



## Storm 3

Autant j'ai pu bafouiller d'enthousiasme devant les synthétiseurs virtuels de Arturia, autant Storm, de la même firme, n'a jamais suscité de ma part beaucoup plus qu'un intérêt poli et un peu condescendant.

Pour rappel : Storm est une métaphore de studio, un rack dans lequel placer des instruments virtuels et des effets tout aussi virtuels. Dans ce rack, l'utilisateur place



des modules qu'il commandera par un séquenceur, et mélangera via une table de

mixage. A la gauche de votre fenêtre, un Explorateur vous permet de choisir instruments, effets et échantillons. Sous le rack, une table de mixage simple et pratique. Storm est un petit cousin de Reason, qui est indéniablement plus costaud - plus compliqué et plus cher aussi -. Tout comme Reason, Storm est un système fermé : pas question d'y



intégrer des instruments VST ou DXi. Et il ne s'insère pas non plus dans un programme hôte, comme le fait Fruity Loops.

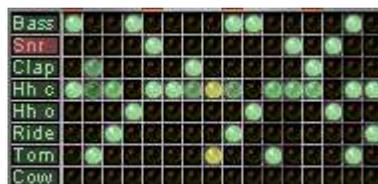
Bref, le Xème "Je suis un studio virtuel complet permettant de composer des morceaux professionnels qui..." D'accord, prenez un ticket et mettez-vous dans la file.

Mais enfin, Storm s'obstine à survivre, sa version 3 vient de débarquer, il faut bien en parler. Déballez, installez, lancez. Et s'apercevoir que la chose a mûri.

## ***Patterns pas ternes...***

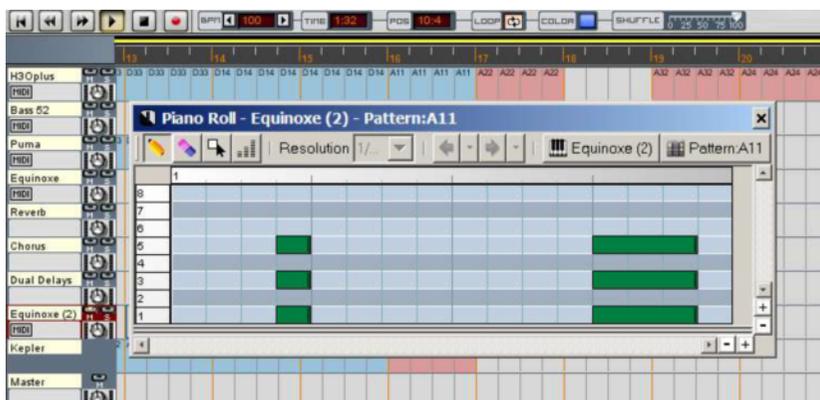
La rencontre commence par une excellente petite présentation interactive qui permettra aux débutants de se familiariser progressivement et rapidement avec l'instrument. L'interface est pratique, la plupart des paramètres sont directement accessibles depuis la face avant (évidemment ils ne sont pas très nombreux). Progrès : le nombre d'instruments n'est plus limité, sauf par la puissance de votre ordinateur. Entendons-nous : Storm vous propose quatorze instruments (synthétiseurs, échantillonneurs, enregistreur audio, boîtes à rythme) et dix effets, pas plus (en attendant de nouvelles créations Arturia), mais vous pouvez en ouvrir autant d'instances qu'il vous plaira, tant que votre PC ou Mac ne pliera pas les genoux.

A la base de Storm se trouve le "pattern" (motif), une figure, par exemple d'une mesure, jouée par un des instruments virtuels. Ce motif s'affiche sous forme d'une grille ou d'un "rouleau de piano mécanique", où vous pourrez le modifier. Ci-dessous, la grille de Psion et le "rouleau" de Arsenic, un spécialiste des basses type TB 303, rouleau où les liaisons en glissando entre certaines notes sont représentées par de petites lignes rouges.

