

PEAVEY DPM3
COMME UN CHIEN
DANS UN JEU DE QUILLES

Voilà deux ans qu'on nous rebattait les oreilles avec le Peavey DPM3, première incursion dans le monde du clavier du fabricant américain. Une machine sensée prendre à contre courant toute l'industrie, puisqu'indémoudable. Il suffirait de changer de système d'exploitation pour avoir le synthé de 1995. Voyons déjà celui de 1990. **David Korn.**

Le propriétaire de la compagnie Peavey s'appelle Hartley Peavey. C'est le genre américain pur sang barbu et fier de l'être (américain, pas barbu). Après pratiquement 25 ans passé à fabriquer des amplis et des guitares de bonne facture, il décide d'attaquer d'autres créneaux, sonorisation, effets, MIDI, et pour couronner le tout, annonce la fabrication d'un synthétiseur.

Un synthétiseur différent : alors que la concurrence ne vend que des machines dépassées dès leur sortie — ce qu'on appelle l'obsolescence planifiée —, le DPM3 est censé pouvoir rester au goût du jour en changeant son logiciel d'exploitation. On doute que ce soit très rentable, mais peut être est-on très altruiste chez Peavey.

Les publicités du DPM3 consistent en une petite causerie d'Hartley Peavey, chevalier terrassant le dragon de l'obsolescence importée de l'étranger, et présentant

cette machine — 100% conçue, programmée et construite aux Etats-Unis — Redneck pas mort. Enfin, nous allons pouvoir nous mettre sous la dent le révolutionnaire synthé en question.

Attention, solide

Nous le mettre sous la dent en faisant attention à ne pas les casser : la fabrication Peavey est à la hauteur de leur ambition de proposer un synthé que l'on gardera toute une vie. C'est du métal dessous et du plastique dessus, avec des renforcements sur le côté permettant une bonne prise de la machine lors de ses déplacements. L'afficheur, de type MI, est entouré de huit boutons permettant d'accéder aux diverses fonctions affichées, et de deux pour voyager dans les pages d'édition. A sa droite, on trouve un potentiomètre sans fin pour faire

défiler les valeurs très vite, et deux boutons pour avancer/reculer au pas à pas. Avec le curseur de Data Entry, à côté du volume, voilà pas moins de quatre commandes et huit boutons permettant de voyager dans les fonctions offertes par la version 1.3 du soft. Au dessus des molettes, le lecteur de disquettes. Il permet de sauvegarder des sons. C'est à dire des échantillons (nous reviendrons sur la question) ou des programs, des séquences, ou les paramètres globaux de l'appareil. Le système d'exploitation, celui — que vous pouvez changer pour avoir un tout nouveau synthé — est en ROM, c'est à dire que le DPM3 devra retourner en SAV pour pouvoir changer de Kelton. L'avantage, cependant, est que dès que vous l'allumez, il est prêt à jouer.

Jouer

Mais jouer quoi ? Jouer des échantillons : le DPM3 sous sa forme actuelle n'est ni plus ni moins qu'un lecteur d'échantillons (deux oscillateurs) avec un filtre passe bas résonnant, un peu comme un M1 Korg quatre enveloppes à la VFX, deux LFO et deux multieffets. Il contient 4 mégaoctets d'échantillons 16 bits (extensibles à 32), c'est à dire deux mégamots, sa polyphonie est de seize voix (mais seize voix à deux

Le DPM3 contient également un séquenceur 9 pistes d'une capacité de 20000 notes, qui lui donne le titre si envié de « workstation ». Le plus intéressant, ce sont sans doute les 64K de RAM extensible à 512 qui permettent de charger des échantillons via le Sample Dump Standard.

Standard ?

A l'intérieur du standard MIDI qui est une merveille de normalisation, le standard SDS fait un peu tâche : rien ne permet d'affirmer qu'un appareil SDS soit compatible avec un autre appareil SDS. Pourtant, nous avons réussi (tiens, il parle de lui à la première personne du pluriel ?) à transférer des échantillons à partir d'Alchemy 2.21 et d'un S1000. Bien qu'il soit possible de dump en 8, 12 ou 16 bits, on n'économise pas de mémoire pour autant : le DPM3 stocke en 16 bits, il convertit également la fréquence d'échantillonnage pour ne pas avoir de problème d'accord de l'échantillon.

Il faut spécifier avant le transfert si on désire que soient transférés les points de bouclages avec l'échantillon. Si on transfère un échantillon non bouclé, il est possible que le DPM3 le boucle d'office du début à la fin. Il faut donc bien spécifier « Loop OFF » dans ce cas. Les échantillons ainsi transfé-

rés sont plus clairs lors de la transposition vers le bas que sur un S1000. Comme si l'échantillon était filtré dans le sampler Akai. Après la réception de l'échantillon, il est possible d'assigner une note de base, et sa limite supérieure sur le clavier. Pas la limite inférieure, qui est A0 pour le premier échantillon.

Sons internes

Heureusement, le filtre peut corriger. Le DPM3 est cependant rempli de formes d'ondes amusantes et originales qui permettront d'obtenir des sons de synthèse originaux, peut être plus qu'un M1 (auquel le DPM3 a emprunté le très métallique « pole »). Plus de sons de synthés, moins de sons acoustiques.

Les sons d'usine ne retiennent pas tellement cette diversité : on y trouve les bons vieux pianos (plutôt piano américain bastingue), des basses, quelques kits de batterie — les kits de batterie du DPM3 sont programmables — Malheureusement, les programmeurs Peavey n'ont pas tiré parti du multieffet incorporé au DPM3, erreur marketing à ne pas faire.



oscillateurs, ce qui fait le double du M1), et sa multibratité de seize voies. Les ingénieurs Peavey ont bien étudié la concurrence avant de sortir leur appareil : les caractéristiques du DPM3 sont celles des machines qui marchent.

L'appareil pouvant gérer des multiechantillons, il est possible de poursuivre les opérations, l'appareil attribuant alors comme limite inférieure sur le clavier au