Esinam Dogbatse

PERFORMANCE SOLO ÉLECTRO WORLD, JAZZ, SOUL, FUNK D'UNE FEMME ORCHESTRE

De formation musicale classique (piano et percussions), Esinam Dogbatse se passionne ensuite pour la flûte traversière qu'elle manie savamment en autodidacte. Née à Bruxelles, elle se partage dès son plus jeune âge entre la Belgique et le Ghana, terre d'origine de son père, ce qui lui permet d'imprégner ses mélodies d'une touche africaine délicatement pimentée. Lorsqu'Esinam Dogbatse découvre l'Amérique du Sud, son sensuel tango, son lancinant pandeiro, son cajon et ses bongos, de sulfureuses influences latines viennent encore rehausser l'ensemble. Sa pratique de la flûte s'orne de tournures jazzy et de rythmes chaloupés qui s'implantent durablement au détour des chemins auditifs. Sa maîtrise de la loop station et autres claviers et samplers, nous fait voyager dans son univers teinté d'électro, de jazz et de world music. Elle s'inscrit dans cette nouvelle génération métissée, proposant une des déclinaisons possible de la fusion moderne avec la tradition ; quelques exemples tels que Ibeyi, Estère, Thais Diarra, Celia Wa etc... Aujourd'hui devenue multi-instrumentiste, Esinam Dogbatse écume les festivals européens tels que Couleur Café, Brussels Summer Festival, Brussels Jazz Marathon, Music Village, Botanique, Jazz Podium, Dunya Festival, Fest'Africa, Studio de l'Ermitage, Globaltica, Maailma Kylassa Festival, Gentse Feesten, Sfinks festival, Melkweg, Roots Festival, Music Meeting, Rasa, Vooruit, De Centrale, Les Francofolies de Spa, Lasemo Festival, Latitude festival, Worwilde Festical, Soundwave, Outlook festival, Saint Jazz Festival, Jazz à Maastricht, Théâtre des Doms en Avignon, ... Elle a également dispensé des cours de piano et de musique durant plusieurs années à l'International Montessori School, faisant d'elle une jeune pédagogue avertie.

www.esinamdogbatse.com

Esinam Dogbatse : flûte, percussions, clavier, kalimba, voix, loop, effets

LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE

Historique

Les prémisses de l'électronique musicale se situent vers 1897 avec leTelharmonium. Cet instrument électromécanique (et non électronique) est l'ancêtre du synthétiseur. Le son n'était pas produit par un oscillateur électronique, mais par la rotation d'une «roue phonique». On a comparé ce principe à celui d'une dynamo qui produirait des impulsions électriques brèves, d'où le nom Dynamophone qui lui a également été attribué.

En 1920, Léon Theremin crée le Theremin Vox, qui peut être considéré comme le premier instrument électronique : les fréquences de vibrations sont commandées par les gestes de la main au voisinage d'une antenne. Dès leur apparition, les techniques de production, de transmission et d'enregistrement du son font l'objet de tentatives de transpositions dans

Folk - Pop - Rock - Roots - Soul - Funk - Hip-hop - Beatbox - Electro

le domaine de la création musicale. Souvent anecdotiques, celles-ci ne doivent cependant pas cacher au moins deux faits d'importance : un élargissement du spectre sonore et une remise en question de l'interprétation, de l'audition, voire de la composition.