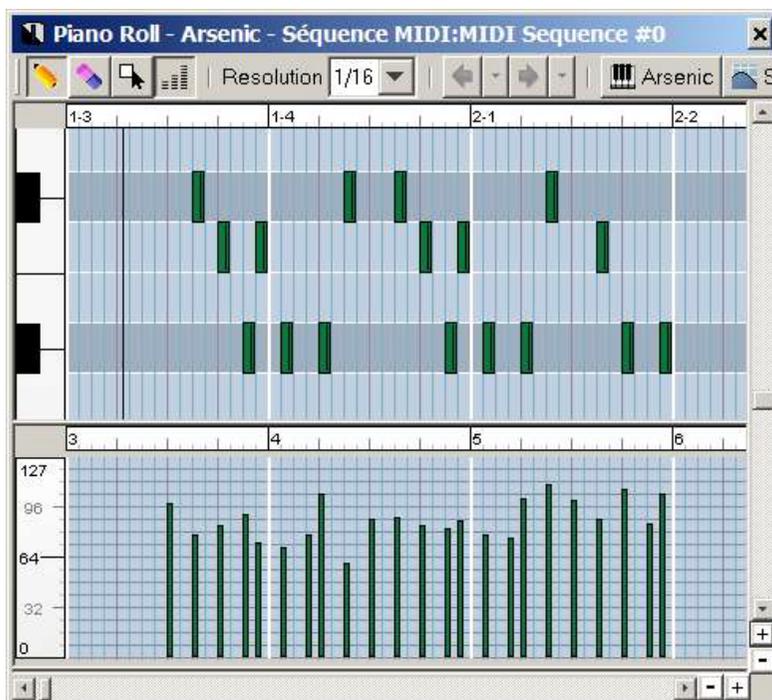


Les instruments se chargent nantis de 64 motifs tout prêts et souvent fort bons, que vous agencerez, modifierez et remplacerez à votre gré sur les pistes du séquenceur. Jusqu'à présent, celui-ci n'était qu'un séquenceur à motifs. En d'autres termes, il ne retenait pas des notes, mais uniquement la façon dont vous aviez agencé les dits motifs. Changement important, il enregistre désormais des séquences MIDI, que vous aurez soit jouées au clavier, soit chargées depuis le

disque dur. Il mémorise aussi les mouvements de potentiomètre, que vous les ayez commandés à la souris ou via un contrôleur MIDI, et le mixage.



Les possibilités d'édition MIDI sembleront minimales aux habitués des séquenceurs traditionnels (pas d'outil Ligne, de partition, d'éditeur logique ou de liste d'événements...), et il n'est pas possible de zoomer sur une piste individuellement. Par contre, la navigation dans les composantes du morceau est fort agréable, grâce à des menus contextuels accessibles d'un peu partout, qui vous catapultent d'un instrument, pattern ou paramètre à un autre. Le séquenceur et la table de mixage sont détachables et s'affichent même hors de la fenêtre principale du programme.



## ***Ké, Kepler ?***

Vous disposez d'une piste pour chaque instrument ou effet présent dans votre rack, et d'une piste maître. C'est peu, même s'il s'agit généralement (mais pas toujours) simplement d'enchaîner des séquences que vous aurez préparées ailleurs. Pas de piste donc pour les paramètres tels que volume, filtrage etc., même s'ils sont facilement visualisables dans le rouleau de piano mécanique dont nous parlons plus bas.



J'oubliais une piste pour Kepler. Kepler est un module de transposition, fort pratique, qui vous permet de basculer d'un clic certaines mesures de, par exemple, leur do majeur natif dans l'univers du si bémol mineur. Un module peut être ou non relié à Kepler selon les choix de l'utilisateur. Vous pouvez enregistrer les changements de motifs à la volée, en appuyant au bon moment sur A25 ou B32 pendant que le séquenceur tourne en mode

enregistrement, ou recourir au mode "Enregistrement statique" : déterminer à l'arrêt ce que tel instrument va jouer comme figure dans telle mesure, ce qui est plus serein mais ne permet pas d'entendre le résultat de l'expérience au fur et à mesure. Malheureusement, nous ne sommes pas parvenu à sélectionner dans ce mode des mesures discontinues. En d'autres termes, il faut, pour imposer le motif B22 à toutes les mesures impaires d'un couplet, les sélectionner une par une et effectuer la modification à chaque fois.

