

Natali Kruger présente

INTERO (LIVE AUDIO 3D IMMERSIF)

Il n'y a pas l'homme ET la nature, l'homme EST aussi la nature



NOTE D'INTENTION :

Ma quête personnelle métaphysique est le fil conducteur de mes derniers projets.

J'invite certaines idées inhabituelles dont le destin est justement de ne pouvoir être limitées, ni même formellement définies.

Je vise humblement la transmission d'une philosophie de la nature, que Artaud nommait « la tradition solaire », une philosophie qui s'inspire de l'originel à travers les mythes qui sont universels et parlent tous de la même chose.

Il s'agit d'un long processus qui appelle et incorpore la création musicale de manière primitive et instinctive, une expérience collective, qui pour moi serait, telle que la vie, au dessus de toute théorie.

L'humain ne cesse de chercher un sens à sa vie, mais la vie a t'elle un sens ?
Peut être pour celui qui la perçoit comme un mystère et non de manière conceptualisée.

Mon intention est de révéler ce mystère par une musique et des sons en mouvement, qui défragmentent l'audition, éveille l'intuition.

Parfois, il y a la volonté de retrouver une philosophie de l'apophasme qui peut se traduire par une musique sans accidents, réalité permanente achevée, qui évoque la substance absolue. Mais le plus souvent, la musique est sauvage, bancal, mais non sans but, c'est l'impermanence.

Il y a le souhait d'exprimer la clairvoyance et non la révélation, la conscience et non l'analyse.
Viser cette conscience du soi qui permet l'expérience commune.

Une expérience musicale généreuse qui ne prétend pas reproduire un milieu naturel, mais simplement lui rendre hommage et en faire parti.

DESCRIPTION DU PROJET :

Intero est un projet Live Audio 3D Immersif inspiré de l'album 83% invisible en cours de production sur le label « les anges noirs de l'utopie ».

[Lien d'écoute @Soundcloud](#) (*l'album n'étant pas sorti, merci de ne pas partager le lien de streaming*)

[Site internet : les anges noirs de l'utopie](#)

Cette performance musicale porte donc des idées qui touchent à notre devenir et créent une équation passionnante entre les arts, la nature et les sciences prospectives.

Ces idées qui touchent à la création sont d'ordre cosmique, elles fournissent une notion dont beaucoup de créateurs se sont détournés.

Ce projet doit être considéré comme le double, non pas d'une réalité directe, qui se réduirait à n'être que l'inerte copie, mais d'une autre réalité plus enfouie.

Le son sans recourir à l'image, permet ce langage profond, cette transcendance.

Bien que prenant la forme d'un projet artistique, 'INTERO' s'appuie sur des recherches sur la sonothérapie, plus précisément les effets sono-somesthésiques (son et sensations du corps) et cénesthésiques (sentiment d'être).

« *l'art du super-naturel* »

Grâce à l'expérience immersive sonore en 3D et l'utilisation de sons spécifiques, la musique peut modifier la conscience de la corporéité en tant que substance, elle unifie des qualités intérieures et proprioceptives. Cette immersion aboutit à une conscience de l'entièreté, du tout, au delà du corps, un art du surper-naturel.

Avec le son spatialisé, des serpents se déplacent et sifflent sur les murs, des tigres courent aux 4 coins de la pièce, il pleut, on est prit dans un tremblement de terre...

Ces éléments sonores issus du réel ne sont pas seulement utilisés comme des événements anecdotiques, ni même seulement pour servir la narration mais ils sont intégrés avec force en tant qu'éléments musicaux à part entière.

La multidiffusion permet de mettre en scène une métaphysique du son, une écoute non filtrée, plus brute et le thème de la nature peut être abordé dans ses multiples dimensions.

Le live se déroule dans le noir afin de faciliter l'immersion qui est vécue comme quelque chose d'inhabituel, un bouleversement des perceptions. Ainsi se déroule un processus de vie sauvage, non seulement primitif, psychique, physiologique mais aussi technologique car le sound design opère avec efficience.

Les sens sont trompés, la technologie ainsi devient au même titre que la nature, un environnement libérateur et non plus contraignant.

PREMIÈRES PISTES DE RECHERCHE :

Durée estimée :

60 minutes

Pistes de recherche sonore :

pièce acousmatique = scénarisation de la diffusion sonore (multi diffusion), écriture des partitions en fonction de la scénographie. Utilisation de sons concrets (bruits de nature, animaux etc...) ou bien multidiffusion en live.

Définition de paysages sonores :

couleur, ambiance, niveau d'intensité émotionnel

Piste de recherche Scénographie :

public assis, debout ou couché, à définir en fonction des possibilités du lieu, du contexte.

