

IDG.PL

Gameboyzz Orchestra Project - wizjonerzy czy hochsztaplerzy?

PC World Komputer

wersja do wydruku

[|strona główna](#) | [wersja oryginalna](#)

11.01.2005 15:09

Prezentujemy dziś niezwykłą polską formację o nazwie Gameboyzz Orchestra Project, tworzącą ekspresyjną muzykę z wykorzystaniem... konsol do gier GameBoy. Zespół zdołał już trochę 'namieszać' - zarówno na rodzimej, jak i zagranicznej scenie muzyki elektronicznej - znajdując przy tym swoich naśladowców w innych krajach. Członkowie Gameboyzz Orchestra Project opowiadają nam o początkach swojej muzycznej przygody, inspiracjach, arkanach komponowania i improwizowania na koncertach oraz o rodzimej muzyce elektronicznej.



Jak mówią sami członkowie Gameboyzz Orchestra Project, projekt miał być jednorazowym żartem, powstałym na potrzeby Międzynarodowego Biennale Mediów odbywającego się we Wrocławiu w pierwszych dniach maja 2001 roku. Pomysł ten został jednak na tyle ciepło przyjęty przez festiwalową publiczność, że jego autorzy zaczęli go rozwijać. Pojawiły się również kolejne propozycje koncertów. Zespół znalazł swoich naśladowców w innych krajach (między innymi w Austrii i Niemczech). Ale

czyż tak w zasadzie zajmuje się Gameboyzz Orchestra Project i jaką tworzy muzykę? Najlepiej będzie, jeśli na wszystkie pytania odpowiedzą sami członkowie projektu.

PCWK Online: Jak moglibyście określić gatunek muzyki, który wykonuje Gameboyzz Orchestra Project?

Jarek Kujda, lider: Od początku pracy nad projektem staraliśmy się wypracowywać własne brzmienie. Używamy pastiszu i pewnych zapożyczeń, a naszym głównym celem jest improwizacja i zabawa. Niektórzy określają naszą muzykę jako **dark minimal noise** lub **electro-crypto funk**. Nie narzucamy sobie jakiegos gatunku. Nasza muzyka cały czas ewoluuje bo jest swego rodzaju elektronicznym "jam session". Blip-pop. Taka etykieta do nas przywarła i nam to nie przeszkadza.

Jak oceniacie zainteresowanie publiczności Waszą muzyką - zarówno w Polsce, jak i za jej granicami?

Jarek Kujda, lider: Zdecydowanie większe zainteresowanie jest za granicą. Niech świadczą o tym miejsca do których jesteśmy zapraszani i artyści z którymi gramy (np. Hextatic). Wydaje mi się, że w Polsce ludzie nadal przychodzą na nasze koncerty bardziej z ciekawości, niż z potrzeby obcowania z tego typu muzyką. W Internecie spotykamy się ze skrajnymi opiniami. Niektórzy zarzucają nam prestidigitatorstwo i hochsztaplerstwo, a także uważają, że umiejętnie manipulujemy wrażliwością 'przeciętnego odbiorcy'. Jednocześnie powiększa się grono fanów i osób chcących współpracować z nami. Obecne zainteresowanie naszym projektem wymusza na nas pracę nad nowym albumem studyjnym mimo, że mamy zarejestrowanych sporo nagrań koncertowych i niektóre z nich można pobrać z naszej strony.



Gameboyzz Orchestra Project w Dreźnie w Niemczech w ramach imprezy Microscope Session

Jak przedstawiają się plany koncertowe/nagraniowe Gameboyzz Orchestra Project na 2005 rok?

