

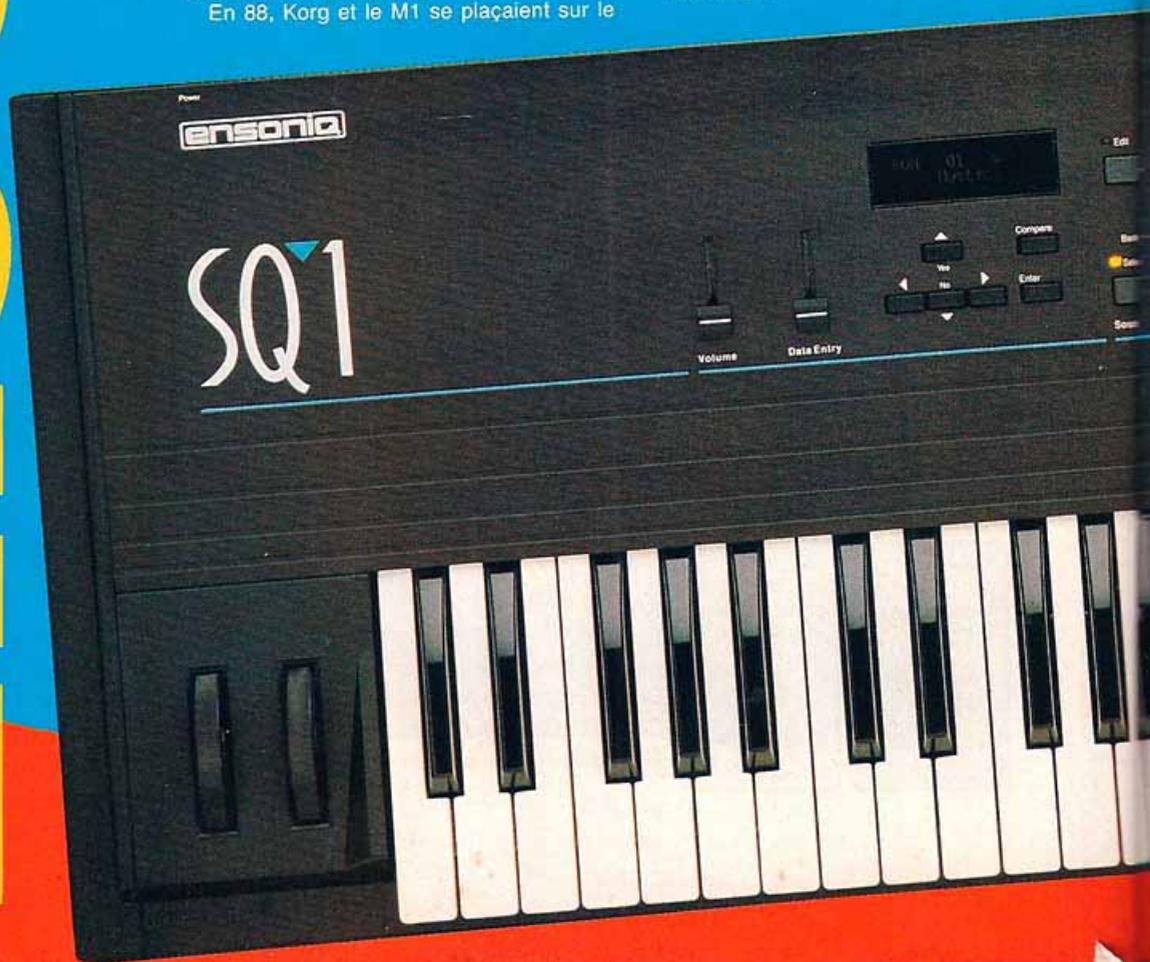
ESQ1 LE DU

Après le VFX de l'an dernier, qui ramenait la synthèse américaine au top niveau, et sa version «Workstecheune», le sd, il manquait à Ensoniq une machine moins chère, qui lui permettrait de renouer avec sa cible première : le marché du plus grand nombre. Avec le SQ1, c'est chose faite. A quel prix ?  David Korn

Le nom de l'appareil renvoie au premier synthé de la marque, l'ESQ1, précurseur des workstations : sons de percussions et séquenceur, avec ce côté américain en plus ; des possibilités de programmation très poussées. L'offensive japonaise démarrait cependant l'année suivante, avec le D50, qui introduisait un concept marketing des plus killer : les effets incorporés, et l'introduction des sons échantillonnés.