Narration :

On démarre au noir/silence, progression, accumulation, apogée, puis calme.

Pistes de recherche création visuelle :

une collaboration avec les créateurs du dispositif Foz machine est envisagée sans rapport frontal écran/ public, voir dossier Foz machine. La foz machine permet de garder l'obscurité et de ponctuer parfois la salle de décors telle une constellation...

TECHNOLOGIE :

le son spatialisé permet de reproduire l'oreille humaine

L'installation 3D part d'un constat assez simple : dans la nature, la majorité des sons et de leurs réflexions les plus importantes nous entourent à 360° (tout autour de nous). La forme et la position des oreilles implique un angle de perception optimal des sons compris entre 30 et 40° environ en dessous et au-dessus de l'axe horizontal.

On ajoute une information sonore additionnelle, diffusée sur une enceinte en hauteur, au format sonore de base (quadriphonie, 5.1, 11.1 etc...) Avec la dimension verticale, le rendu tridimensionnel des ambiances sonores est bien plus réaliste, on obtient une localisation précise des objets statiques ou en mouvement. Plusieurs sons peuvent être gérés indépendamment les uns des autres, en plus des effets surround classiques, pour offrir à l'auditeur encore plus de réalisme et une meilleure immersion.

En pratique lors d'une scène sonore sous la pluie, le bruit des gouttes provient réellement du plafond. Dans un sous-bois, on peut localiser précisément les sons de différents animaux perchés dans les arbres provenant de différents points de la salle d'écoute, au-dessus des auditeurs.

En plus de la musique d'ambiance diffusée dans toute la salle et donc reproduite par toutes les enceintes de l'installation il est alors possible de positionner précisément un tigre qui se déplace autour de la pièce, un oiseau qui s'envole, l'eau qui coule d'une cascade.

La possibilité lors de la spatialisation en live de positionner avec précision les différentes sources audio partout dans les zones surround peut aussi permettre d'aller plus loin, vers une retranscription encore plus réaliste en fonction de l'acoustique spécifique d'une salle (écho, réverbération, nombre d'auditeurs).

MATÉRIEL REQUIS :

Quadriphonie : 4 hauts parleurs + 1 top + 1sub

5.1.1 : 5 hauts parleurs + 1 top + 1sub

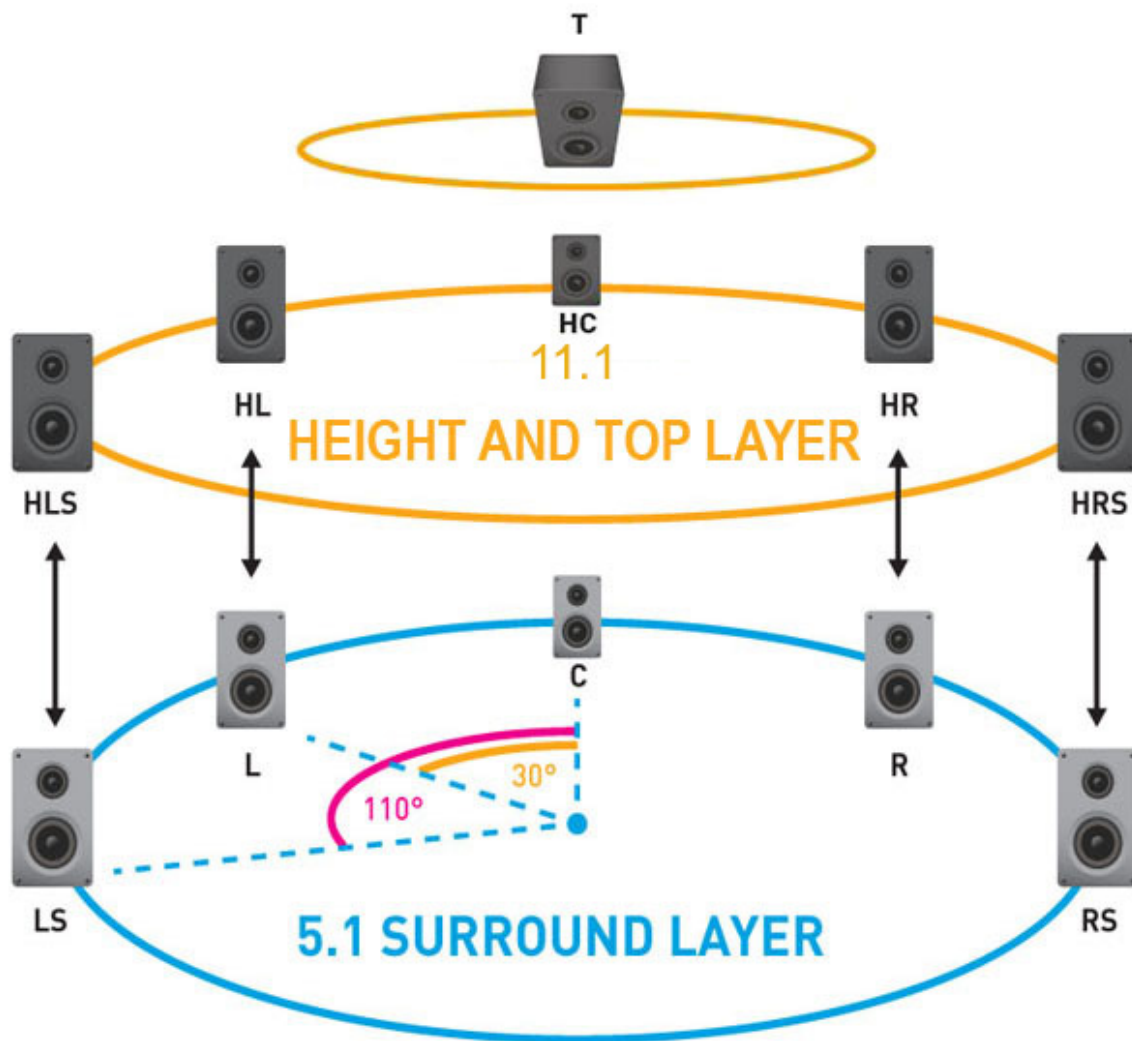
10.1.1 : 10 hauts parleurs + 1 top + 1sub

