



SAISON JM

2017 - 2018



OYSTER NODE

Tourbillon électro jazz-hip-hop-R&B

JULIE RENS

chant

ELVIN GALLAND

clavier

SAMY WALLENS

batterie

PIERRE SPATARO

saxophone

LUCA DEROM

machines

DORIAN PALOS

basse



JM Wallonie - Bruxelles



TOUTE L'ANNÉE

SECONDAIRE

BELGIQUE

OYSTER NODE

TOURBILLON ÉLECTRO JAZZ-HIP-HOP-R&B PORTÉ PAR UNE VOIX ENVOÛTANTE

Se tenant à bonne distance de toute tentative de classification, Oyster Node déploie un univers hybride né de la fusion entre électro et flow mélodique R&B obsédant, rehaussé de groove hip-hop et de délicates touches jazzy. Le tableau ainsi esquissé flamboie sous la voix brûlante de Julie Rens.

Initialement de formation classique-jazz et diplômés du conservatoire, la chanteuse et certains de ses comparses sont pourtant épris de musique dans tous ses contours.

Les influences d'Oyster Node foisonnent en effet déclinant un patchwork des plus envoûtants, également révélateur de l'investissement de chaque personnalité artistique présente au sein du groupe tant dans les compositions que les arrangements, le mixage ou encore la production.

En véritables adeptes de l'écriture collective, il n'est pas rare non plus que ces explorateurs du «do it yourself» métamorphosent pour un temps leur salle de bain ou bureau en mini-studio éphémère.

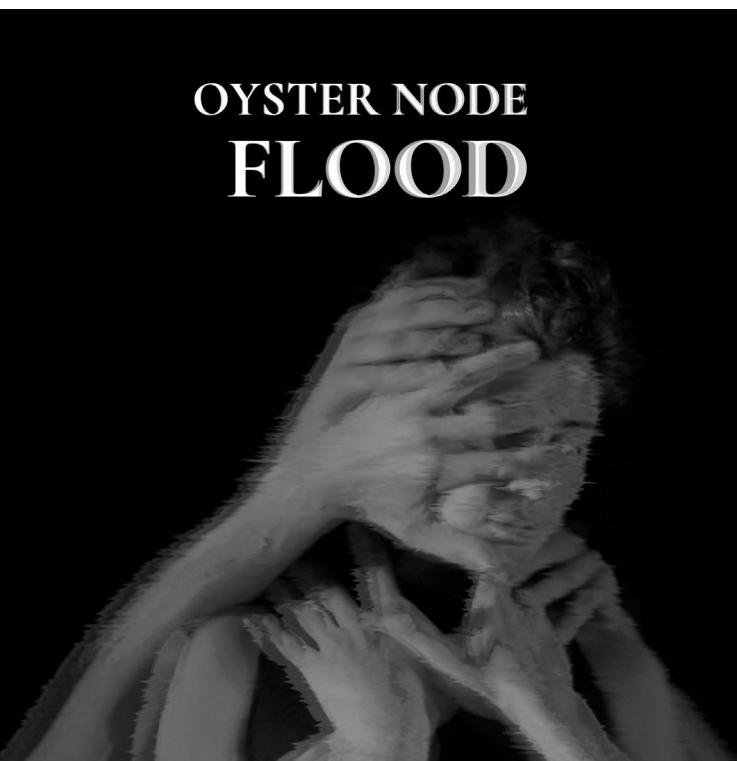
L'«éphémère», thématique de l'un des textes de «Yearn», leur premier EP sorti en 2016 qui, comme l'indique son titre énigmatique «Aspirer à ...», se veut évocateur de tant d'horizons possibles à découvrir, pour un temps ou plus.

www.facebook.com/oysternode

Spectacle aussi disponible en anglais



LE « HOME- RECORDING »



La pratique du home-recording consiste à privilégier l'enregistrement d'un album ou de morceaux « à la maison » plutôt que dans un studio d'enregistrement professionnel. Le « home-record » s'est progressivement développé et démocratisé depuis le milieu des années 80, grâce à l'avènement de nouvelles technologies de l'informatique et à la miniaturisation des équipements d'enregistrement jusqu'alors utilisés dans les studios pro. Le studio at home apparaît de nos jours comme une solution abordable et convaincante tant pour les amateurs que les musiciens professionnels. L'avantage principal ? Ce serait le prix, bien moins élevé que celui demandé par les studios pro. Mais également une plus grande liberté et des outils à disposition à toute heure pour expérimenter et travailler quand on le souhaite.

