

4339

7 + 8

Indispensable à tous Possesseurs ou Acheteurs d'Orgues - Expressifs, Harmoniums, etc.



NOUVELLE MÉTHODE

D'ORGUE-EXPRESSIF

1^e PARTIE.

Sommaire de l'Histoire de l'Orgue,
son origine.
Son emploi à l'Ecole, à l'Eglise, au Salon.
Conseils à l'Acheteur sur le choix et
la vérification d'un orgue expressif.

4^e PARTIE.

Accompagnement par l'Orgue.
Modulations, Transposition.
Le Prolongement.
La Sourdine générale expressive.

2^e PARTIE.

Mécanisme de l'Orgue, avec plans.
Les Registres; position, effets et combi-
naisons.
Le Clavier.
La Soufflerie.

5^e PARTIE.

Description sommaire des Orgues:
6 Jeux, 2 Claviers Pedaliens.
Piano-Orgue.
10 et 12 Jeux forme verticale.

3^e PARTIE.

Position de l'Elève.
Doigts, indépendance et ensemble des
mains.
L'Expression.
La Percussion.

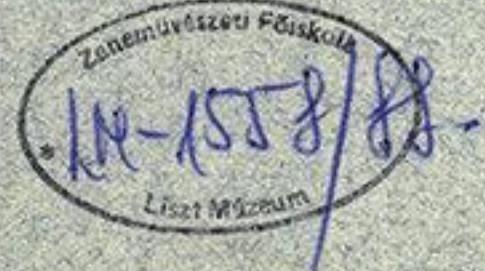
6^e PARTIE.

Entretien et Réparation de l'Orgue-
Expressif.
Choix de Morceaux classiques et mo-
dernes appropriés à l'instrument.

L. MOONEN

Prix net 5 francs

J. Bourgeois Gr



PARTS

Société des Orgues d'ALEXANDRE Lére et fils
106, rue Richelieu 106

Liszt Ferenc Múzeum

KÖNYVÍRÁG

1898. augusztus 11.

Maison ALEXANDRE Père et Fils

106, RUE DE RICHELIEU. PARIS

MUSIQUE DE SALON

Orgue seul

Adam (AD). Trois Mosaïques	9 »
— Souvenirs du HUSSARD de BERCINI.	9 »
— Récréations faciles	9 »
Arnoud (J.). Dix Morceaux pouvant servir à l'Office.	9 »
Bach (J.-S.). Air de Danse.	3 75
Batiste (E.). Leçons de Solfège de CHÉ-RUBINI.	4 »
Beauvais (M ^{me}). Andante de MOZART.	4 »
Belin & Miolan. Trois Fantaisies	5 »
Besozzi (L.-D.). Études de Salon.	10 »
Brisson (F.). Fête aux Porcherons.	6 »
— Ronde de Nuit.	6 »
— Soirée d'Hiver.	6 »
Burelle. Mosaïque. Douze Morceaux	15 »
— Mélodique expressive et marche triomphale	9 »
Calonne (C ^{te} de). Les Caractéristiques.	Cinq Morceaux
Cohen (J.). Six Études.	12 »
Colin (Ch.). Grande Valse.	6 »
— Rêverie	6 »
— Nocturne	5 »
— Deuxième Nocturne	5 »
— Trois Morceaux de Salon	7 50
D'Aubel. Souvenirs	5 »
Daussoigne-Méhul. Simple Mélodie. Op. 8	6 »
— Fête Villageoise. Op. 7	7 50
— Trois Caprices. Op. 12	9 »
— Deux Morceaux de Salon. Op. 21	7 50
Rêverie. Refrain du Chasseur.	
Deschamps (M.). Le Sentier mystérieux, rêverie	5 »
Dreyfus (Ch ^{te} e). La Gardenia. Valse.	5 »
— La Fugitive. Valse	6 »
— Pastorale	6 »
— Marche militaire	4 »
— Marche du 10 ^e	7 50
— Souvenirs de Vichy	5 »
— Souvenirs de Nice	6 »
— Souvenirs de LA SONNAMBULA	6 »
Dubois (Th.). Deux Morceaux de Salon.	7 50
Caprice mélodique. Fantaisie pastorale.	
Durand (AUG.). Deux Fantaisies. Op. 11	7 50
Romance sans paroles. Ronde d'Auvergne.	
— Souvenirs d'autrefois	7 50
Rêverie. Refrain du Chasseur.	
— Souvenirs de Moscou	7 50
— Les Soirées de Florence. Op. 25.	
1 Prière à la Madone	3 »
2 Sur les bords de l'Arno,	4 »
3 Aux Cascines	5 »
4 Le Rêve de Michel-Ange.	6 »
5 Les Echos de Fièsole.	5 »
6 Ronde de Nuit	5 »
— Scherzo, pour Orgue, avec registre de prolongement	6 »
— La Retraite du Guet. Marche. Op. 37	5 »
Engel (L.). Étude	6 »
— Tarentelle	6 »
— Gouttes de Rosée	3 75

Fessy (A.). Trois Nocturnes	7 50	Moonen. La Musette, morceau caractéristique	4
— Trois Morceaux	9 »	— Souvenirs du BARBIER DE SÉVILLE, de ROSSINI.	5
Frelon (L.-F.-A.). Bluette	2 »	— Souvenirs de Fontainebleau, chasse	4
— Souvenirs de NORMA	6 »	— Mélodies d'Outre-Manche (1 ^e série)	5
— Rondo sur SEMIRAMIS	7 50	<i>Ben Bolt.</i> <i>Blue Bells of Scotland.</i> <i>Móreenn.</i>	
— Regrets, romance sans paroles	2 50	— Mélodies d'Outre-Manche (2 ^e série)	
Hocmelle (E.). Caprice. Six Morc. n° 1	9 »	<i>Home Sweet Home.</i> <i>Love's Young Dream.</i>	
— Romance sans paroles. Id.	2 5 »	Etc., etc.	
— Fanfare.	3 4 »	— Marche de Procession	4
— Pastorale.	4 5 »	— Morceaux et Mottets pour l'office	6
— Méditation.	5 5 »		
— Marche.	6 6 »		
Julien (H.-M.). Six petites pièces	12 »		
Konrad. Quatre Morc. caractéristiques	7 50		
Lebeau (ALF.). Marche des Hallebardiers.			
Op. 40	5 »		
— Les Binious bretons et Nocturne. Op. 66 et 67.	6 »		
Lefèbure-Wély. Romance sans paroles	5 »		
— Élégie	6 »		
Lemmens. Souv. du Château de Bierbais.	6 »		
— Invocation. 4 Morceaux de Salon 1	5 »		
— Romance sans paroles. Id.	2 3 »		
— Nocturne.	3 5 »		
— Fuguette.	4 4 »		
— Trois Morceaux de Salon	7 50		
<i>Mélodie facile, Cantabile, Helen Polka.</i>			
Loret (Ch.). Sur l'Eau	5 »		
Méreaux (A.). Prière. Six Morceaux 1	4 »		
— Canzonetta	2 6 »		
— Idylle	3 5 »		
— Marche hongroise. Id.	4 4 »		
— Berceuse.	5 4 »		
— La Neige des Alpes. Id.	6 5 »		
Mey (A.). Douce Pensée	5 »		
Meyerbeer & Berlioz. Quatre Morceaux.	9 »		
Miolan (A.). Quatre Fantaisies	12 »		
1. <i>Mélancolie.</i>			
2. <i>La Rose.</i>			
3. <i>La Danse des Lutins.</i>			
4. <i>La Chasse.</i>			
— Fantaisie sur l'AME EN PEINE	7 50		
— Le Calme. Mosaïques n° 1	5 »		
— Aubade.	2 5 »		
— Sérénade	3 5 »		
— Montagnarde.	4 5 »		
— Romance.	5 5 »		
— Le Matin.	6 5 »		
— La Marche de Nuit. Les Étoiles n° 1	4 50		
— Romance sans paroles. Id.	2 5 »		
— Les Plaintes.	3 4 50		
— Les Roses.	4 5 »		
— Le Retour des Champs.	5 5 »		
— Au Bord de l'Eau.	6 5 »		
Miolan (A.). Études pour Orgue avec de prolongement	12 »		
— Barcarolle	4 »		
— Douze Fantaisies-Études, 4 suites, ch.	5 »		
Moonen. Romance sans paroles	3 »		
— God Save the Queen. Hymne national anglais	2 50		
— Ronde des Hallebardiers	4 »		
— Follia, berceuse	4 »		
— Rêve d'Amour	5 »		
— Anxiosa	5 »		
— Le Tambourin, morceau caractéristique	4 »		
Panseron. Souvenirs de Rubini	5		
— Souvenirs de SEMIRAMIS	6		
— Andante d'un Quatuor de HAYDN	5		
— Aria di Chiesa de STRADELLA	5		
— Andante avec Variations	6		
— Deux Fugues faciles	5		
— Premier trio de BEETHOVEN	7		
Philipot. Sérénade mauresque	6		
— Les Barcaroli	6		
Potier (H.). Naples ! Trois morceaux de salon.			
1. <i>Tarentelle.</i>	5		
2. <i>Romance.</i>	3		
3. <i>Villanelle.</i>	5		



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

Al' illustris maiori

F. Liszt

Hommage respectueux
à l'auteur



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM





ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

42(19)

Indispensable à tous Possesseurs ou Acheteurs d'Orgues - Expressifs, Harmoniums, etc.



NOUVELLE MÉTHODE D'ORGUE-EXPRESSIF

1^{re} PARTIE.

Sommaire de l'Histoire de l'Orgue,
son origine.
Son emploi à l'Ecole, à l'Eglise, au Salon.
Conseils à l'Acheteur sur le choix et
la vérification d'un orgue expressif.

2^e PARTIE.

Mécanisme de l'Orgue, avec plans.
Les Régistres, position, effets et combi-
naisons.
Le Clavier.
La Soufflerie.

3^e PARTIE.

Position de l'Elève.
Doigts, indépendance et ensemble des
mains.
L'Expression.
La Percussion.

4^e PARTIE.

Accompagnement par l'Orgue.
Modulations, Transposition.
Le Prolongement.
La Sourdine générale expressrice.

5^e PARTIE.

Description sommaire des Orgues:
6 Jeux, 2 Claviers Pedaliers.
Piano-Orgue.
10 et 12 Jeux forme verticale.

6^e PARTIE.

Entretien et Réparation de l'Orgue-
Expressif.
Choix de Morceaux classiques et mo-
dernes appropriés à l'instrument.

L. MOONEN

J.Bourgeois Gr.

Prix net 5 francs.

PARIS

Société des Orgues d'ALEXANDRE Père et Fils.
106, rue Richelieu, 106.



PRÉFACE

Trois erreurs populaires empêchent beaucoup de personnes d'entreprendre sérieusement l'étude de l'Orgue. Ces erreurs sont les suivantes :

1^o Que l'Orgue n'est qu'un instrument de faible ressources, sur lequel on ne peut jouer que tout au plus quelques morceaux de musique d'église, une sorte de surrogat de l'Orgue à tuyaux ;

2^o Que le jeu de cet instrument fatigue le corps, agace les nerfs et énerve l'esprit par ses sons aigres et étranglés ;

3^o Que tout pianiste ou organiste peut jouer de cet instrument sans étude préalable.

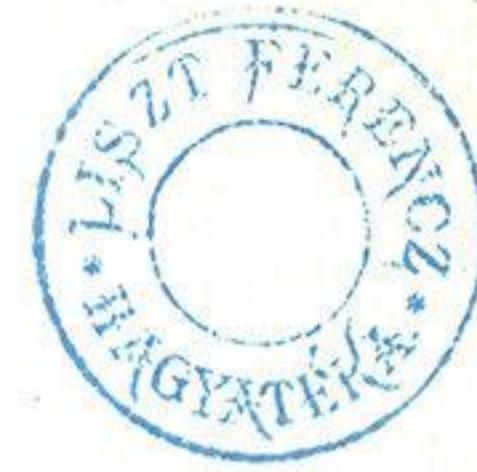
Il n'en est rien, et la troisième erreur est aussi funeste pour l'instrument que pour les deux premières.

L'Orgue, convenablement joué, devient un véritable orchestre, il ne fatigue point l'exécutant qui sait se servir de son mécanisme ; quant à le jouer convenablement, sans étude préalable ou sans connaître le mécanisme, ce n'est pas plus possible que de faire jouer à un novice de la trompette ou de la contre-basse sans *couacs* ni *grincements*.

Pour bien jouer d'un instrument, il faut en connaître le mécanisme et les ressources. Si, dans son ensemble, l'Orgue n'est pas le plus musical, il est l'instrument dont l'invention atteste au plus haut degré les efforts du génie humain, et la connaissance des effets qui peuvent en ressortir est loin de manquer d'intérêt. J'ose donc croire qu'il y a place pour cette méthode explicative parmi toutes les bonnes publications déjà connues du public et des amateurs.

L. MOONEN.

4309



PREMIÈRE PARTIE

ORIGINE DE L'ORGUE



L'origine de l'Orgue remonte à une époque de la plus haute antiquité. La date précise de son invention et ses progrès jusqu'au XIX^e siècle paraissent enveloppés d'un voile impénétrable, et l'on ne peut reproduire que des conjectures plus ou moins hasardeuses sur l'histoire de cet instrument admirable.

La première idée a probablement été suggérée par la *syringa* du dieu Pan, laquelle était composée à peine de six ou sept roseaux de différentes longueurs, et qui plus tard fut transformée en un instrument ressemblant à l'orgue. On fit une boîte carrée, des trous furent percés destinés à recevoir des tuyaux de différentes longueurs, on soufflait avec la bouche par un roseau qui se trouvait derrière la boîte, et avec les mains on bouchait les tuyaux qui devaient rester muets. Après, on ajouta d'autres tuyaux qui demandèrent une caisse plus grande, et le vent fourni par la bouche humaine devenant insuffisant, on fit des soufflets, lesquels furent mis en mouvement soit par l'eau, soit par la main, ces deux manières étant distinguées par les termes *hydraulique* et *pneumatique*. L'invention de l'*hydraulicon* est généralement attribuée à Clepsydius, un savant mathématicien d'Alexandrie vers 220. Cependant, on rapporte que Néron s'intéressa à la construction d'un orgue hydraulique; d'un autre côté, on dit que le célèbre architecte romain Vitruvius, qui vécut de 43 à 13 avant J.-C., laissa une description d'un orgue hydraulique. On se servit de ces instruments dans les cirques, les théâtres, etc. Malgré les descriptions faites par Vitruvius, et plus tard par Tertullien et Claudio, la plus grande obscurité règne encore sur le mécanisme et le mode de production des sons par l'eau.

En 755, l'empereur Constantin envoya, dit-on, à Pépin, le fameux orgue qui fut placé à l'église Saint-Cornelle de Compiègne.

Au commencement du IX^e siècle, des ambassadeurs, venus de Constantinople à la cour de Charlemagne, apportèrent deux orgues que l'empereur fit imiter avec soins. Dans le même siècle et quelques années plus tard l'empereur bizantin Théophile fit construire deux grandes orgues dorées sur lesquelles étaient peints des oiseaux divers qui chantaient au moyen du vent amené par des conduits cachés. C'est également au IX^e siècle que l'on trouve l'Orgue admis à l'église par le pape Jean VIII, qui écrivait à un évêque de la Haute-Bavière, pour lui demander un orgue et un homme capable de le toucher.

Du X^e au XIII^e siècles l'usage des Orgues portatives fut assez répandu, s'il faut en croire les nombreuses représentations de ces instruments sur les bas-reliefs et dans les manuscrits du Moyen Age. C'est aussi de cette époque que date l'invention des claviers que l'on baissait à coups de poing.— L'Orgue érigé à la cathédrale de Magdebourg, à la fin du XI^e siècle, avait seize touches, chaque touche était longue de 3 ou 4 pieds et avait une largeur de 3 pouces; plusieurs monastères possédaient de ces orgues, bien que leur usage fut généralement désapprouvé.

Les renseignements manquent sur la fabrication de l'Orgue à cette époque; cependant, c'est de ce temps que datent l'introduction des jeux composés, le perfectionnement des claviers à main, et l'invention de celui à pédales. Malgré ces divers perfectionnements dans le mécanisme de l'Orgue, la construction des soufflets était encore bien arriérée, ils ressemblaient à ceux des forgerons; mais en 1570, un facteur de Nuremberg inventa les soufflets à éclisses.

Au XVI^e siècle, le plus grand nombre des jeux actuellement employés étaient déjà connus. On dit qu'en 1596 il existait à Breslau, dans l'église de la Madeleine, un Orgue de 36 jeux, 3 claviers et pédales, il renfermait 114 tuyaux en étain, 1,567 en métal et 53 en bois; en tout 1,734 tuyaux et 12 soufflets.

Les différences de nation, de religion et de culte exercèrent une influence toute particulière sur la composition de l'Orgue et des effets harmoniques. C'est en France que l'on a le mieux compris que la première condition de perfectionnement pour les Orgues était la variété des jeux, des ressources et la simplification du mécanisme. Nous sommes aujourd'hui, heureusement, loin des Orgues dont les touches ne pouvaient être abaissées que par un vigoureux mouvement du poing sur chacune d'elles pour obtenir un son.

Dans le courant du XVII^e siècle, les facteurs firent parfois de bizarres innovations, les uns ornementaient les tuyaux comme cela se fait actuellement en Angleterre, les autres garnissaient les buffets de statues, de vases, de bouquets, de figures d'animaux, d'oiseaux, etc. On sculptait des anges qui frappaient les uns sur des tambours, les autres sur des timbales, tandis que d'autres encore sonnaient des trompettes, etc. Le soleil, la lune et les étoiles furent représentés planant au-dessus de tout, tandis que des grelots de sonnettes, des chants de rossignol et d'oiseaux de toute sorte, des cris de coucou, etc., produisaient des bruits tellement confus qu'il est difficile de les imaginer. Mercier, dans son *Tableau de Paris*, a consacré un chapitre à l'Orgue, et ce qui paraît surtout avoir excité son admiration, c'est d'avoir entendu dans l'église le bruit du tonnerre, le sifflement de la pluie et de l'ouragan alternant avec le chant des oiseaux. Nos sensations musicales sont beaucoup plus élevées, nous demandons à l'Orgue plutôt des flots d'harmonie que des avalanches euphoniques.

Bientôt les moines et les religieux qui cultivaient les arts et les lettres, s'appliquèrent avec beaucoup de zèle à la construction des Orgues, et abandonnant l'emploi des accessoires bruyants, firent des élèves séculiers qui parcoururent l'Italie et l'Allemagne, de sorte que vers le XVIII^e siècle le nombre de facteurs devint très considérable, et l'Europe entière fut bientôt remplie d'une grande quantité de magnifiques instruments. Les Allemands surtout portèrent à un très haut degré la fabrication des Orgues, mais les facteurs français Thierry, Lepine, Isnard, Dallery, Clicquot et autres les eurent bien vite surpassés.

La révolution de 1793 vient détruire une grande partie des églises de France, et par suite des Orgues, mais depuis cette époque, grâce à Sébastien Érard, Pape Daublaine, Merklin et Cavaille-Coll, incontestablement le meilleur de tous, — nous n'avons presque plus à les regretter.

L'Orgue continua à être fabriqué avec des tuyaux seuls, lorsqu'en 1829, Sébastien Érard, fit un orgue pour la chapelle des Tuilleries, et eut l'idée d'introduire un jeu d'anches libres, rendu expressif par l'enfoncement des touches ; malgré cette tentative et d'autres encore, l'Orgue expressif resta presque ignoré.