Les futuristes italiens (Luigi Russolo, Filippo Marinetti...) entendent élargir la matière musicale à tous les sons ; ils publient «L'art des bruits» en 1913. Dès les années 1930, Edgar Varèse tente d'exploiter ces nouveaux appareils pour trouver les sonorités qu'il cherche vainement avec les «instruments classiques». Mais c'est au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale que l'électroacoustique fait réellement irruption dans le champ des musiques contemporaines. La musique concrète est «officiellement» née dans le Studio d'Essai de Radio-Paris en avril 1948. Pierre Schaeffer y fait ses premières expériences musicales à l'aide de sillons fermés sur disques 78 tours (l'effet «disque rayé»). Pierre Henry le rejoint au sein du «Groupe musique concrète» et ils créent la première œuvre concrète d'importance : «Symphonie pour un homme» (1950) dont le titre laisse transparaître cette angoisse ressentie par Pierre Schaeffer : ils sont les géniteurs d'une «musique sans musicien». En 1958, le «Groupe musique concrète» devient «Groupe de Recherches Musicales» (GRM) et s'instaure comme un véritable laboratoire-école d'électroacoustique où se formeront et évolueront les principaux compositeurs électroacousticiens français : Bernard Parmegiani, Michel Chion, François Bayle, Christian Zanesi...). Le Canada est également devenu l'une des principales terres d'accueil de l'électroacoustique (également appelée «acousmatique») tout particulièrement à l'Université de Montréal sous l'impulsion de Marcelle Deschêne et de Francis Dhomont. Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, les adeptes du sérialisme trouvent dans les nouvelles techniques le moyen de mener plus loin leur désir de contrôle du phénomène musical. Le studio de la West Deutsche Rundfunk à Cologne fondé par le Dr Werner Meyer-Eppler et Robert Beyer en 1951 (bientôt rejoints par Herbert Eimert et Karlheinz Stockhausen) constitue véritablement le premier studio de musique électronique. De nombreuses autres créations de studios suivront : le Studio de Phonologie Musical de la RAI, à Milan, créé par Bruno Maderna, Luciano Berio et Luigi Nono en 1955 ; le studio de la radio NHK (1956) à Tokyo, par Mayuzumi, Moroî, Takemitsu ; le Columbia-Princeton Electronic Music Center fondé en 1959 par Wladimir Ussachevsky, Otto Luening et Miltton Babbit. Aux Etats-Unis, des initiatives hors du domaine sériel voient également le jour : le San Francisco Tape Music Center fondé par Morton Subotnick en 1959, équipé des prototypes de synthétiseurs de Donald Buchla et où travailleront, entre autres, Terry Riley, Pauline Oliveros et Steve Reich. Le

Sonic Arts Union (David Behrman, Robert Ashley, Alvin Lucier, Gordon Mumma) a particulièrement marqué le domaine de la «musique électronique vivante» ; ce collectif met en commun ses propres instruments électroniques bidouillés de façon artisanale. Richard Maxfield enseigne, sans doute le premier aux Etats- Unis, les techniques de création musicale à l'aide de sources électroniques.

Mais ces nouveaux outils restent onéreux et se répandent tardivement dans la sphère pop. A la fin des années 1960, débuts 1970, le rock planant allemand, dit «Krautrock» sera l'un des plus fervents utilisateurs des nouveaux synthés. Tout particulièrement la scène berlinoise où Tangerine Dream, Klaus Schulze, Ash Ra Temple explorent en pionniers des espaces musicaux intersidéraux.

Cependant, d'autres foyers contribuent à installer cette révolution électronique dès la fin des années 1960, puis au cours des années 1970. Le rock psychédélique amène ainsi quelques pierres fondatrices à l'édifice par l'intermédiaire de groupes tels que Pink Floyd qui, outre son recours intensif aux sonorités synthétiques, utilise la matière sonore d'enregistrements "de terrain" dans ses morceaux. De l'autre côté de l'Atlantique, sur la petite île de Jamaïque, quelques producteurs inventifs (King Tubby, Prince Jammy, Lee "Scratch" Perry) accouchent,

1970 d'un étrange avatar du reggae, le dub, dans lequel le studio acquiert le statut d'instrument central au processus de création, à grand renfort d'effets (réverbérations, delays ...). Les Etats-Unis ne sont pas en reste, avec l'émergence de formes déviantes du funk et du disco qui engendrent les balbutiements du hip- hop, de la house et de la techno. Les pionniers du hip-hop tirent pleinement parti de la démocratisation progressive des premiers instruments numériques, en particulier des échantillonneurs (samplers), pour un art du "recyclage" de la matière sonore porté aux nues par des formations telles que Public Enemy dans les années 1980. La musique électronique doit en effet largement sa créativité à son indépendance des studios professionnels d'enregistrement et au développement du home studio (littéralement "le studio chez soi") en tant que nouveau modèle de production.

