

## **::: MIGUEL SAMIEZ**

////////////////////

### **::: BIOGRAPHIE**

////////////////////

Miguel Samiez est né en 1974. A l'âge de 7 ans il aperçoit chez une de ses tantes une cassette audio dont la pochette est très intrigante... L'écoute de cette cassette va bouleverser sa vie. Il s'agit de l'album "OXYGENE" de Jean-Michel Jarre. La même année, pour Noël, il reçoit un Bontempi "B1" qui traîne encore maintenant dans son studio.

A cette même période, il "construit" des guitares avec des boîtes et des élastiques, des batteries avec des bidons et une baignoire en métal, squatte la radio familiale et écoute pendant des heures les signaux électroniques des petites ondes, fait du "sampling primitif" en faisant jouer d'un côté un disque de musique classique et de l'autre, des voix étrangères sur la radio. Le résultat lui laissera quelques séquelles sonores!

A l'âge de 18 ans, il troque ses consoles de jeux contre un "vrai" synthé programmable avec lequel il enregistre ses premiers "vrais" arrangements. Depuis, son unique but est d'avoir la plus grande palette sonore possible, afin de laisser libre cours à son imagination. Machines et synthétiseurs l'entourent littéralement dans son home-studio nommé "Solaris".

### **::: INFLUENCES**

////////////////////

Mike Oldfield, Vangelis, Jean-Michel Jarre, Kitaro, Frédéric Rousseau, Tangerine Dream, John Barry, Air, Röyksöpp, Souji Taro, Nobuo Uematsu, ainsi que tous les grands compositeurs du monde des jeux vidéo lui apportent l'équilibre musical parfait... jusqu'au jour où un musicien français, malheureusement disparu aujourd'hui, vient bouleverser ce monde pourtant parfait. François de Roubaix. Ses explorations sonores, ses mixes inavouables d'instruments ethniques et électroniques. Et surtout, plus que tout, cette spontanéité digne de l'enfance qui rend une musique si attachante, si chaleureuse.

Hormis l'inspiration directement liée à la musique, il puise ses idées et sa matière musicale dans des scènes de films, dans certains jeux vidéo, mais aussi lors d'instantanés privilégiés, dans un train où toutes les langues se mélangent, sur une plage de Bali lors d'une procession couvrant le coucher de soleil.

### **::: PROJETS**

////////////////////

- **TENGANAN** (prévu courant 2006). Inspiré par un voyage à Bali, cet album marie des sons enregistrés sur place et des rythmes, des atmosphères recréées en studio.

- **PASSAGER** (prévu pour fin 2006). Cet album sera plus sombre que les précédents, avec un côté plus "expérimental" et destructuré. Il contiendra des titres chantés. (pochette de l'album signée par Michel Granger)

- **EDENIA, ECHOES FROM ATLANTIS** (prévu pour fin 2007) sera plus acoustique que ses prédécesseurs. Un concept album sur l'hypothétique Atlantide, avec de longs instrumentaux.

- **MORE LIGHT FOR SHADOWS**. Une version plus personnelle des musiques du jeu "Kyodai Mahjongg".

- **DREAMS**, bande originale du film "DREAMS ARE FOREVER" (prévu pour début 2007)

Diverses collaborations, notamment avec les groupes ASTRAL ABUSE et MORNING SPARKS (collaborations très orientées "dancefloor" et "trip hop" façon Röyksöpp).