



Lexique DJ

Parce qu'il est important de savoir de quoi on parle, voici le lexique du DJ.

Des termes souvent techniques qui peuvent être incompréhensibles pour un débutant.

En voici quelques uns, la liste n'est sans doute pas complète car il existe beaucoup de mots dans le vocabulaire DJ.

Nous allons voir le vocabulaire pour :

_ Le langage

_ La table de mixage

_ Les platines, et les DVS

_ Les fichiers audio et leurs formats

_ Les effets

Bonne lecture.

Le langage :

A cappella : Il s'agit d'un morceau sans instruments, la piste audio ne contient que des voix

Aftermovie : Vidéo reprenant les moments les plus forts et mémorables d'un festival, une promotion pour la saison suivante

Anthem : Morceau choisi par les organisateurs d'événement pour représenter celui-ci

Arrangement : Composition d'un morceau, création mélodique et rythmique

Bassline : Terme anglais qui désigne la ligne de basse, instrument et sonorité essentiels dans la musique électronique

Beatport : Plate-forme de téléchargement de musique en ligne

Boiler room : Set de DJ avec un public réduit, filmé en streaming, le public est dos au DJ

Boomer ou woofer : Haut-parleur de basse fréquence, reconnaissable par leur gros diamètre

Bootleg : Remix illégal d'un morceau où les samples sont utilisés sans droits d'auteur

Break, breakdown : Moment le plus calme du morceau, ce moment permet certain enchaînement

Breakbeat : Morceau constitué principalement d'instrument rythmique, il est un style de musique

Build up : Moment avant le drop, caractérisé par la répétition et l'accélération de la caisse claire et/ou la montée en fréquence de certains instruments. Un effet de stress est créer avant la libération au moment du drop

Clap : Son de claquement de doigt ou de main, joué à titre de caisse claire

Clé harmonique : Codage définissant la tonalité d'un titre, indiquant une note gamme de 1 à 12 (comme les 12 touches d'un clavier de piano) et un mode A ou B (majeur ou mineur)

Club mix ou extended mix : Version de morceau destinée à être mixée par un DJ, la version est allongée

Cover : Représente la pochette d'un titre de manière électronique (image)

DJ : Disque jockey, animateur de soirée musicale enchaînant la musique sans coupures

DJ set : Représentation d'un DJ avec son matériel, vocabulaire empreinte du tennis (set)

Drop : Moment le plus fort d'un morceau, libération de l'énergie après le build up

Edit : Modification légère de l'arrangement d'un morceau, par l'ajout ou le retrait d'instrument ou de voie

EP : Signifie Extended Play, c'est l'entre 2 titres et l'album, généralement 4 ou 5 titres

Hat : Son de cymbale de batterie

Hi-hat : Son de cymbale de batterie très aigu

Introduction, intro : Début d'un morceau, caractérisé par la simplicité, peu d'instruments y son présents pour introduire le reste des instruments qui composeront le morceau

Kick ou kick bass : Grosse caisse ou pied en français, jouée au pied sur la batterie. Élément de base de la rythmique dans la musique électronique, le kick est joué à chaque temps (entendez : boom,boom;boom)

Label : Chargée de la distribution et de la communication des oeuvres des artistes en musique, donne généralement une direction artistique musicale

Lead : Mélodie principale d'un morceau, constitué de

plusieurs instruments jouant ensemble

Light-jockey : Animateur lumière de scène ou club, accompagnant de façon synchronisée le disque jockey qui lui anime par le son pour donner un seul et même show

Line up : Programme d'un festival, énumération et ordre de passage des artistes

Live set : Les morceaux joués dans un live set sont édités et arrangés en live avec le matériel de production. L'artiste joue d'instruments virtuels ou réels en plus des platines

Main stage : La plus grande scène d'un festival, la scène principale

Mainstream : commercial en français, diffusé sur les grande chaîne et radio

MAO : Musique assistée par ordinateur

Mashup : Fusion de plusieurs morceaux pour n'en faire qu'un seul, peut être réalisé en live, en mix en cut