L'Orgue semblait à cette époque être arrivé à un degré de perfection qu'il ne paraissait pas possible d'augmenter. Par les sons appréciables, les timbres et les effets différents, il était devenu, en quelque sorte, le plus riche de tous les instruments, le roi de tous. Sans vouloir prétendre qu'il renfermait tous les instruments de l'orchestre, on peut cependant dire que sa puissance, comme intensité de son, surpassait même celle du plus grand orchestre, mais il lui manquait la grâce et le sentiment, on lui reprochait aussi de ne pouvoir se prêter aux inflections ou aux accentuations, en un mot, à l'Expression. Ce manque d'expression a été considéré comme un défaut par les chercheurs, et le résultat des études et des recherches faites par eux a été l'introduction de l'Orgue à anches libres appelé Orgue expressif, et dont le grand Orgue peut être considéré comme le berceau.

L'idée d'obtenir des sons musicaux, au moyen d'une anche ou lame de métal vibrante, est très ancienne ; certains auteurs affirment que les Chinois et les Hindous s'en servaient de temps immémorial, d'autres prétendent que la guimbarde des Provençaux en est la première origine. L'opinion générale est en faveur de la première supposition.

L'anche libre diffère de l'anche du tuyau, en ce qu'elle ne bat point, comme celle-ci, contre les parois du corps sur lequel elle est fixée. L'anche libre agit *librement* dans l'ouverture qui lui est ménagée. Cette ouverture est faite avec une grande précision, et l'anche paraît comme si elle avait été découpée dans la pièce même sur laquelle elle est adoptée. L'air venant à frapper cette lamelle n'y rencontre à son passage qu'un obstacle ou une résistance imparfaite, et la met en vibration ; c'est cette vibration qui donne le son.

Tandis que l'anche battante, celle du tuyau, ne donne qu'un seul degré de son invariable, et ne parle qu'à une pression égale et déterminée à l'avance, l'anche libre à l'avantage de pouvoir, sans varier de ton, être soumise à un vent plus ou moins fort, suivant la pression d'air donnée. On comprendra facilement ce fait, lorsqu'on se rappellera que les vibrations d'un corps élastique sont *isochrones* quelle que soit l'étendue de l'oscillation.

L'effet produit par une augmentation dans la pression du vent est d'agrandir l'arc de vibration et de donner ainsi une plus grande intensité de son. L'anche libre se prête donc facilement et entièrement à l'expression.



Plusieurs habiles facteurs avaient observé cette propriété de l'ancre libre ; à Saint-Pétersbourg, sous Catherine II, un Allemand nommé Kratzenstein l'employa ; puis Rachwitz et aussi l'abbé Vogler, en 1796 ; Sarcer, de Prague, en 1803 ; Kober, de Vienne, en 1805 ; Eichenbach, de Konigshoven, Bavière, en 1814 ; Schleinbach, d'Ordruff ; Voit, de Scheinfurt ; Rich, de Thurth ; Van Raay, d'Amsterdam ; Haeckl, de Vienne, qui, en 1821, inventa le Physharmonica, introduit en France, je crois, vers 1826, par M. Payer, mais dont le monde musical se préoccupa peu alors ; Grucker et Schott, et d'autres inventeurs, ont produit des instruments à anches libres sous différents noms, tels que le Typotone, en 1829, qui fut l'origine de l'accordéon ; Æolodicon ou Eoline ; Poïkilorgue, inventé par Cavaillé-Coll, instrument à deux pédales dont l'une fournissait le vent, et l'autre produisait l'expression en modifiant la pression du vent ; Aérophone, de Dietz ; Antiphonel, pour accompagner ou transposer le plain-chant ; Harmoniphon, en 1837 ; Séraphina, inventé en 1830 par Grun ; Concertina, de la famille des accordéons ; Organino, etc., etc.

Quoique beaucoup d'essais, remontant jusqu'en 1675, soient connus, ce ne fut qu'en 1810 qu'un ingénieux amateur, M. Grénié, de Bordeaux, produisit un orgue-expressif, appelé par lui « orgue de chambre », dont la disposition du sommier était identique aux sommiers des orgues à tuyaux. Les anches libres remplaçaient les anches battantes et le tuyau ordinaire était remplacé par un corps sonore beaucoup plus court.

C'est donc à M. Grénié que revient l'honneur de l'introduction, ou plutôt de la réintroduction, en France, de l'ancre libre. Malheureusement, ce ne fut que beaucoup d'années plus tard que ses efforts devaient être appréciés et ses procédés développés dans de vastes proportions.

Après Grénié, Érard, Pinsonnat et Cosyn, beaucoup d'autres ont employé l'ancre libre, mais tous leurs travaux ont disparus devant les améliorations successives faites par Alexandre père et fils qui ont développé cette industrie dans des proportions si vastes, si grandioses, qu'ils resteront toujours identifiés par leurs travaux, leur expérience, leur énergie et leur zèle, avec le nom de l'orgue-expressif, car aucun facteur a autant contribué au progrès de l'art musical et agrandi son domaine que MM. Alexandre. Depuis l'accordéon, sans cesse perfectionné, jusqu'à l'application du mécanisme des registres, il y a eu certainement bien des améliorations, mais ce n'était pas là que devaient s'arrêter les recherches. *La percussion* fut un de leurs plus brillants perfectionnements. *L'expression à la main* en fut un autre, cet effet permettait à l'exécutant d'obtenir un son plus ou moins fort suivant l'enfoncement qu'il donnait à la touche. *Le prolongement*, permettant aux sons d'être prolongés, suivant le caprice de celui qui le met en mouvement. *La sourdine générale expressive* et autres effets, dont il sera parlé plus loin, ont porté l'orgue expressif à son plus haut degré de perfection, et c'est, certes, à MM. Alexandre qu'est dû ce beau résultat.

SON EMPLOI A L'ÉCOLE, A L'ÉGLISE ET AU SALON

L'orgue est un instrument essentiellement mélodique et chantant, se prêtant aussi bien à l'étude de l'harmonie qu'à l'accompagnement du chant religieux ou la partie d'orgue d'un morceau de salon.

Pour enseigner les plus simples éléments de l'harmonie, — la grammaire de la musique, — ainsi que les premières difficultés d'exécution, l'orgue-expressif a une valeur toute exceptionnelle, car il permet, mieux que tout autre instrument, de soutenir les sons, afin que l'oreille se familiarise avec les différents degrés de tonalité. Les gouvernements qui se sont succédé depuis le commencement du siècle ont beaucoup fait pour l'enseignement. Ils ont encouragé la propagation des éléments de l'art musical dans les écoles, afin de développer chez l'enfant le goût et le sentiment du beau, mais je ne désespère pas de voir l'époque où ils imiteront des pays voisins qui ont rendu l'étude de la musique, avec l'aide de l'orgue-expressif, presque obligatoire, et qui commencent à sentir les effets bienfaisants sur l'éducation des enfants.

L'harmonie est la perfection, l'âme de la musique. Si la simple mélodie a son charme, c'est surtout la combinaison des sons et la réunion de mélodies qui laissent une plus profonde impression sur le cœur, et pour jouir de toute la beauté et de la force de l'harmonie il faut des sons soutenus. L'orgue ne possède pas seulement l'avantage de soutenir les sons, mais encore celui de les *augmenter* ou de les *diminuer*, ce qui est l'essence de la perfection musicale.

L'invention de cet instrument a donc été un bienfait pour tous : pour l'enfant à qui il communique de douces et de salutaires émotions ; pour l'adolescent qui trouve moyen de développer son goût et d'agrandir son instruction musicale.

pour le père de famille qui songe à retenir les siens au foyer domestique; pour le vieillard qui se repose des fatigues de la vie et cherche une retraite en se rappelant les beaux souvenirs de sa jeunesse.

Le missionnaire qui prêche au loin la parole de Dieu et enseigne les principes de la religion, se serre de l'orgue à la fois pour attirer le sauvage et pour lui apprendre à chanter les louanges du Créateur.

A l'église, où ses admirables combinaisons se présentent à tous les effets désirables, l'orgue accompagne indifféremment les voix les plus graves ou les plus aiguës, le simple solo et les chœurs les plus nombreux, soutenant et dirigeant les voix sans les couvrir et sans en diminuer l'éclat. Eminemment religieux et passionné à la majesté du lieu saint, il remplit les voûtes les plus grandes et attire les fidèles; il se prête, avec une suprême flexibilité, à toutes les nuances du sentiment; ses accents, tantôt graves, mélancoliques, soupirants, tantôt majestueux, élataints, tonnants, tendent toujours à élancer l'âme de l'homme jusqu'à Dieu.

Le progrès réalisé par les grands facteurs met les fabriques et les institutions à même de se pourvoir, pour une dépense relativement minime, de beaux instruments, faciles à manier et à entretenir. Il y a donc lieu d'être surpris de trouver encore des églises de campagne qui au lieu d'attirer les fidèles par des services que renferme l'orgue. La variété des jeux donne à cet instrument une valeur incalculable. On peut imiter plusieurs instruments, tels que la clarinette, la flûte, la basson, etc.; on peut obtenir des effets de voix humaine, de violoncelle, de violon, on peut exécuter la musique des mairies, accompagner le chant, soutenir les voix faibles et contre-balancer les effets des voix trop fortes.

C'est surtout au salon que nous trouvons l'emploi le plus complet de tous les effets et de toutes les combinaisons de registres que renferme l'orgue. La variété de l'instrument qui fait défaut peut être exécutée par un'importante partie de personnes qui jouent l'orgue dans l'absence d'un instrument peut compromettre l'effet général, l'orgue peut rendre les plus grands services, car la partie de l'instrument qui fait défaut peut être exécutée par une autre personne connais-

Dans l'orchestre, où l'absence d'un instrument peut compromettre l'effet général, l'orgue peut rendre les plus grands services, car la partie de l'instrument qui fait défaut peut être exécutée par une autre personne connais-

Ce qui offre le plaisir de charme dans l'orgue-expressif parmi leurs instruments.

On peut modifier l'émission du son et jouer avec force ou avec douceur à volonté; augmenter ou diminuer le son; accentuer un passage dramatique, les œuvres à transcrire ne manquent pas. Quant à l'improvisation, qui n'est plus astreint à une seule qualité de sons, il peut se laisser aller à toutes les fantaisies de son imagination, et produire des effets nouveaux et inconnus. La variété des jeux permet d'obtenir les effets d'un orchestre et de reproduire les beautés des œuvres classiques, tandis que l'expression permet d'appliquer à leur interprétation le sentiment qui convient à leur caractère.

Depuis la mélodie antique jusqu'aux merveilles de Bach, Händel, Mozart, Beethoven, Mendelssohn; depuis Meyerbeer, Rossini, Verdi, Berlioz, Halévy et Gounod, qui ont employé l'orgue dans quelquesunes de leurs belles œuvres, comme je le disais plus haut, l'orgue-expressif connaît admirablement.

On se plaint quelquefois que les sons sont durs et peu adaptés à l'accompagnement de la voix; mais ceci n'est pas le cas lorsqu'un instrument est joué convenablement, avec la douceur que donne l'expression, et avec un choix judicieux de registres combinés suivant l'effet que l'on veut obtenir. Entre les mains d'un novice, il n'est pas étonnant qu'il paraisse donner des sons étranges, saccades, écorchées, mais on ne doit pas juger d'un instrument par l'absence d'un en fait; si le même orgue est placé sous les doigts d'une personne sachant souffler et se servir convenablement du registre de l'expression, on sera agréablement surpris d'entendre les effets charmants que produisent les

differents modes d'accompagnement.

GUIDE DE L'ACHETEUR

Lorsque l'on achète un orgue, on doit choisir un modèle approprié à ses besoins et au but que l'on se propose.

Si l'élève a un professeur qui dirige ses études, c'est lui qui se charge ordinairement du choix et de la vérification de l'instrument en tous ses détails de fabrication. En l'absence d'un professeur, l'élève pourra faire son choix et le vérifier lui-même à l'aide des indications données ici.

Si l'instrument est destiné à un élève qui commence à apprendre, un orgue de deux jeux et demi ou au-dessous peut lui suffire.

Si, au contraire, l'instrument est pour un élève ayant déjà l'habitude de l'orgue ou tout au moins du clavier, il faut en choisir un ayant au moins quatre jeux et demi.

Si l'instrument est destiné à être placé dans un salon, l'orgue à percussion devra être choisi de préférence.

Pour une église, la percussion, bien que fort agréable à l'organiste qui doit jouer, n'est pas absolument indispensable. Pour les églises et les chapelles qui n'ont pas d'organistes habiles, le clavier transpositeur est d'une utilité incontestable, quoique le toucher soit rendu, en général, un peu plus dur ou « pâteux » dans les orgues transpositeurs.

Il n'est pas nécessaire d'énumérer tous les modèles que fabriquent les facteurs d'orgue, mais je conseille l'acquisition d'un instrument complet, renfermant tous les effets pour lesquels les auteurs écrivent généralement la musique d'orgue-expressif.

On peut ainsi vérifier chaque instrument :

1^o Chaque jeu doit avoir les sons d'une égalité parfaite, comme force, et avoir un timbre qui se rapproche le plus possible de l'instrument dont il porte le nom. En faisant manœuvrer les soufflets, et en faisant une gamme chromatique dans toute l'étendue du clavier, on pourra comparer la force de chaque son avec celui qui le précède et celui qui le suit. Il va sans dire que le registre d'expression ne doit pas être tiré lorsque l'on fait cette expérience. On peut comparer les timbres des différents jeux, en jouant une courte phrase musicale que l'on répète, au même diapason sur chaque jeu. Outre la comparaison des timbres, on se rendra compte plus facilement de la hauteur réelle des jeux.

2^o Les soufflets doivent être faciles à mettre en mouvement, fournir largement le vent et le conserver sans perte sensible. Il faut faire mouvoir les pédales alternativement, — l'expression étant fermée, elles doivent descendre facilement et sans dureté jusqu'au fond de l'instrument, et remonter d'elles-mêmes, *rapidement* et sans bruit.

Le registre d'expression étant tiré, la soufflerie devra être de la plus grande sensibilité, afin que chaque degré de force, dans la pression du pied sur la pédale, se fasse sentir instantanément dans l'intensité du son.

Faites mouvoir les pédales, afin de remplir le réservoir d'air, retirez les pieds des pédales, et placez un doigt sur une touche : la note se fera entendre tant que l'air du réservoir ne sera pas épuisé. Répétez cette expérience et, cette fois, tirez le registre d'expression après avoir posé le doigt sur le clavier : le son devra *immédiatement cesser* pour recommencer aussitôt que l'expression sera refermée. Si le son continue, malgré que le registre ait été tiré, l'expression n'est pas bonne, — la soupape, donnant au vent l'accès au réservoir, ne ferme pas hermétiquement, — et il faut y faire remédier ou choisir un autre instrument.

3^o Les registres doivent être faciles à ouvrir ou à refermer, sans dureté, sans frottement et surtout sans bruit ; ils doivent se fermer rapidement lorsqu'ils sont légèrement repoussés. Le registre ouvert, étant conduit avec la main à mi-chemin, se refermera généralement seul par la force du ressort du mécanisme intérieur.

Le registre du grand jeu a cependant besoin d'être conduit jusqu'à la planchette des registres, car, réunissant par un mouvement intérieur le mécanisme de tous les autres registres, il a une résistance plus forte, les ressorts des registres isolés le rendent un peu plus dur, et, si on le laissait se refermer seul, il se produirait chaque fois un choc que le feutre qui entoure le bouton n'amortirait que très imparfaitement.

4^o Le clavier doit être d'une égalité parfaite ; doux et élastique, sans mollesse, ni dureté. Les touches doivent être égalisées de manière à rendre leur résistance égale dans toute l'étendue. Un poids, calculé suivant la force des ressorts et placé sur l'extrémité des touches, doit les faire descendre toutes avec la même rapidité.

La netteté du jeu de l'exécutant dépend en grande partie de la perfection du clavier.

5^o Avec un vent égal, les anches d'un même jeu doivent parler aussi facilement que celles qui leur sont voisines.

L'intensité, la clarté et la pureté du son doivent être égales. Si une note est sourde, nasillarde ou *paresseuse*, et que celle qui la précède ou la suit est claire, il faut la faire remplacer.

Les jeux élevés parlent plus facilement que les jeux graves; ainsi le N° 3 parle avec un vent moins fort que les N°s 1 et 4, et ceux-ci, à leur tour, parlent plus facilement que le N° 2, les lames larges et longues dépensant plus de vent que les lames courtes et étroites, et comme chaque jeu est gradué, commençant par une lame très grande et finissant par une très petite, il est bon de proportionner la vitesse du mouvement des pédales à la gravité des sons produits par les lames essayées, suivant la position des mains sur le clavier.

6° Le son doit être rond et plein, surtout dans les jeux N°s 1 et 2 qui forment la base de la bonne qualité de l'Orgue. Les jeux N°s 3 et 4 devront être plus clairs sans être *cuvrés*;

7° Il faut que les diverses parties d'un instrument soient combinées de manière à être facilement développées, comme un portefeuille, en n'ayant qu'à ouvrir des verrous, afin de permettre d'aborder sans peine les plus petites pièces de l'instrument. Ceci facilite l'entretien de l'instrument et permet d'enlever la poussière ou les corps étrangers qui pourraient s'y introduire.

Il y a d'autres registres encore; mais les règles données plus haut s'appliquent à chacun d'eux.

Il y a dans certains Orgues un registre de voix céleste ou voix humaine, ainsi qu'un autre de harpe éolienne produit par le *battement* ou tremblant, qui résulte de l'accord *presque à l'unisson* de deux lames. Ces battements doivent être progressifs: un peu plus rapides dans les dessus que dans les basses, mais avec une progression régulière.

Le *tremolo*, effet de tremblant produit par un petit soufflet à moitié étranglé, ne doit pas être trop dur ni vibrer trop lentement.

La *sourdine* doit adoucir sans éteindre l'intensité du son. Si l'on tient un accord de quatre notes et qu'on lève subitement trois doigts, n'en laissant plus qu'un sur une seule touche, la note touchée ne doit point être renforcée en intensité par le fait de la cession des autres notes.

Les *forte* doivent rendre plus éclatant les jeux 3, 4 et 6, sans modifier les N°s 1 et 2, ni les jeux doux, tels que: Céleste, Eolienne, etc.

Un instrument, dans ces conditions, approche de la perfection, et en s'adressant à un grand facteur en renom on a toutes les chances possibles de réussite dans le choix que l'on fait.



