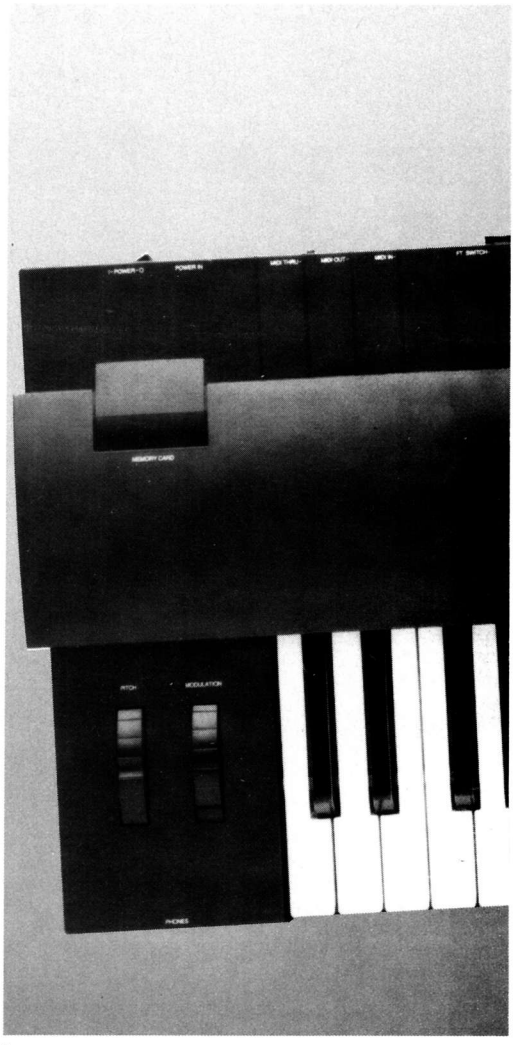
MAGAZINE Keyboards
CLAVIERS - INFORMATIQUE MUSICALE - HOME STUDIO

E-MU PROTEUS MPS

EN QUETE D'UN NOUVEAU KILLER

Il manquait à E-mu une version clavier des Proteus. C'est chose faite avec le Proteus Master Performance System, qui ajoute au concept de base des mémoires de performance, des fonctionnalités de clavier maître, et première pour E-mu, des effets.

David Korn



Depuis 1989, E-mu utilise son nouveau chip à outrance : Proteus/1, Proteus/2, Procussion, Proformance, bientôt Proteus/3, et aujourd'hui Proteus Master Performance System. Fondamentalement, les caractéristiques de ces appareils sont les mêmes : échantillons 16 bits, stéréo dans certains cas, fréquence d'échantillonnage de 39kHz, et de là, une qualité sonore irréprochable.

Ce qui manque à tous les Proteus-cussion-formance, c'est la possibilité de mettre en mémoire plus d'une configuration multitimbrale, c'est à dire les assignations patch/canal MIDI, qu'on appelle «performances». Si l'on travaille sur deux morceaux, ou si l'on revient sur un ancien projet, il faut reconfigurer le Proteus, en expédiant par exemple sur chaque canal le program change correspondant au patch désiré.

Lacunes comblées

Le Proteus MPS peut stocker dix performances en mémoire. Autre détail d'importance, ce MPS possède trente deux voix indépendantes, contre seize voix stéréo sur les Proteus expandeurs. Comme ses prédécesseurs, on pourra doubler sa mémoire en rajoutant quatre méga de sons, non par le coûteux système de cartes du Proteus, mais à l'aide de chips. D'autre part, le clavier du Proteus Master Performance System est sensible à la vélolicté et à la pression. Enfin l'appareil propose des effets intégrés. Deux effets indépendants.

La face avant très design du MPS, sans être constellée de boutons, en contient un peu plus qu'un Proteus «ordinaire», ce qui laisse augurer une édition moins spartiate de ses fonctions. On trouve une version «alpha dial» du bouton sans fin des Proteus, des «Inc/Dec» pour changer les valeurs, les flèches de déplacement du curseur dans l'afficheur (ici, deux, contre une sur les Proteus), et surtout une ligne de dix boutons, qui peuvent servir à rappeler les sons. E-mu a également pensé qu'un bouton ne servant qu'à sélectionner la démo d'usine serait utile. Mouais.