Ce creuset d'influences conjuguées débouche sur la musique électronique et s'acoquine notamment à la pop anglaise post-punk pour donner naissance à une mouvance qui contribuera à faire entrer ces sonorités dans les hit-parades et l'inconscient collectif : la New wave (Depeche Mode, The Human League, New Order...). Un autre groupe connu des années 1980, The Art Of Noise, mélange séquences électroniques avec des échantillons allant de l'extrait de discours politiques aux bruits de moteurs.

Les hybridations se multiplient tous azimuts au cours des années 1990 et ce bouillonnement engendre une multitude de styles (trip-hop, drum 'n 'bass, electronica ...), dont certains réconcilient recherche musicale et accessibilité. Aujourd'hui, l'électronique a envahi le domaine de la création musicale, aussi bien dans la techno que dans la variété pop rock. La simplicité de programmation des machines actuelles permet à n'importe qui, avec un peu de patience, d'obtenir des résultats

Principaux genres

• Electroacoustique : Musique concrète - Musique pour bande - Électroacoustique improvisée - Musique acousmatique - Musique assistée par ordinateur - Art sonore
• Techno : Ambient - Breakbeat - Drum 'n'bass - Hardcore - House - Techno - Trance
• Electronica : New Beat - Intelligent dance music - Synthpop - Glitch – Electro
• Hip-Hop : Abstract Hip-Hop - Illbient - Trip-Hop – Turntablism
• Dance : Eurodance – Jpop - Industriel : EBM - Electro-Indus - Metal Indus • Noise - Power Noise
• Genres périphériques : Big Beat - Downtempo – Dub - Nu Jazz - Post-rock

Boîte à rythmes

La boîte à rythmes est un instrument de musique électronique imitant une batterie ou des instruments de percussion. Les premières boîtes à rythmes ne reproduisaient que des styles préprogrammés (mambo, tango...).Progressivement, elles ont permis à l'utilisateur de créer sa propre rythmique grâce à un petit séquenceur intégré.

Loop station

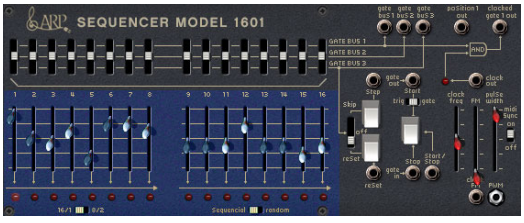
Le terme «loop station» désigne l'appareil électronique permettant d'enregistrer des boucles musicales en direct, en général utilisé avec une guitare ou la voix. Une boucle est une partie d'une séquence musicale ou d'une onde répétée plusieurs fois. Souvent utilisée dans la musique électronique, elle peut aussi être créée à partir d'un sample.

Synthétiseur

Appareil électronique permettant de créer, de reproduire des sons à partir de leurs éléments constitutifs (fréquence, durée, hauteur ...)

Expandeur

Matériel ou logiciel, l'expandeur est un processeur MIDI qui réalise la synthèse de sons. On peut l'assimiler à un synthétiseur dépourvu de clavier.



Séquenceur

Un séquenceur permet d'enregistrer des événements MIDI de façon séquentielle (les uns après les autres), de les éditer (les modifier), puis de les relire pour commander un générateur de sons. Comme pour un magnétophone multipistes, les pistes peuvent être enregistrées successivement puis subir indépendamment les unes des autres un certain nombre de traitements. Pour éviter toute confusion, il faut toujours se souvenir qu'un séquenceur n'enregistre aucun son mais uniquement des codes MIDI; son efficience est donc intégralement dépendante de la présence d'un générateur de son relié par MIDI.