ZENEAKADÉMIA LISZT MÚZEUM

DEUXIÈME PARTIE

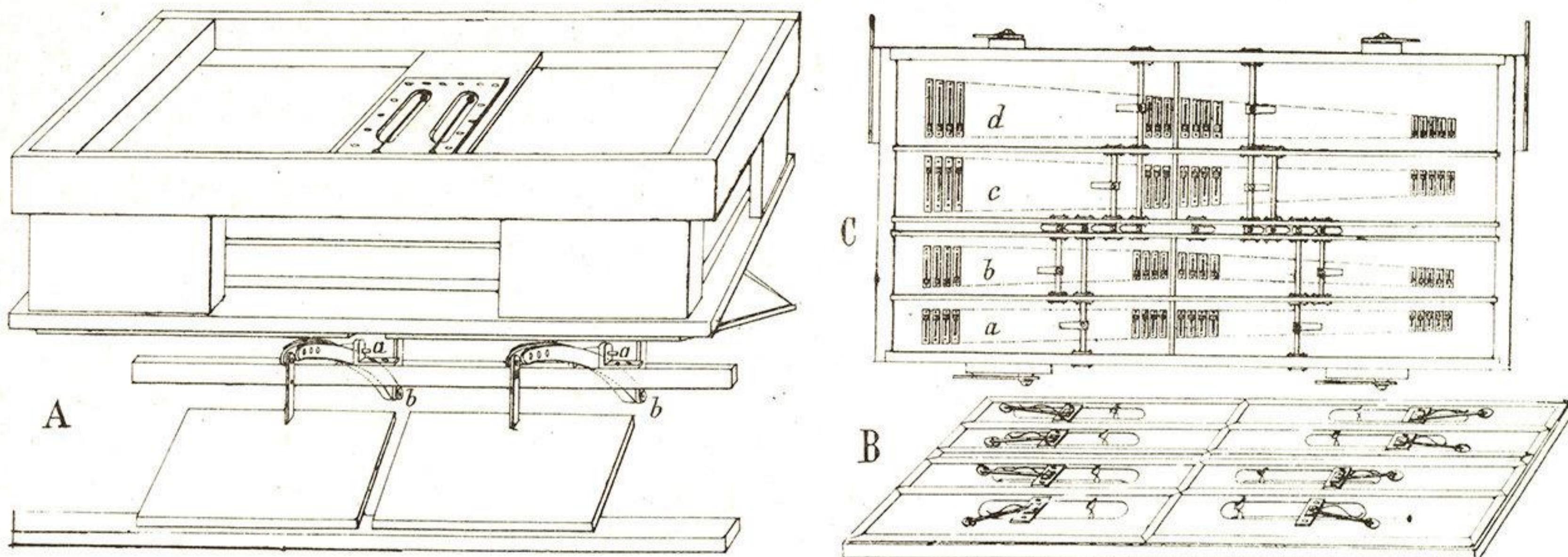
MÉCANISME DE L'ORGUE

Pour bien connaître à fond toutes les ressources musicales d'un instrument, il est indispensable de se familiariser avec les diverses parties qui constituent son mécanisme. Il est donc à désirer que chaque personne qui possède un Orgue apprenne à le démonter et à le remonter; on connaîtra ainsi le but de chaque partie et, étant donné la possibilité d'un dérangement quelconque,— bien que cet instrument soit moins sujet à se déranger que tout autre,— on pourra, au besoin, y apporter un prompt remède.

La constitution de l'Orgue est extrêmement simple, elle consiste en :

- 1° Les soufflets (A, voir fig. 1);
- 2° La table du mécanisme B;

Fig. 1.



3° Le sommier renfermant les anches libres C;

4° Le clavier et la table de registres;

5° La caisse.

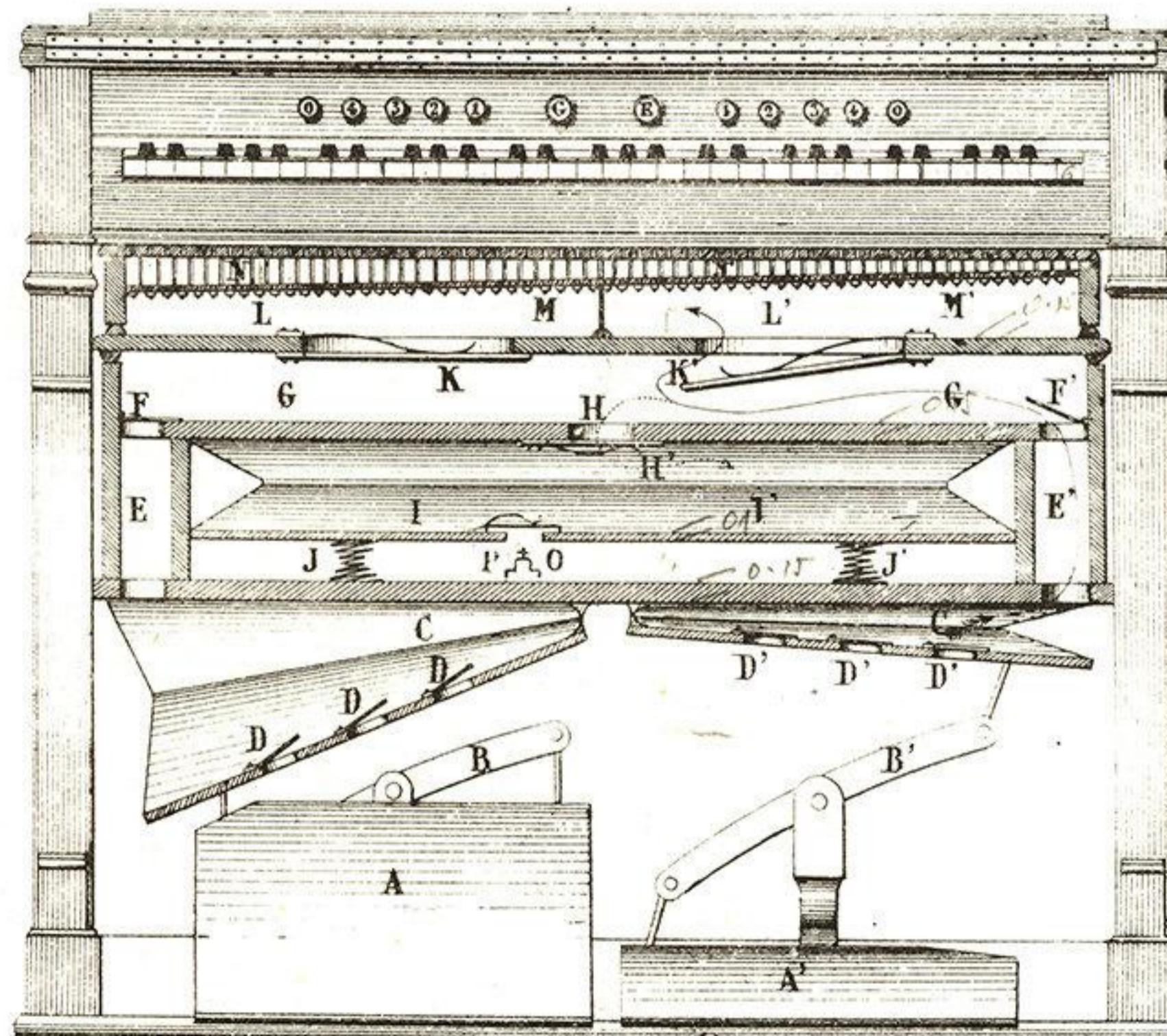
A la partie inférieure sont disposées deux pompes à air, mues par des pédales alimentant un réservoir d'air au moyen d'un orifice recouvert d'une soupape. Au-dessus de cette chambre d'air est placée la table du mécanisme, ainsi appelée parce que tous les mouvements qui ouvrent des soupapes y sont fixés. Par-dessus, le sommier, avec autant de compartiments que de jeux, et le clavier; le tout renfermé dans une caisse élégante.

Le dessin suivant permettra de suivre plus facilement le passage du vent, depuis la pompe jusqu'au clavier. Il représente un simple Orgue de quatre jeux.

LISZT MÚZEUM

Fig. 2.

- speciale*
A Pédale gauche (au repos)
- B Bascule ou levier
- C Soufflet ou pompe
- D Soupapes de pompe (ouverte)
- E Porte-vent
- F Soupape du porte-vent (fermée)
- G Chambre à air
- H Soupape du réservoir (fermée)
- I Réservoir d'air
- J Ressort pressant le réservoir
- K Soupape des registres (fermée)
- L Chambre à air des registres (fermée)
- M Lames ou anches vibrantes (des Basses)
- N Sommier des cases
- O Soupape de décharge



- A' Pédale droite (abaissee)
- B' Bascule ou levier
- C' Soufflet ou pompe
- D' Soupapes de pompe (fermées)
- E' Porte vent
- F' Soupape du porte-vent (ouverte)
- G' Chambre à air
- H' Soupape du réservoir (ouverte)
- I' Réservoir d'air
- J' Ressort pressant le réservoir
- K' Soupapes des registres (ouvertes)
- L' Chambre à air des registres (ouverte)
- M' Lames ou anches vibrantes (des aigus)
- N' Sommier à cases

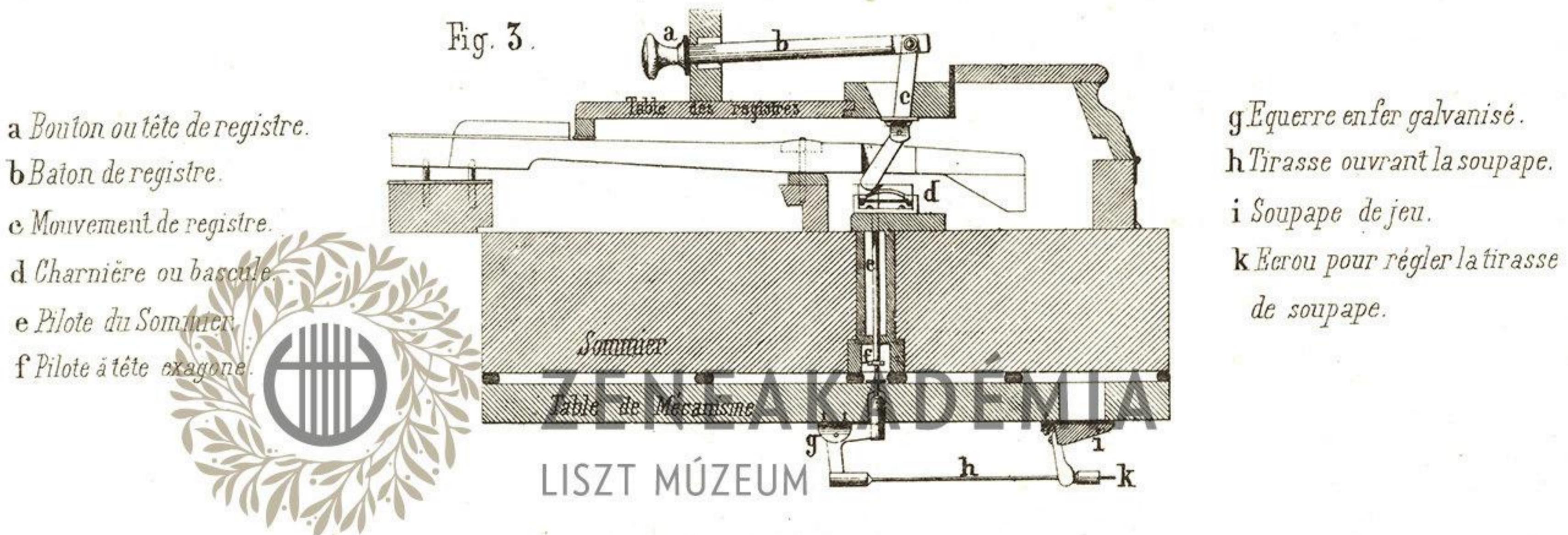
En appuyant le pied sur la pédale A', elle met en jeu un levier B' qui élève la pompe C'. Les soupapes D'D'D'' se ferment hermétiquement, par suite du mouvement ascendant de la pompe C', afin que le vent contenu dans cette pompe ne s'échappe et soit chassé directement par le porte-vent E' dans la chambre d'air. L'air contenu dans la chambre à air,

entre par la soupape ouverte F dans le réservoir d'air I. Cet air est comprimé dans ce réservoir par les ressorts J J. Si l'on fournit plus de vent que le nécessite la dépense d'air pour faire parler les jeux, la soupape de décharge Q se heurte, — le réservoir descendant, — à la vis P. La soupape de registres K' étant ouverte, le vent comprimé dans le réservoir I pénètre dans le compartiment des jeux et se trouve en communication directe avec les anches libres M.

Le SOUFFLET ou la POMPE est formée de planchettes liées entre elles par des bandes de peaux de mouton, soutenues à l'intérieur par des bandes de toile forte à tous les points susceptibles de fatigue, par suite des mouvements alternatifs d'ascension et d'abaissement. Chaque pompe renferme un ressort à forme de boudin qui lui fait reprendre sa position primitive dès que la pression du pied sur la pédale cesse, et que l'air en a été refoulé dans la chambre d'air et dans le réservoir.

La TABLE DE MÉCANISME (B, fig. 1) ou dessus de soufflets, est une planche en bois fort, plaquée et contre-plaquée, c'est-à-dire recouverte de chaque côté d'un feuillet de bois de chêne, collé en contre-sens, afin d'éviter le décollage ou le fendement du bois. Elle est garnie de soupapes en nombre égal à celui des demi-jeux renfermés dans le sommier. Pour mettre un de ces demi-jeux en action, il faut tirer à soi, au-dessus du clavier, un bouton fixé à une tige de bois appelée registre ; un mouvement de bascule fait descendre un pilote en fer ou en bois, traversant le sommier, et ouvre, en appuyant sur la soupape à l'aide d'un mouvement spécial (dans les nouveaux instruments, le pilote traverse également la table de mécanisme et ouvre la soupape par-dessous à l'aide d'une tirasse). La soupape ouverte donne ainsi passage à l'air dans le compartiment du sommier, contenant le demi-jeu que l'on veut faire résonner.

Fig. 3.



L'étiquette, sur chaque registre, porte l'inscription de l'instrument dont le jeu donne l'imitation, ainsi que le signe (un cercle autour d'un chiffre) par lequel il est indiqué dans la musique imprimée.

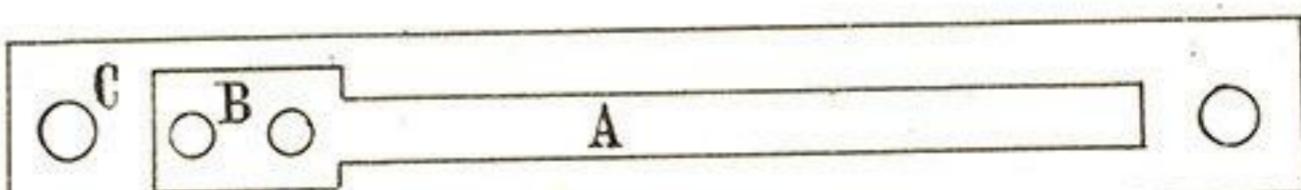
Lorsqu'on veut faire cesser le son, on repousse le registre, et le mouvement inverse à lieu, la tige remonte, la soupape se referme en ouvrant une petite soupape de décharge, particulière à chaque jeu, qui laisse échapper l'air, devenu inutile, contenu dans le compartiment.

Le SOMMIER renferme tous les jeux d'anches libres. Il est ordinairement composé de trois épaisseurs de bois : une intérieure en sapin, et celles de dessus et de dessous en hêtre, le tout ajusté et collé ensemble avec le plus grand soin, car c'est de la bonne fabrication du sommier que dépend la bonne qualité des sons.

Divisé en plusieurs compartiments, chaque compartiment contient une rangée d'anches. Dans les Orgues de un à quatre jeux, les anches sont placées horizontalement (fig. 1, a, b, c, d); mais dans les instruments ayant plus de quatre jeux, les jeux supplémentaires sont placés perpendiculairement, afin d'éviter que le sommier, et par la suite tout l'instrument, ne prenne des proportions trop grandes.

L'ANCHE LIBRE, qui est la pièce fondamentale de l'Orgue, est une languette en laiton battu. La forme de l'ancre servant dans l'Orgue-expressif, a été modifiée ainsi :

et ne ressemble plus à celle du tuyau d'Orgue.



La languette vibrante A est fixée par des rivets B sur un cadre C, de manière à laisser un espace infiniment petit qui lui permet de vibrer sans toucher aux parois de l'ouverture pratiquée dans le cadre.

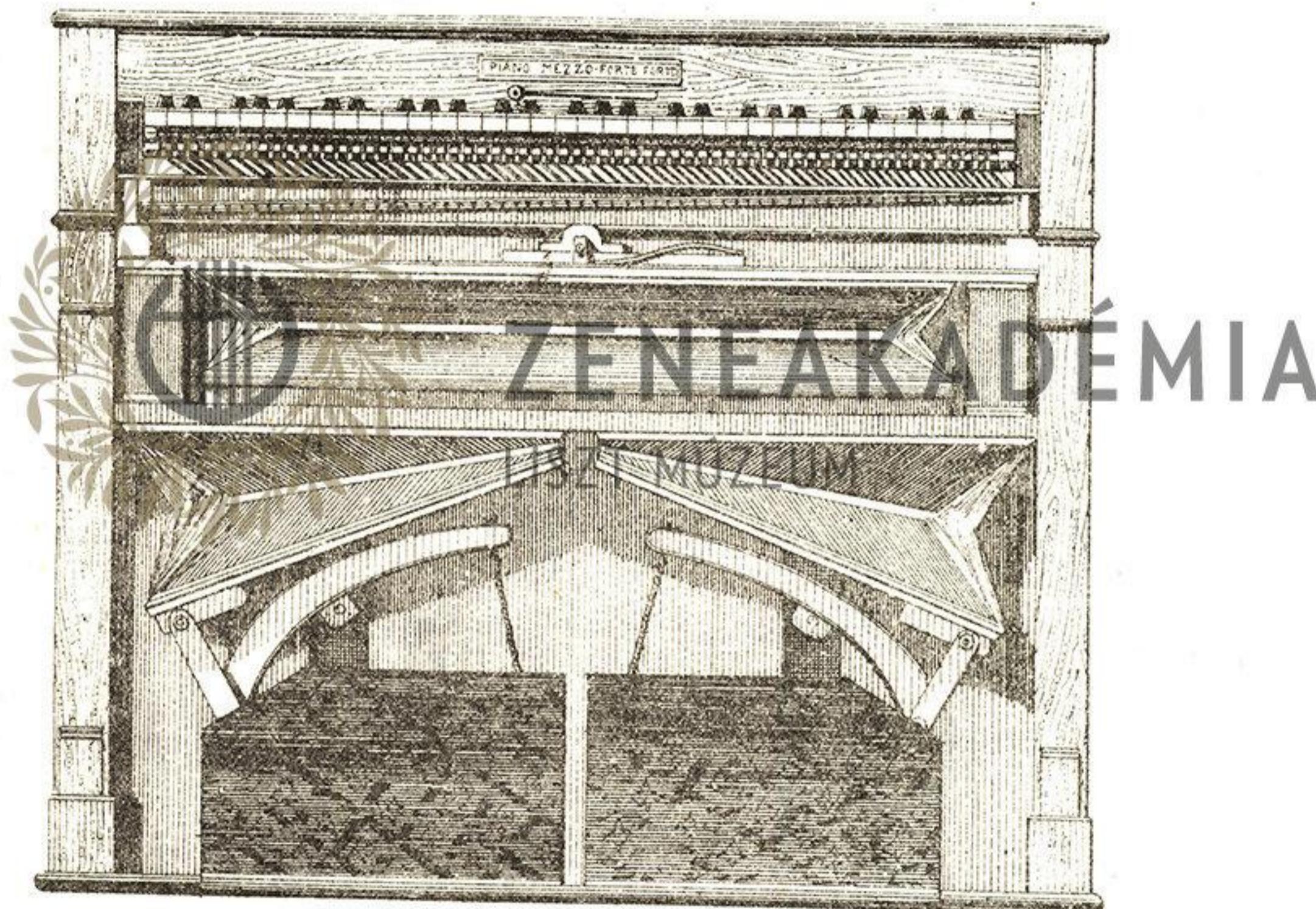
Les anches sont de différentes longueurs, largeurs et épaisseurs, les plus longues donnent un son grave, les plus courtes un son aigu, suivant le nombre des vibrations. Voir fig. 4, C montrant les quatre séries d'anches.

Le CLAVIER ressemble aux claviers de piano, avec la seule différence que celui de l'Orgue n'a que cinq octaves. Chaque touche est terminée à son extrémité inférieure par des palettes ou tampons appelées soupapes garnies de plusieurs épaisseurs de peaux, recouvrant les ouvertures pratiquées dans le sommier, au-dessus de chaque anche, et les tenant hermétiquement fermées tant que l'on n'abaisse pas l'autre extrémité.