Master : Désigne le morceau qui sera la référence pour en créer les copies

Matering : Processus final après l'arrangement et le mixage d'un morceau. Les derniers réglages y sont apportés

Mixage : Réglage de volume et d'égalisation entre les pistes d'instruments au sein d'un morceau

Mixage DJ : Mélange d'un moins 2 sources sonores ou enchaînement rapide entre les 2. Consiste à ne pas laisser de silence

Mixage harmonique : Mix DJ enchaînant des morceaux accordés entre eux. Le mix harmonique est comme un morceau sans fausse note, un confort pour l'auditoire

Original mix : Morceau original comme son mon l'indique, l'édition du morceau de l'artiste sans modification

Outro : La fin d'un morceau, la conclusion, le contraire de l'intro

Podcast : Emission vidéo ou audio. Diffusion sur plateforme de morceau à découvrir pour les podcast DJ (ex: soundcloud)

Radio edit : Version d'un morceau formaté pour la radio. La durée est limitée pour être joué en radio

Release : Morceau en sortie officielle, disponible à la vente

Remake : Morceau reproduit « à l'identique » sans avoir de support du morceau original. L'arrangement est

créée à partir de l'écoute du morceau

Remix : Création d'un morceau à partir d'un titre original à l'aide de pistes issues de ce titre (ex: voix, mélodie)

Rip ou ripping : Enregistrement lors d'émission de radio ou de live (ripper un cd)

Roue de camelot : Cette roue permet de connaître la compatibilité harmonique entre morceaux. Composée de 24 cases (2x12) représentant les 12 demi-tons de la gamme majeure et 12 demi-tons de la gamme mineure

Sample : échantillon en anglais. Petit morceau d'un titre ou simplement d'un instrument. Matière pour le sampler

Sampler : Enregistreur de petites phrases sonores, utilisé pour créer des rythmiques

Scratch : Manipulation d'un disque vinyle afin de produire des sons de répétition (bégaiements) à partir d'un titre. Combiné avec le crossfader, la platine et la table de mixage deviennent un instrument de musique. Tout type de son peuvent être utilisés (ex: voix, instruments, rythmiques)

Sidechain : Compression d'un signal sonore effectué par un autre signal sonore. Cette technique permet de libérer de l'espace pour certains instruments qui ne doivent pas jouer ensemble. Exemple : compresser la basse avec le kick, pour que les 2 jouent indépendamment

Signature rythmique : Définition du nombre de temps par mesure (ex: Techno : 4/4, Tango : 3/4)

Snare : Caisse claire, instrument de batterie, roulement de caisse, élément du build-up (le son qui fait clac)

Synthétiseur : Clavier électronique, crée des sons à partir d'oscillateurs électriques (synthèse sonore)

Tempo : Battement par minute, unité de mesure de vitesse en musique

Track : Morceau ou titre

Tweeter : Haut-parleur qui émet les hautes fréquences, pour les aigus (compresseur, event)

Vidéo edit : Version de morceau destiné au clip, légèrement plus long que le radio edit

Pour la table de mixage :

Bal, pan : Balance ou panoramique, est le réglage en les sorties gauche et droite du canal, ou du master

Booth : Sortie pour retour de scène (peut servir de sortie master)

Calage : Le fait de caler les tempos ensembles, de les superposer

CH1 CH2 CH3 etc : Canal d'entrée de source sonore (vinyle, cd, mp3)

Clip ou Peak : Est le dépassement du seuil maximal en db

Crossfader : Le crossfader permet la sélection du canal de sortie au master

Cue ou Pfl (pré-écoute) : Écoute de la source sonore par canal avant la sortie master (écoute du canal au casque)

Cut-off : Réglage de seuil de fréquence (pour l'activation d'un effet sous ou au dessus de ce seuil par exemple)

Db : Décibel (unité de niveau sonore ou pression acoustique)

Dry / Wet : Réglage du niveau de transformation sonore (dry=0%,wet=100%)

Fader : Indépendant du gain, le fader agit sur le volume du canal

Flex Fx loop, send, return : Sortie du signal sonore neutre et entrée après application d'effet (processeur

externe à la table de mixage)

Fx : Effet numérique (exemple : delay, phaser, etc)

Gain, level, trim : Le gain, level, ou trim est le pré-réglage du niveau sonore d'un canal

Head-Phones : Sortie casque

High, mid, low : fréquence haute (3000 à 20000Hz), fréquence médium (200 à 3000Hz), fréquence basse (20 à 200Hz).

