

LES BIT 01 ET 99 DONNENT VRAIMENT DU PLAISIR

Attention, les nouveaux synthés spaghetti débarquent, ils ont l'air douteux à première vue mais le cache-poussière occulte parfois bien des choses qui nous sont familières !

Il est presque certain désormais que la nouvelle vague de synthétiseurs ultra-perfectionnés qui a déferlé sur le monde il y a à peine trois ans (je veux bien sûr parler du gigantesque raz-de-marée Yamaha), a dû laisser baba plus d'un constructeur européen. Pour ce qui est de Crumar, une sympathique firme italienne, l'engloutissement fut pénible depuis le bide des précédents synthés polyphoniques, je nomme évidemment les Stratus et Trilogy (qui se souvient encore d'eux ?).

Pendant un long séjour sous-marin, il est probable que la firme de Castelfidardo a dû sérieusement cogiter sa nouvelle stratégie puisque nous voyons enfin fleurir, depuis le dernier salon de Paris, de drôles d'engins qui paraissent flotter convenablement.

Ces nouveaux-nés, baptisés avec originalité Bit 99 et Bit 01 (le second étant l'expandeur du premier), nous laissent deviner d'après leurs noms que Crumar aussi est entré dans l'ère des ordinateurs : il était temps !

Voyons maintenant comment ces petits Italiens peuvent se conjuguer : au passé, au présent ou bien au futur ?

Trêve de grammaire et passons aux faits. Les deux appareils ont ceci de particulier qu'ils ont tous deux la même synthèse analogique et les mêmes modules, ce qui revient à dire qu'ils sont entièrement compatibles. Les seules petites différences tiennent au fait que

l'un est pourvu d'un clavier, et donc, considéré comme un « Master Midi » (eh oui il est là, lui aussi !), et que l'autre est son expandeur (son esclave). Evidemment, l'expandeur est moins complet sur le plan des prestations Midi mais il présente des avantages certains, compte tenu de son prix : les sons peuvent être programmés à l'aide des boutons modifiant les paramètres comme pour le Bit 99, les mémoires sont identiques par leurs tailles et leur nombre (75 mémoires de sonorités plus le reste de compilations pour le mode « doublé/split »), et enfin nous disposons des mêmes avantages en nature, c'est-à-dire la stéréo, le splitage et le mode double.

Split/Double

Je suppose que dans la salle tout le monde sait ce qu'est le splitage d'un clavier ? Parfait ! Mais l'avantage ici est bien évidemment que les deux sonorités qui figurent dans ce mode peuvent provenir du même appareil ; on peut bien entendu modifier le point de split et le volume de chacun des sons pour les équilibrer, le tout étant mémorisable dans le Bit, dans un secteur bien défini pour cette tâche (mémoires 76 à 99).

Signes extérieurs de richesse

Nous avons dit que le look adopté par la marque pour ses nouveaux petits derniers était très original ; il est vrai que la couleur blanche est assez peu utilisée actuellement pour orner les synthétiseurs ! Ici au moins, on ne se perd pas dans les réglages : on trouve à gauche du panneau de travail tout ce qui concerne les réglages, autrement dit tous les petits boutons qui permettent de régler chaque paramètre, tandis qu'à droite, nous disposons seulement d'un grand schéma visualisant tous les modules de l'appareil ainsi que les codes permettant l'accès aux paramètres.

Le Bit 99 se présente avec un clavier 61 notes et un panneau avant assez plat ; le toucher est agréable, dynamique et facile à jouer. A gauche, nous avons droit à une molette de modulation et à une autre concernant le pitch, l'ensemble de ces deux molettes ressemblant étrangement, excepté par la couleur, à ce qu'on peut trouver sur un synthé japonais très à la mode actuellement.

Le Bit 01, très inspiré du Bit 99 pour ce qui est du panneau de programmation, est bien différent de par sa forme puisqu'il se loge dans un rack 19" et qu'il ne possède pas de clavier. Les boutons de contrôle y sont plus petits mais toujours assez faciles à utiliser.