+ une table de mixage

qu'elle soit hardware (capacité de sortie en fonction du système) ou virtuelle (dante)

Dans ce schéma il y a deux installations, on part d'un 5.1 en bleu plus un top T pour créer l'environnement 3D ou bien 11.1 (jaune et bleu)

Les deux configurations sont possibles et le projet peut se décliner sur de nombreuses installations en fonction de la salle et du matériel mis à disposition.



MATÉRIEL À NOTRE DISPOSITION :

- 2 ordinateurs MAC PRO avec écrans, clavier et souris.
- 1 carte son RME FIREFACE 800 8in/8out
- 1 carte son DIGIDESIGN 002 8in/8out
- 1 contrôleur midi KEITH MCMILLEN QUNEO 3D
- 1 ELEKTRON DIGITAKT

L'ÉQUIPE :

Conception : Nathalie Garcia

Direction technique : Alexis Oscari

Création sonore : Nathalie Garcia

Régie son : Alexis Oscari

Production / diffusion : Les connexions oubliées

Artiste management / RP : Florence Meuleman

CONTACTS :

Nathalie Garcia : (+32) 0476/89/19/40

Alexis Oscari : (+32) 0496/47/25/94

lesconnexionsoubliees@gmail.com

booking@moicflo.com

BIOGRAPHIES :

Nathalie Garcia alias Natali Kruger ou anciennement Baby Kruger est une artiste sonore complète, récemment devenue naturopathe et praticienne du massage sonore Peter Hess.

Avec son premier album «Selkie» sorti en 2012 sur le label Schematic fondé par des artistes du label Warp «Phoenecia», elle marque le territoire des artistes IDM, electronica.

Sound designer, électroacousticienne (premier prix du conservatoire de Bordeaux), créatrice de documentaires radiophoniques en binaural 3D dans le cadre du projet « les connexions oubliées », compositrice électronique, elle s'est engagée actuellement dans un projet de recherche sonore visant à étudier les états de transe ou états modifiés de conscience, et leur valeur thérapeutique et créative.

Alexis Oscari est un ingénieur du son diplômé de l'IAD en 2001. Après ses études, il complète sa formation au studio cineberti mixage cinéma agréé DOLBY et DTS, puis exerce 6 ans en tant que sound designer, monteur son et mixeur chez A-Sound. Il continue en tant que Free Lance aux côtés des meilleurs bruiteurs de Belgique, en tant que mixeur bruitages. Il intervient sur chaque création radiophonique du projet des connexions oubliées en temps que mixeur son et recorder, et gère l'environnement 3D, ainsi que le 5.1 pour les diffusions publiques.

PROJET « LES CONNEXIONS OUBLIÉES » : <https://soundcloud.com/lesconnexionsoubliees>

Les connexions oubliées, c'est le rassemblement de ceux qui veulent participer au changement de paradigme, encourager la transformation de nos comportements individuels et collectifs, proposer des outils d'exploration et d'action, partager la parole de ceux qui travaillent à l'expansion de la conscience et créer des connexions entre l'art, la science, l'écologie, et toutes formes de voies initiatiques visant à développer notre conscience.