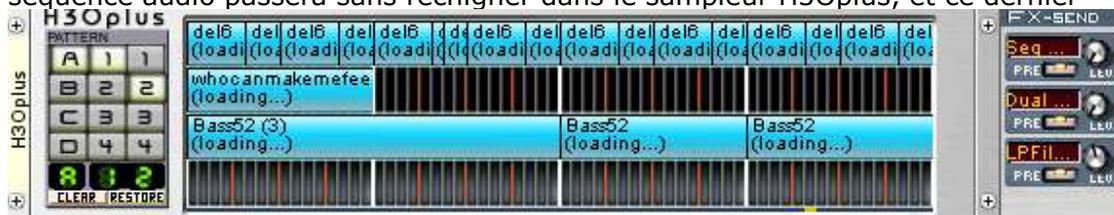
On peut rendre muette une partie d'une piste, facilité que certains



programmes plus complexes et plus chers ne permettent pas. La fonction "Editer" permet d'ouvrir un piano-roll, nanti de trois outils d'édition élémentaires : gomme, crayon, sélecteur. Toutes les notes enregistrées sont automatiquement quantifiées, la résolution la plus fine étant d'1/64. Ce n'est donc pas exactement

l'outil qui convient pour interpréter du Chopin ou du Keith Jarrett avec de subtiles nuances temporelles... Ce rouleau de piano mécanique est plus pratique qu'il n'y paraît, puisqu'on peut y passer d'un motif à l'autre sans le quitter, et y créer des courbes d'édition de paramètres (fréquence du filtre, largeur d'impulsion de l'onde) non seulement pour le pattern en cours d'édition, mais pour toute ou une partie de la piste.

Il est loisible de convertir un pattern en séquence MIDI - ce qui vous permettra par exemple de le faire jouer facilement par un autre instrument Storm en le recopiant sur la piste de celui-ci. Hélas, les séquences MIDI ne se laissent pas exporter. Storm accepte aussi d'enregistrer des séquences audio - mais dans son module spécialisé, EZ Track. Une fois immortalisée dans celui-ci, une séquence audio passera sans rechigner dans le sampleur H3Oplus, et ce dernier



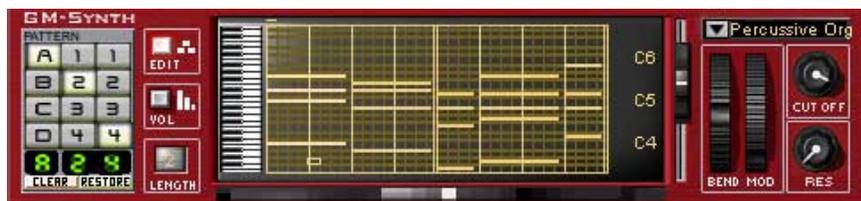
n'est pas un poids plume, puisqu'il permet d'aligner automatiquement un fichier sur le tempo du morceau (time-stretching) ou de le transposer. En chargeant quatre ou cinq H3Oplus, nantis chacun de leur piste de volume et de panoramique, on obtient une puissance de feu appréciable. Cet échantillonneur lit les formats MP3, Wav et aiff, vous ne manquerez donc pas de matière première - et Storm 3 est livré avec une honnête bibliothèque sur laquelle vous faire les dents. A propos d'échantillons, vous pouvez enregistrer votre composition en y incorporant les fichiers sonores qui en font partie (sans quoi, si vous envoyez votre oeuvre à un autre "stormeur", il sera bien en peine de savoir à quoi ressemble le morceau, sauf si vous lui envoyez les fichiers à part en lui laissant le soin de reconstituer le puzzle).