Programmation de sonorités

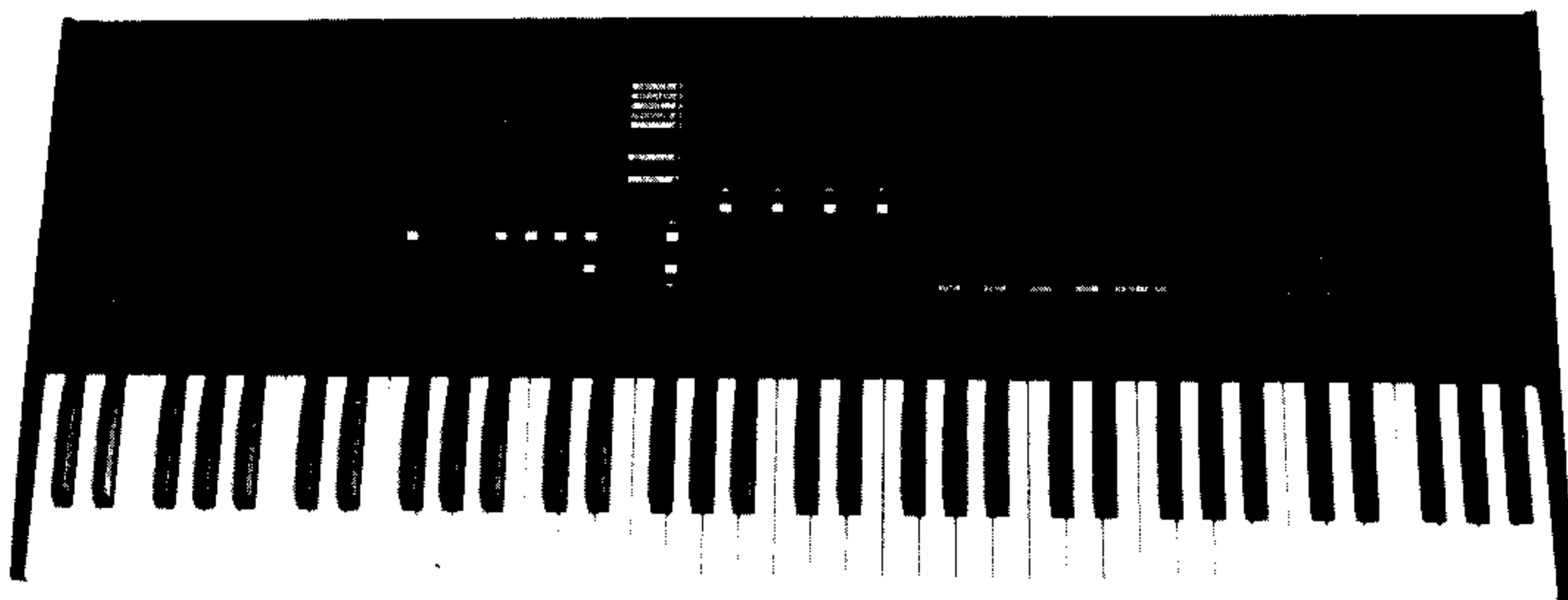
Le fonctionnement du Bit paraît simple et clair mais il devient plus ténébreux dès que l'on commence à programmer soi-même des sonorités. En fait, la programmation s'effectue un peu comme sur le Six-track de Sequential Circuits : on demande d'abord le code du paramètre choisi (deux chiffres à taper) avant de modifier la valeur à volonté grâce aux deux sélecteurs + 1 et - 1. Ces derniers se mettent à galoper dès qu'on presse un peu plus longtemps dessus, ce qui permet d'accélérer les réglages.

Le fait de taper un code à deux chiffres pour chaque paramètre, puis de le modifier avec seulement deux poussoirs ne simplifie pas vraiment les choses ; et il faut vraiment du courage au début pour se lancer dans une telle aventure. Heureusement, le son est là pour récompenser les efforts du débutant en la matière : les oscillateurs sont stables (système DCO), le désaccord entre les oscillateurs permet d'obtenir des sons assez synthétiques mais « gros » et chauds. L'enveloppe du filtre aide à créer des sons percussifs très fins (très jolis sons de harpes et de guitares) ; le « Cut » du filtre, précis et efficace, nous donne de beaux sons de cuivres et de cordes.