Il faut encore mentionner l'action de l'*expression*, et revenir au réservoir dans lequel est emmagasiné le vent. Si en ferme la communication de la chambre à air avec ce réservoir, il est facile de comprendre que le plus ou moins de pression du pied sur les pompes aura pour effet immédiat de diminuer ou d'augmenter l'intensité du son et de produire l'effet d'*expression* qui est en réalité la qualité la plus précieuse de cet instrument. C'est l'effet direct du vent des pompes qui produit alors une action aussi sensible que l'archet sur le violon.

Voici, à titre de renseignements, le plan d'un Orgue d'un seul jeu et à cinq octaves, ayant également deux pompes et deux soufflets.

Fig. 4.



LES REGISTRES

LES REGISTRES. — On appelle « registres » les boutons ou tiroirs qui sont placés au-dessus des touches et à la portée de la main de l'exécutant.

Ils servent à ouvrir (*en tirant*) ou à fermer (*en poussant*) les jeux dont on veut se servir.

Chaque jeu étant séparé au milieu du clavier par une division dans l'intérieur du sommier, qui rend la partie de la basse complètement indépendante de celle des dessus, il est nécessaire pour ouvrir un jeu de tirer *deux* registres, l'un à la main gauche, l'autre à la main droite.

Chaque registre porte un numéro ou une lettre entouré d'un cercle, signe que l'on trouve reproduit dans tous les morceaux de musique pour Orgue (a).

(a) Les signes de registres, placés au-dessous de la portée des Basses, indiquent les registres de la *gauche* du clavier; ceux placés au-dessus de la portée des Dessus, indiquent les registres de la *droite* du clavier.

Les signes **G** **E** seuls, se placent entre les portées. — Un chiffre entouré d'un cercle **①** indique que l'on doit ouvrir (*en tirant*) le registre. Le même signe barré **Ø** indique que l'on doit le fermer (*en le poussant*). [Deux

Les registres d'un Orgue à quatre jeux et demi sont toujours placés dans l'ordre suivant :

Les registres supplémentaires, dans les Orgues au-dessus de quatre jeux et demi, sont placés à la suite entre les N°s 4 et les *forte* de chaque côté, suivant qu'ils sont des jeux graves ou des jeux aigus.

Les jeux ne sont pas accordés à l'unisson. Le jeu N° ② est accordé à une octave plus bas que le N° ① et le N° ③ une octave plus haut que le N° ①, ou deux octaves plus haut que le N° ②. Le N° ④ est à l'unisson du N° ① et le N° ⑤ ou ⑥ à celui du N° ②.

(1) et (4) droite.

(1) et (4) gauche.

Le N° 2 donne le son une octave plus bas.

A musical score for two voices (Soprano and Bass) on five-line staves. The Soprano staff begins with a treble clef, and the Bass staff begins with a bass clef. The music consists of two measures. Measure 1 starts with a bass note followed by a soprano vocal line. Measure 2 starts with a bass note followed by a soprano vocal line. The number '2' is circled above the first note of each measure. To the left of the music is a decorative emblem featuring a laurel wreath surrounding a stylized letter 'D'. Below the emblem is the text 'Le N° 3 donne le son une octave plus haut que le N° 1'.

Le N° 3 donne le son une octave plus haut que le N° 1.

Sheet music page 5, measures 5-6. The music is in common time. The treble clef is on the first line, and the bass clef is on the fourth line. Measure 5 starts with a whole rest followed by a eighth-note pattern. Measure 6 begins with a repeat sign and a circled '3'. It features a sixteenth-note pattern starting on the second line of the treble staff.

Il résulte donc que si l'on tire les registres ① et ② ensemble et que l'on baisse une touche, on entendra non-seulement la note touchée mais l'octave au-dessous, ainsi :

note à tenir baissée ; Tirez ②, on entend : Tirez ③, on entend : ou

Deux registres, devant être ouverts ou fermés simultanément par une seule main, sont réunis par une accolade

Le registre E n'est presque jamais indiqué, l'expression devant toujours être employé, c'est à ce registre que l'Orgue doit son nom d'Expressif.

Le même effet se produit, bien entendu, à la basse. On peut même produire les six *ut* du clavier en ne touchant que deux notes l'une à la main gauche, l'autre à la main droite; ainsi :

Par la transposition des registres, on peut donc produire une gamme non interrompue de *sept* octaves.

On n'a pas besoin de jouer en octaves, comme sur le piano, le jeu lié convient mieux à l'Orgue et il suffit

On aura remarqué que pour obtenir une ~~sécession de~~ continuité dans les sons, d'un bout du clavier à l'autre, il faut tirer les registres ayant des numéros correspondants : 1 à gauche et 1 à droite, etc., ou *deux* registres pour un jeu. On pourrait se demander pourquoi le nombre des registres est ainsi doublé lorsqu'il semblerait être plus simple de n'en mettre qu'un seul pour chaque jeu. Il n'est pas toujours désirable d'accompagner une mélodie à la main droite par un jeu d'égale puissance et d'égale sonorité, ni de même qualité de son à la basse; on peut jouer une mélodie avec le registre hautbois, et l'accompagner par le cor anglais à la main gauche, ou une mélodie sur le basson à gauche, avec accompagnement léger de la flûte à droite. (Dans ce cas, il faut avoir soin de ne jamais dépasser le milieu du clavier avec l'une ou l'autre main.)

On peut obtenir des effets très variés par la transposition des registres. Un chant à la main gauche peut se produire à une tonalité plus haute que celle de l'accompagnement à la main droite, comme dans l'exemple ci-après, où

(2)

(3)

On peut aussi obtenir des accords répétés à une octave de distance, et sans lever les doigts du clavier, en tirant et refermant immédiatement les registres, comme dans l'exemple suivant

A musical score consisting of a single treble clef staff. The staff contains several groups of notes and rests, separated by vertical bar lines. The notes are black dots, and the rests are white spaces. The staff begins with a quarter note, followed by a half note, then a series of eighth notes and sixteenth notes. There are also several rests, including a long one at the beginning and another near the end.



Si l'on tire le registre N° ② au lieu du N° ③, comme dans l'exemple ci-dessus, on obtient l'octave grave au lieu de l'octave aiguë.

Ci-après un tableau des registres que renferme généralement l'Orgue-expressif. On remarquera l'indication après le nom de chaque registre du rapport des jeux avec ceux de l'Orgue à tuyaux, car on désigne ordinairement, dans ce dernier, chaque jeu par son plus grand tuyau, tel que 32 pieds, 16 pieds, 8 pieds, 4 pieds, etc., etc.

Les combinaisons les plus usuelles sont également indiquées pour chaque partie du clavier : la basse et les dessus.

JEUX DE GAUCHE

- ① COR ANGLAIS (8 pieds). — Le plus doux jeu de l'instrument ; convient parfaitement pour les accompagnements.
- ② BOURDON (16 pieds). — Imité le bourdon de l'Orgue à tuyaux. Employé avec d'autres jeux, donne du corps à l'ensemble.
- ③ CLAIRON (4 pieds). — Timbre un peu éclatant, rarement employé comme jeu de solo. Donne du mordant lorsqu'il est employé en combinaison avec d'autres registres.
- ④ BASSON (8 pieds). — Timbre un peu plus mordant que celui du Cor anglais, avec lequel il forme contraste. Convient dans les accompagnements liés et doux.
(Le registre à voix céleste n'a pas de jeu cor répondant à la basse, dans les Orgues 4 jeux 1/2. On l'accompagne ordinairement avec le Cor anglais.)
- ⑤ FORTE. — Ce registre n'ouvre pas de jeu, mais seulement une jalousie qui laisse sortir plus facilement le son.
- ⑥ SOURDINE. — Effet de vent doux produit par le jeu N° ① au moyen d'un mécanisme particulier. L'air n'entrant dans les compartiments à air des jeux qu'en petite quantité, par un petit orifice, au lieu de la grande soupape de registre, il se produit un adoucissement ou « assourdissement » du son. On emploie ce registre dans les accompagnements soutenus pour ne pas « étouffer » le chant à la main droite.

- 2^e B** DEUXIÈME BOURDON ou CONTREBASSE, est un jeu de 16 pieds, placé à la basse et continué dans cette partie le jeu de musette des dessus. Son timbre est nasillard, mais puissant.

JEUX DE DROITE

- ① FLUTE (8 pieds). — Contre-partie dans les dessus du Cor anglais à la basse. Convient surtout aux chants doux, aux passages liés aux effets brillants.
- ② CLARINETTE (16 pieds). — Ce jeu, employé seul, convient aux chants graves et mélancoliques.
- ③ FIFRE (4 pieds). — Timbre mordant et perçant, lorsqu'il est employé en combinaisons avec d'autres jeux.
- ④ HAUTBOIS (8 pieds). — Jeu ayant les qualités de l'instrument dont il porte le nom. Convient pour les chants pastoraux ou champêtres, etc.
- ⑤ CÉLESTE (généralement de 16 pieds). — Jeu d'une douceur extrême, accordé en accouplement avec un autre jeu ② de manière à produire un battement ou léger tremblant.
- ⑥ FORTE. (Voir l'observation ci-contre.)
(Les registres de forte ne produisent d'effet que si les registres ③ et ④ sont tirés, et n'exercent aucune influence sur les N°s ① et ②, dont on recherche, au contraire, la douceur).
- ⑦ TREMOLO. — Effet de vent saccadé produit par un soufflet tremblant, placé sur la table de mécanisme au jeu N° ②, l'air n'entrant que par ce soufflet au lieu de la grande soupape.
(On ne peut guère employer ce registre qu'en combinaison avec d'autres ou pour faire un contraste dans certains passages liés.)
- ⑧ MUSETTE (16 pieds). — Ce jeu, d'un timbre légèrement nasillard, est généralement placé à la main droite. Ce registre trouve sa place entre le hautbois et la voix céleste. Il forme un contraste frappant au jeu doux de la clarinette.

(VII) VOIX HUMAINE. — Ce jeu est presque toujours placé à la basse, et à l'unisson du cor anglais. Dans les Orgues qui le renferment, la céleste est accordée à l'unisson de la flûte, afin de faire suite dans les dessus. On a ainsi un jeu d'une très grande douceur dans toute l'étendue du clavier. L'accord est produit comme pour la voix céleste.

(B) BARYTON (32 pieds). — Ce jeu, deux octaves plus bas que celui de la flûte, n'est placé qu'au-dessus en raison de la faculté qu'il y aurait à faire parler assez brièvement des anches de basses, donnant la tonalité d'un tuyau de 32 pieds. Puis, à cette profondeur, ce jeu ne pourrait être employé comme jeu de solo.

(H) HARPE ÉOLIENNE. — La harpe éolienne est un jeu composé de deux anches pour chaque note, comme la voix céleste ordinaire, accordées l'une au-dessous, l'autre au-dessus de l'unisson des autres jeux. L'effet produit est un tremblant ou battement très doux et très suave de deux pieds, c'est-à-dire que ce jeu est accordé une octave au-dessus du numéro 3. On le place presque toujours à la main gauche, où il produit, par sa tonalité, des effets d'opposition très remarquables, seul et en combinaison avec les autres registres.

(P) PROLONGEMENT et (P) PROLONGEMENT FORT, dont nous parlons plus loin.

(G) GRAND JEU. — Ce registre réunit par un mécanisme intérieur tous les autres registres, excepté toutefois le jeu tremblant de la voix céleste.

L'ensemble des jeux produit des sons puissants que l'on peut encore augmenter en tirant les 0 0

(E) EXPRESSION. — Registre qui permet de régler la pression d'air de manière à *nuancer* le jeu et produire une expression sympathique, comme l'indique son nom (Voir chapitre de l'*Expression*, plus loin).

Les registres qui suivent se trouvent généralement dans les Orgues ayant plus de quatre jeux et demi

(EM) EXPRESSION A LA MAIN. — Ce registre tiré, une règle placée sous le clavier est amenée sous les touches des basses, de manière à diminuer de moitié l'enfoncement des touches, cette règle est en communication avec une soupape qui s'ouvre plus ou moins, suivant le degré de pression opéré sur la touche, et donne un son plus ou moins fort. Ce mécanisme avait un inconvénient : si l'on tenait un accord, et qu'une touche fut enfoncée plus profondément que la limite qui lui était assignée par la règle, l'accord entier se renforçait subitement et l'effet du jeu doux était manqué. Aussi ce registre a-t-il été bientôt remplacé par celui de

(SG) SOURDINE GÉNÉRALE qui adoucit tous les jeux ouverts, sans astreindre l'exécutant à modifier le toucher du clavier. Dans les Orgues d'un prix élevé, des genouillères ouvrent graduellement, et à volonté, les soupapes commandés par ces registres et produisent l'effet de « Sourdine générale expressive » ou « double expression. »

Presque tous les autres registres que l'on rencontre dans les Orgues, ne sont que des « registres d'accompagnement », c'est-à-dire, ouvrant deux ou trois jeux ensemble. De ce nombre sont les suivants :

- VIOLONCELLE.
- SAXOPHONE.
- SOPRANO.
- CORNEMUSE.

dont les effets sont produits par des combinaisons de jeux plus ou moins ingénieuses.

Voici d'ailleurs les combinaisons les plus usitées :

GAUCHE

- Jeux de fonds. — Orgue d'église.
- Plein jeu. — Orgue d'Église.
- Voix humaine. — Saxophone.
- Violoncelle.
- Trompette.
- Fanfare.

DROITE

- Jeux de fonds. — Orgue d'Église.
- Plein jeu. — Orgue d'Église.
- Voix humaine. — Violon. — Soprano.
- Contrebasse et Doublette ou Flageolet.
- Cornemuse.
- Fanfare

① ④ Effet de Violoncelle.

HAYDN.

Le chant soutenu.

① ④

① ② Effet d'orgue d'Eglise.

très lié.

Cres - cen - do f

① ②

② ⑤ Effet de fanfare.

attaque simultanée des deux mains

MOZART.

⑤ ⑤ ⑥ Effet de Cornemuse.

(S)

LISZT MÚZEUM

D'autres combinaisons sont possibles, et l'exécutant doit combiner ses registres suivant le caractère qu'il veut imprimer au morceau exécuté.

⑤ ⑥ ①

HYMNE NATIONAL ANGLAIS.

① Lento.

ff

① ④

p

Gresc f

G ff f f

LE CLAVIER

LE CLAVIER d'un Orgue-expressif a cinq octaves d'étendue, qui suffisent amplement pour exécuter toute la musique des maîtres. Comme il a été dit plus haut, cette étendue s'accroît de deux octaves par l'effet de transposition des registres.

Le clavier est si généralement connu qu'on peut se dispenser d'en donner ici le détail. Il est cependant nécessaire de faire remarquer que, contrairement à celui du piano, le clavier de l'Orgue n'exige pas un mouvement d'attaque, ou qu'une impulsion plus ou moins brusque soit donnée à chaque touche pour obtenir un son. La touche de l'Orgue-expressif ordinaire n'ayant point de marteau à lancer, mais une simple soupape à faire basculer; il suffit de l'abaisser par une pression légère, mais suffisante, et de la maintenir ainsi pendant tout le temps que la note doit se faire entendre.

Pour obtenir un son pur et inaltéré, il est nécessaire de baisser les touches franchement et rapidement dans toute la profondeur qui leur est réservée, et de les laisser remonter de même.

Trois défauts rencontrés ordinairement chez les pianistes et les commençants qui jouent de l'Orgue, sont les suivants :

- 1^o De baisser les touches en *hésitant*, ce qui produit un son étranglé;
- 2^o De ne pas les *maintenir baissées*;
- 3^o De laisser traîner les doigts sur les touches après les avoir laissés remonter, ce qui produit une confusion dans les sons.

Comme le clavier d'un Orgue-expressif, sans percussion, ne produit pas les sons avec la même rapidité ou instantanéité que le piano, il est important de donner à chaque note sa valeur réelle, et d'éviter une perte de temps dans l'intervalle entre le relèvement d'une touche et l'abaissement d'une autre, en exécutant ce mouvement avec rapidité quoique légèrement.

Le jeu de l'Orgue est généralement plus grave et plus lent que celui du piano, les études d'agilité, prescrites pour ce dernier instrument, ne sont pas aussi nécessaires. Les traits plus ou moins rapides doivent cependant être exécutés avec précision et *netteté*.

LA SOUFFLERIE

La soufflerie de l'Orgue-expressif est expliquée plus haut; il est donc inutile de rappeler ici la construction des soufflets.

Sauf les petites Orgues de quatre octaves, fabriquées au double point de vue de populariser la musique parmi les masses et mettre l'instrument à la portée de toutes les bourses, toutes les Orgues ont deux pédales, deux soufflets et un réservoir.

Il y a aussi deux manières de produire le son : par la *soufflerie égale* et la *soufflerie d'expression*.

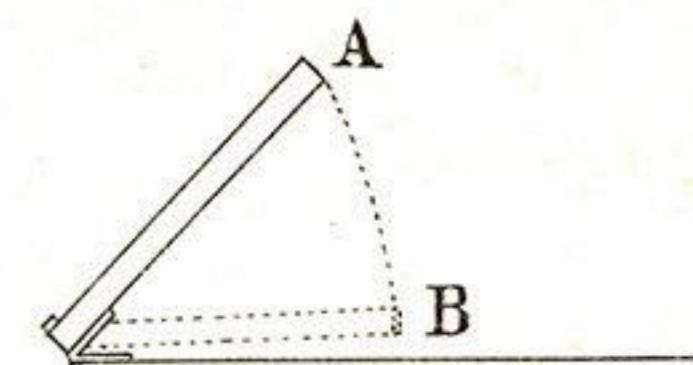
A soufflerie égale, il suffit de faire marcher les pédales alternativement, mais lentement, pour obtenir des sons continus, mais il est impossible de *nuancer* le jeu. Ce mode de soufflerie ne doit être employé que par les commençants pour prendre l'habitude du mouvement simultané des pieds et des mains sur le clavier.

Les soufflets ou pompes sont mis en mouvement par l'action alternative des deux pieds de l'exécutant placés sur les pédales. On doit avoir soin de bien enchaîner le mouvement afin d'éviter les secousses.

Il faut activer ce mouvement des pieds d'autant plus qu'on ouvre davantage de soupapes.

Il est nécessaire de faire faire aux pédales toute leur course :

- 1° De les faire descendre jusqu'au fond B;
- 2° De les laisser relever jusqu'au point de départ A.



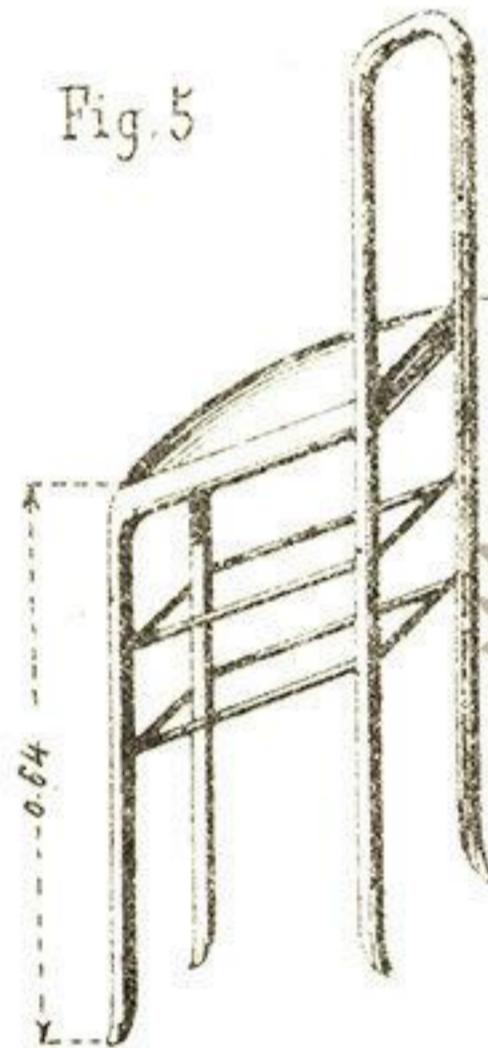
C'est sur ce dernier mouvement qu'il faut insister, car si l'on ne relève pas la pédale, la pompe ne respirera qu'une quantité proportionnellement restreinte, et l'action des pieds devra être beaucoup plus souvent répétée.