Les sons

Cent «presets» en ROM autant en RAM, et encore cent sur un RAM card : en tout 300 presets. Pour les sélectionner par MIDI, il faut transmettre une combinaison de contrôles : contrôle 0 (valeur 00, pour indiquer au MPS que le message suivant sert à sélectionner une de ses banques), contrôle 32, qui permet de sélectionner entre banque ROM (valeur 00), banque RAM (valeur 1) ou carte RAM (valeur 2), puis le program change à proprement parler (entre 0 et 99). La sélection d'un preset parmi trois cent demande donc la transmission de trois messages. Simple et gai ! Prévoyons donc de grouper la dizaine de presets qu'on utilise tout le temps dans la même banque du MPS, pour simplifier, ou d'utiliser une des quatre tables d'assignation du mode Master : cette fonction permet d'assigner les cent vingt huit program changes «ordinaires» à cent vingt huit parmi trois cent presets du Proteus.

Programmation

Sous le bouton «preset» se trouve la programmation des sons de base du MPS. Peu de surprises (après tout, ce machin s'appelle Proteus) : c'est paramètre pour paramètre la même chose qu'un Proteus, du moins un Proteus récent, puisque à partir de la version 2.10 dedits Proteus, l'intensité du désaccord induit par le chorus est programmable de 1 à 7. C'est une superposition du même son légèrement désaccordé, qui prend deux fois plus de polyphonie.

D'autre part, le nombre de «user tunings» du MPS est passé de 1 à 4 - on les programme en mode Master. Les «instruments», c'est à dire les sons multiéchantillonnés qui servent de base, sont les mêmes que sur un Proteus Pop/Rock, à part le piano qui vient du Proformance.

Au passage, une remarque : on ne peut pas modifier les assignations clavier des instruments de batterie ou de percussion. Ceux-ci ne se conformant pas aux recommandations du General MIDI, les efforts de ceux qui ont essayé de standardiser quelque peu leurs méthodes de travail sont ruinés. Sur le Procussion, on pouvait programmer en «Master» des cartes de réassignation des notes. Une idée à reprendre...

Le mode Compare est également une nouveauté pour le constructeur américain, nous aurions préféré que le buffer d'édition, qui conserve en mémoire le travail qu'on a effectué sur un son, soit plus permanent. Il suffit de passer accidentellement sur un autre preset et de revenir au preset édité pour vider cette mémoire tampon : tout le travail est à refaire si l'on n'a pas sauvé.

