

ENSONIQ EPS16PLUS REINCARNATION

Nombre de musiciens de ma connaissance, plus souvent sur scène qu'en studio, possèdent un EPS, qui est la seule machine capable d'emporter en tournée les sons du dernier album — c'est un sampler — et de charger pendant une chanson les sons du prochain morceau. Cette année, ils pourront en plus leur ajouter des effets  **David Korn**

L'EPS s'étant bien comporté durant son premier passage sur terre, on lui a adjoint pour cette réincarnation le processeur d'effets du VFXsd et du SQ1, un convertisseur A/D 16 bits, et quelques améliorations du système d'exploitation. L'âme a changé, mais le corps est le même : l'EPS16PLUS se présente dans la bonne vieille caisse de l'EPS, du VFX et du VFXsd. Il en existe également une version rack. Si les questions cosmétiques ne sont pas au premier rang de vos préoccupations, poursuivons.

Comme d'habitude chez Ensoniq, l'EPS-16PLUS arrive tout nu : un méga de mémoire (deux fois plus que sur l'ancien modèle) et pas de sorties séparées. Ensoniq propose déjà une extension à deux mégaoctets (2490 F), qui pourra accueillir l'interface SCSI, mais le changement vient également du côté des accessoires : un nouveau boîtier de sorties séparées (OEX-6), et la Flashbank.

Flash !

Les gens d'Ensoniq sont bourrés de bonnes idées. Comment faire pour garder les sons en mémoire lorsque le sampler est éteint ? Solution la plus simple, une pile qui alimente la mémoire, comme sur un synthé. Ensoniq a trouvé mieux : la Flashbank. C'est une extension mémoire spéciale de 512 ou 1 mégaoctet. Les instruments qui y sont stockés restent en mémoire lorsque l'appareil est éteint. Et puisque c'est une véritable extension de la mémoire, les instruments qui s'y trouvent ne consomment aucun bloc de la mémoire principale. La mémoire de Flashbank ne peut servir à l'échantillonnage, mais au moins, dès que l'EPS16PLUS est allumé, pof, il est prêt.

Sorties séparées

L'OEX-6 permet de disposer de trois paires de sorties supplémentaires. On perd deux sorties par rapport à l'ancien OEX8, mais ces sorties sont stéréo, comme sur l'Emax II ou le Proteus. Les sorties séparées en « paires stéréo » mettent un terme au problème des sorties séparées classiques, qui ne permettent pas de positionner un son en stéréo et obligent à faire un choix déchirant entre panning et traitement séparé. L'EPS16PLUS, comme son papa, permet de retirer un échantillon du mix principal pour l'envoyer vers une sortie séparée.

Ces paires de sorties ont pour nom Aux1, Bus 2 et Bus 3, appellations étranges, liées à la gestion des effets. Car l'EPS16PLUS possède des effets intégrés.

flanger/ reverb, rotary speaker/ reverb, chorus/ reverb/ delay, compresseur/ distortion/ reverb, distortion/ chorus/ reverb et wah/ distortion/ reverb.

Quatre variations de ces effets sont proposées. Il est possible de modifier les différents paramètres de ces effets, puis de les sauvegarder sous forme de fichier indépendant, ou avec un instrument. Dans ce dernier cas, l'effet est chargé avec l'instrument. En pressant le bouton « Effect » à la droite de l'afficheur, on peut changer l'effet de chaque instrument, ou désactiver l'effet. Certains effets réduisent la polyphonie de l'appareil à 13 voies, ce dont l'utilisateur est averti. Ce ne sont pas les effets triples, mais des versions de « qualité supérieure »

de la réverb ou du délai. La polyphonie de 20 voies est préservée par le reste des effets.

Les effets sont très profondément programmables, et comme tous les paramètres de l'EPS16PLUS (filtrage, pitch...), il est possible de les moduler par la pression, la vitesse, les molettes, ou les boutons de Patch Select. Exemple : le fabuleux simulateur de Leslie (rotary speaker/reverb). Il est possible de faire « démarrer » le rotor ou de l'arrêter, à l'aide du bouton de patch select, par exemple. Après une pression sur le bouton, il prend progressivement de la vitesse — son inertie est programmable — jusqu'à atteindre sa vitesse de croisière programmée.