## Il est MIDI, mon General

Nous n'allons pas passer en revue les instruments et effets fournis, certaines des boîtes à rythme ont du caractère et de la présence, les synthétiseurs virtuels sont généralement honnêtes mais un peu maigrelets. Cela dit, ils "sonnent" mieux dans un mixage qu'isolément. La palette est assez prévisible : modules spécialisés en basses "acid", en rythmique, en nappes (avec morphing) ... J'avais accueilli d'un oeil méfiant le module GMSynth, qui est selon la documentation "un instrument généraliste capable de produire tous les sons définis par la norme General MIDI, avec une très haute qualité audio". En fait, ce

nouveau venu constitue une très heureuse surprise, écoutez les morceaux de démonstration "poprock" ou

"pianotrio" pour vous en convaincre. Les batteries de GM-Synth déploient suffisamment de punch pour que l'on souhaite des sorties séparées... bien qu'après tout, rien ne vous empêche d'ouvrir plusieurs instances du module, l'une pour la grosse caisse, une deuxième pour la caisse claire, une troisième pour... et de les traiter différemment. Mais ce genre de manipulation est plus facile dans d'autres modules, où il est possible de faire taire les divers instruments d'un clic.



Dans l'exemple de l'illustration ci-contre, nous avons chargé deux boîtes à rythme Psion. Toutes deux jouent le même motif. Dans l'une, nous avons fait taire la caisse claire (snare), dont le nom apparaît dès lors en rouge. Dans l'autre, nous avons fait taire tous les instruments, sauf la caisse claire. Et cette instance-là de Psion passe dans deux effets, la réverbération et un double délai. Résultat, l'auditeur n'entendra

qu'un seul pattern de Psion, mais la caisse claire y sera abondamment saucée, les autres sons resteront chimiquement purs.

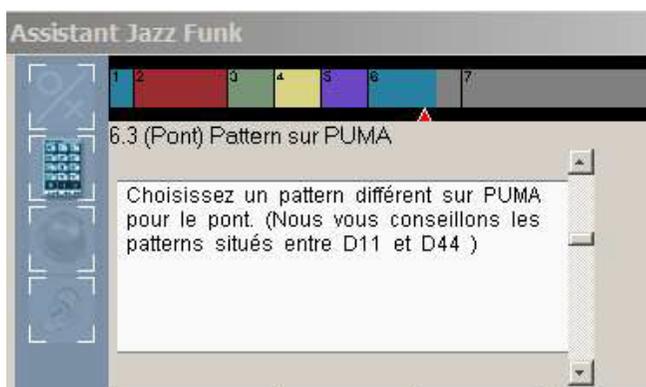
Pour en revenir à GM-Synth, ses sons, avec l'appoint des effets (une touche de chorus et de distortion sur un orgue électrique...), ne manquent pas de classe. Ils sont de facture plus ample que ceux des autres modules... au point de leur faire un peu d'ombre. Par exemple, le module Bass 52 est bien programmé, dans l'esprit d'un jeu imitatif, mais ne me donne guère l'impression d'entendre une basse. J'ai nettement préféré utiliser les sons du module GM, comme sa belle fretless ou ses deux Jazz Bass. Je n'ai pas écrit que le piano sonne comme un Steinway, et les cuivres évoquent un peu les cris d'amour des canards le soir au bord des étangs. La trompette bouchée m'a valu une expérience jusqu'à présent inconnue : en jouant vers la gauche les touches blanches contigües, m'attendant

donc à une simple gamme ionienne descendante, j'ai eu droit à "do-si-la-sol- sol dièze-sol-fa etc...". Mais ce sont là ombres mineures sur un bon tableau, et ce couteau suisse me viendra à point pour composer vite et bien (ou en tout cas vite ;- )... Cela dit, mes séquences seront probablement enregistrées dans Cubase, par la grâce de Rewire.