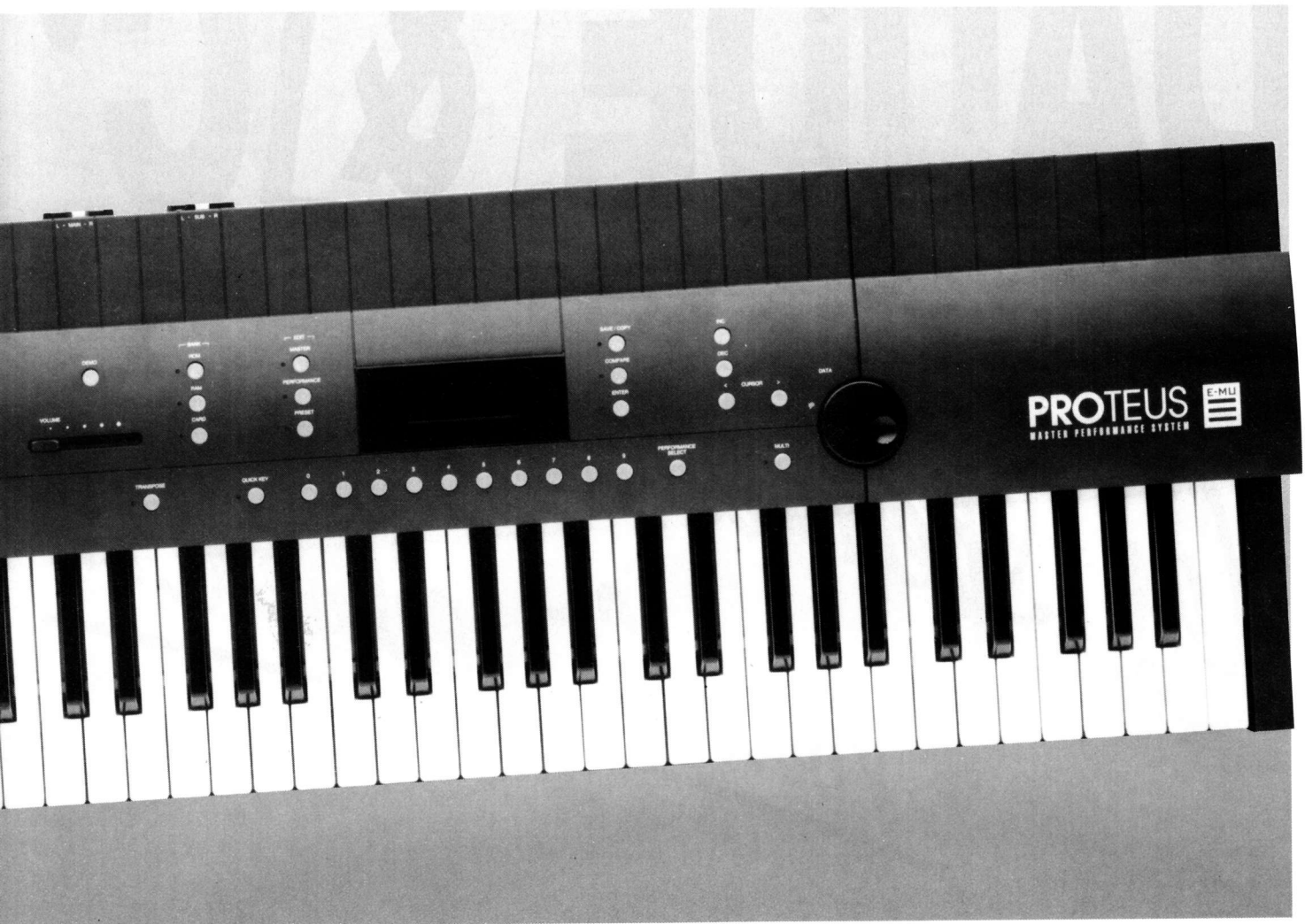
L'édition sur le MPS est un peu plus agréable que sur un Proteus : les dix boutons des «quick keys» permettent de rentrer directement les valeurs, ou de sélectionner un effet. L'afficheur est toujours aussi mince... Le prix l'est également, finalement : 14900 francs (prix TTC généralement constaté au 1/1/92).

Dernière différence, les assignations de sortie sont rangées non pas dans une page «Mix Out», mais avec les effets. Les effets ?

FX !

Mais oui, bien sûr, la principale différence entre un Proteus ordinaire et le MPS, ce sont les deux effets distincts. Ici, les échantillons de base étant déjà très bons, ce qui n'est pas le cas sur tous les lecteurs d'échantillons, les effets ne sont pas des cache misère, mais plutôt des «enjoliveurs».

On dispose dans l'effet A de quinze réverbs (room, hall, plates, early reflections déclinées en plusieurs longueurs), de deux delays, de phaser/flange/chorus, d'écho, et d'une égalisation stéréo. Dans le B, on trouve flange/chorus/phaser, ainsi que les deux delays et l'égalisation stéréo, mais les réverbs sont remplacés par deux fuzz et un ring modulator, E-mu renouant ainsi avec l'esprit des pionniers de la synthèse. Les effets sont simples, à part le dernier effet de la section A, «Rain», qui combine delay et reverb. On peut assigner chacun des deux «instruments» qui composent un preset à l'effet A, l'effet B, ou aucun des deux (Dry), et les expédier vers les sorties stéréo principales ou la seconde paire stéréo qui est toujours «Dry». Eh oui, le MPS n'a que quatre sorties séparées contre six sur les Proteus... On peut également utiliser les



deux effets en série, en fixant le taux de passage du signal sortant de l'effet B dans l'effet A.