C'est la soufflerie d'expression qui doit surtout être l'objet de l'attention de l'élève, et elle forme le sujet d'un chapitre spécial un peu plus loin.

TROISIÈME PARTIE

POSITION DE L'ÉLÈVE

Fig. 5



Une condition essentielle pour assurer une bonne exécution est indubitablement la position de l'Elève. Le clavier de l'Orgue étant plus élevé que celui du Piano, il est indispensable d'être assis sur un siège spécial dont le fond est incliné en avant, l'inclinaison étant de 4 centimètres environ.

Autant l'exercice de l'Orgue est salutaire lorsqu'on est assis sur un siège élevé, autant il est fatigant et préjudiciable lorsque le siège est d'une hauteur insuffisante; l'un développe et fortifie les muscles des membres, l'autre les contracte et les affaiblit.

L'inclinaison du siège permet à l'exécutant d'appuyer avec plus de force sur les pédales, de conserver toute l'indépendance des jambes et d'éviter la fatigue du corps.

Le corps doit conserver une parfaite immobilité, et doit être droit comme au piano; rien n'est plus disgracieux que de voir un organiste se balancer sur sa chaise.

On doit se placer bien au milieu devant le clavier.

La distance du clavier doit être calculée de manière à ce que les bras, tombant perpendiculairement sans raideur, forment un angle droit avec les avant-bras qui seront en ligne horizontale, un peu au-dessus du niveau des touches blanches. Lorsque l'organiste sera devant un Orgue de deux claviers, le siège devra être élevé de sorte que cette position soit calculée d'après le clavier supérieur.

Les mains doivent être placées de manière que le poignet forme ligne droite avec l'avant-bras. La paume de chaque main légèrement arrondie ou *voutée*.

Les doigts courbés sur le clavier, se pliant avec souplesse; le pouce allongé, sans raideur, doit se plier naturellement en circulant sous les autres doigts, et s'allonger de nouveau après ce passage. Ils devront conserver une immobilité parfaite au repos.

Les genoux ne doivent toucher ni le devant de l'instrument, ni le fronton du clavier. Ils doivent rester indépendants.

Les pieds posés sur les pédales, avec le talon au-dessus de la tringle en cuivre.

LE DOIGTER

L'Orgue n'exige pas un doigter différent de celui du piano, il exige seulement une plus stricte observance des règles, car les négligences en ce genre s'aperçoivent plus facilement que sur le piano.



C'est surtout dans une harmonie liée ou une suite d'accords, qu'il est important de ne pas quitter les touches avant l'expiration totale de la valeur des notes, afin de ne causer aucune interruption dans la liaison des parties harmoniques, le style étant lié.

On ne saurait trop insister sur l'importance de cette observation, et, bien que les premiers exercices et les gammes, connues de tous ceux qui ont l'habitude ou seulement la connaissance du clavier, ne soient pas donnés ici, l'élève devra s'exercer à faire les gammes et les arpèges dans tous les tons majeurs et mineurs, avec le même doigter que sur le piano.

Plusieurs doigtés existent, et en voici leur nomenclature :

Le doigter *simple*, qui consiste à employer les doigts dans leur ordre naturel, comme dans l'exercice suivant des cinq notes :



Le doigter par *contraction*, qui consiste à poser, sur les touches rapprochées, les doigts plus éloignés les uns des autres que les touches elles-mêmes, comme dans l'exemple suivant :



Le doigter par *extension*, où l'on pose les doigts sur les touches en sautant quelques-unes, au lieu de procéder diatoniquement, comme il suit :



Ces trois doigtés sont aussi usités au piano qu'à l'Orgue, mais les deux suivants sont plus spécialement applicable au clavier du dernier instrument, sur lequel ils ont une véritable importance.

Le doigter par *substitution*, où l'on remplace un doigt posé sur une touche, pendant la durée d'une note, sans la laisser remonter, comme il suit :



Le doigter par *substitution* s'indique par deux chiffres liés 14, sur la note qui doit être tenue successivement par les deux doigts.

Le doigter par *glissando*, qui s'obtient en glissant, avec un seul doigt, d'une touche sur une autre, sans laisser discontinue le son.



EXERCICES DE DOIGTER

DOIGTER SIMPLE

Ces exercices devront être exécutés dans tous les tons.

DOIGTER PAR CONTRACTION

L'exercice ci-dessus doit être joué un grand nombre de fois, et peut être continué dans toute l'étendue du clavier de gauche à droite et vice-versà. Il est important que chaque note obtienne sa valeur comme durée. Il faut la plus grande régularité dans le toucher, et surtout éviter d'accentuer aucune des notes, afin de ne pas produire un effet analogue aux exemples suivants :

A musical score for 'La Cucaracha' featuring two staves. The top staff consists of six measures of eighth-note patterns. The bottom staff shows the same pattern with the lyrics 'ou' placed under specific notes. Measure 1: 'ou' under the first note. Measure 2: 'ou' under the second note. Measure 3: 'ou' under the third note. Measure 4: 'ou' under the fourth note. Measure 5: 'ou' under the fifth note. Measure 6: 'ou' under the sixth note.

Il faut avoir soin de relever les touches au moment où l'on abaisse celles qui doivent les remplacer.

DOIGTER PAR EXTENSION

A musical score for two voices (Soprano and Bass) showing measures 11 through 18. The Soprano part consists of eighth-note patterns with fingerings such as 1-2-5-4 and 1-2-5-4. The Bass part consists of eighth-note patterns with fingerings such as 5-4-1-2 and 4-1-2. The music is in common time, with a treble clef for the Soprano and a bass clef for the Bass.

DOIGTER PAR SUBSTITUTION

Ce doigté, étant le plus important de tous, devra être étudié avec soin. Les exercices doivent être minimes.

Le second chiffre, placé sur les notes, indique le doigt qu'il faut substituer au premier. Pendant cette substitution, la touche ne doit pas se relever, mais être bien maintenue au fond ; il ne faut cependant pas appuyer avec lourdeur, car on risque de prendre la mauvaise habitude de se « cramponner au clavier », pour ainsi dire, à chaque passage difficile. Il faut que tous les mouvements soient faits avec légèreté.

Main droite :

Main gauche

L'exercice suivant a pour but d'habituer l'élève à substituer, avec une égale facilité, tous les doigts des deux mains.

A musical score for two hands, featuring a treble clef and a bass clef. The score consists of four staves, each with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature. The music is divided into measures by vertical bar lines. Above the staves, the measure numbers 21 through 26 are written in a sequence of pairs: (21, 21), (21, 2), (12, 12), (12), (32, 32), (32, 3), (23, 23), (23), (43, 43), (43, 4), (34, 34), (34), (54, 54), (54, 5), (45, 45). The notes are represented by small black dots on the staff lines.

L'exercice suivant en tierces, habitez à substituer deux doigts à la fois.

Les gammes diatoniques en sixtes ne peuvent s'exécuter convenablement qu'avec substitution

Dans le dernier exercice, nous avons un doigter par *glissando* pour le pouce de chaque main.

Doigter par glissando :

Doriger par grissando.

5

5

ZENFAKADEMIA

LISZT MUZEUM

5

Le cadre restreint de cette Méthode empêche de donner plusieurs exemples ou exercices ; l'élève devra donc répéter chaque exercice lentement, d'abord avec une main, puis avec l'autre, ensuite avec les deux ensemble. C'est le seul moyen pratique pour arriver promptement à surmonter les difficultés que l'on rencontrera.

Pour tous ces exercices, il faudra souffler très lentement, faisant faire aux pédales *toute* leur course, et éviter tout mouvement rythmé par les pieds.

L'INDÉPENDANCE DES DOIGTS. ---- L'ENSEMBLE DES MAINS

De l'indépendance des doigts dépend la pureté et la netteté du son. L'expression, dans l'Orgue-Expressif, est produite par le pied, la souplesse et la netteté appartiennent aux doigts.

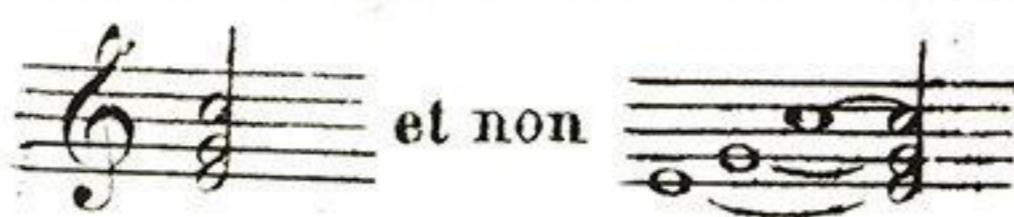
On ne saurait trop recommander l'étude journalière :

- 1° Des gammes en tous les tons;
 - 2° — en tierces;
 - 3° — chromatiques;
 - 4° — en sixtes;

afin d'acquérir cette légèreté et cette souplesse si *indispensables* au piano, et qui dans l'Orgue à percussion sont si utiles.

Quant à l'*ensemble des deux mains*, il est important que l'abaissement des touches se fasse *simultanément*, et non une main après l'autre.

Les accords surtout ne devront jamais être arpégés, — défaut si commun chez tant de pianistes, — ils devront être attaqués franchement, sans dureté, avec un ensemble parfait; que l'accord soit d'ailleurs *pp* ou *ff*, soutenu ou court, ainsi :



EXERCICES POUR L'INDÉPENDANCE DES DOIGTS

ZENEAKADÉMIA

Les notes blanches soutenues, les noires attaquées ensemble

EXERCICES D'ACCORDS

Accords plaqués. — Attaque simultanée des deux mains :

Accords brisés à la main droite

ZENEAKADÉMIA

Accords brisés à la main gauche :

LISZT MÚZEUM

Les accords plaqués ou soutenus ne produisent pas un bon effet à la basse; il résulte ordinairement de leur usage une confusion de sons qui est désagréable à l'oreille; puis, la consommation d'air étant bien plus grande aux notes de basses qu'à celles de dessus, la soufflerie s'épuise beaucoup plus rapidement. Leur emploi est d'ailleurs assez rare dans la musique d'Orgue.

Gamme harmonique en accords plaqués :

La même liée, mode majeur :

Mode mineur:



L'étude des gammes harmoniques a une grande importance. On devra les jouer:

- 1° Accords liés,
- 2° — plaqués, en tous les tons majeurs et mineurs.
- 3° — brisés,

EXERCICES D'ARPÉGES



Manière d'étudier les arpéges pour faciliter le mouvement du pouce.



Les arpéges devront ainsi être étudiés dans tous les tons majeurs et mineurs. On obtient ainsi des changements de position pour les doigts qui sont très-profitables à leur indépendance et à leur égalité.

Le doigter { main droite, 1 2 3 1 2 3 5 3 2 1 3 2 1 } convient pour tous les arpéges en *Ut* majeur et mineur, *Mi* et *Mi b* mineur, *Fa* majeur et mineur, *Sol* majeur et mineur, *La* mineur, *Si* mineur.
main gauche 5 4 2 1 4 2 1 2 4 1 2 4 5

Le doigter { 1 2 3 1 2 3 5 3 2 1 3 2 1
5 3 2 1 3 2 1 2 3 1 2 3 5 } convient à ceux en *Mi* majeur, *Sol b* majeur, *La* majeur et *Si* majeur

Le doigter { 2 1 2 4 1 2 4 2 1 4 2 1 2
3 1 4 2 1 4 2 4 1 2 4 1 3 } convient à ceux en *Ut #* mineur, *Mi b* majeur, *Fa #* mineur, *Sol #* mineur, *La b* majeur, *Si b* majeur.

Le doigter { 2 3 1 2 3 1 3 1 3 2 1 3 2
3 2 1 3 2 1 2 1 2 3 1 2 3 } sert exclusivement à celui en *Si b* mineur

L'EXPRESSION

L'expression est l'âme de l'Orgue-Expressif. Sans expression, pas de sentiment, *pas de sympathie*; on n'a qu'une force égale, sans nuance, sans douceur, sans modification de timbre, sans les mille variétés de l'émission du son; enfin, sans charme, ne pouvant ni émouvoir, ni impressionner.

Mais aussi la soufflerie d'expression exige de l'élève un peu de patience pour vaincre ce qui lui paraîtra être, au commencement, une très-grande difficulté. Il a déjà été dit que lorsque le registre « d'expression » est tiré, l'on supprime l'action du réservoir alimenteur et on reçoit le vent directement des pompes. C'est-à-dire que la soupape se ferme et le vent fourni passe par le porte-vent, **E** la chambre d'air, **G** directement par la table de soufflerie, **K** dans les cases **L** du sommier (*Voy. fig. 2*)

Le réservoir, supprimé, ne contrebalançant plus par son jeu régulier les inégalités de son produit en faisant manœuvrer les pompes, on comprend que toutes les impulsions, produites par l'exécutant sur les pédales, se fassent sentir en faisant vibrer les anches avec plus ou moins de force, suivant que la pression a été plus ou moins grande.

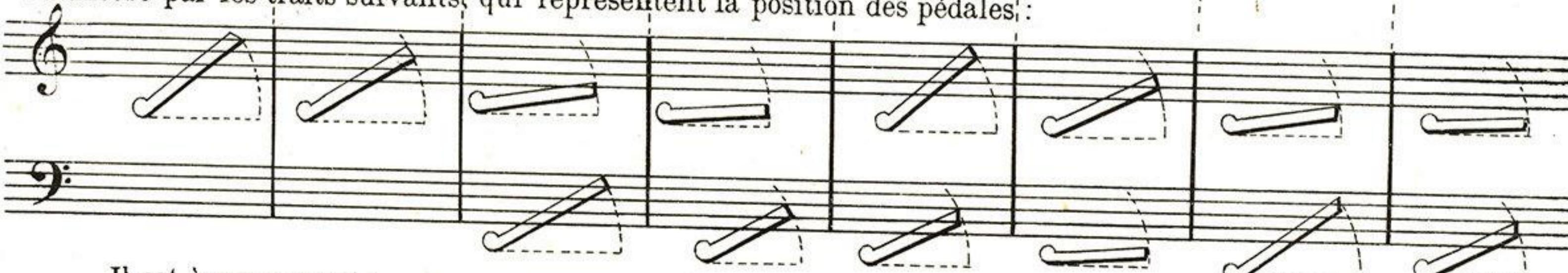
Ainsi donc, une douce pression sur la pédale ne produit qu'un son doux, tandis qu'une pression forte produit une émission de sons plus forts.

Il s'agit maintenant, pour l'élève, de faire fonctionner ses pompes de manière à ce que l'on n'entende pas les points de départ et d'arrêt de chaque pied : il faut appuyer légèrement le pied droit sur la pédale et la baisser jusqu'à ce que l'on sente qu'elle soit presque arrivée à la fin de son mouvement de bascule. On commence alors un mouvement identique avec le pied gauche, *tout en faisant continuer au pied droit* la course entière de la pédale droite que l'on peut alors laisser remonter à son point de départ, prêt à recommencer dès que le pied gauche sera presque arrivé à la fin à son tour.

S'il était possible de mettre en musique, pour mieux le faire comprendre, ce mouvement des pieds, voici comment il serait transcrit. (Baisser deux touches pendant toute la durée de cet exercice)

The musical score consists of two staves: one for the right foot (Pied droit) and one for the left foot (Pied gauche). The music is in common time. The right foot starts with a note, followed by rests, then another note, and so on. The left foot begins its movement at the third measure, indicated by a bracket and the instruction "Ici, les deux pédales doivent descendre ensemble". Both feet continue their alternating pattern of notes and rests. Annotations above the notes provide pedaling instructions: "Baisser lentement sans brusquerie, ni secousse.", "à moitié chemin.", "au trois quarts du chemin.", "arrêt et laisser remonter vivement la pédale jusqu'au point de départ.", "Recommencer le même mouvement", "à moitié chemin.", "au trois quarts du chemin.", and "arrêt pour laisser remonter la pédale.". Annotations below the notes further specify the movement: "Baissez, lentement, et sans secousse.", "à moitié chemin.", "aux trois quarts du chemin.", "arrêt pour laisser remonter la pédale à son point de départ.", and "Baisser de nouveau". A final instruction "Les deux pédales descendent ensemble." is placed near the end of the piece. Below the main staff, there is a second staff showing dashed horizontal lines representing the positions of the pedals during the exercise.

Ou encore par les traits suivants, qui représentent la position des pédales :



Il est à remarquer :

- 1° Qu'à un certain point de ce mouvement *les deux pieds descendent ensemble*, l'un commençant sa course un peu avant que l'autre la termine;
- 2° Que l'on doit *laisser remonter la pédale très vivement* lorsqu'elle a fini sa course, afin d'être prêt à reprendre son mouvement lorsque arrive son tour.

Voilà tout le secret de l'Expression !

On ne saurait trop recommander aux élèves d'étudier ce mouvement avec beaucoup de soin; s'ils trouvent le premier pas difficile, ils seront, par la suite, amplement récompensés par l'application qu'ils auront mise et la patience qu'ils auront montrée par le résultat obtenu.

Comme cela a déjà été dit précédemment, il est important de faire faire aux pédales toute la course dont ils sont capables, c'est-à-dire de les baisser jusqu'au fond de l'instrument et surtout de les laisser remonter jusqu'à leur premier point de départ. Des mouvements courts et souvent répétés ne donneront jamais de l'*ampleur* dans les sons.

Dès que l'on saura tenir deux notes sans saccades ou secousses, on tiendra les quatre notes suivantes, deux à chaque main, avec le jeu N° 1 ouvert à la basse et au-dessus, et en soufflant très régulièrement et lentement.

Observer surtout que l'exercice suivant doit être joué *p*.

Il faut ensuite étudier cet exercice et substituer *mf*. au *p*; puis le recommencer avec *f*. au lieu de *mf*.

On remarquera qu'il faudra augmenter de vitesse le mouvement des pieds. au fur et à mesure que l'on augmente l'intensité du son.

La consommation d'air est doublée lorsque l'on ouvre deux jeux.

Étudier le même exercice *mf*.

Étudier le même exercice *f*.

On essayera alors le même en tirant (1) (2) (3) de chaque côté; puis, lorsque l'on aura vaincu la difficulté produite par l'adjonction d'un troisième jeu, on l'essayera en dernier lieu avec le (G), grand jeu.

Dès que l'élève aura réussi à tenir un son également doux ou fort avec le grand jeu, il sera surpris du peu d'effort qu'il lui aura fallu pour conquérir ce qui lui paraissait une difficulté insurmontable.

Pour obtenir un *crescendo* ou un *diminuendo*, il faut graduellement augmenter la vitesse du mouvement des pieds, dans le premier cas, et la diminuer aussi graduellement dans le second.

(1) Cet exercice devra être répété comme les précédents avec un jeu d'abord, puis deux, puis trois, et enfin le grand jeu, afin de se familiariser avec tous les degrés d'intensité de son.

Exercice pour graduer le *crescendo* et le *diminuendo*.

Dans l'exercice suivant, il faut changer *subitement* du *p.* au *f.* chaque degré devant être soutenu pendant toute la mesure.