En 88, Korg et le M1 se plaçaient sur le

créneau, avec effets, mais cette fois de véritables multiéchantillons. En 89, donc, la firme américaine dont la division marketing n'a pas les yeux dans les drives, présente un synthé à sons échantillonnés et effets incorporés, mais surtout n'oublie pas cette fois l'essentiel : des démos et des sons d'usine à tomber par terre : le VFX. Et aujourd'hui, le SQ1 arrive, avec l'étiquette «Mini VFX».



FILS CHEF

Qu'a t'on perdu ?

Les grandes différences entre le SQ1 et ses aînés : le clavier n'est plus sensible à quelque forme de pression que ce soit (polyphonique ou monophonique), les touches «patch select» qui permettaient d'avoir quatre variations du son sélectionné ont disparu, l'afficheur s'est réduit en un 32 caractères classique - moins grand que l'ESQ1 -, et les boutons qui l'entouraient sont passés à la trappe. Exit l'empilage de sons direct en double cliquant. Il faut passer par des fonctions spéciales. L'architecture sonore n'a pas vraiment bougé, on le verra, mais le nombre d'oscillateurs par voie est passé de six à trois. La polyphonie étant toujours de 21 voix, ce n'est pas très grave, puisque un son à trois oscillateurs réduit déjà la polyphonie à sept

voix. Un son du VFX utilisant six «partials» n'est plus polyphonique que sur trois voix et des bricoles.

Le SQ1 souffre de la même lacune que le VFX : si l'on veut simplement doubler un son une octave en dessous, impossible de faire passer les deux «oscillateurs» par le même circuit. Le nombre de formes d'ondes est de 121, à mi-chemin entre les 109 du VFX et les 141 (en fait 126, si l'on ne compte pas les Multi-drums, les arrangements de batterie) du VFXsd.

Je fais souvent ce rêve...

Comme dit le poète, ce ne sont ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait d'autres. Les Transwaves sont bien là, comme les autres catégories, mais les formes d'ondes sont moins déclinées que dans le VFX. Deux «Woodwind» au lieu de quatre. Certains manquent («Muted fifth»), certains ont été remplacés. L'«Orchestra hit» est un désastre, par exemple.

En revanche, on trouve dans le SQ1 beaucoup de sons de percussion/batterie, 45 au total, dont certains sont nouveaux, comme ces quelques sons de TR808. Les programmeurs Ensoniq sont à la pointe de la mode - presque trop... Certains noms de sons - notamment de batterie - sont identiques à ceux du VFX, mais les sons en eux-mêmes sont différents, ce sont parfois d'autres sons, ce sont parfois les mêmes en moins bons.

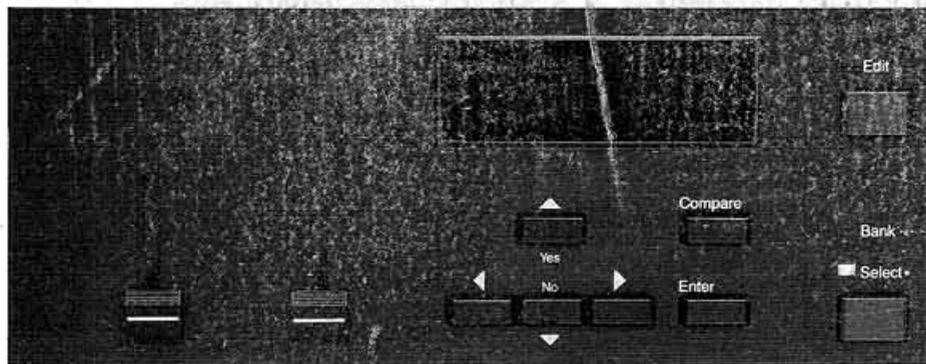
Les sons

Le SQ1 propose deux sortes de sons : les sons simples (trois oscillos passés dans un double filtre, enveloppés et passés dans les effets), et les presets, qui sont des combinaisons de jusqu'à huit de ces sons. Le mode Preset permet d'utiliser le SQ1 de façon multitimbrale. En fait, les huit emplacements sont autant de pistes du séquenceur. Le neuvième emplacement, ce sont les sons de batterie.