Peu de paramètres : un temps de decay pour les réverbs, et pour les delays, les deux retards indépendants (jusqu'à 209 ms), les niveaux de chaque canal, et un feedback commun. Le delay ne tourne jamais à la bouillie, même lorsque le feedback est au maximum.

De l'avis général (Francis, Hubert, Christophe et Gilbert de Musicland), les effets sont bons. Effectivement, les réverbs « plates » savent être aggressives, les « room » agréables, et le « ring modulator » transforme tout ce qui rentre en bouillie si on l'applique à tort et à travers. Les fuzz, malgré l'amusant blabla du mode d'emploi, sont bien des fuzz numériques : loin du grain Electro-Harmonix (mais est-ce un mal ?). Bien qu'on puisse peu intervenir sur la programmation des effets, E-mu permet de les contrôler en temps réel en faisant appel à pas moins de dix sept contrôles MIDI. Tous les paramètres de tous les effets sont contrôlables, jusqu'à la sélection des effets eux-même. Les rois du MIDI Manager sur CuBase vont s'en donner à coeur joie !

Performances

Cinq performances en RAM, cinq dans la carte RAM. Chaque performance contient entre autres un set de seize presets assignés à un canal MIDI, et dix quick keys. Des quoi ?

Les quick keys permettent d'utiliser le Proteus MPS comme clavier maître : en activant le mode QK (par une pression sur le bouton idoine), on sépare le clavier du Proteus en quatre zones (stack ou split), avec canal de transmission MIDI distinct. En assignant le preset 99 à une zone, celle-ci devient « muette », et ne sert qu'à commander un appareil MIDI externe. C'est un peu le mode « combi » du MPS, à cette différence près qu'on n'y programme que quatre zones.

Pour commander le MPS par un séquenceur, mieux vaut désactiver ce mode, plus adapté à l'utilisation en clavier maître (genre sur scène, avec dix expandeurs au bout), ou tout seul, pour créer des « monster stacks », et presser le bouton « multi », ce qui permet d'adresser les seize presets des « performance maps », et se mettre en « local Off ».

Si l'on reste en mode quick keys et en « local On », et qu'on joue du MPS via un séquenceur, sur un canal différent des quatre canaux des presets QK, on déclenche le preset qui correspond au canal sur lequel on joue, superposé dans chaque zone au preset QK. En « local Off », on entend uniquement ce cinquième preset, toujours dans les quatre zones des quick keys. Dans chaque cas, les notes du clavier qui ne font partie d'aucune des quatre zones QK sont muettes. Bug ou défaut dans la logique de l'appareil (ou totale incompétence de votre serviteur), voilà qui risque d'en dérouter plus d'un...

En multitimbral, par exemple lorsqu'un séquenceur fait jouer le MPS, on choisit pour chaque « performance map » les deux effets par lesquels passeront tous les presets. Les assignations A/B/Dry/Sub de chaque preset sont conservées, ou remplacées (court-circuitées), c'est au choix. En mode quick keys, le MPS utilise pour les quatre zones clavier les effets assignés à la première zone.

So ?

Le MPS est en grande partie un Proteus à clavier, avec tout ce que cela comporte. A son actif, trente deux voix de polyphonie - c'est la plus grande du marché -, une palette de sons échantillonnés large et de très bonne qualité (4 méga extensibles à 8), beaucoup de paramètres d'éditions (modulation matricielle !), et sur cette version un clavier vélocité/pression, ainsi que des effets simples mais efficaces. A sa décharge, un petit afficheur qui n'engage pas à l'édition (dans cette gamme de prix, tout le monde en est là), et comme dans le Procussion, le mélange dans un même menu de deux modes qui devraient être mieux séparés, ici le « multi » et les « quick keys », qui sont par ailleurs bien pratiques. Un bilan nettement positif, non ?

La version senior du MPS qui devrait arriver... sous peu, ajoutera un séquenceur, un drive, et peut être un filtre (là, je dis oui). En attendant, vous pourrez écouter courant janvier des démos du Proteus Master Performance System et des autres produits E-mu, dans les points de vente E-mu du Nord, de l'Est et l'Ouest, avec (S.A.S.) Christophe Martin au clavier, et Tom Martin aux drums.