Bien entendu, il ne faut pas demander la Lune à un synthétiseur comme celui-ci, tout droit inspiré de dix années de savoir-faire analogique ; en lui demandant par exemple de réaliser des sons réalistes tels que des pianos ou des violons solos puisque ce n'est pas la vocation d'un tel système.

On trouve tout de même une belle compensation à ce manque de réalisme par la présence de deux oscillateurs basses fréquences (LFO) pouvant agir sur tous les autres modules du synthé, ainsi que d'un paramètre « bruit », délivrant un signal aléatoire très riche en harmoniques, qui permet de créer des effets assez originaux.

Des paramètres intelligents viennent compléter cette panoplie de modules : le réglage du niveau de chaque sonorité ainsi que tous les paramètres concernant la dynamique du clavier. On peut, grâce à ces derniers, changer la forme d'onde de l'oscillateur, modifier la vitesse du LFO et, bien évidemment, agir sur l'amplitude du son. Tous ces paramètres sont indiqués sur le panneau avant par des cases entourées deux fois, ce qui les rend tout de suite identifiables. Le Bit est un instrument assez inégal au sens où il possède de grandes qualités mais aussi quelques lacunes qui



buer un numéro de canal, un programme spécifique, une zone de clavier (split) définie et même une transposition des notes, cela sans la moindre difficulté et selon tous vos désirs, si vous faites seulement l'effort de programmer quelques patches. Sur scène, comme en studio, tous les musiciens claviéristes y trouveront leur compte : toute la configuration Midi établie en une fraction de seconde, idem pour tous les changements intervenant en cours de jeu. Comme si cela ne suffisait pas, le Bit Midi Master Keyboard nous offre aussi un magnifique séquenceur possédant 8 séquences avec une capacité de 4000 notes.

PROGRAMMATION

Vu de l'extérieur, le Bit MMK impressionne déjà : peu de boutons mais beaucoup de listes et de tableaux explicatifs. Un bref coup d'œil en direction des titres introduisant chaque tableau et tout s'explique. A gauche : le séquenceur. Au milieu : la programmation des mémoires de configuration. A droite : la liste de tous les contrôles Midi disponibles sur l'instrument. C'est au centre que l'on trouve les commandes principales. Il faut s'y référer à tout moment. L'affichage des données est constitué de quatre paires d'afficheurs 7 segments, ce qui permet d'indiquer l'état de 4 paramètres différents. Le fonctionnement du système s'avère très original et assez clair : à l'aide de deux poussoirs, l'un indiquant un déplacement vers le haut, et l'autre vers le bas, une lumière se meut et indique le mode de travail disponible. Le MMK contient 7 modes différents dont voici l'énoncé : canal Midi, sélection d'un programme, splitage du clavier, transposition du clavier, mode Key Map, mode de programmation du séquenceur et enfin, édition de la song (chaînage de plusieurs séquences). Les quatre paires d'afficheurs établissant les valeurs de quatre paramètres sont accompagnées chacune d'un bouton poussoir permettant de les sélectionner afin de modifier les valeurs inscrites. De même, pour chaque sélection, une led s'éclaire, indiquant que le paramètre peut être altéré. Cette dernière opération sera effectuée soit grâce aux boutons noirs numérotés de 0 à 9, soit en pressant les poussoirs d'incrément « + 1 » et « - 1 » situés à droite, en bas du tableau central.

La signification de chaque afficheur sera, bien entendu, différente pour chaque mode mais on pourra les identifier facilement grâce aux légendes placées au-dessus et au-dessous de ceux-ci. Pour les 4 premiers modes : Midi-Channel, Program, Split et Transpose, les 4 afficheurs possèdent les mêmes légendes. Ces modes indiquent les réglages effectués pour 3 zones de partage maximum, et qui seront définies dans le mode Split. Les 3 premiers afficheurs indiquent alors les paramètres choisis — dans l'ordre — pour la zone de gauche, celle du milieu, et enfin celle de droite. Le quatrième afficheur, quant à lui, visualise le numéro du patch actuellement programmé. Le total est donc, comme nous l'avons dit, de 64 mémoires de configuration programmables contenant chacune, entre autres, toutes les possibilités de splitage du clavier. Après avoir défini le nombre et les emplacements de chaque zone (3 au maximum), on pourra leur adresser un canal d'envoi Midi, puis un numéro de programme (ou de sonorité, pour les synthétiseurs), et enfin une éventuelle transposition des notes contenues dans la zone en question.

