



# GLOSSAIRE

Pour faire de la musique, il n'est pas forcément nécessaire de connaître les termes techniques. Si le jargon musical ou un terme spécifique (par exemple que tu as rencontré dans les vidéos) t'intéresse, tu trouveras ici quelques explications concrètes :

**Accords mélodiques** : notes d'accord jouées les unes à la suite des autres.

**Accords rythmiques** : plusieurs notes d'accord jouées ensemble de manière répétée.

**Activation de la piste** : activation de l'enregistrement pour la piste correspondante pour ne pas enregistrer sur toutes les pistes en même temps, mais uniquement sur celle qu'on a activée.

**Analogique** : les équipements analogiques sont des technologies ne traitant pas de données numériques, par exemple les enceintes, microphones, guitares, câbles de micro, tourne-disques, magnétocassettes.

**Arrangement** : l'assemblage des différentes parties et du déroulement temporel d'une chanson, comme le choix des instruments, quel instrument joue quoi à quel moment, la façon dont ils s'harmonisent et se complètent et leur fonction. On peut distinguer, d'une part, le déroulement temporel d'un arrangement (forme), et d'autre part, la fonction des différents éléments de l'arrangement dans une partie spécifique (basse, accords, mélodies).

**Balance (soundcheck)** : dosage et vérification du son avant de commencer l'enregistrement.

**Beat** : le terme « beat » est souvent employé pour désigner l'accompagnement complet d'une chanson ou d'un rap. « Beat » peut également désigner le pattern/motif de batterie. Par ailleurs, c'est également le terme anglais employé pour désigner le battement de la mesure.

**Boucle (loop)** : une séquence musicale qui est répétée, par exemple après un certain nombre de mesures.

**bpm (battements par minute)** : unité de mesure utilisée pour indiquer la vitesse d'une chanson ; 120 bpm = 120 battements par minute = 120 battements de mesure réguliers par minute.

**Canaux stéréophoniques** : en général, on écoute de la musique sur deux enceintes, une enceinte/un écouteur gauche et une enceinte/un écouteur droit(e). C'est ce qu'on appelle la reproduction stéréophonique. Pour cela, dans le monde analogique, deux câbles sont nécessaires : un pour chaque enceinte. Dans le monde numérique, les câbles n'existent qu'à l'intérieur de l'ordinateur (virtuellement) ; on les appelle « canaux ».

**Caractère direct** : un son peut résonner directement (proche) ou indirectement (plus loin ou par exemple derrière un objet ou un mur). Plusieurs facteurs jouent un rôle important dans ce contexte, comme la part de fréquences élevées, la réverbération ou le volume par rapport à d'autres sons.

**Clip** : un champ dans une station de travail audio numérique (DAW, Digital Audio Workstation) dans lequel un fragment musical (par exemple un sample) est placé et qui peut être joué seul ou avec d'autres clips.

**Console de mixage** : appareil ou interface utilisateur dans un logiciel permettant d'adapter le son et le volume de différents canaux ou pistes et de réaliser un mix.

**Contrôle (monitoring)** : l'écoute d'un signal qu'on veut ou qu'on est en train d'enregistrer via un casque ou une enceinte.

**Convertisseur analogique-numérique** : convertit des signaux analogiques, par exemple d'un micro ou d'une guitare, en données numériques pouvant être traitées par un ordinateur.

**Convertisseur numérique-analogique** : convertit les données numériques d'un ordinateur en signaux analogiques. Vu qu'on ne peut pas écouter des données, cette étape est nécessaire pour que la musique soit diffusée par les enceintes ou les écouteurs.



# GLOSSAIRE

**Doser** : régler le volume d'entrée d'un micro sur le régulateur de gain du préamplificateur pour micro (préampli).

**Échantillon** : voir « sample ».

**Effets spéciaux** : effets qui initialement ne sont pas de la musique, mais sont arrachés de leur contexte pour être utilisés dans la musique, par exemple des explosions, des bruits artificiels tels que des atterrissages de vaisseaux spatiaux, des bruits d'animaux, etcetera.

**Égalisateur** : l'égalisateur permet de changer le signal d'une piste ou de la somme de plusieurs pistes. On peut par exemple augmenter ou baisser uniquement le volume des fréquences élevées du signal ou baisser le volume d'une fréquence qu'on trouve dérangeante sans abîmer les « belles » parties du signal.

**Entrée** : le raccordement de l'interface audio auquel une source de signal est raccordée, par exemple un micro. Si aucune interface audio USB n'est utilisée, on utilise l'interface audio intégrée dans l'ordinateur portable, le smartphone ou la tablette ainsi que son entrée.

**Forme** : le déroulement de la chanson, par exemple couplet, refrain, couplet, et ainsi de suite.

**Fréquence** : on entend les sons simultanément dans différentes fréquences. Les sons aigus vibrent plus rapidement, leur fréquence est plus élevée que les sons graves. D'un point de vue physique, la fréquence est la vitesse à laquelle les répétitions d'une onde sonore se suivent.