Marta Klonowska, manager: Z początkiem tego roku Gameboyzz będą koncertować głównie w Polsce - 5 lutego zapraszamy na koncert do Katowic, do klubu Elektro (pl. Sejmu Śląskiego 2), natomiast ponad miesiąc później - 16 marca - zagramy we Wrocławiu w klubie W-Z w ramach festiwalu Fuzja Dźwięku. Serdecznie zapraszamy na koncerty. Niedługo zespół 'wchodzi do studia' - zaczynamy pracować nad materiałem, który mamy zamiar wydać jako EP w jednej z europejskich wytwórni w połowie 2005 r. Równocześnie pracujemy nad trasą koncertową po Francji i Niemczech - być może odbędzie się ona pod szyldem francuskiego Nintendo. Gameboyzz Orchestra Project zostali również zaproszeni przez japońską firmę **SKIP** do napisania muzyki do gry na konsolę GameBoy, jesteśmy właśnie w trakcie

finalizowania warunków współpracy. Na bieżąco aktualizujemy plany koncertowe - propozycje koncertów czy prezentacji pojawiają się praktycznie non stop, gdyby wszystkie z nich dochodziły do skutku, praktycznie cały czas bylibyśmy w trasie. Niestety koszt ściągnięcia całego projektu jest często zbyt wysoki, w szczególności dla organizatorów imprez z Polski, dla których i tak stosujemy specjalną, ulgową taryfę.

Czy moglibyśmy dowiedzieć się czegoś o każdym z członków zespołu oraz o sprzęcie, jakiego używają, na jakim się wychowali?

Jarek Kujda - lider, założyciel zespołu - prestidigitator i hochsztapler dolnośląskiej sceny elektronicznej. Lider zespołów Gameboyzz Orchestra Project, Kunstbande SLA i DOXAPINE. Jako "mikrokilla" kradnie, połyka, przetwarza na swoje potrzeby dźwięki, jakie wpadną mu w ręce. Czasem występuje incognito, czasem w masce. Fanatyk gier ze starych 8-bitowych komputerów. Produkuje dźwięki i miksuje gotowe kawałki chiptunowej sceny. Nie boi się kiczu, zapożyczeń i popu. Na koncie ma min. after party po koncercie Gameboyzz Orchestra Project w Berlinie (Club transmediale.03 - GO EAST), obrazoburcze miksy podczas depeszowskiej imprezy Dewocjonalia 9, klubowe granie wraz z projektem DOXAPINE podczas WRO 03 (10 International Media Art Biennale) oraz noisową ścianę dźwięku na Commodore 64 w projekcie PING MELODY (z Janickim i Grzesicą) podczas Warsaw Electronic Festival 2003. Jego pierwszym komputerem był Commodore 64, później Amiga 500 no i PC. Wcześniej chodził do kolegów grać na ZX Spectrum i Atari.



Gameboyzz Orchestra Project - od lewej: Jarek Kujda, Agnieszka Kujda, Mariusz Jura, Sebastian Kumoś (ze starego składu), Małgorzata Kujda, Michał Kluska (ze starego składu)

Małgorzata Kujda - siostra lidera, fotograf zespołu - twierdzi, że 'wychowała się na bracie', tzn. na mieszkaniu z nim w jednym pokoju przez prawie całe swoje życie. Chcąc nie chcąc, zainteresowała się grami i komputerami. Patrząc jak jej brat gra, sama zaczęła grać w Giane Sister czy Lemingi. W domu prawie zawsze był jakiś komputer, Commodore 64, Amiga, później PC, a później parę konsol GameBoy. Jej zainteresowanie projektem Gameboyzz zawdzięcza Jarkowi. Używa do grania w GBZZ konsoli GameBoy Advance SP z programem Nanoloop.

Mariusz Jura - kuzyn Jarka - maniak ciężkich rytmów i oddany wyznawca hardcore techno i gabba. Z klawiszami nie rozstaje się od dzieciństwa. Jest klawiszowcem w zespołach Kunstbande SLA i DOXAPINE. Gra także solowe koncerty jako JURA (m.in. podczas Przeglądów Sztuki Audiowizualnej STREFA w Kłodzku, na imprezie ELECTRO-GOTYK 2 we Wrocławiu a także podczas WRO 03 - International Media Art Biennale). W Gameboyzz odpowiedzialny jest za ciężkie bity.