MODE KEY MAP

C'est le mode dans lequel on pourra intervenir sur tous les contrôles Midi disponibles avec le MMK. Il est constitué de 32 fonctions réparties dans 6 sections différentes. En sélectionnant le mode Key Map, on obtient directement la fonction 17 qui permet ou non l'émission des codes sur la sortie Midi n° 1. Cette fonction apparaît à chaque fois que le mode Key Map est choisi. On peut ensuite se fixer sur une autre en tapant son code d'appel dans le premier afficheur. Dans ce mode, le 4 indicateurs ne désignent pas les mêmes paramètres que précédemment. Ici, le premier afficheur désigne donc le code d'appel d'une des fonctions, le second : le numéro de canal Midi choisi, le troisième correspond à la valeur désirée, tandis que le dernier afficheur indique toujours le numéro du patch en cours de traitement.

Comme nous l'avons dit, le Bit MMK est un clavier Midi hors du commun ; cela tient en bonne partie au fait qu'il a un câblage Midi assez différent des autres. Jugez-en plutôt. Il propose tout d'abord non pas une, mais

deux sorties Midi ! Ce choix peut paraître singulier mais en fin de compte il simplifiera grandement les problèmes de connexions rencontrés par la plupart des musiciens. Autre particularité, le MMK est le seul clavier Midi maître, digne de ce nom, à posséder les prises In et Thru ! N'y voyez pas là un gadget inutile pouvant servir d'argument pour la vente ; en réalité le MMK peut effectivement être asservi par une commande à distance (remote control). De cette façon, les codes Midi peuvent être traités directement par le Bit et interprétés comme il se doit. Evidemment, comme prévu par la norme Midi, tout ce qui pénètre par la prise In du MMK est également présent — avec un retard très négligeable — sur la prise Thru.

LE SEQUENCEUR

L'enregistrement, la lecture ou les modifications apportées aux séquences s'effectuent dans le mode Seq/Edit (programmation du séquenceur). Dès que votre choix s'est porté sur ce mode, vous avez à votre disposition un total de 11 fonctions contenant chacune 1, 2 voire même 3 paramètres différents. La partie Set du tableau indiquant les paramètres du séquenceur permet d'effectuer des enregistrements en pas-à-pas ou en temps réel en signalant la définition de l'autocorrection, le nombre de mesures formant une séquence complète, les canaux d'émission Midi pour chaque piste, ou encore l'origine du métronome (interne ou Midi). Dans cette section de programmation, tous les paramètres peuvent être altérés à défaut des réglages établis au départ par la machine.

Le MMK offre un choix de 8 séquences possédant chacune 4 pistes. Pour chaque séquence, l'enregistrement s'effectue piste par piste. On enregistre tout d'abord la piste 1 puis, si d'autres pistes sont nécessaires, on copie le contenu de cette première piste sur une autre et on ré-enregistrera la piste 1 avec en même temps le play-back de celle déjà existante. En fin de compte, chaque piste pourra disposer d'un canal d'émission particulier et piloter ainsi plusieurs claviers qui auront chacun une mélodie différente à jouer. Bien entendu chaque piste reste polyphonique et mémorisera de même toutes les données concernant vélocité, modulation, pitch-bend,

after-touch et sustain. C'est en bas du tableau concernant les paramètres du séquenceur que l'on trouve les différentes commandes logiques prévues pour son maniement (touches Run, Play, Record et Stop/Continue). On y découvre en outre diverses fonctions commutables en temps réel comme la touche Repeat (bouclage d'une séquence sur elle-même), ou bien le déclenchement des bips sonores émis par le métronome. Précisons de même que la vitesse du tempo s'effectue à cet endroit grâce à deux boutons indiquant par « + » et « - » l'accélération ou le ralentissement de celle-ci.