1
① Andante.
54
1
1
Lento.
mf
1
1
ZENEAKADEMIA
LISZT MÚZEUM

Pour accentuer les notes, il faut appuyer brusquement sur une pédale, à chacune d'elles marquées d'un \wedge , toucher simultanément au clavier.

On n'emploie que très rarement le *marcato* dans une succession de notes.

4

EXERCICES DE NOTES PORTÉES

Main gauche.

Main droite.

Main gauche.

Main droite.

Main gauche.

Main droite.

① Andante espressivo.

(CARAFIA)



LE VIBRATO

Le VIBRATO est produit par un frémissement de la pointe du pied sur la pédale; en levant le talon, on donnera plus d'élasticité au pied. Le sentiment de l'exécutant est pour beaucoup dans la production et l'emploi de cet effet. Le moyen de l'acquérir mécaniquement est de faire trembler la pointe du pied, en tenant la jambe raide jusqu'au genou.

Dans cet exercice la note devra être tenue tout le temps, bien entendu, c'est le pied qui fera ressortir les croches, les doubles-croches, etc.



Le vibrato fait souvent un bon effet dans un chant grave ou à la chute d'une phrase musicale avant une reprise comme dans l'exemple suivant, mais il ne faut pas en faire un abus.

① ④ Andante espressivo.

(LEFÉBURE-WELY.)

LISZT MUZEUM

vibrato

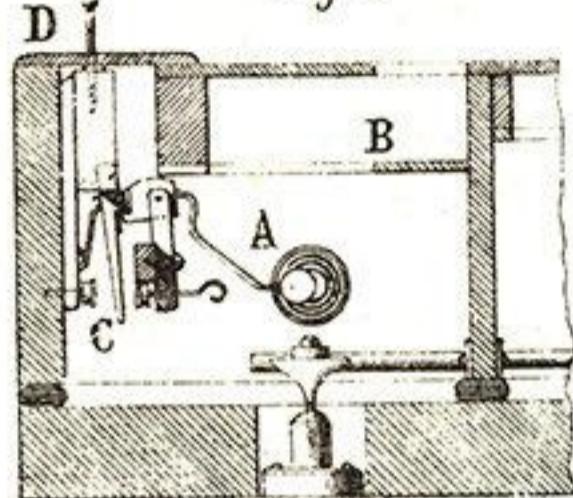
vibrato.

LA PERCUSSION

Un des plus brillants perfectionnements apporté à la fabrication des Orgues, par MM. Alexandre père et fils, a été certainement la percussion. L'Orgue-Expressif parlait lentement et difficilement, un de leurs ouvriers habiles, Martin de Provins, imagina d'appliquer à l'Orgue le marteau du piano qui, au lieu d'attaquer une corde, vient attaquer l'anche libre, et la met instantanément en vibration. Le vent qui arrive après le coup du marteau ne fait plus que continuer la vibration du son dont l'émission aura lieu suivant l'intensité que l'on veut obtenir.

La touche, qui dans l'Orgue ordinaire ne fait qu'ouvrir les soupapes, a pour fonction de baisser en même temps un pilote et une mécanique à échappement dans l'Orgue à percussion; cette mécanique lance, contre la languette, le marteau qui retombe à sa place aussitôt le coup donné, afin de ne pas gêner la vibration de la languette ainsi mise en mouvement.

Fig. 6



A. Marteau.
B. Anche.
C. Échappement.
D. Pilote sous la touche.

Par le moyen de la percussion, on obtient, en plus de l'instantanéité du son, tous les degrés de force et de douceur dans l'émission du son. Avec son aide, l'Orgue-Expressif rivaillerise de prestesse avec le piano, répondant au toucher avec la même précision que ce dernier dans les passages rapides.

On doit attaquer légèrement la percussion, afin de ne pas entendre le coup du marteau sur la lame, ce qui produirait un effet de sécheresse désagréable; c'est surtout dans les passages rapides, détachés ou piqués que la percussion est utile.

(MOZART.)

p martelé.

 QUATRIÈME PARTIE
ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

ACCOMPAGNEMENT

L'on peut accompagner le chant aussi facilement à l'Orgue qu'au piano; l'Orgue a même un avantage sur le piano c'est que dans certains cas, il peut soutenir la voix en prolongeant la durée des accords ou des passages. Mais il s'agit ici plus spécialement de l'accompagnement d'un chant avec une main ou d'une mélodie faite avec l'autre.

Les accords d'accompagnement, dans la basse, doivent être, en général, très courts sans être *staccato*, à moins que le caractère d'un morceau l'exige. Dans le motif suivant, les accords de la main gauche ne doivent point couvrir la mélodie.

(BELLINI.)

Si, au lieu d'un chant simple, la main droite devait tenir des accords accompagnés à la main gauche par des basses semblables, il faudrait tenir ces basses plus longtemps.

Dans l'accompagnement suivant les notes doivent être, au contraire, soutenues :

Dans celui qui suit l'accompagnement, assez léger, quoique lié, doit laisser ressortir le chant à la main droite. Cette observation s'applique, en général, à tous les accompagnements liés.

L'accompagnement suivant convient aux romances, etc., à la condition d'être joué légèrement, que les notes soient pointées ou non.

Il en est de même pour l'accompagnement qui suit :

Di - mi - nu - en - do.

Dans les exemples ci-dessous, le même genre d'accompagnement devra être moins soutenu dans le premier exemple que dans le second.

AIR IRLANDAIS.

LISZT MÚZEUM

(CHOPIN)

Les premières notes de la basse fondamentale devront, en outre, être tenues plus longtemps.
Dans le motif suivant l'accompagnement doit être sans lourdeur, bien que les notes ne sont pas pointées.

Quand le chant est à la basse on le joue avec la main droite, tandis que la main gauche touche les notes de la basse fondamentale, puis continue l'accompagnement dans les dessus en croisant le bras droit.

ou, comme dans le motif suivant:

Ou encore :

Dans les accompagnements de dixièmes ou d'octaves, l'attaque doit être simultanée et nette, sans lourdeur; on doit surtout éviter d'arpéger les accords.

Accompagnement double. La mélodie liée et l'accompagnement détaché par la même main. La basse légèrement plaquée.

ZENEAKADÉMIA

LISZT MÚZEUM

Ou encore :

The musical score consists of two staves of organ music. The top staff is in common time (indicated by '4') and has a key signature of one flat. The bottom staff is also in common time and has a key signature of one flat. Both staves begin with a dynamic 'p'. The music includes several measures of eighth-note patterns, with some notes being sustained or accented. There are performance instructions such as 'Cresc.', 'f' (forte), and 'Dim.' (diminuendo) placed between measures. Measure numbers 54 and 55 are visible at the bottom of the staves.

Il existe d'autres genres d'accompagnement spéciaux qui sont employés avec avantage dans certains morceaux caractéristiques, mais les exemples ci-dessus suffiront à démontrer les différents modes de toucher en usage et les morceaux par des auteurs comme Lefébure-Wély, Durand, Brisson, Daussoigne-Mehul, d'Aubel, Lebeau, Frelon, Vilbac, etc.. joués avec soin et attention achèveront d'initier l'élève à l'accompagnement qui convient à chaque genre.

TRANSPOSITION. --- MODULATIONS

Il s'agit ici de la transposition à l'aide du clavier transpositeur. Nous avons déjà dit que l'Orgue transpositeur a deux claviers, l'un fixe, l'autre superposé et mobile qui peut être transposé, à l'aide de deux boutons fixés dans la bande de bois devant les touches, de droite à gauche ou de gauche à droite, pour être transposé dans les tons, suivant le cas.

Le clavier est dans sa position normale lorsque les touches sont en regard des noms inscrits sur la bande de carton fixée à la barre transversale de la table de registres.

Si un morceau est écrit en *Ut* et qu'on veuille le jouer en *Si*, on *baisse* le clavier mobile d'un demi-ton, c'est-à-dire on soulève le clavier par les deux boutons et on le transporte de droite à gauche, de façon que la touche *Ut* se trouve en regard du *Si* de l'indicateur.

Si l'on veut jouer le même morceau en *Ré*, au lieu de baisser, on *monte* le clavier d'un ton, c'est-à-dire qu'on le transporte de gauche à droite, jusqu'à ce que la touche *Ut* se trouve en regard du *Ré* de l'indicateur. On peut ainsi transposer un morceau dans tous les tons du clavier.

Le clavier transpositeur est incontestablement d'une grande utilité dans les églises de campagne : il permet de mettre un morceau au ton qui convient le mieux aux chantres ou aux enfants de cœur sans gêner l'organiste, souvent inexpérimenté et peu habitué à transposer à vue.

Dans l'Orgue de salon, le transpositeur n'est point recommandable, car il rend le toucher un peu lourd ou « pâteux ». Les traits ne ressortent pas aussi bien, même avec la percussion ; de plus, l'instrument transpositeur est généralement plus sourd que celui à clavier fixe, ce qui est, du reste, facile à comprendre : le clavier superposé formant un obstacle de plus à l'émission libre du son par son épaisseur et son poids.

MODULATIONS

Tout improvisateur sur l'orgue doit pouvoir moduler d'un ton dans un autre.

Je ne prétends pas donner ici de règles nouvelles, mais seulement fournir un tableau de modulations qui trouvera bien sa place dans un ouvrage comme celui-ci, quelque modeste qu'il soit. L'élève devra les pratiquer en jouant des morceaux de différents tons enchaînés les uns aux autres au moyen des modes donnés ici comme exemples. Il sera d'ailleurs, amplement récompensé par le charme tout particulier qu'il y trouvera.

Moduler, c'est passer du ton dans lequel on joue dans un autre.

Pour moduler sans brusquer l'oreille il faut que, dans l'accord que l'on tient sous les doigts, il se trouve au moins une note qui serve à la dominante du ton dans lequel on veut aller. On prend cette dominante à la basse et on y ajoute un accord de septième qui amène tout naturellement au ton désiré.

On peut ainsi suivre une marche harmonique de demi-ton en demi-ton, ou de ton en ton ou intervalles plus grands encore.

La modulation est la plus facile dans les tons *analogues*, c'est-à-dire ceux dont la tonique, la tierce et la quinte se trouvent dans la gamme naturelle du ton d'où l'on veut sortir. Les tons qui se trouvent dans ces conditions vis-à-vis du ton d'*Ut*, sont : *Ré mineur*, *Mi mineur*, *Fa majeur*, *Sol majeur* et *La mineur*, parce que ces toniques, leurs tierces et leurs quintes se trouvent dans la gamme naturelle d'*Ut majeur*.

Il est moins facile de moduler du ton d'*Ut* dans un ton éloigné, *Ré bémol*, par exemple, sans préparer la tonalité de ce dernier ton, comme dans le premier des exemples suivants.

ZENEAKADÉMIA TABLEAU DES MODULATIONS

POUR PASSER DU TON D'*Ut* DANS LES AUTRES TONS DE LA GAMME

d'Ut en Sol,
 Retour en Ut.
 d'Ut en La b.
 Retour en Ut.

 d'Ut en La maj.
 Retour en Ut.
 d'Ut en Si b.
 Retour en Ut.

 d'Ut en Si.
 Retour en Ut.
 Autre manière.
 Retour en Ut.

A ceux qui voudront étudier plus sérieusement les modulations et les cadences, je recommanderai le traité de Fétis, le plus complet et le plus intéressant sur ce sujet.

LE PROLONGEMENT

Le prolongement ou moyen de faire parler les notes sans avoir les mains sur le clavier, est certes l'effet musical le plus remarquable trouvé depuis longtemps.

Des genouillères sont placées sous le clavier de manière à être facilement mises en mouvement par la pression des genoux en même temps que l'on touche le clavier.

Un mécanisme spécial accroche les soupapes du jeu affecté au prolongement au moment de l'attaque du clavier, de sorte que l'exécutant peut quitter la touche qui se relève sans que le son ne cesse.

Le jeu de prolongement étant indépendant des autres jeux, et le mécanisme n'accrochant que les soupapes spéciales de ce jeu, on peut faire entendre les autres jeux et les autres registres dans quelque partie du clavier que ce soit, on peut même jouer sur les touches déjà attaquées pour le prolongement qui ne mettent plus en mouvement que les soupapes ordinaires des autres jeux.

Une nouvelle pression sur la genouillère arrête le prolongement en décrochant les soupapes. Si cette nouvelle pression a lieu en même temps qu'on attaque de nouveau le clavier, il résulte qu'on arrête le prolongement des premières notes et qu'on produit celui des dernières par le seul et même mouvement de la genouillère.

Les signes généralement adoptés pour le mouvement des genouillères sont ceux-ci :

Pour produire le prolongement :

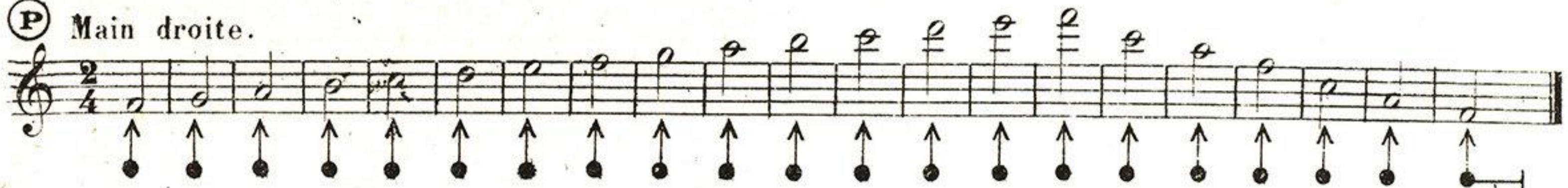
Pour tenir plusieurs notes ou arpèges :

Pour arrêter le prolongement une nouvelle pression du genou lorsque la ligne finit :

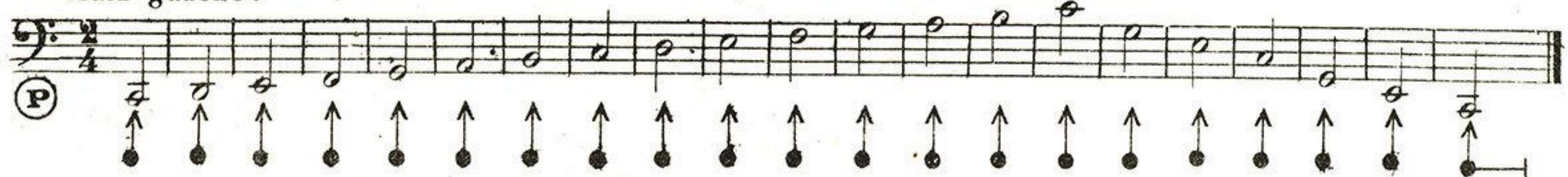
Ou un nouveau signe : ↑

Pression de la genouillère à chaque note.

(P) Main droite.



Main gauche.



PROLONGEMENT D'ACCORDS PLAQUÉS

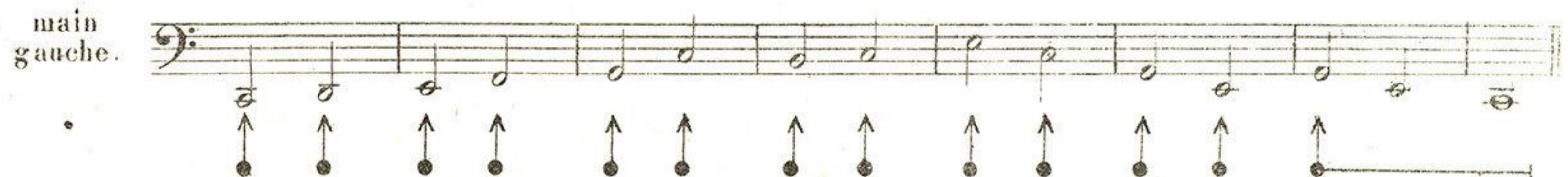
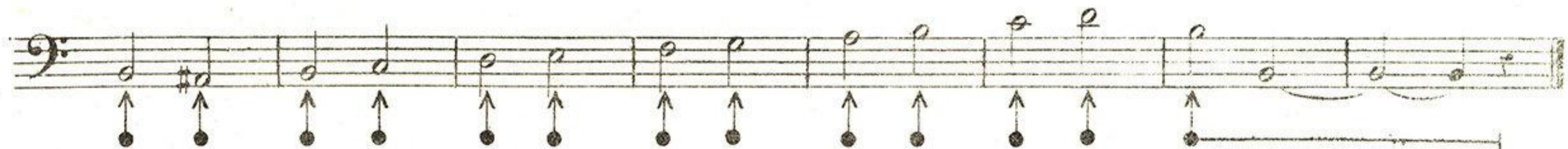
Les deux mains ensemble, les deux genouillères, attaque simultanée



Si la pression du genou sur la genouillère est maintenue sans interruption pendant qu'a lieu l'attaque successive ou simultanée de plusieurs touches, l'effet de prolongement se produira pendant toute la durée de cette pression.

Il est bien important d'arrêter le prolongement au temps indiqué à la fin de la ligne, afin de ne pas augmenter ni diminuer la durée ou la valeur de la note.

Il va sans dire que l'attaque de la genouillère à l'endroit où est marqué un soupir \smile ou un demi-soupir \wedge a pour but d'arrêter un effet de prolongement déjà existant.



A musical score for two staves. The top staff is in treble clef, 2/4 time, dynamic P, with a brace and measure numbers 1-4. The bottom staff is in bass clef, 2/4 time, dynamic f. Both staves feature vertical strokes and horizontal dashes.

PROLONGEMENT D'ACCORDS DÉCOMPOSÉS OU D'ARPÉGES

A musical score for two staves. The top staff uses a treble clef and has a key signature of C major. The bottom staff uses a bass clef and also has a key signature of C major. Both staves are in common time. The dynamic marking "P" (pianissimo) is placed at the beginning of both staves. The music consists of four measures. The top staff's first measure contains sixteenth-note patterns with grace notes. The second measure contains eighth-note patterns. The third measure contains sixteenth-note patterns with grace notes. The fourth measure contains eighth-note patterns. The bottom staff's first measure contains eighth-note patterns. The second measure contains eighth-note patterns. The third measure contains eighth-note patterns. The fourth measure contains eighth-note patterns. Arrows point to specific notes in each measure, likely indicating performance techniques such as slurs or grace notes.

PROLONGEMENT D'ARPÉGES AUX DEUX MAINS

A musical score for piano featuring two staves. The top staff is in common time (C) and the bottom staff is in common time (C). The score consists of two systems of music. The first system begins with a dynamic instruction 'P' (pianissimo) in a circle above the treble clef. The music features a decorative wreath graphic on the left side. The text 'ZENEAKADEMIA' and 'LISZT MÚZEUM' is overlaid across the middle of the first system. The second system begins with another 'P' dynamic. A measure repeat sign is present in the middle of the second system. The score concludes with a final dynamic instruction 'P' in a circle above the bass clef.

NOTE TENUE AU MILIEU D'UN ARPÉGE

EFFET DE NOTE TENUE AVEC COMBINAISON DE REGISTRES

Pour obtenir cet effet, il faut, aussitôt que la main gauche a frappé la note, la porter sur les registres de la main droite indiqués par les chiffres 1.4.3, les tirer et les pousser l'un après l'autre, en ayant bien soin de donner à chaque mouvement la valeur d'une croche, comme il est indiqué dans l'exemple ci-dessous :

EFFET produit par
les registres à moitié
ouverts et fermés immé-
diatement

A musical score example from Liszt's "Transcendental Studies". The score consists of three staves: treble, bass, and basso continuo. The key signature is B-flat major (two flats). The time signature is 6/8. The tempo is Adagio. The score illustrates a technique where a note is held while the hand moves between different fingerings (register combinations) indicated by numbers above the notes. In the first measure, a note is held with fingering (2) over (5). In the second measure, the hand moves to (1) over (4.3). In the third measure, it moves to (1.4.3). In the fourth measure, it moves to (1.4.3) again. In the fifth measure, it moves to (4.3) over (4.3). The basso continuo staff shows harmonic changes corresponding to these fingerings. The bass staff has a dynamic marking (E) p.