Isolator (eq) : Isolation d'une plage de fréquence sélectionnée (high, mid, low)

Line / phono : Sélection de l'entrée selon la source connectée

Master : Le master est la sortie de la table de mixage. Les sources des canaux s'y retrouvent mélangées

Mic : Entrée microphone

Midi (Musical instrument digital interface) : Protocole de communication entre appareil électronique. Connexion par câble (câble midi, usb, ethernet, firewire) ou sans fil (bluetooth)

Mixer, mixette : Table de mixage

Rec out : Sortie d'enregistrement (indépendant du

master le niveau est constant pour l'enregistrement)

Saturation : Dégradation de la qualité sonore due à un niveau trop élevé

Session in : Entrée auxiliaire

Session out : Sortie auxiliaire

Signal ground : Connexion de la masse (avec l'entrée phono)

Split cue : Fonction de la sortie casque qui permet d'avoir chaque canal séparé (canal 1 à l'oreille gauche, canal 2 à l'oreille droite)

Tap : Réglage du Bpm manuel

Talk over : Abaissement du volume (master) pour laisser place au microphone (en db)

Vu-mètre : Indicateur lumineux indiquant l'intensité sonore (en db-vu : intensité électrique)

Warm up : Début de soirée, un genre d'introduction pour « chauffer le public » avant le gros de la soirée

Pour les platines et les DVS (digital vinyl system) :

Beat : Temps de la mesure

Beatmatching : Synchronisation des tempos (Bpm) entre 2 morceaux pour l'enchaînement, calage tempo en français

Beat grid : Grille superposé sur l'image d'onde sonore pour marquer les temps de la rythmique

Beat markers : Repère sur chaque temps (Bpm)

Bpm : Battement par minute, détermine la vitesse d'une rythmique

Browser : Gestionnaire de fichier audio permettant le rangement des titres par nom, bpm, etc

Cellule : Ensemble porte diamant et diamant

Clé de tonalité (key) : Tonalité majeure d'un morceau de musique (la note de référence)

Cue point (ou point cue) : Point de repère virtuel (début de piste)

Deck : Platine virtuelle

Diamant : En bout de cellule qui est en contact direct avec le vinyle

Feutrine : Positionné entre le plateau de la platine et le disque vinyle permettant de faire glisser celui-ci.

Hot cue : Point de repère virtuel qui peut être positionné en cours de lecture

Jog dial ou Jog wheel : Molette qui permet d'avancer ou de reculer dans le morceau. Permet aussi le scratch et le pitch bend selon le réglage (jog mode)

Limitter : Réduit le niveau sonore pour éviter la distorsion et la saturation du son

Loop : Boucle sonore (une partie de la piste en lecture sans fin)

Loop in, out : Le loop in est le point de début de bouclage. Le loop out est le point de fin de bouclage

Master tempo : Le master tempo est le maintien de la tonalité après modification du pitch

Pitch : Le pitch est le réglage de vitesse de la source sonore en pourcentage (souvent 8 ou 16%)

Pitch bend : Le pitch bend est l'augmentation ou la diminution du pitch de façon temporaire

Pitch range : Plage de réglage du Pitch (valeur maximum et minimum)

Quantize : Unité de réglage de nombre de beats

Sampler : Enregistrement d'un échantillon issu d'une source sonore. Le rappel de l'échantillon est instantané.

