

ANSAMBLUL GAME

Dacă ești percuționist și studiezi la Universitatea Națională de Muzică București, sigur ai auzit de Ansamblul GAME. Dacă ești compozitor și ești fascinat de instrumentele de percuție, atunci Ansamblul GAME îți stă la dispoziție să experimentezi. Dacă ești ascultător de muzică și, în mod special, de muzică contemporană, atunci sigur te-ai întâlnit nu o dată cu Ansamblul GAME.

GAME este un organism muzical flexibil, deschis experimentului, dedicat dezvoltării tehnicilor avansate și repertoriului de percuție. Un ansamblu creat de profesorul Alexandru Matei, în 1995, și al cărui nume provine de la prima piesă compusă pentru el de Liviu Dănceanu. Un spațiu unde generații întregi de studenți s-au perfecționat și și-au încercat ideile. GAME a devenit, cu timpul, o școală de interpretare cu notorietate în România și nu numai. Concerte, spectacole de happening și imagine, recitaluri de muzică contemporană, numeroase concerte pentru înregistrări radio și de disc – toate fac parte din viața și identitatea ansamblului. Coordonatorii și inițiatorii de proiecte sunt, în prezent, prof. univ. dr. Alexandru Matei și lect. univ. dr. Sorin Rotaru, care împart și relația de profesor-student.

„Dacă ar fi să definesc în câteva cuvinte ansamblul pe care îl conduc, acestea ar fi: educație, exercițiu intelectual, plăcere de a face muzică împreună, necesitate. Ansamblul «GAME» înseamnă o provocare adresată compozitorilor români în general, a celor bucureșteni în special, pentru care această formație sigur devine un stimul. Nu în ultimul rând «GAME» înseamnă o școală al cărei ideal este ridicarea nivelului artistic interpretativ, iar pe de altă parte înseamnă o școală de viață în care învățăm să apreciem valorile umane.” (Alexandru Matei)

Pentru proiectul ConnectArts, ansamblul Game a performat în formula Irina Rădulescu, Răzvan Florescu și Alina Alexandra Trifu.