EFFET
du prolongement.

ZENEAKADÉMIA
LISZT MÜZEUM

(1) (4) Allegro.

SCHERZO.

AUGUSTE DURAND.

A musical score for piano, consisting of two staves: treble and bass. The key signature is G major (one sharp). The time signature is 6/8. The tempo is Allegro. The score includes dynamics such as Progl. Fortissimo (ff) and Echo. Fingerings are indicated above the notes: (1) over (4) over (1) in the treble staff, and (1) over (4) over (1) in the bass staff. The bass staff also features a dynamic marking (pp) for Echo. The score is attributed to AUGUSTE DURAND.

LE JOUEUR DE VIELLE

DE SCHUBERT.

Andantino.

MOREAUX.

Musical score for 'Le Joueur de Vielle' by Schubert, Andantino section. The score consists of two staves. The top staff is for the right hand (piano) and the bottom staff is for the left hand (piano). The key signature is one flat, and the time signature is common time. The tempo is Andantino. The score includes dynamic markings such as *f*, *p*, and *moreaux*. Fingerings are indicated above the notes, such as (5) (0) and (0) (P) at the beginning. The score ends with a repeat sign and endings (4), (5), and (1).



Continuation of the musical score for 'Le Joueur de Vielle' by Schubert. The score consists of two staves. The top staff is for the right hand (piano) and the bottom staff is for the left hand (piano). The key signature is one flat, and the time signature is common time. The score includes dynamic markings such as *f*, *p*, and *moreaux*.

Final continuation of the musical score for 'Le Joueur de Vielle' by Schubert. The score consists of two staves. The top staff is for the right hand (piano) and the bottom staff is for the left hand (piano). The key signature is one flat, and the time signature is common time. The score includes dynamic markings such as *f*, *p*, and *moreaux*.

ZENEAKADÉMIAI
LISZT MÚZEUM

LA SOURDINE GÉNÉRALE EXPRESSIVE

Dans les Orgues à sourdine générale, la chambre d'air est séparée en deux parties : celle de la basse et celle des dessus. Chacune de ces parties a encore une division ou double fond. Le fond inférieur contient la grande soupape du réservoir, comme tous les autres orgues ; le fond supérieur a deux soupapes : une grande donnant passage à la quantité ordinaire d'air dont on a besoin pour alimenter tous les jeux, une autre petite ne laissant rentrer qu'une quantité restreinte de vent fonctionnant seule dès que le registre de sourdine générale est tiré.

On ajoute quelquefois des genouillères qui, agissant par un mécanisme, ouvrent plus ou moins cette soupape de vent doux, réglant ainsi la force du son au gré de l'exécutant, celle de gauche agissant sur les basses, celle de droite sur les dessus.

Ainsi donc, pour obtenir l'effet de sourdine, il faut tirer le registre, dont le pilote et le mouvement en fer referme la grande soupape de la chambre d'air. Le vent ne viendra plus que par la petite soupape de vent doux, et la pression du genou contre la genouillère modifiera la quantité d'air et par conséquent la force du son.

Le système adopté pour indiquer cet effet est celui-ci (SG), et son emploi est utile dans tous les morceaux où l'accompagnement est d'un caractère lent et soutenu.

Il est même bon de tirer toujours les registres et d'employer les genouillères pour faire les effets de *crescendo* et de *decrescendo*, soit au chant, soit à la basse, suivant le caractère du morceau.

La DOUBLE EXPRESSION n'est autre chose que la sourdine générale, dont le mécanisme a été modifié ; on a, en outre, ajouté un petit soufflet compensateur qui rend ce mode d'expression plus sensible encore.

Dans les nouveaux instruments dits « à double expression », les registres de sourdine générale sont supprimés. En ouvrant les genouillères, on produit le même effet qu'en tirant, dans les autres Orgues, les registres de sourdine, c'est-à-dire qu'on obtient un adoucissement complet du son. Si l'on veut augmenter le son, il faut appuyer davantage sur la genouillère, comme il est dit plus haut. En ouvrant l'instrument, on se rendra facilement compte de la manière dont le mécanisme produit son effet.

On n'a point encore adopté de signe particulier pour indiquer l'emploi des genouillères, et l'élève qui aura joué de cet instrument plusieurs fois n'en aura guère besoin, car il acquerra assez facilement l'habitude de s'en servir sans qu'il soit nécessaire de l'indiquer. Cependant, pour rendre l'exemple suivant plus compréhensible, j'ai placé les signes du *crescendo* ————— et *decrescendo* ————— au-dessous de la portée de la basse pour la genouillère gauche, et au-dessus de la portée des dessus pour la genouillère droite.

Les accords à la main droite et les notes tenues à la main gauche se trouvent adoucies et le chant ressort davantage.

Les instruments de cette catégorie ont, en outre, des *forte* « expressifs » s'ouvrant par la pression d'une petite colonne d'air venant des pompes sur un petit soufflet spécial placé sur la table des registres, qui, en se soulevant, ouvre les lames du châssis de dessus.

L'instrument à 7 jeux, voix céleste et voix humaine, baryton, harpe éolienne, forte-expressifs et genouillères de sourdines générales expressives, ou double expression, est incontestablement le modèle de salon le plus complet, le plus riche, le plus varié et le plus utile de tous les Orgues. Son prix est généralement élevé, mais ce prix est compensé par la finesse de l'exécution, dans les détails de fabrication comme dans la qualité des sons ; c'est réellement un modèle de luxe sans pareil.

EXERCICE DE SOURDINES GÉNÉRALES EXPRESSIVES OU DOUBLE EXPRESSION.

ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

EFFET D'ECHO ou LOINTAIN

(1) (4) (0)

lointain.

f

p

(1) (4) (0) les deux genouillères ouvertes.

genouillères fermées.

mf

Cres - cen - do ff

genouillères, moitié ouvertes

genouillères entièrement ouvertes

CINQUIÈME PARTIE

LES ORGUES A 2 CLAVIERS

L'Orgue à 6 jeux et 2 claviers est composé de la manière suivante :

Clavier supérieur				Clavier inférieur												Clavier supérieur			
(O)	(T)	VH		(S)	(4)	(3)	(2)	(1)	G	(E)	(1)	(2)	(3)	(4)	T	(C)	(T)	(O)	
Forte.	Tremolo.	Voix humaine.	2 ^e Basson.	Sourdine.	Basson.	Clairon.	Bourdon.	Cor anglais.	Grand Jeu.	Expression.	Flûte.	Clarinette.	Fifre.	Hautbois.	Tremolo.	Copula.	3 ^e Flûte.	2 ^e Hautbois.	Voix céleste.
			2 ^e Cor anglais ou Baryton.	Copula.															Tremolo.
																			Forte.

Le clavier inférieur est celui de l'orgue de 4 jeux ordinaires, tandis que le clavier supérieur est celui affecté spécialement aux jeux doux formant voix céleste et voix humaine.

On sait que ces jeux sont composés de deux séries de lames ayant une légère différence d'accord. Dans cet instrument, ces deux séries de lames forment le baryton, 1^{re} flûte, jeu doux, et 2^e flûte, 2^e hautbois, jeu un peu plus clair accordé en battement avec le précédent.

Deux genouillères ouvrent des jalouses de *forte* agissant sur le clavier supérieur seulement.

Les *forte* tiennent fixement ouvertes les jalouses et rendent les genouillères inutiles quand ils sont tirés.

Cet instrument est un excellent modèle pour les élèves qui désirent un instrument sur lequel ils peuvent transcrire les œuvres des maîtres et étudier en même temps le mécanisme du grand Orgue.

L'Orgue à deux claviers n'est pas complet sans pedalier. On fabrique des Orgues avec pédales ayant des jeux spéciaux, comme les grandes Orgues, et avec pédales à tirasses. La tirasse n'agit que sur le clavier à mains dont il fait parler les basses en *baissant* les touches. Le clavier avec jeux indépendants serait le meilleur si les jeux avaient assez de puissance pour se faire entendre avec plusieurs jeux de l'instrument, mais il arrive presque toujours que ces derniers couvrent entièrement les notes du pedalier.

LE PÉDALIER

Le pedalier se compose presque toujours de 30 touches que l'on baisse tantôt avec le talon, tantôt avec la pointe des pieds.

Pied gauche :



Pour opérer la transition du *mi* au *fa* et du *si* à l'*ut* dans la gamme chromatique, on glisse sur la même note la pointe à la suite du talon. De la même manière en descendant du *fa* au *mi* on glisse la pointe à la suite du talon.

Pied droit :



La même observation pour descendre la gamme.



On peut, du reste, s'exercer à jouer sur cet instrument tout air chantant ou mouvement lent, en ayant soin de faire les accompagnements légers sur le piano, quand le chant est lent sur l'orgue.

On peut tenir un accord à l'orgue à l'aide du prolongement, et répéter cet accord arpégé dans toute l'étendue du clavier du piano avec les deux mains, puis changer ledit accord et répéter le nouveau de la même manière ; on produit ainsi des effets qui exigeraient l'emploi de deux mains pour chaque instrument séparé. On se familiarisera vite et facilement avec cet instrument, qui a l'air d'être si difficile au premier abord.

EXERCICE DE PIANO-ORGUE AVEC PROLONGEMENT.

① Allegro ma non troppo.

(BEETHOVEN)

ZENEAKADEMIA
LISZT MÚZEUM

SIXIÈME PARTIE

DÉBALLAGE, ENTRETIEN & RÉPARATION DES ORGUES

I. DÉBALLAGE

On met la caisse à plat et l'on enlève la partie sur laquelle est écrit : *Dessus ou Fragile*; on ôte ensuite tous les clous, ainsi que les tampons ou la paille qui consolident l'orgue dans la caisse. Dès que le dessus est décloué et enlevé, on place la caisse debout, de manière que l'orgue soit dans sa position naturelle, et après avoir dégagé l'instrument de ce qui le maintient dans son enveloppe, on l'attire à soi.

Quand l'instrument est hors de la caisse d'emballage, on a soin d'enlever la poussière, en soufflant à l'aide d'un soufflet ordinaire et non avec un linge, qui pourrait rayer ou détruire le vernis, et on ouvre l'orgue.

Les différentes parties mobiles d'un orgue sont « arrêtées », c'est-à-dire maintenues dans leur place par des taquets, des plaques en fer ou des vis peintes en rouge, afin d'être facilement distinguées des autres pièces, et ne servent absolument que pour empêcher le ballottement pendant un transport. On peut donc les enlever de la manière suivante :

On ouvre le couvercle et on enlève le châssis garni de soie placé derrière et sur les registres. Ce châssis est ordinairement retenu par une *pointe* en cuivre enfoncee dans chaque côté intérieur de la caisse. Dès que ce châssis est enlevé, on passe derrière l'orgue et on ôte le châssis garni d'étoffe qui est retenu par une vis à chaque coin. On verra alors toute la soufflerie. Lorsque ces deux châssis auront été enlevés, on remarquera deux grandes plaques de fer vissées au sommier et s'accrochant dans des grands pitons reliant ainsi le sommier aux soufflets. Ces plaques ou « crochets » sont arrêtés par une vis à tête ronde en cuivre rouge qui empêche de les ouvrir ; la vis ôtée, on revient par devant l'instrument, et on soulève, en l'attirant à soi, le sommier entier, que l'on peut renverser doucement sur une chaise très haute. On verra alors les anches.

Si l'orgue est transpositeur, il faudra ôter une vis qui traverse le clavier à côté d'une plaque à crans qui règle la distance que parcourt ce clavier. Cette vis porte un carton indiquant qu'elle doit être enlevée.

On verra sous le fronton du clavier des crochets de forme pareille, mais de dimension moins grande que ceux du sommier, qui sont également arrêtés. Il faudra enlever les vis qui les retiennent ; mais comme ces crochets maintiennent le clavier, il est important de ne pas les ouvrir, car ce dernier, n'étant plus retenu, tomberait, et, par son poids, entraînerait le sommier, qui risquerait fort d'être brisé ; on laissera donc ces crochets fermés jusqu'à ce que l'on ait relevé le sommier. Certains modèles, cependant, ont, par précaution, de petites plaques peintes en rouge qui, vissées à chaque extrémité, retiennent le tout fermement relié ensemble. On pourra enlever ces plaques.

On referme le sommier, et si l'on veut examiner les soupapes, on introduit la main sous le fronton pour ouvrir les crochets du sommier, et on soulève le clavier.

La table de registre est souvent à charnières, et il faut dégager de même manière les crochets à chaque extrémité qui les retiennent en place. On profitera de ce que l'orgue est ouvert pour enlever la poussière ou les grains de paille qui auraient pu s'introduire par les soufflets.

Les deux pieds alternativement :

Tierrees.

Quartes.

Sixtes.

Quintes.

Octaves.

Les exercices ci-dessus devront être exécutés en montant et en descendant dans toute l'étendue du clavier et avec des mouvements alternatifs des pieds droit et gauche.

Gamme chromatique :

Quand on commence une gamme chromatique par le pied gauche la transition du *mi* au *fa* et du *si* à l'*ut* doit se faire du même pied.

The logo for ZENEAKADÉMIA is positioned on the left side of the page. It features a circular emblem containing a stylized letter 'Z' and 'A'. The emblem is surrounded by a dense, symmetrical wreath of laurel leaves. To the right of the logo, the word 'ZENEAKADÉMIA' is written in large, bold, serif capital letters. Below it, the words 'EXERCICES DE PÉDALIER' and 'LISZT MÚZEUM' are written in a smaller, all-caps serif font.

Même mouvement des pieds qui passent l'un par dessus l'autre

D. G. D. G. D. G. D. G.

Pied droit.

Pied gauche.

Substitution.

G. D. G. D. G. D. G. D. G. D.

Legato.

Basse liée au pédalier.

Lento.

3

ORGUES VERTICAUX A 1 ET 2 CLAVIERS

Les Orgues verticaux sont appelés ainsi parce que le sommier est placé verticalement au-dessus du clavier, afin que le son puisse sortir plus facilement et mieux remplir l'espace des vaisseaux dans lesquels il se trouve. Cette disposition est rendue nécessaire dans les Orgues de 10, 12 ou 15 jeux par la dimension des sommiers qui, couchés à plat, nécessiteraient la fabrication de caisses trop grandes et trop encombrantes pour être facilement transportées, tandis que n'étant plus, verticalement, qu'une question de hauteur on élève un buffet ayant souvent l'apparence d'un véritable Orgue à tuyaux qui tout à la fois cache le sommier, agit comme une boîte expressive de grand Orgue et forme un meuble élégant approprié aux sons de l'instrument.

Les buffets, ou montres, se font avec ou sans sculptures, avec ou sans tuyaux factices, selon le goût de l'acheteur, le style d'architecture de l'endroit pour lequel il est destiné, ou le prix dont ont dispose pour l'acquisition.

La soufflerie est pareille à celle des Orgues horizontaux, mais plus abondants en raison du nombre des jeux que renferme l'instrument des *porte-vents* existent de chaque côté, et ont la double mission de tenir le sommier à sa hauteur et d'y conduire le vent fourni par les soufflets.

Il y a plusieurs rangées horizontales de soupapes sur le sommier, et toutes celles d'une même touche sont reliées à cette dernière par un long fil de laiton agrafé de manière que lorsqu'on baisse la touche on ouvre toutes les soupapes qu'elle commande. Les registres ont également des tirasses en laiton qui ouvrent les soupapes de chaque jeu.

Certains facteurs emploient des minces bandes en bois qui agissent comme tirasses, mais le bois est plus sujet aux variations atmosphériques que le laiton, et par conséquent moins bon à employer. D'autres encore emploient de pilotes en bois de cèdre ; et au lieu de tirer les soupapes par un mouvement descendant, on les lève par le simple mouvement de bascule ascensionnel de la touche.

Voici la composition de l'Orgue à forme verticale de sept jeux et demi et le plus généralement répandu.



On appelle souvent les registres de 2^e bourdon et 2^e basson, 2^e flûte et 2^e clarinette par des noms de fantaisie, je leur laisse ici leurs véritables noms et effets. Tout le monde qui joue de l'Orgue sait que *Contre-basse*, *Saxophone*, etc., ne sont que des noms fantaisistes ou des combinaisons que les facteurs sérieux emploient rarement.

Deux genouillères ouvrent les *jalousies* ou la boîte d'expression. On peut obtenir les effets de *crescendo* et *diminuendo* en les ouvrant plus ou moins, tandis que les registres *forte*, les ouvrant entièrement, les tiennent dans cette position lorsqu'on veut toute la force des jeux.

Les Orgues à dix jeux et plus ont ordinairement deux sommiers et deux claviers ; un sommier placé à plat comme dans les Orgues ordinaires, puis un autre placé verticalement comme il est dit ci-dessus.

Le clavier inférieur est affecté aux jeux doux du sommier du bas et le clavier supérieur aux jeux plus stridents du sommier du haut. On obtient ainsi des effets de jeux de fonds d'orgue d'église sur l'un et d'orgue de récit sur l'autre ; on peut accoupler les claviers par un registre qui attire entre eux un rateau garni de pilotes, de manière qu'en jouant sur un clavier on enfonce les touches correspondantes de l'autre clavier. On obtient ainsi toute la force de l'instrument quand les registres de grand jeu sont tirés.

Voici la composition d'un Orgue de neuf jeux à deux claviers.

Clavier supérieur :	<input type="radio"/>	Copula.	<input type="radio"/>	VH	<input type="radio"/>	Voix humaine.	<input type="radio"/>	G	Grand jeu.	<input type="radio"/>	Flûte.
	<input type="radio"/>	Tremolo.	<input type="radio"/>	Jubel Bass.	<input checked="" type="radio"/>	4	<input type="radio"/>	Basson.	<input type="radio"/>	5	2 ^e Bourdon.
	<input type="radio"/>	Clairon.	<input type="radio"/>	Bourdon.	<input type="radio"/>	3	<input type="radio"/>	Cor anglais.	<input type="radio"/>	1	Percussion.
	<input type="radio"/>	Sourdine générale.	<input type="radio"/>	Cor anglais.	<input type="radio"/>	2	<input type="radio"/>	Expression.	<input type="radio"/>	2	Percussion.
Clavier inférieur :	<input checked="" type="radio"/>	SG	<input type="radio"/>	T	<input type="radio"/>	3	<input type="radio"/>	E	<input type="radio"/>	3	Flûte.
	<input type="radio"/>	Tremolo.	<input type="radio"/>	Jubel Bass.	<input type="radio"/>	2	<input type="radio"/>	Clarinette.	<input type="radio"/>	4	Percussion.
	<input type="radio"/>	Sourdine générale.	<input type="radio"/>	Bourdon.	<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	Fifre.	<input type="radio"/>	VA	Clarinette.
	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	Cor anglais.	<input type="radio"/>	3	<input type="radio"/>	Vox céleste.	<input type="radio"/>	VC	Hautbois.
	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	Percussion.	<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	Tremolo.	<input type="radio"/>	T	Vox angelica.
	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	SG	<input type="radio"/>	Copulé.	<input type="radio"/>		Sourdine générale.

Les genouillères et les registres de *forte* fonctionnent de la même manière que dans l'Orgue de sept jeux et demi dont il a été parlé plus haut.

On remarquera que les deux claviers sont à percussion. Tous les morceaux écrits pour l'orgue à tuyaux peuvent se jouer sur cet instrument, qui convient admirablement à une église de campagne de moyenne grandeur.

