

KULT Underground

:: [HOME](#) | [RUBRICHE](#) | [AUTORI](#) | [NUMERI](#) | [TOP TEN](#) | [INFORMAZIONI](#) | [LINKS](#)

| [RSS](#)

FEBBRAIO 2007

MUSICA

« » | [n.139](#)

« » | [Intervista con la Mikro Orchestra Project](#) (Davide Riccio) | [★★★★★](#)

MUSICA

[Intervista con la Mikro Orchestra Project](#)
Davide Riccio

Intervista con la Mikro Orchestra Project

LETTERATURA

Picciridda - Catena Fiorello
Massimo Maugeri

Sexy Thriller - C. Salvatori
e S. Marchesi
Chiara Del Bianco

Dentro al fuoco - Caterina
Trombetti
Renzo Montagnoli

Orgianas - Daniela Bionda
Enrico Pietrangeli

I fasti del grigio - Luca
Benassi
Fortuna Della Porta

Lo sterminio degli errori -
Nāgārjuna
Alfio Sironi

Il minotauro fuori dal
labirinto - Antonio
Pettierre
Marco Giorgini

I Rabinovitch - Philippe
Blasband
Lorenza Ceriati

TEATRO

Intenti e obbiettivi della
nuova rubrica TEATRO
Anita Miotto

Sòma
Anita Miotto

21 in Bilico
Anita Miotto

Madnarob
Anita Miotto

Medea e Giasone I
Episodio - regia di Antonio
Latella
Ilaria Magagna

SCRIVERE

Il ruolo critico nell'arte
post-moderna
Alfio Sironi

CINEMA

La strada di Levi
Emiliano Bertocchi

Uno spot postmoderno,
anzi postcontemporaneo
Francesca Mazzucato

Anche i Nani Hanno
Cominciato da Piccoli -
Werner Herzog
Angelo Iocola



Mikro Orchestra Project è un sestetto originario della Polonia, nato nel 2001 e composto da Jaroslaw Kujda aka Mikrokilla, leader, Pawel Janicki - vj, produttore, Mariusz Jura, Agnieszka Kujda, Malgorzata Kujda, Tomasz Prockow - vj, programmatore. La specialità di questo collettivo artistico, già noto come Gameboyzz Orchestra Project, è "suonare" le consolle dei giochi elettronici, in particolare i gameboy (non soltanto quelli della Nintendo). Il loro sound, così come le loro installazioni video, nascono dalla CPU a 8 bit della console gameboy. In inglese e in francese, suonare si dice come giocare (*to play* e *jouer*); per loro è proprio il caso di dire che giocare o suonare sono proprio la stessa cosa. Quando si esibiscono dal vivo, non devono fare altro che giocare i loro giochi portatili e tascabili. Dal loro sito <http://mikroorchestra.com/> si possono scaricare alcune registrazioni audio e video dei live che la Mikro Orchestra Project ha tenuto in giro per il mondo.



Davide

OPINIONI

La truffa di Stato del peso cubano
Gordiano Lupi

Classifiche & Trappole
Fiorenza Messina

QUICK INFO

Chi siamo

Copyright

F.A.Q.

indirizzi e-mail per:

inviare articoli

proporre collaborazione

segnalare un evento

iscrizione a mailing list

contattare la redazione

RING**PARTNERS**

Zona HOLDEN
(libri+recensioni)

GamesInspired
(recensioni videogames)

La Tela Nera
(circolo horror)

CartaIgienicaWeb.it
(fumetti)

Tones and beats of video games are predetermined. Is this sometimes felt a composing and musical limit to your creativity?

I toni e i beat dei video giochi sono predeterminati. Può esser questo sentito a volte come un limite alla vostra creatività?

Jarek Kujda: "In case of Mikro Orchestra technical borders increase creativity. Project, active 6 years, is still developing and changing. Currently we use our author's VJ-software for game consoles. We completely left our laptops. We still are looking for "new" sources of sound, not only using game consoles of one producer. The newest thing in our team is opening to interaction with the audience, we decided to start with the audio and video workshops."

Jarek Kujda: *Nel caso della Mikro Orchestra Project, i limiti tecnici possono accrescere la creatività. Il Progetto, attivo da sei anni, si sta ancora sviluppando ed evolvendo. Attualmente usiamo VJ-software d'autore per videogiochi. Abbiamo completamente abbandonato i laptops. Stiamo ancora cercando "nuove" sorgenti sonore, utilizzando consoles e cartucce per videogiochi di diversi produttori. L'ultima novità nel nostro team è l'apertura all'interazione con il pubblico. Abbiamo deciso di iniziare dai laboratori audio e video.*

Davide

Is there something conceptually near the Duchamp's ready made?

C'è qualcosa di concettualmente vicino ai ready made di Marcel Duchamp?

Jaroslav Kujda: "As it was in Duchamp case, we change the function of already existing tool. Game console, ready-made in our hands, is changing into value instrument for generating sound and music. Society is convicted that consoles are game tools for kids. Tools, which are killing creativity."