Aujourd'hui les infos et conseils à ce sujet foisonnent sur internet, grâce à des sites spécialisés, vidéos ou forums variés, permettant à qui voudrait se lancer de récolter les informations qu'il recherche.

Pour faire du home-recording, il faut cinq pièces d'équipement essentielles: <https://www.youtube.com/watch?v=hDmy3JKKcms>

1. L'ordinateur

C'est l'outil central qui permet d'assembler et de traiter les différents enregistrements (d'instruments, de voix, de bruitages...) grâce à des logiciels spécialement conçus pour la création musicale.

2. La carte son

Son rôle est de gérer les sons émis ou reçus par l'ordinateur. Pour réaliser un bon enregistrement, il est recommandé d'utiliser une carte son externe, plus performante que la carte son de base présente dans n'importe quel ordinateur.

3. Le microphone

Il permet de capter et donc d'enregistrer les sons provenant de différentes sources (instruments, voix, bruitages...).

4. Les écouteurs/le casque

Cet outil est particulièrement intéressant puisque les différents instruments ne sont pas toujours enregistrés au même moment. Si c'est par exemple au tour du bassiste d'enregistrer sa piste pour ensuite l'ajouter au morceau final, il peut jouer de son instrument et écouter simultanément au casque les pistes d'autres instruments déjà produites, et ce, sans « polluer » l'enregistrement en cours.

5. Les haut-parleurs/baffles

Lorsque le moment du mixage arrive, il est conseillé de travailler avec des haut-parleurs, permettant une écoute plus nuancée et souvent de meilleure qualité que celle au casque.

©TWNX

Les artistes s'entourent généralement de professionnels pour encadrer la production de leur musique, sa promotion et sa diffusion, l'organisation de concerts, la production de CDs... Ces professionnels se rassemblent souvent au sein d'organisations appelées maisons de disque, ou labels (de l'anglais « étiquette »), qui ont pour mission initiale d'aider les artistes à se développer. Il existe divers types de maisons de disques, de toutes tailles et spécialisées dans des genres musicaux très variés.

Un label indépendant cherche avant tout à se différencier des grandes majors de l'industrie musicale, entreprises multinationales au nombre de trois – Universal, Warner et Sony – principalement préoccupées par la rentabilité et le développement commercial des artistes. Ces trois sociétés possèdent à elles seules plus de 80% du marché musical mondial, alors qu'elles ne produisent que 20% des sorties musicales. De très nombreux petits labels ou labels indépendants se partagent le reste du marché. La mission d'un label indépendant est de garder une certaine liberté artistique par rapport aux attentes du public ou des radios par exemple. Ces structures, bien moins puissantes financièrement que les majors, ont évidemment, elles aussi, une visée commerciale. Mais ce souci apparaît cependant secondaire, privilégiant avant tout la visibilité d'artistes talentueux, parfois marginalisés, et encore trop méconnus.

ET L'AUTOPRODUCTION ?

Un artiste peut également décider de travailler en autoproduction. « Dans ce modèle, la musique est écrite, jouée, produite et commercialisée par l'artiste lui-même ou en tout cas, il reste aux commandes de ces différents aspects. Dans sa forme la plus humble, l'autoproduction implique que les albums soient pressés en quantités limitées, vendus lors des concerts ou à travers le site web de l'artiste ... Dans les limites de ses capacités, l'artiste a le contrôle créatif absolu sur sa musique, mais aussi sur la façon de la distribuer ». (Byrne, Y. (2012). *How Music Works*. Edinburgh, UK : Canongate Books) Ce phénomène gagne du terrain et contribue en partie à la modification et la réorganisation de certains acteurs du secteur musical.

QUELQUES « MACHINES »

La 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.

La 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.

L'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.

Le 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 efficacité 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...).

Le sampleur



Un sampleur (appelé également échantillonneur) est un appareil électronique permettant d'enregistrer une source audio externe, d'échantillonner des sons (samples = « échantillon ») 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, flûte 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 paramètres physiques du son, son timbre, son volume et parfois sa fréquence.