**Interface audio USB** : voir « Interface audio »

**Interface audio** : un appareil supplémentaire qu'on raccorde à un ordinateur, une tablette ou un smartphone en guise d'interface entre le monde numérique et les appareils analogiques qu'on peut raccorder à l'interface audio. Il peut s'agir par exemple des micros, des instruments tels que la guitare ou le synthétiseur, mais aussi des écouteurs ou de matériel de sonorisation. Une interface audio est équipée de différents raccords, préamplificateurs pour micro (préamplis), convertisseurs analogique-numérique et convertisseurs numérique-analogique.

**Mix/Mixage** : permet de trier le son des différentes pistes en fonction du volume, de la gamme de fréquences, du caractère direct et du panoramique.

**Motifs** : motifs musicaux récurrents. Un motif de deux mesures signifie par exemple que les éléments du motif sont répétés toutes les deux mesures.

**Nappes** : voir « Pads ».

**Numérique/Digital** : technologie permettant de lire des données numériques ou de les traiter sur un ordinateur, par exemples des programmes de musique, des applications, des lecteurs CD, Blu-ray, DVD et supports d'information.

**Pads** : les pads sont des accords composés de notes traînantes (c'est-à-dire qui durent en longueur). On les appelle également « nappes » en français.

**Panoramique de pistes** : bouton permettant de définir dans quelle mesure le signal d'une piste doit venir du canal stéréophonique de droite ou de gauche. Avec les boutons de panoramique de toutes les pistes, on peut répartir les signaux d'un mix de gauche à droite.

**Panoramique** : la répartition d'un ou plusieurs signaux sur les deux canaux stéréophoniques de gauche et de droite. Si par exemple le signal est plus fort sur l'enceinte droite ou l'écouteur droit, on a l'impression que le signal vient de droite.

**Patterns** : voir « motifs ».

**Piste** : également appelée « track » en anglais. Zone linéaire dans une station de travail audionumérique (Digital Audio Workstation, DAW). On peut enregistrer de la musique sur une piste ou bien y ajouter des enregistrements existants.

**Préamplificateur pour micro (« préampli »)** : pour que le volume du signal du micro soit à un niveau qui lui permette de fonctionner avec d'autres composants de l'équipement (table de mixage, convertisseur analogique-numérique), le signal doit d'abord être amplifié.



# GLOSSAIRE

**Préréglage d'effet (effect preset) :** préréglage d'un ou plusieurs effets ayant pour but de créer un son particulier (« effet »).

**Préréglage :** également appelé « preset ». En règle générale, les instruments et effets virtuels ont de nombreux préréglages qu'on peut essayer.

**Preset :** voir « préréglage ».

**Quantification :** grâce à la fonction de quantification, les notes jouées de manière imprécise en termes de rythme sont automatiquement corrigées. Dans le cadre de la quantification, les notes enregistrées d'une région spécifique sont placées à la position la plus proche sur la grille. La grille peut être réglée sur une valeur de note (par exemple grille 1/4 ou 1/8) et se réfère au tempo fixé et à la signature temporelle. Pour une grille 1/4 par exemple, toutes les notes qu'on quantifie sont placées à la note suivante la plus proche.

**Refrain :** partie d'une chanson. Le refrain est répété plusieurs fois et contient le message principal de la chanson.

**Régulateur de gain :** le régulateur de gain permet de doser le volume d'un signal d'entrée.

**Réverbération (« réverb ») :** réflexions sur les murs, le plafond et le sol d'une pièce. Dans le domaine de la production musicale, la réverbération est enregistrée dans une pièce ou créée artificiellement avec des appareils à effets.

**Sample (échantillon) :** un court enregistrement (par exemple d'un bruit, d'un son ou d'une musique qu'on peut utiliser de manière créative et dont on peut se servir dans un autre contexte musical.

**Soundcheck :** voir « balance ».

**Station de travail audionumérique (Digital Audio Workstation, DAW) :** logiciel de musique pour enregistrer et éditer des musiques.

**Surmodulation :** l'ordinateur ou le programme qu'on utilise peut traiter uniquement des données jusqu'à un volume maximal de 0 décibel (dans le domaine numérique, les décibels s'expriment en valeurs négatives ; la valeur maximale est 0 dB). Si un signal est plus fort, le son est distordu et l'enregistrement inutilisable. Il est donc important de bien doser le signal (le plus fort possible, mais aussi doucement que nécessaire pour ne pas qu'il y ait surmodulation).

**Table de mixage :** voir « Console de mixage ».

**Temps :** unité de mesure de la durée musicale. Dans une mesure à 4 temps, le temps suivant commence après 4 battements réguliers appelés « pulsations » ; on compte donc toujours jusqu'à 4. Dans une mesure à 3/4, on compte jusqu'à 3, dans une mesure à 6/8 jusqu'à 6, et ainsi de suite.

**Track :** voir « piste ».