Jaroslav Kujda: *Com'era nel caso di Duchamp, noi cambiamo la funzione già esistente dell'oggetto. La console per i giochi, ready-made nelle nostre mani, diventa uno strumento che vale a generare suono e musica. La società è forzata a pensare che le consoles sono strumenti giocattolo per ragazzini, strumenti che uccidono la creatività.*

Davide

During your concerts, you don't move yourself at all. Is there a peculiar meaning? Is it a tribute to Kraftwerk?

Durante i vostri concerti, non vi muovete per nulla. C'è in questo un significato particolare? E' un tributo ai Kraftwerk?

Malgorzata Kujda: "Almost always we have to concentrate on the programs that we are using, so this is one reason. Game console isn't like a normal instrument thanks to which you can express yourself by moving. It's quite strange feeling to dance with game console in your hands. Can you imagine us dancing? Four guys and two girls making weird body patterns? Maybe we should - then it would be even more suprising. Also the truth is that we are

doing this on purpose when our music is more and more with bits. Then people doesn't know what to do, they are confused - to look at us or just to start to flow with music. But now more often audiences are starting to dance during our performance so we are doing the same with them, moving ours hips and heads to the bits. There is nothing to Kraftwerk. Our movement or not depends on place, atmosphere or on the audience".

Malgorzata Kujda: *Quasi sempre noi dobbiamo concentrarci sui programmi che stiamo usando, perciò questa è la ragione. La console di gioco non è un normale strumento musicale grazie al quale tu ti possa esprimere muovendoti. Sarebbe molto strano sentire il bisogno di ballare con i videogiochi in mano. Puoi immaginarci se ballassimo, quattro ragazzi e due ragazze che mentre giocano fanno bizzarre figure col corpo? La verità è che lo facciamo anche, quando la nostra musica aumenta di ritmo. Allora la gente non sa più cosa fare, è confusa, non sa se guardarci o iniziare a ballare e ad ondeggiare con la musica. Non c'è nulla a che fare con i Kraftwerk. Il nostro movimento o meno dipende dal luogo, dall'atmosfera, dal pubblico.*

Davide

What is pop culture nowadays according to your point of view? What is avant-garde by now?

Secondo il vostro punto di vista, cos'è oggi la cultura pop? Cosa oramai l'avanguardia?

Jaroslav Kujda: "Nowadays pop reacts really strong with avant-garde. New musical patents arising from avant-garde and existing in underground are immediately transformed by pop-scene. Avant-gard now is aware aversion to collaborate with other musicians. It's helpful if you like to keep your own "pure" sounds. We do not allow to remix our tracks, we also avoid the cooperations with musicians. In situation, when all start to work with each other, artists are losing their individualities. Productions start to be more and more similar one to another."

Jaroslav Kujda: *Oggigiorno il pop reagisce reciprocamente con l'avanguardia. Nuove originalità musicali che sorgono dall'avanguardia e che esistono nell'underground sono immediatamente mutate e trasformate dalla scena pop. L'avanguardia è oggi una consapevole avversione al collaborare con altri musicisti. E' utile per conservare la propria purezza e la purezza dei propri suoni. Noi non consentiamo a remixare le nostre tracce, rifiutiamo anche le collaborazioni con musicisti. Quando succede, quando si inizia a lavorare insieme ad altri, gli artisti perdono le loro individualità. Le produzioni allora iniziano sempre più a somigliarsi l'una con l'altra.*

Davide

There is an increasing interest about your work. Is it because of curiosity roused by the fact of your playing something strange like gameboys or you do you notice a general, more popular and real interest about experiments and vanguards?

C'è un crescente interesse intorno al vostro lavoro. E' a causa della curiosità suscitata dal vostro suonare qualcosa di insolito come i gameboy o notate un generale, un più popolare e reale interesse verso la sperimentazione e le

avanguardie?

Tomasz Prockow: "I am convinced that most of people who see us heard about game consoles and know what for they are created. That's why they are mostly surprised as they see we are not playing games or mixing sounds from games live. As I know they remember from their childhood sounds from first video games".

Tomasz Prockow: *Sono convinto che la maggior parte delle persone che ci vedono hanno sentito i suoni dei videogiochi e sappiano per quale scopo siano stati creati. Ecco perché si sorprendono per la maggior parte quando vedono che non stiamo solo giocando, mixando dal vivo suoni da quei giochi. Per quel che ne so si ricordano di quei suoni e di quei primi video giochi della loro infanzia.*

Davide

How do you synthesize the influence of video games in your, not only musical, culture and generation?

Come riassumete l'influenza dei video giochi nella vostra cultura e generazione non solo musicali?

Tomasz Prockow: "The biggest influence on what we do now have games from the '80 and '90. Eight colours and square shapes are really stimulating an imagination. It really amazing what we could see in connection of several squares and rectangles... That's why now, remembering Pong, we still aim to simple solutions. Our music is made of 8-bit sounds and video is made of 8 colours. We play on pocket consoles, we don't take tones of music stuff with ourselves. During performances we concentrate on music in the same way as we were making another score in Space Invaders."