Tomek Procków - benjamin grupy - mówi: W 2003 roku byłem na koncercie GBZZ podczas biennale WRO03. Zaskoczyło mnie to, że tak statyczny w przekazie wizualnym zespół tworzy tak niesamowicie poruszającą muzykę... Wtedy jeszcze nie przypuszczałem, że we wrześniu 2004 roku sam wejść do ekstraklasy... Pierwszy kontakt z konsolami miałem w latach 80-tych, kiedy wujek przywiózł z Niemiec Atari 2600 - siedziałem wtedy całymi dniami przed telewizorem i grałem w TomBoy'a (tak nazywał się Pitfall w niemieckiej wersji). Mój pierwszy komputer dostałem od szwagra, był to Commodore 128, do którego dokupiłem stację dysków. W międzyczasie rodzice kupili w Czechosłowacji chińskiego ponga z pistoletem i manetkami. W ósmej klasie dostałem pod choinkę peceta 386DX, 33 MHz i tak to się zaczęło... potem był Pentium 100, Pentium Pro 200, Celeron... Aktualnie używam GameBoya Advance, laptopa z zewnętrzną kartą dźwiękową oraz komputera stacjonarnego.

Agnieszka Kujda - żona Jarka - używa GameBoy Camery. Uwielbia click techno i w nim odnajduje się podczas koncertów. Udział w projekcie Gameboyzz Orchestra jest jej artystycznym debiutem. W dzieciństwie posiadaczka komputera Timex.

Paweł Janicki - VJ, producent - mówi: Cóż... należę do tych szczęśliwców, którzy na codzień mają kontakt ze sztuką medialną, jestem związany z WRO Centrum Sztuki Mediów - najważniejszą w Polsce instytucją promującą tego typu twórczość. Oprócz tego, i oczywiście GBZZ, pracuję nad swoimi innymi projektami, przede wszystkim muzyczno-internetowym performance **Ping Melody**. W dzieciństwie używałem Spectrum, potem Amigi. Pamiętam, że Amiga zrobiła na mnie potężne wrażenie: to był pierwszy prawdziwie multimedialny komputer, o potężnych na owe czasy możliwościach dźwiękowych i graficznych, do tego z wybitnym - wówczas - systemem operacyjnym. No i te gry... Obecnie właściwie nie przywiązuję wagi do tego, na jakim komputerze pracuję. Cenię sobie przede wszystkim przenośność. Staram się też w miarę możliwości pracować na oprogramowaniu Open Source - sama idea Open Source zawsze bardzo mnie pociągała, podobnie jak skutki społeczne i ekonomiczne tego ruchu. Ponieważ jestem przede wszystkim muzykiem, używam sporej ilości sprzętu stricte muzycznego, głównie firmy EMU (samplery), ale również Rolanda i Yamahy.



Gameboyzz Orchestra Project w akcji

Czy którakolwiek z większych wytwórni muzycznych interesuje się poczynaniami Gameboyzz Orchestra Project?

Marta Klonowska, manager: Nie ma tygodnia, w którym nie dostalibyśmy propozycji nagrania materiału, zremiksowania czyichś kawałków lub dostarczenia własnych do zmiksowania któremuś z artystów elektronicznych, DJ'ów itp. Generalnie polityką zespołu jest nieudostępnianie dźwięków, jeśli chodzi o różnego rodzaju współpracy, wszystkie propozycje zawsze są starannie i szczegółowo rozważane, a te najlepsze bardzo poważnie brane pod uwagę.

Jakie jest Wasze stanowisko odnośnie wymiany plików muzycznych w sieciach P2P?

Tomek Procków, członek zespołu: Jeżeli chodzi o nasze pliki muzyczne to popieramy ich wymianę przez programy P2P - i tak umieszczamy nasze utwory na naszej stronie internetowej do pobrania za darmo. A w wymianie P2P to tak, jak by użytkownicy udostępniali nam swoje komputery jako serwery, na których trzymamy nasze pliki. Im więcej naszych utworów w sieci, tym łatwiejszy do nich dostęp, co doprowadza do tego, że więcej osób będzie miało z nimi kontakt. A jak się zainteresują tworzoną przez nas muzyką, to przyjdą na nasze koncerty.

Skąd czerpicie inspiracje do tworzenia swojej muzyki?

Tomek Procków, członek zespołu: W pełnym składzie tworzymy muzykę głównie na koncertach. Podczas grania improwizujemy, dlatego przed występem ustalamy tylko tempo, w jakim zaczniemy grać. Cały utwór nie jest z góry zaplanowany i rozpisany, to raczej rodzaj elektronicznego 'jam session', które rozwija się w pewnym kierunku pod wodzą naszego lidera. Nigdy nie wiadomo, jak się skończy, ponieważ każdy z nas ma na to wpływ przy pomocy tworzonych przez siebie brzmień. Podczas koncertu inspirujemy się nawzajem. Nasze występy to inspiracja, mam nadzieję, nie tylko dla nas.