MIDI, abréviation de Musical Instrument Digital Interface Protocole, créé en 1982, permettant l'échange de données numériques entre appareils informatiques ou instruments électroniques. C'est le point de passage obligé pour quiconque décide

d'utiliser plus d'un générateur de son (boîtes à rythmes, sampleurs, expandeurs, séquenceurs...). Les messages MIDI transitent par une interface MIDI et par câble disposant d'une prise MIDI (DIN 5 broches).

Le MIDI est capable d'interpréter beaucoup de paramètres, comme le changement d'instrument, le volume, l'attaque, la durée des notes, les modulations... ainsi que les paramètres de son en temps réel (cut off, résonance...).

Sampleur et sampling

Un sampleur (appelé également échantillonneur) est un appareil électronique permettant d'enregistrer une source audio externe, d'échantillonner des sons (samples) et de les rejouer ensuite sur un clavier ou à partir d'un contrôleur MIDI ou encore à partir d'un séquenceur. Ce type d'appareil est très utile pour pouvoir utiliser des sons impossibles à réaliser avec un synthétiseur traditionnel, comme un chien qui aboie ou un train qui passe, une boucle jouée par un batteur ou encore un piano ou une trompette! Le sampling (l'utilisation d'une partie d'un enregistrement, pour produire des effets et de nouveaux sons) peut servir à différents niveaux : certains n'hésiteront pas à récupérer des parties basse/batterie sans même y retoucher, d'autres s'en serviront pour ajouter des interventions vocales... Les styles peu orientés vers les machines peuvent aussi profiter du sampling pour ajouter des sonorités à une petite formation (ajout d'une section de cuivres, de cordes...), ou encore pour obtenir des sonorités impossibles à réaliser en temps réel : samples joués à l'envers, chœurs fait par le chanteur ou sons synthétiques... Le sampling s'est répandu au cours de la fin du 20ème siècle. La plupart des musiques récentes ont recours aux samples : le hip-hop, la jungle, la house... Il faut noter que cette technique a été le sujet de débats sur la propriété intellectuelle et le droit d'auteur.

Pédale d'effet

Une pédale d'effet est un petit appareil électronique contrôlable au pied servant à appliquer un effet au son émis par un instrument de musique amplifié (guitare électrique, clavier, basse, etc.). Ce format est apprécié sur scène pour sa petite taille, et pour la possibilité d'être contrôlé tout en jouant de son instrument.

L'invention du transistor en 1947 permit la création de circuit électronique de petite taille. C'est dans les années 1960 que cette technologie est appliquée pour la musique. En 1962 la première pédale de fuzz (effet de saturation du son) est créée. L'apparition de pédales « multi-effets » abordable, combinant de nombreux effets (delay, distortion, harmoniser, faser etc..) dans la même pédale, a permis la démocratisation de leur utilisation.

Toute pédale d'effet peut être utilisée avec un signal électrique entrant provenant d'un micro. Il est possible d'utiliser n'importe quel instrument électrifié, mais également un instrument acoustique repiqué par un micro. Certains artistes utilisent ainsi des pédales avec des trompettes, violons, flute etc.. La wah-wah était d'ailleurs destinée à être utilisée sur une trompette avant d'être adoptée par les guitaristes. La pédale d'effet module différents paramêtres physiques du son, son timbre, son volume et parfois sa fréquence.

EXPLOITATIONS PÉDAGOGIQUES :

- Les influences stylistiques de la musicienne ;
- Historique et origines des instruments utilisés ;
- Les machines et pédales d'effets utilisées ;
- Les techniques liées à l'approche électro ;
- L'autodidaxie en musique.

LIENS INTERNET

www.facebook.com/Esinamdogbatsesolo/

Folk - Pop - Rock - Roots - Soul - Funk - Hip-hop - Beatbox - Electro

JEUNESSES MUSICALES WALLONIE-BRUXELLES
FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES
WBI Wallonie-Bruxelles International
SABAM FOR CULTURE