Effets

Comme le VFX ou le SQ1, l'EPS16PLUS peut produire des effets simples, doubles ou triples. On dispose de reverb, delay double, chorus/ reverb, phaser/ reverb,



Avec chaque machine, Ensoniq perfectionne son Leslie, et celui de l'EPS16PLUS est une grandiose réussite, avec ses deux HP rotatif à vitesse séparée, une bonne distorsion, plein de réverb... De plus, jamais à court de bonnes idées, les ingénieurs Ensoniq ont permis à l'EPS16PLUS de rééchantillonner un son avec un effet sans sortir de la machine.

Bus

L'EPS16PLUS est organisé autour de quatre bus de sortie : Bus 1, Bus 2, Bus 3 et Aux 1. Ils correspondent aux sorties intégrées de l'EPS1 et aux trois paires de sorties du boîtier d'extension, mais même sans disposer de ce boîtier, ils permettent d'expédier un échantillon, une couche d'échantillon ou un instrument entier en divers points d'un effet multiple.

Prenons chorus/reverb/delay. Le Bus 1 permet de passer dans le chorus, puis dans la réverb, le Bus 2 uniquement dans la réverb, et le Bus 3 uniquement dans le delay. Le plus beau, c'est qu'en sélectionnant le bus dans la page « sortie », l'afficheur indique respectivement pour les trois bus « chorus + reverb », « just reverb » et « delay line ». Dans les effets doubles, le Bus 3 sert de bus « sec ». En assignant plusieurs échantillons d'un même instrument à différents bus, on pourra obtenir différents effets à l'intérieur du même multieffet : delay sur une caisse claire, reverb sur les toms, chorus/reverb sur les congas (je déteste ces exemples convenus).

Lorsqu'on possède le boîtier sorties séparées, les choses se compliquent un peu, puisque les Bus 2 et 3 sont physiquement deux des trois paires de sorties (Aux 1 est un bus « sec », qui ne passe jamais par les effets). En changeant de bus, on change aussi de sorties, ce qui peut être déroutant. Dans ce cas, on coupe le passage des Bus 2 et 3 dans le circuit d'é-

L'échantillonnage est monophonique, et les fréquences proposées n'incluent ni le 44.1 kHz, ni le 48kHz. Cependant, il est possible de convertir après coup un échantillon à l'une ou l'autre de ces fréquences. Plusieurs fréquences de l'EPS sont absentes du nouveau modèle, qui n'en propose plus que sept. Il manque quelques fréquences intermédiaires entre 29,8 et 44,6 kHz, qui est la fréquence maximum d'échantillonnage.

Synthé ou sampler ?

L'impossibilité d'échantillonner en stéréo va couper l'EPS16PLUS d'une partie de son marché potentiel : la « post-production audiovisuelle », le remix... Pourtant, outre ses qualités scéniques — après tout EPS signifie « Ensoniq Performance Sampler », comme dans la phase « Johnny est un grand performer » — l'EPS possède le potentiel d'une grande machine de produc-

— ce qui permet de lire cette copie différemment de l'original : la même caisse claire peut être lue simultanément à l'endroit et à l'envers, le même échantillon peut être bouclé, filtré, enveloppé de façon différente...

L'échantillonnage stéréo aurait sans doute propulsé l'EPS16PLUS au delà de son prix (15 950 francs, prix généralement constaté au 1/11/90). Reste que les effets, eux, sont stéréo, et qu'avec une bonne réverb d'ambiance...

La réalité, c'est que l'EPS16PLUS n'est pas moins stéréo que n'importe quel synthétiseur (M1, D70, VFX et alii), et que sa cible est le marché de la « workstation » : c'est un synthé sans ROM, où l'on peut charger les sons que l'on désire, sans être bloqué par les choix d'un quarteron de japonais (ou d'américains). Avec la Flashbank, on gardera en permanence un mégaoctet de nos sons préférés prêts à jouer dès l'allumage.