Sync : Synchronisation du tempo des pistes

Waveform : Forme de l'onde sonore (souvent colonisée en fonction des fréquences), aperçu visuel du son. La forme de l'onde sonore permet de déterminer les moments forts et faibles d'un morceau visuellement.

Les fichiers audio :

Il existe des formats audio compressés et non compressés. Il existe aussi la compression réversible (LFAÇ, ALAC, Shorten) et irréversible (AC-3, MP3, mp3PRO, OGG, VQF, WMA, AU, ASF, AA, ACC, ATRAC).

La fréquence d'échantillonnage (44,1,48,88,2,96,128,176,4,192 kHz) et la résolution (8,16,24 bits) détermine le poids (en octet) du fichier audio.

Le débit est la vitesse (en bit/seconde) de diffusion des données.

La taille d'un fichier audio sera proportionnel à sa qualité.

Par exemple un fichier MP3 (donc compressé) mais avec un haut débit (320kbit/s) sera d'une assez bonne qualité audio.

En format compressé choisir des compressions à haut débit.

Les formats de fichier audio :

Aiff : Format audio apple (audio interchange file format)

Mp3 : Algorithme de compression audio (MPEG-1/2 audio layer III)

OGG : Format audio libre

Wav : Format audio wav (waveform audio file format)

WMA : Format audio windows (windows media audio)

Les effets :

Notez que selon les fabricants les noms des effets

peuvent être différents.

Chorus : Effet numérique (le chorus donne l'effet d'une lecture à l'unisson avec une seule source sonore)

Crush : Effet numérique (le crush détériore le son en y ajoutant des artefacts numérique ou de la distorsion)

Delay : Effet numérique (le delay est un effet sonore répétant un signal comme l'écho qui baisse de volume en proportion du nombre de répétition à la différence que le signal est fidèle à celui d'origine)

Echo : Effet numérique (l'écho est un effet sonore répétant un signal qui se dégrade et baisse de volume en proportion du nombre de répétition)

Filter : Filtre passe haut et passe bas en un seul bouton rotatif (hi-pass, low-pass)

Flanger : Effet numérique (le flanger est un effet sonore obtenu en additionnant au signal d'origine ce même signal mais légèrement retardé)

Gate : Effet numérique (le gate coupe le son de la source sous un seuil pré-déterminé en db)

Lfo : Effet numérique (le lfo est appliqué avec un effet car à lui seul il ne crée pas d'effet. Il fait varier l'intensité de l'effet de façon cyclique)

Phaser : Effet numérique [le phaser est un effet sonore

obtenu en créant un trou dans le spectre des fréquences et la modulation ce trou sur une plage de fréquence à une certaine vitesse (LFO)]

Pitch shifter : Effet numérique (le pitch shifter est un effet sonore qui modifie la tonalité du son)

Reverb : Effet numérique (la reverb est un effet sonore de réverbération comme dans une salle, cathédrale ou un studio)

Sampler : Effet numérique (le sampler permet d'enregistrer et de mettre en boucle une petite partie de son)

Trans/Transform : Effet numérique (le transform coupe le son en rythme, le son est haché)

La liste des effets et de leurs paramètres peut-être très longue, ici ont été regroupés les plus souvent utilisés.

Conclusion :

Le mixage DJ est un art et il faut savoir ce que l'on fait quand on mix.

Un bon début est de connaître parfaitement son matériel, et de voir s'il convient bien pour l'usage que

l'on en fait.

Et pour en parler il faut avoir les mots, donc le langage est primordial.

Comment comprendre ce que dit un DJ si l'on ne comprend pas de quoi il parle.

Si vous débutez en DJ-ing vous allez apprendre que l'on apprend de ceux qui savent déjà.

Regarder (ou plutôt écouter) comment font les DJ pro est une solution.

Maintenant que vous en savez plus sur le langage DJ, il ne reste plus qu'à pratiquer alors bon mix !!!!

[Cliquez ici pour apprendre la théorie et la pratique du Mix DJ](#)

Formation MAO et DJ