Tomasz Prockow: *La più grande influenza su quel che facciamo oggi viene dai giochi degli anni '80 e '90. Soltanto otto colori e figure geometriche squadrate che stimolano moltissimo l'immaginazione. E' davvero affascinante quel che possiamo vedere in connessione con diversi quadrati e rettangoli... Ecco perché ora, ricordandoci il Pong, noi ancora miriamo a semplici soluzioni. La nostra musica è fatta di suoni a 8 bits e di video a otto colori. Noi suoniamo su videogiochi tascabili, non creiamo dei nostri propri suoni. Durante le esibizioni dal vivo ci concentriamo sulla musica nello stesso modo che se stessimo per fare un altro punto con gli Space Invaders.*

Davide

The future?

Il futuro?

Jaroslav Kujda: "The future of our project are workshops".

Tomasz Prockow: "We also think of new functions in our VJ software: combinations, colours. We search for new possibilities in other hand consoles".

Jaroslav Kujda: *Il futuro del nostro progetto sono i laboratori.*

Tomasz Prockow: *Pensiamo anche a nuove funzioni nel nostro VJ software: combinazioni, colori. Ricerchiamo nuove possibilità in altri videogiochi*

portatili.

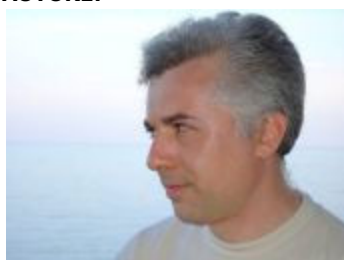


Altri hanno ad oggi avuto l'idea di "suonare" giochi elettronici. Sul sito della netlabel italiana Virus 4 (di Dario Polvara), si può scaricare una interessante sinfonia per playstation a nome di "Die Schwartzte Pest"

<http://www.virus4.it/gratuito/pest02/pest02.htm>

Davide Riccio

AUTORE:



Davide Riccio è nato nel 1966 a Torino, dove vive svolgendo da vent'anni la professione di educatore in ambito socio-assistenziale e psichiatrico. Polistrumentista compositore e cantante autore di genere eclettico, ama da sempre ricercare nuovi linguaggi musicali e strumenti di ogni sorta (attualmente sta esplorando e studiando il Theremin e il didgeridoo). Ha suonato e inciso dischi fin dalla seconda metà degli anni '80. Ultimi lavori del 2006, il poema multimediale "L'Orfeo concluso", con musiche proprie e di Ashtool, Paolo Veneziani, Marco Barluzzi, All Scars Orchestra, Paola Bianchi (Ludmila), Nyko Esterle, Volvox dei Fckn Bstrds ed altri musicisti elettronici e sperimentali (Into my bed rec./Unamusica), l'album

"Voci", sul testo "La strega" di Jules Michelet con i Timelines (Claudio Ricciardi, Marino Curianò, Giuseppe Verticchio, Simone Fiaccavento) e "Wrong or right of forty" (ospiti Marco Barluzzi, Paolo Veneziani, Sandblasting, Strinqlu, maestro Giorgio Lanzani, Claudio Ricciardi, Paul Beauchamp aka Gullinkambi etc.). Ha scritto poesie e racconti, che ha pubblicato su antologie e riviste sparse dal 1983 ad oggi. Numerosi i siti internet che ospitano i suoi lavori. Ha scritto il romanzo "La banca dei Reincarnati" e pubblicato la raccolta di poesie "Povertissement" con prefazione di Sandro Gros-Pietro (Genesis editrice, 2006). Dal 1998 è stato copywriter in pubblicità per una nota agenzia milanese e giornalista (La Val Susa, Torino Sera, Oblò) occupandosi di cultura in genere e divulgazione. Attualmente scrive per alcune webzines e si occupa prevalentemente di articoli ed interviste a gruppi musicali e musicisti emergenti o già affermati dell'underground italiano ed internazionale, con particolare attenzione alle avanguardie e al rock indipendente.

Vota questo articolo: **1 2 3 4 5** (1 = scarso - 5 = ottimo)

Paolo Restani - pianista

biografia, repertorio, programmi, discografia e contatti: vai al sito

Annunci Google

Tutto per gli Scacchi

Scacchi, Scacchiere elettroniche, Libri, Software, Corsi e Training

Pubblica annunci qui

KULT Virtual Press e KULT Underground sono iniziative amatoriali **no-profit**

Per gli e-book e per gli articoli fare riferimento alla sezione **Copyright**

Webmaster: **Marco Giorgini** - via Malagoli 23 - 41100 Modena mail: marco@kultunderground.org

Il sito della **KULT Virtual Press** è ospitato su server **Aruba.it** (Technorail s.r.l.)

Pagina generata in 94 ms