Les sonorités du SQ1 possèdent le grain Ensoniq que l'on aime ou non : c'est un peu rapeux dans les basses - il faut avoir essayé un VFX ou un EPS pour le comprendre -. La qualité de la transposition dépend de la forme d'onde sélectionnée... Bien que les convertisseurs de sorties soient en 16 bits, les sons n'ont certainement pas, on l'a vu, tous été échantillonnés en 16 bits, ce qui permet d'économiser de la mémoire, mais qui rend les transpositions «extrêmes» un peu approximatives. La plupart des formes d'ondes du SQ1 sont utilisables sur huit ou neuf octaves.

Le SQ1 possède 100 sons figés en ROM, 80 en RAM (modifiables), 160 sont accessibles sur une carte ROM ou RAM. Les 20 sons supplémentaires en ROM sont les «Drums», les sets de percussion dont les 20 emplacements mémoires sont réservés. Les sons permanents du SQ1 sont typiques





des sons «workstations», mélanges de nappes, de basses slappées, acoustiques ou fretless, de cuivres... ils ne sont pas cependant aussi impressionnants que les énormes sons du VFX, comme «Widepunch», «Finale» ou le fameux et inutilisable «Starjammhold», mais rien ne vous empêche de les programmer, à condition que les formes d'ondes soient là (le grand «Big Blast» y est). Suite de cet essai après une page de publicité.

Achetez des vieux KB !

Le service anciens numéros se fera un plaisir de vous envoyer contre une somme toute modique les numéros 24 et 30 du journal, dans lesquels vous trouverez les essais du VFX et du VFXsd. Car la programmation du SQ1 est à peu de chose près la même.

Pour vous rafraîchir la mémoire : un son est composé d'une, deux ou trois «ondes» à choisir parmi 121. Les trois ondes suivent une chaîne de traitement séparée dans laquelle on trouve : deux filtres multimodes en série (passe bas ou passe haut) - qui n'oscille malheureusement pas -, trois enveloppes à quatre niveaux/durées affectées à la hauteur, à la fréquence du filtre et à l'amplitude (l'intensité sonore), et un LFO avec plein de formes d'ondes. Le SQ1 propose 17 formes d'enveloppes préprogrammées, appelées par leur nom, qu'il n'y a qu'à sélectionner pour programmer sans devoir passer par le calvaire de se représenter dans la tête la forme d'une enveloppe à partir de huit valeurs affichées. Les formes d'ondes peuvent être lues à partir de n'importe quel point, à l'endroit et à l'envers (ce qui désactive la boucle), et ce point de départ peut être modulé par une des 15 sources de modulation disponibles.

Drum Sounds

Le SQ1 propose 20 kits de batterie permanents, qu'il est impossible d'effacer. On peut en programmer d'autres, en suivant une autre procédure que les sons ordinaires, bien qu'il soit aussi possible d'utiliser un son de batterie comme forme d'onde. Pourquoi les deux procédures ? Pour dépasser la limite de trois formes d'ondes différentes par son, ce qui interdirait les sets de plus de trois sons de percussion.

Ici, 17 sons (qui peuvent être n'importe quelle forme d'onde du SQ1, exceptés les Transwaves et la Multiwave) peuvent être affectés sur le clavier - il existe une «Drum Map» standard -, et passent ensuite par les deux filtres figés en un passe-bas des plus classiques. Il ne reste qu'une seule

enveloppe à deux paramètres, Gate et Release, où Gate est une durée de tenue de la note, même si elle est relâchée, adaptée aux sons de percussions.

La lecture à l'envers est possible, mais pas la modulation ni la modification du point de départ de la lecture. Dommage de ne pas avoir laissé d'enveloppe sur la fréquence : c'est indispensable pour les toms Simmons.

Les config' de percussions peuvent être sauvegardées dans n'importe quel emplacement mémoire du SQ1. Sauf, évidemment, dans les deux banques Drums, qui sont figées.

FX

Seul américain à construire des synthés à effets incorporés, Ensoniq persiste et signe. Le SQ1 possède ce qui manquait aux deux VFX : une distorsion. Evidemment, on trouve également douze autres effets. En tout, six effets simples, cinq doubles et deux triples. Les simples : quatre reverbs, un chorus et un phasing ; les doubles : chorus et reverb, flanger et reverb (1 et 2), rotary speaker (leslie) et reverb ; les triples : distorsion/chorus/reverb et compresseur/distorsion/reverb. Le dernier est carrément méchant !