Séquenceur

Qui dit workstation dit séquenceur. Celui de l'EPS16PLUS est un huit pistes, fonctionnant comme ceux du SQ1 ou VFX, en assemblant des séquences en songs. Les huit pistes se doublent de huit autres pistes, de la durée du « song », qui contiennent les données de volume et de panoramique de chaque piste, que l'on enregistre en temps réel à l'aide du curseur d'entrée de données.

Les principales améliorations du séquenceur ne figurent pas dans la version 1.00 du système d'exploitation, mais feront partie des versions ultérieures. Ce sont l'enregistrement simultané de plusieurs canaux MIDI, et le chargement des instruments pendant le fonctionnement du séquenceur interne. Cette dernière fonction comblera de joie les tricheurs, ceux qui font faire la main gauche par le séquenceur sur scène, et qui du coup, avec l'ancien EPS ne pouvaient plus charger de sons en jouant (« stop sequencer first », leur lançait l'afficheur).

Selon Ensoniq, « il est apparu des développements nouveaux et excitants, qui amélioreront grandement ces deux fonctions ». Patience...

Nouveauté ou non ?

L'EPS16PLUS est-il beaucoup plus qu'un EPS en 16 bits ? Oui et non. Oui, car les effets intégrés — véritablement intégrés — transfigurent totalement l'instrument, non, car c'est toujours un EPS : seulement huit instruments, une extension mémoire limitée à deux mégaoctets — ce n'est que la mémoire de départ de bien des autres machines. On objectera que l'EPS était déjà une machine extrêmement complète et que le chargement pendant le jeu et le système de Flashbank permettent de dépasser facilement la contrainte de la mémoire, surtout avec un disque dur.

Comme le précédent modèle, l'EPS-16PLUS est une machine double : à la fois instrument de scène (chargement pendant le jeu, Flashbank, effets intégrés...), et unique représentant du genre « sampler de recherche ». Si vous ne voulez pas être limité par les échantillons en ROM des VFX, Wavestation et autres D70, l'EPS16PLUS s'impose. Si vous devez partir en tournée demain avec les sons de votre dernier album, il est imparable. Oh, ce Leslie !



fet. Comme si l'on coupait un départ d'effet sur une console. Du coup, ils deviennent « secs », et les échantillons qui leurs sont assignés sortent sans effets. Le Bus 1, qui correspond aux sorties principales, devient le bus de sortie des sons « mouillés ». On gagne en flexibilité de sortie, mais on perd la possibilité d'envoyer un son dans une section particulière d'un effet double ou triple.

Echantillonnage

L'échantillonnage 16 bits est la grande amélioration de l'EPS16PLUS. La qualité sonore est améliorée par rapport à l'EPS d'origine, bien que les échantillons gardent le grain caractéristique des appareils de la marque. Comme sur l'EPS, la transposition vers le bas reste fidèle, ajoutant cependant le léger grain en question, aux environs de deux octaves au dessous de la note d'origine. Vers le haut, l'échantillon n'est correctement défini que sur deux octaves. La plage d'utilisation d'un échantillon est donc de quatre octaves.

Le chargement pendant le jeu permet de simuler un direct-to-disk, en jouant par exemple le couplet d'un morceau pendant qu'on en charge le refrain, puis en jouant le refrain pendant qu'on charge le pont et ainsi de suite.

De plus, les innombrables fonctions de la section synthèse permettent de moduler le panoramique (whizz, la caisse claire à l'envers passe de droite à gauche), d'obtenir des effets de filtrage (wah wah, etc). Et les effets intégrés permettent maintenant beaucoup plus.

C'est même la seule machine avec l'Emu III qui permet de contrôler avec la molette l'emplacement de la boucle de l'échantillon, parfait pour le bégaiement : « dddonnez mmmmoiiii unnn verrrrre ddd'eauuuuu sss-sss'illl vvvvvous pppplait ». La molette étant un contrôle MIDI, le déplacement de la boucle peut être automatisé à partir d'un séquenceur.

Last but not least, il est possible d'avoir dans l'EPS des échantillons « fantômes », en recopiant les paramètres d'un échantillon — ce qui ne consomme pas de mémoire