Gameboyzz Orchestra Project przy pracy

Co sadszicie o kondycji rodzimego rynku muzyki elektronicznej?

Jarek Kujda, lider: Moim zdaniem mogłaby być o wiele lepsza. W chwili obecnej polska elektronika egzystuje w niszy i - paradoksalnie - lepiej jest znana na zachodzie niż w naszym kraju. Niewiele jest w Polsce festiwali zajmujących się prezentacją rodzimej (i nie tylko) inteligentnej elektroniki. Najczęściej są to imprezy organizowane przez 'entuzjastów dla entuzjastów'. Przykładem niech będzie organizowany przeze mnie Przegląd Sztuki Audiowizualnej STREFA w Kłodzku, na który udaje mi się ściągnąć wartościowych artystów z Niemiec (Dj Paris z kolektywu Microscope Session) czy Belgii (Trez & Brioché). W tym miejscu należy także wspomnieć o młodym Warsaw Electronic Festival czy WRO Media Art Biennale, które spełniają niebagatelną rolę w propagowaniu muzyki i sztuki elektronicznej w Polsce.

Jak postrzegacie internetowe sklepy muzyczne, takie jak iTunes, Napster, czy też Sony Connect?

Jarek Kujda, lider: Na pewno znajdują odbiorców. Osobiście nie korzystamy z tego typu sklepów. Jesteśmy raczej tradycjonalistami jeśli chodzi o nośnik na jakim kupujemy muzykę (płyta CD, winyl).

Czy poza Nanoloopem, korzystacie jeszcze z jakiegokolwiek muzycznego oprogramowania oraz dodatkowego sprzętu komputerowego?

Jarek Kujda, lider: Oprócz Nanoloopa, który stanowi główne źródło generowanych przez nasze GameBoye dźwięków, używamy m.in. LSDJ'a - programu, który jest ewenementem w wielkiej rodzinie trackerów, gdyż świetnie nadaje się do grania muzyki na żywo. Korzystamy także z prostych drummerów (GB Electric Drum, Pounder), syntezatorów (Nanosynth) i generatorów szumów (UCBN). Od samego początku niektórzy z nas pracują na GameBoy Camera z wbudowanym programem DJ (wyglądem przypominającego prymitywną wersję ReBirtha firmy Propoellerhead). Obecnie podczas naszych koncertów konsola GameBoy Advance SP stanowią jedyne źródło dźwięku generowanego na żywo. Nie korzystamy ani z sampli, ani z gier. Czasem używamy nowego, niedopracowanego oprogramowania (np. przysłany nam z Japonii do testowania OnputorV_BetaSix), które zdarza się nam celowo zawiesić, w celu uzyskania skwierczących dźwięków. Każda konsola jest podpięta do miksera, a reszta to już kwestia tego, na co w danym momencie mamy ochotę. Miksera używamy głównie do ustalania proporcji pomiędzy poszczególnymi źródłami dźwięku, chociaż nie stronimy od eksperymentów, np. filtrowania, czy wzmacniania zakłóceń. Do wizualizacji wykorzystujemy laptopa z oprogramowaniem EyesWeb, dzięki któremu obraz jest generowany na żywo na podstawie dźwięków tworzonych przez konsolę. Wszystkie nasze koncerty nagrywamy na minidisc, przesłuchujemy i wyciągamy wnioski na przyszłość...

Więcej informacji o zespole na stronie: www.gameboyzz.com

Sebastian Górski

wersja do wydruku

[|strona główna|wersja oryginalna|](#)

Serwis realizuje **wytyczne ASME oraz uzupełnienia IDG** dotyczące zasad publikacji w mediach elektronicznych. Korzystanie z serwisu IDG jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na następujące **warunki obsługi**.



© **copyright 2007 IDG Poland SA**
04-204 Warszawa ul. Jordanowska 12
tel. (+48 22) 321 78 00
fax (+48 22) 321 78 88

[Kontakt](#)