Les américains étant des gens cultivés, le réglage des niveaux d'entrée (venant du compresseur) et de sortie (allant vers la réverb) de la distorsion monte jusqu'à 11. C'est une référence (à moitié avouée dans le manuel) à un film-culte célèbre, «Spinal Tap», qui raconte la vie en tournée d'un groupe de hard rock 70's (qui s'appelle donc Spinal Tap), à la manière d'un documentaire. Le guitariste du groupe se vante d'avoir un ampli Marshall fabriqué spécialement pour lui, dont le bouton de volume va jusqu'à 11 au lieu de 10.

«Tu vois, c'est pour ces moments où il faut un peu de puissance en plus».

L'interviewer : «On pourrait cranter le bouton de un à dix en gardant la même puissance» ! Le guitariste, après réflexion : «Oui... mais cet ampli monte jusqu'à 11 !»

Il semble qu'Ensoniq soit sur le point de commercialiser en rack le processeur d'effets utilisé sur les VFX et le SQ1.

Presets et Sequence

L'afficheur du SQ1 ayant rétréci au lavage «grand public», pour empiler les sons, ce n'est plus comme sur un VFX, où il suffisait de double cliquer sous leur nom. Les emplacements mémoires où l'on stocke les combinaisons s'appellent en revanche toujours les Presets. Le SQ1 possédant un séquenceur, chaque piste est affectée à un

son, et en stockant une séquence vide, on obtient notre combinaison - notre preset -.

Un Preset, c'est une configuration de sons du SQ1, auxquels on affecte un canal MIDI différent, et que l'on juxtapose ou que l'on empile sur le clavier. Surprise : après avoir affecté un certain nombre de sons aux pistes d'un preset, il suffit de double cliquer sur leur bouton de piste correspondant pour les empiler. Les superstacks du VFX n'ont donc pas disparu. Ces empilages sont mémorisés, avec le reste des paramètres de «Performance Presets» - volume respectif, transposition, affectation clavier... - dans l'un des 70 emplacements réservés aux séquences ou aux presets.

Séquenceur

Le séquenceur du SQ1 est le cinquième séquenceur de la marque depuis 1986 et celui de l'ESQ1. C'est une version simplifiée de celui du VFXsd, à 16 pistes au lieu de 24. Le principe est toujours le même : un assemblage de séquences en un Song, ou morceau, ces séquences (des patterns, en quelque sorte) étant composées de huit pistes. Les huit pistes restantes sont des pistes d'accompagnement, dont la longueur est celle du morceau. Le SQ1 contient 70 emplacements de Séquences/Presets, et trente emplacements de Songs.

Sans être aussi sophistiqué qu'un logiciel, le séquenceur du SQ1 permet de travailler assez précisément sans être contraint. Comme tous les séquenceurs de ce type, il fonctionne principalement en temps réel, mais il propose également une entrée en pas à pas. Le SQ1 contient un certain nombre de fonctions d'édition fines des pistes, permettant de quantiser, d'effacer des contrôles MIDI, et même de copier des données d'une piste à l'autre (les données de pitch bend, par exemple).

Le séquenceur peut contrôler des instruments externes, et il est possible de programmer pour chaque piste des Program Changes qui seront envoyés sur le canal MIDI de celle-ci dès qu'elle est sélectionnée, que ce soit en tant que Preset ou en tant que Séquence. Lorsque le morceau est enregistré, il est possible d'enregistrer pour chaque piste la variation de volume et de panoramique.

Difficile de croire qu'un afficheur à 32 caractères puisse remplacer un écran de ST, d'Amiga ou de Macintosh... Vu le nombre de MC500 vendus, ce doit être possible.

SQsez-moi du peu !

Le standard fixé par le VFX et le VFXsd était tellement haut qu'une version simplifiée ne peut que décevoir un peu. Evidemment, un modèle moins cher (11 500 F, PPTTC) doit être un peu moins bien, sinon il ne serait pas moins cher (loi de Burns). On regrettera surtout les formes d'ondes manquantes, et celles qui ont mal été remplacées. On regrettera également l'afficheur, et peut-être un peu la pression polyphonique.

Reste l'essentiel, des possibilités de programmations quasi identiques, les somptueux effets, et un puissant séquenceur. L'implémentation MIDI, la même que celle de ses aînés, permettra d'utiliser le SQ1 comme centre de votre studio MIDI, bien qu'il se vante de pouvoir le remplacer à lui tout seul.