

CHROMA POLARIS : La clarté est sans doute le premier critère, juste après la qualité du son, qui a été retenu pour la conception du Polaris. Rarement, en effet, nous avons vu un tableau de commandes aussi bien agencé ; cohésion, simplicité et facilité de manipulation atteignent ici des sommets.

Ce **synthétiseur 6 voies** est équipé d'un clavier de 61 notes où la vitesse d'enfoncement des touches apporte une **dynamique** appréciable pour un jeu expressif. Les **132 mémoires** internes sont bien évidemment transférables sur cassettes et ont une capacité de 32 K ROM ; les mémoires vives sont de 16 K RAM extensibles à 64 K.

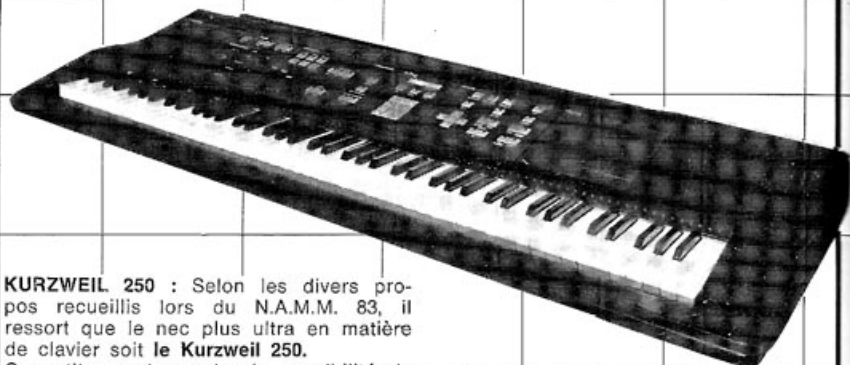
Le polaris est également doté d'un séquenceur très complet puisqu'il mémorise, outre les notes (plus de 1000), le timbre, le pitch bend, les modulations ainsi que l'expression donnée par le clavier lors du stockage.

Comme il est de mode à l'heure actuelle, le Polaris se raccorde, si on le désire, à beaucoup d'ordinateurs domestiques.

Mais, contrairement aux autres marques, il n'utilise pas le système MIDI (le plus répandu) ; le système adopté par Chroma est le TRIAD qui est, paraît-il, plus performant. Les Apple II comodore 64, TRS 80 et autres IBM PC sont compatibles. ■



MXR : Ce fabricant d'effets bien connu, après avoir « tâté » de la boîte à rythmes avec la KIT, se lance dans la production de **batteries numériques**. Comme la Linn, la DMX ou la Drumulator, la **MXR 185** utilise de vrais sons de batterie. A partir de **12 instruments de percussion**, il est possible de composer **plus de 100 schémas de 99 mesures** chacun et les capacités de chaînages autorisent la mise en mémoire d'une centaine de morceaux. Ces mémoires ont une durée de vie d'environ dix ans grâce à l'adoption d'une pile au lithium. Deux innovations (sans jeux de mots) sont à remarquer : un **correcteur automatique d'erreur** et une **touche « Human Feel »** qui supprime le côté froid d'un tempo par trop rigoureux. Plusieurs prises sont présentes : sorties stéréophoniques, synchronisation et raccordement pour le transfert des programmes. ■



KURZWEIL 250 : Selon les divers propos recueillis lors du N.A.M.M. 83, il ressort que le nec plus ultra en matière de clavier soit le **Kurzweil 250**.

Ce petit monstre, outre la possibilité de retrouver sur ses 73 notes un touché rigoureusement identique à celui d'un piano de concert, offre des sonorités à couper le souffle. **Le réalisme des timbres est tout à fait surprenant et de loin supérieur aux meilleurs synthés actuels.**

Ce résultat est obtenu notamment grâce à la prise en compte de certains paramètres. Les C.S.M.TM (Contoured Sound minue, la hauteur de la note varie légèrement) et autres I.P.D.C.TM (Indépendent Pitch Duration Control) respectent le plus rigoureusement possible ce qui se passe dans la réalité.

Sur un piano acoustique, par exemple, on ne trouve pas la même composante harmonique selon que l'on joue une note grave, médium ou aiguë. De plus, lorsque le marteau vient juste de frapper la corde, celle-ci est à son maximum d'amplitude de concert, or, quand cette amplitude diminue, la hauteur de la note varie légèrement. Les autres possibilités du Kurzweil 250 donnent toute la souplesse d'utilisation souhaitable. Par exemple, l'**assignation alphanumérique** d'une ou de plusieurs parties du clavier pour des instruments différents est possible. Nous pouvons aussi enregistrer n'importe quel son et le restituer dans son intégralité (même système que sur l'Emulator).

Un **séquenceur digital multipiste (jusqu'à 12 passages)** est incorporé à l'appareil et peut mémoriser **plus de 15.000 notes** avec leurs caractères propres. Bien évidemment, le stockage peut s'effectuer sur cassette ou floppy disc.

Peut-être un jour en France ; qui sait ? ■

FINKENBEINER : La toute dernière nouveauté de ce salon date de 1835. A cette époque, le génial Benjamin Franklin inventait le « Glass Harmonica ». Cet instrument est constitué de coupelles en verre placées sur un axe animé d'un mouvement rotatif. Elles vont en ordre décroissant de la gauche vers la droite, la taille de chaque coupelle déterminant la hauteur de la note produite.

Pour jouer du Glass Harmonica, il faut impérativement porter des gants (blancs pour faire plus habillé). En effet, le frottement de la peau sur le verre provoquerait à la longue de sérieuses brûlures. Une fois que les gants sont enfilés, on trempe le bout des doigts dans l'eau et l'on pince délicatement le bord de la coupelle appropriée à la note que l'on veut entendre. Pour vous donner une idée du résultat, souvenez-vous du son émis par le frottement d'un doigt humide sur le bord d'un verre de cristal. ■



CHICAGO 83