

# SYNTHÉ STORY

**Les synthés ont-ils une âme, c'est en ouvrant la porte de l'armoire extraordinaire où Celmar Engel range ses plus belles pièces, que je me suis posé la question. Celmar possède des pièces de collection, comme ce MS20 Korg recarossé, unique, une version éclatée faite pour la démo, accrochée au mur comme un tableau de Matisse. Tout fonctionne, comme ce collector introuvable, le fameux ARP 2600, numéro de série 17 (!!!) que nous vous présentons aujourd'hui. ☞ Allnot**

Celmar Engel : le 2600 provoque l'inspiration. C'est un engin que j'ai connu, ça fait 23 ans, j'avais 19 ans, je ne comprenais pas ce que c'était. C'était intéressant mais je ne voyais pas quel était l'avenir de l'engin, c'était considéré comme un laboratoire ; les musiciens ne voyaient pas encore l'intérêt de ce genre de truc.

A l'époque, la mode était aux orgues Hammond ; il y avait aussi le gros modèle ARP 2500 qui a servi dans rencontre du 3<sup>ème</sup> type, c'est le synthé qui joue les cinq notes qui font l'appel au vaisseau spatial. Le seul que j'ai vu de ma vie se trouve chez Seico à Londres, j'en ai jamais vu nulle part ailleurs.

Le 2600 devait valoir 20 000 francs, il y a 20 ans!!! Je l'ai utilisé pour la version française de Star War, pour le petit robot R2D2, qui est la petite marmite dans la Guerre des Étoiles. Les américains avaient fait ces bruits avec le 2600, j'ai essayé d'autres synthés, mais il n'y en avait pas un qui faisait ça aussi bien. Il n'y avait qu'un seul synthé qui pouvait faire bien ces choses-là, c'était le 2600. J'en connais pas d'autres qui fassent cela exactement comme ça. Un synthé influence les sons, tout rentre en ligne de compte, la disposition de la façade, l'ergonomie, ça entraîne à aller vers ce genre



de son, même si on peut faire exactement le même genre de son avec un autre instrument.

A mon avis, chaque synthé fait prendre une direction au son que l'on va faire par la disposition de son panneau et de ses boutons, par la répartition des patches. Le 2600 possède une couleur spécifique, mais l'inspiration vient de la disposition du panneau avant.

## ARP 2600 PATCHWORK

Sur les synthés modernes, on emploie souvent le mot « Patch » sans en connaître exactement la signification d'origine. Un patch, aujourd'hui, c'est un emplacement mémoire dans lequel on met toutes les informations concernant un son, informations sur la constitution du son, mais aussi informations sur la multitimbralité, sur les splits, les layers, les effets, etc. A l'aube des synthés, les mémoires n'existant pas, le patch, c'était le câblage entre les différents modules du synthé, écrit tout simplement sur une feuille de papier. Chaque module, VCO, VCA, VCF, était relié à l'autre par un cordon (Patchcord) que l'on enfichait dans les jacks miniatures prévus à cet effet. Et quand le son sortait, quelle joie!!! Mais attention à l'accord, ces belles machines d'hier étaient d'une instabilité à faire frémir.

## Fiche technique ARP 2600

- Synthétiseur à 3 générateurs monophoniques pouvant être synchronisés.
- Clavier 4 octaves séparé avec accord et portamento.
- 3 oscillateurs commandés en tension, 03 à 20 kHz en deux gammes
- Cinq formes d'ondes, triangle, sinusoïde, signal carré, dent de scie, impulsion variable.
- 1 VCF (filtre passe bas contrôlé en tension)
- 1 VCA (amplificateur contrôlé en tension)

- 1 ring modulator (modulateur en anneau)
- 2 EG (générateurs d'enveloppe)
- 1 Envelope Follower (Suiveur)
- 1 générateur de bruit aléatoire (bruit rose, bruit blanc)
- 1 circuit de Sample and Hold (avec horloge interne)
- Panneau de mixage et Pan Pot
- 3 processeur de tension
- 1 unité de réverbération à ressort
- 1 ampli et HP pour monitoring intégré
- 1 préampli pour microphone avec réglage du gain
- Poids 26 kg