## Enfin, Rewire vint !

Car Storm bénéficie désormais des bienfaits de Rewire, ce protocole qui permet de synchroniser impeccablement plusieurs programmes, et de faire passer les sorties de l'un dans la table de mixage d'un autre. De quoi marier Storm 3 avec Cubase, Sonar ou Live. Et ici, le programme s'ouvre peut-être un nouveau segment de marché.

En effet, Storm 3 ouvrira à beaucoup d'amateurs de découvrir des possibilités inespérées, mais son univers restera insuffisant pour la plupart des pros et des semi-pros. Par contre, il peut, pour ceux-ci, représenter un élément précieux de leur palette, aux côtés d'autres logiciels. Car Storm 3 est pratique, rapide, et pour travailler vite-fait-bien-fait, on recourra sans honte à son Assistant.



Ce magicien vous offre de choisir dans une série de styles (House, Electro Pop, R'n'B, Hard Rock, Tribal Trance, Ambient, Drum & Bass, Jazz Funk, Dub/Reggae, Dance, Hip Hop ; des styles supplémentaires vous attendent sur le

site Web d'Arturia), et une fois le choix opéré, vos instruments virtuels se chargeront chacun de motifs correspondant au genre musical choisi. Il ne vous restera qu'à vous servir. C'est sans doute de la créativité en boîte, mais il n'est pas indispensable de réinventer la roue chaque fois qu'on a besoin d'une mesure de basse Trance, et l'on n'agit pas



autrement lorsqu'on commande à grands frais un CD de boucles ACID. Cela dit, pour les jours où vous êtes vraiment paresseux du neurone, l'Assistant est tout prêt à composer le morceau à votre place.

Enfin, Arturia offre à son studio virtuel une dimension supplémentaire et planétaire, le Hall : une connexion Web qui vous permet d'échanger échantillons, fichiers et tuyaux avec d'autres utilisateurs. Bien des grandes marques n'en font pas autant et laissent les acheteurs se bidouiller une entraide via listes de discussion, groupes et forums.

## Bref ...

Storm 3 marque de grosses avancées pour un logiciel facile d'emploi. Son module General Midi l'enrichit. Rewire lui permet de s'intégrer à d'autres univers. Enregistrements audio, séquences MIDI le rendent plus souple que le produit original. La logique des "patterns" reste dominante et l'orientent plus vers la house ou la trance que vers le blues ou le jazz. La qualité de certains modules mérite un petit lifting (youhou, on m'écoute, là-bas à Meylan ?) : après tout, Arturia est la firme qui nous a valu les superbes synthés virtuels basés sur la technologie TAE. L'édition MIDI mérite également encore un petit effort. N'empêche que j'avais entamé cet essai en ayant un peu l'impression de m'atteler à un pensum, et que je le termine en m'étant bien amusé et en me promettant de rouvrir Storm 3 très bientôt.



### Plus :

- les séquences MIDI
- l'enregistrement audio
- Rewire
- un bon module General MIDI
- une interface assez fluide
- prix très décent
- la facilité offerte par les patterns
- stable
- possibilités d'exportation audio
- fichier d'aide clair
- prix.

### Moins :

- pas de piste audio au sens habituel
- pas d'exportation MIDI
- les synthés parfois moyens
- l'édition MIDI rudimentaire
- pas d'instruments extérieurs.

## ***Fiche technique :***

**PC :** Pentium III 800 MHz, 256 Mo de RAM, Windows 98/SE/2000/XP

**MAC :** G4 1 GHz, 256 Mo de RAM, Mac OS X.3 (panther)

**Carte son :** compatible DirectX, ASIO, SoundManager ou CoreAudio

**Espace disque :** 340 M°.

**Site :** [www.arturia.com](http://www.arturia.com)

**Prix :** 149 euros.

[Tom Goldschmidt](#)

[Inspira-sons](#)