La section Edit du mode séquenceur sera plutôt destinée aux commandes générales du type : copie des pistes et séquences, destruction de ces derniers, ou encore chaînage des séquences afin de créer un morceau complet. L'enregistrement d'une séquence en temps réel est assez facile ; une fois la touche Run pressée, le métronome compte 8 temps rien puis enregistre, avec ou sans auto-correction, tout ce qui est joué sur le clavier jusqu'à ce que le nombre de mesures choisi soit totalement écoulé. En mode pas-à-pas, les notes ou accords sont enregistrés les uns après les autres en les jouant sur le clavier puis en appuyant sur Enter (validation). La sauvegarde des séquences s'effectue directement en mémoire interne ou bien en utilisant l'interface cassette. Celle-ci est en outre destinée à conserver les patches. L'interface utilise pour sa gestion les commandes courantes Save, Load ainsi que Verify. Au cas où l'on désirerait conserver un nouveau patch en mémoire interne, il faudra tout d'abord pla-

cer le Bit MMK en Memory Protect Off ; cette opération s'effectue en commutant l'interrupteur situé sur le panneau arrière.

TRANSPPOSITION DU CLAVIER

Outre la transposition effectuée pour chaque zone, le Bit autorise la transposition directe du clavier entier d'une ou de deux octaves au-dessous de la normale. Le commutateur se situe en bas et à droite du tableau Key Map. Signalons que cette transposition affecte uniquement le jeu en temps réel du clavier et non les notes émises par le séquenceur sur le Midi.

CONCLUSION

Le Bit MMK est véritablement un concept original en temps que clavier Midi puisqu'il propose en un seul instrument tout ce qui permet d'organiser le déroulement des opérations Midi lorsque l'on travaille avec un matériel important. Dans le cas du MMK, on peut certainement dire qu'il remplace aisément les fonctions que l'on attribue généralement aux ordinateurs. Il ne manque certes que le moyen pour cette machine d'enregistrer aussi les bulks de divers synthés, séquenceurs ou boîtes à rythmes. La présence des trois prises Midi classiques n'apporte que des avantages à cette machine déjà très bien conçue. D'autres avantages, notamment en ce qui concerne la clarté, sont apparus à nos yeux comme une vraie bénédiction : en effet, la présence d'un petit tableau de leds indiquant les canaux Midi en activité, nous a semblé très intéressante. Il est d'ailleurs regrettable que

Bit soit la seule marque ayant réalisé un appareil où toutes les sélections Midi apparaissent constamment et d'une manière globale.

Du côté du panneau arrière, on pourra être surpris par l'importance des prises. En effet, bien que les sorties audio soient inexistantes, les connexions relatives aux contrôles du clavier abondent. Pour le séquenceur, nous découvrons des prises pour l'insertion de commutateurs ainsi qu'une entrée et une sortie de synchro. La partie contrôle du jeu est constituée de deux branchements pour commutateurs dont les fonctions sont choisies en mode Key Map.

Pour le reste, nous trouvons 4 prises Midi (deux prises Out, une prise In et une dernière pour la sortie Thru), ainsi que deux jacks 6,35 mm pour la connexion avec un magnéto-cassette. En outre, il faut noter sur ce même panneau arrière la présence d'une vis prévue pour le réglage de la sensibilité du clavier en ce qui concerne l'after-touch. Voilà encore un apport qui réjouira les musiciens victimes d'un clavier dont l'after-touch n'est qu'une vague plaisanterie.

Tout compte fait, s'il existe un clavier capable de résoudre la plupart des problèmes que rencontrent les musiciens avec le Midi, il s'agit dès lors du Bit Midi Master Keyboard, et cela pour le prix d'un clavier Midi tout à fait classique. Et si l'on parlait du toucher ? Pour un clavier en plastique, on peut dire que certains (pourtant bien lourds !) ne font pas le poids. ■

Distribution : Major/Music 2000.

Prix public : 6 950 F.