Dans les orgues qui ont plus de dix jeux on double certains d'entr'eux, et en modifiant un peu le timbre, on leur donne des noms tels que *cromorne*, *euphone*, *trompette*, etc., et afin de varier un peu les effets on ajoute aussi souvent les jeux de *harpe éolienne* et du *bariton*.

Ces instruments sont souvent faits avec clavier de pédales qui est leur dernier complément.

Au-dessus de douze jeux l'instrument devient compliqué et d'une nature spéciale qui sort du cadre de ce ouvrage.

LE PIANO-ORGUE

Le Piano-Orgue est un instrument à deux claviers : le clavier supérieur est celui du piano ; l'inférieur celui de l'orgue.

L'Orgue, avec plus ou moins de jeux, selon son importance, ne diffère point, comme disposition intérieure, de l'Orgue expressif ordinaire, sinon que les registres sont placés de chaque côté du clavier ; ceux des jeux de basse sont placés à gauche, ceux des dessus à droite. Les instruments supérieurs ont, en outre, les registres et les genouillères de prolongement.

Les pédales de soufflerie sont dans les conditions ordinaires de tous les Orgues ; les pédales du piano sont remplacées par des talonnières que l'on fait mouvoir de droite à gauche pour le pied droit, et de gauche à droite pour le pied gauche, tout en faisant marcher les pédales de soufflerie.

Composé de deux instruments complets, parfaitement indépendants l'un de l'autre, le Piano-Orgue offre des ressources inépuisables par les combinaisons que peut faire l'exécutant, dont la main gauche, sur le piano, peut accompagner la main droite sur l'orgue, ou accompagner par des sons larges et soutenus, sur l'orgue, les traits légers rapides et brillants du piano ; ou encore faire entendre séparément ces deux instruments, qui se prêtent mutuellement leurs qualités individuelles et se complètent si admirablement par l'effet de prolongement, à l'aide duquel on peut tenir toute une série d'accords sur l'orgue, tandis que les deux mains parcourront librement le clavier du piano.

Berlioz dit que les effets obtenus sur ce double instrument appartiennent à l'orchestre, et qu'on peut parfois distinguer les effets produits par des instruments à cordes, lorsque ceux-ci exécutent quatre ou cinq parties se dessinant sur une harmonie soutenue par des instruments de bois.

Il est à remarquer que ce savant maître d'instrumentation a justement reconnu la valeur de cet instrument, en lui conservant une place honorable dans son traité.

La musique pour piano-orgue est écrite sur une portée double, comme celle pour le piano. Quand la musique écrite doit être touchée sur le clavier d'orgue, on la surmonte d'un trait — au-dessus de chaque portée, comme dans l'exemple suivant :



On peut également filer des sons à la main droite tandis que la main gauche fait des accompagnements sautés ou arpégés, comme dans cet exemple, tiré de Brisson :

A musical score by Brisson. It consists of four staves of music for piano-organ. The top staff is labeled "BRISSON." and "Agitato il accompagnamento.". The middle staff has decorative floral graphics and is labeled "ZENEAKADÉMIA" and "LISZT MÚZEUM". The bottom staff shows a "Ritard." marking. The music includes various dynamics like "Ped." (pedal), "Agitato", and "Ritard.", and performance instructions like "Legato in canto" and "Agitato il accompagnamento".



II. ENTRETIEN ET CONSERVATION.

L'Orgue est un instrument composé d'un grand nombre de matières dont plusieurs sont sensibles aux influences de la température. Aussi sa durée et sa bonne conservation dépendent-elles beaucoup des soins qu'on devrait toujours en avoir et qu'on néglige trop souvent. C'est à cette négligence que sont dus la plupart des dérangements qui surviennent dans le fonctionnement de l'instrument et qu'on attribue à tort à des vices de construction.

Nous donnons ci-dessous quelques courtes recommandations essentielles au bon entretien des orgues :

1° Il est à désirer que l'orgue soit soumis le plus constamment possible à une température moyenne, bien que la solidité de sa construction lui permette de braver sans inconvénient grave des écarts de température assez considérables.

2° Ce qui est le plus important d'éviter, pour l'orgue comme pour tous les instruments de musique, c'est l'*humidité*, qui fait gonfler les diverses matières de l'instrument et empêche le mécanisme de fonctionner convenablement. Il faudrait donc, autant que possible, ne pas placer l'instrument :

Dans un rez-de-chaussée humide, ou entre deux croisées, ou entre une porte et une croisée formant courant d'air, etc.

3° Il ne faut jamais laisser l'orgue ouvert quand on ne joue pas, et particulièrement quand on nettoie l'appartement où il est place. La poussière s'introduit entre les jointures des touches, s'attache à la garniture des soupapes, et les pièces du mécanisme, entravant leur fonctionnement régulier ;

4° Il faut éviter de le poser trop près d'un poêle, d'une cheminée ou de bouches de chaleur ;

5° Il est essentiel d'essuyer le clavier, après avoir joué, avant de fermer l'instrument ;

6° Il ne faut jamais charger le couvercle de l'orgue de livres, de musique, ou d'autres objets dont la pesanteur le fait gauchir, et qui, souvent, occasionnent les frisements pendant qu'on joue de l'instrument ;

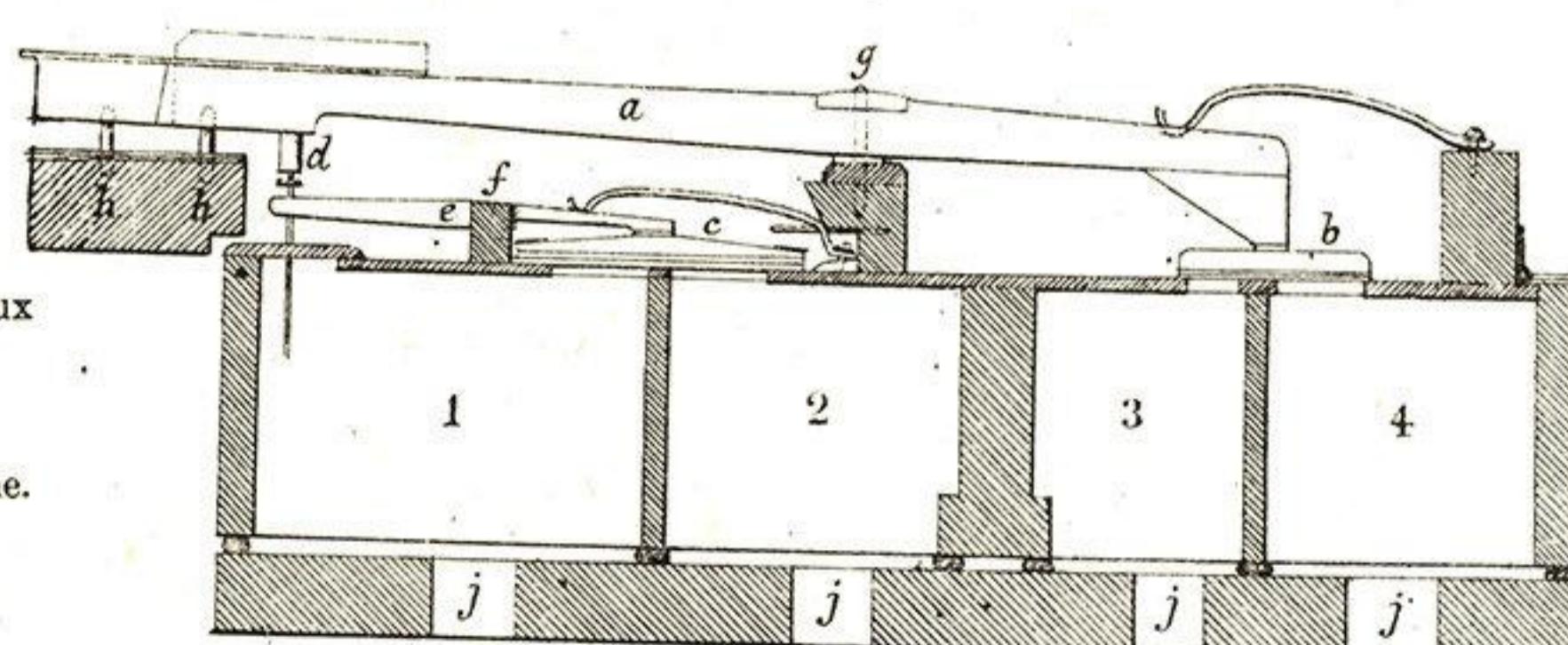
7° Il faut éviter, si l'on veut conserver l'égalité des notes d'un orgue, de s'en servir pour faire des exercices répétés qui ne parcourront qu'une petite étendue du clavier et presque toujours la même ; car il est évident que cette partie étant plus jouée que les autres, s'use plus vite, et que le clavier perd son égalité ;

8° Il est recommandé de tenir constamment l'instrument couvert d'une housse, qu'on doit avoir soin d'ôter tous les jours pour épousseter l'instrument. En ajoutant à cette précaution celle de tenir constamment sur le clavier, quand on ne joue pas, un petit coussin ouaté ou une bande de flanelle double, on conserve beaucoup plus longtemps la beauté du vernis et la blancheur de l'ivoire des touches.

III. RÉPARATION.

Fig. 7.

- a Touche.
- b Soupape des jeux 3 et 4.
- c Soupape des jeux 1 et 2.
- d Pilote de la percussion.
- e Bascule des soupapes des jeux 1 et 2.
- f Peigne.
- g Pointe du centre de la touche.
- h Pointe du clavier.
- j jjjj Soupapes des jeux.

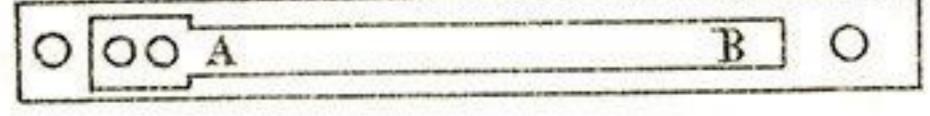


- 1. Case du jeu : Cor anglais, Flûte.
- 2. — : Bourdon, Clarinette
- 3. — : Clairon, Fifre.
- 4. — : Basson, Hautbois.

ACCORD

On accorde les notes en augmentant ou diminuant le nombre des vibrations de la manière suivante :

On glisse sous la languette une lame en cuivre de la largeur d'un couteau de table ordinaire afin de la maintenir en position, puis, avec un burin de graveur, on enlève du métal au talon A pour baisser le son et du bois à l'extrémité B pour le hausser.

Quand on accorde les notes, en dehors de l'instrument, on trouvera une lime.  à métal plus commode qu'un burin pour cette opération.

Quand une note descend subitement d'un quart de ton ou plus, elle a ordinairement une fêture. Il vaut mieux alors la remplacer par une note neuve (Voir *Notes cassées*).

Quand un instrument est généralement faux et que la partition doit être refaite, il vaut mieux appeler un ouvrier habile dont l'oreille est exercée à ce travail, mais ceci est rare, on croit souvent qu'un Orgue est généralement faux qui n'a que quelques notes fausses à remplacer.

NOTES CASSÉES

Lorsqu'une note se fausse subitement d'un quart de ton ou plus, il faut la sortir de sa case et l'examiner pour voir s'il y a trace d'une fêture ou une paille dans le cuivre, ce qui expliquerait le désaccord subit.

Si l'on aperçoit une fêture ou une cassure, il vaut mieux remplacer l'ancre que d'essayer de l'accorder.

On trouve toujours chez les facteurs, des notes accordées d'avance, toutes prêtes à poser. On n'a qu'à leur envoyer les anciennes notes pour en obtenir d'autres de la même dimension.

On doit les remettre à la place de celles enlevées en ayant soin de les visser fortement en place pour éviter les vibrations et les pertes de vent.

CORNEMENTS

Les cornements proviennent de diverses causes ; une ordure sous une soupape ; la soupape ne fermant pas par suite du gonflement du bois de la bascule ou du *peigne* dans lequel elle est placée ; la touche restant enfoncee.

En tirant un registre après l'autre, on se rendra compte du jeu auquel appartient la note qui corne, puis on ouvrira le clavier comme il est dit page 48 ; on verra les soupapes des jeux 3, 4 et 6 à découvert si le cornement a lieu à l'un de ces jeux, un léger coup de brosse donné à la garniture de peau qui recouvre les orifices (fig. 7 b) suffira pour enlever l'objet cause du cornement. Si ceci a lieu aux jeux 1 et 2, il faut enlever la bascule de la note ! (e. fig. 7) après avoir déplacé, et non dévisé, le ressort qui appuie dessus. On la sort du *peigne* ou rainure (f. fig. 7) et après l'avoir brossé on la remet en place et on replace également le ressort.

Si la bascule est trop serrée par suite de gonflement du bois, on l'enlève, puis on frotte les côtés avec du papier de verre. Si c'est le peigne qui sert trop les pivots de la bascule, on introduit un peu de mine de plomb à l'endroit où rentrent ces pivots ; il faut surtout éviter d'ôter du bois au peigne, ce qui causerait un ballottement de la bascule qui nuirait à l'émission régulière du son, ou d'y mettre une matière huileuse quelconque ce qui empirerait le mal en gonflant davantage le bois. (*Pour les touches qui restent enfoncées voir plus bas.*)

TOUCHES RESTANT ENFONCÉES

L'humidité est presque toujours la cause de cet inconvénient produit par le gonflement ou le rétrécissement du bois, suivant les variations de température de l'atmosphère.

Dans certains cas les touches qui demeurent enfoncées frôlent celles qui leur sont voisines ; dans d'autres, elles sont serrées par les pointes du clavier *h h* (fig. 7), qui n'entrent plus assez librement dans les mortaises sous l'ivoire. Quelquefois aussi la bande de bois qui se trouve immédiatement devant les touches se gondole par suite de l'humidité et les arrête lorsqu'elles sont enfoncées.

Pour remédier, on soulève, la table des registres afin de mettre le clavier à nu. Quand une touche est penchée contre la touche voisine, il suffit souvent de redresser la pointe du centre *g* (fig. 7), à l'aide d'un petit coup de marteau sec donné pour la renvoyer du côté opposé. On sortira aussi la touche pour savoir si la pointe de devant *h* entre bien dans la mortaise sans frottement contre les parois, ce qui est facile à reconnaître, car lorsque la pointe touche d'un côté ou

de l'autre, ce côté se trouve noirci par le laiton. On devra dans ce cas redresser cette pointe. Une pince plate convient mieux, mais on fera bien de recouvrir la pointe d'un morceau de drap ou d'étoffe afin que les dents de la pince n'y laissent point de marques.

Quand c'est le fronton qui arrête les touches, il faut les ôter toutes, puis à l'aide d'un ciseau ou rabot, enlever assez de bois à l'intérieur de cette bande pour assurer la libre marche des touches.

JEUX PARLANT SANS QU'UN REGISTRE NE SOIT TIRÉ

Si un jeu parle seul, c'est-à-dire, sans que le registre n'ait été tiré, cela provient de ce que la soupape de ce jeu ne ferme pas, soit que le mécanisme n'a pas eu assez de jeu dans le principe, soit que l'humidité ait gonflé le bois de la soupape, soit encore que l'instrument ait reçu un choc pendant le transport qui a dérangé le libre fonctionnement des registres et leur mécanisme.

Il faut voir si la soupape ferme bien, si elle n'est pas trop serrée par les pointes ordinairement placées de chaque côté pour empêcher qu'elle ne dévie de sa course. Il faut voir aussi si le mécanisme du registre fonctionne bien, pilotes, charnières, etc. (Voyez *b, c, d*, fig. 3). Si les mouvements et drapeaux qui traversent les cases du sommier ou de la table de mécanisme monte ou redescendent facilement sous la pression du doigt. Dans certains instruments dont les soupapes ouvrent par la pression d'un drapeau sur une vis de forme d'un T placé sur la soupape elle-même (Voir *b*, fig. 1). Il suffit souvent de baisser cette vis d'un tour ou d'un demi-tour. Dans d'autres dont les soupapes sont ouvertes par une tringle sous la table de mécanisme et un équerre en fer galvanisé mis en mouvement par un pilote surmonté d'une vis à tête plate sexagone (Voir *f*, fig. 3), il faut donner un tour de vis si le mécanisme bride. Si les pointes qui guident la soupape sont trop rapprochées il faut les retirer pour les placer un peu plus loin. Si les pilotes en bois sont trop resserrés, il faut les retirer pour les replacer après les avoir frotté avec du papier de verre pour assurer leur libre mouvement.

Il faut examiner aussi les bourrelets de la table de mécanisme pour s'assurer que le vent ne passe point d'une case à l'autre.

REGISTRES SE REFERMANT OU S'OUVRANT SEULS

Ceci provient généralement de ce que le mouvement du registre *a* (fig. 3) ne fait pas assez de course, et restant trop perpendiculaire ne résiste pas à la pression venant de dessous la charnière *a'*.

Le remède consiste à arrondir davantage le bas de ce mouvement. Souvent il suffit de visser ou de dévisser d'un demi-tour, suivant que le registre s'ouvre ou se referme, la vis qui tient ce mouvement au bâton de registre.

Ce n'est guère que le registre d'expression qui s'ouvre seul.

EXPRESSION NE FONCTIONNANT PAS

La soupape de l'expression placée, comme il a été dit, dans la chambre d'air, doit toujours être ouverte lorsque le registre Expression est fermé.

L'action de tirer ce registre a pour effet de fermer la soupape et d'empêcher l'air de pénétrer dans le réservoir.

Si cette soupape ne se referme pas hermétiquement soit par la longueur excessive du pilote qui traverse la table de mécanisme, soit par le gonflement de ce pilote ou de celui du sommier, soit parce que le registre tiré ne fait point assez de course, l'Expression ne se fera pas sentir.

Il faut examiner tout le mécanisme pour retrouver la cause du mal. Si les pilotes sont trop serrés par l'humidité on les retire, puis on les diminue d'épaisseur à l'aide de papier de verre, afin de leur donner du jeu. Si le pilote de la table est trop long il faut le raccourcir en limant le bout, si la soupape elle-même a gauchie, circonstance rare, il faut la remplacer après avoir démonté le soufflet.

Quand l'Expression fonctionne toujours, c'est presque toujours par suite de l'absence du pilote qui sera tombé pendant le transport ou en ouvrant ou refermant l'instrument.

SOURDINE TROP FAIBLE OU TROP FORTE

La soupape de la sourdine, placée dans la case du jeu du cor anglais est, une ouverture ronde d'environ 2 centimètres de diamètre recouverte d'une palette de bois la recouvrant plus ou moins suivant le plus ou moins d'intensité de son que l'on désire obtenir.

Sourdine faible.

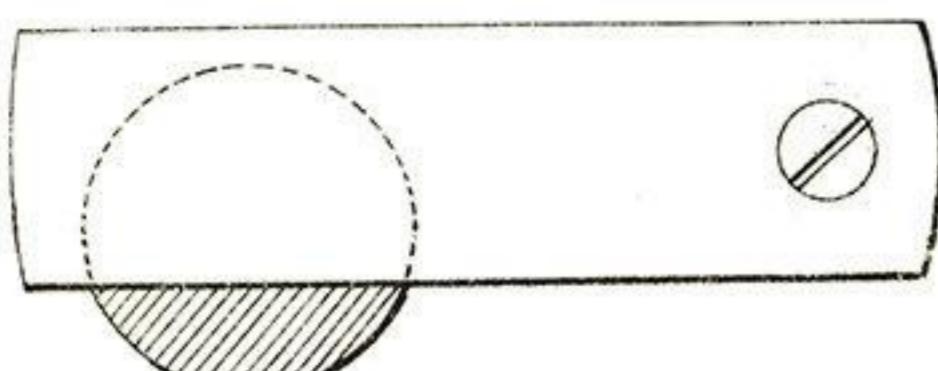
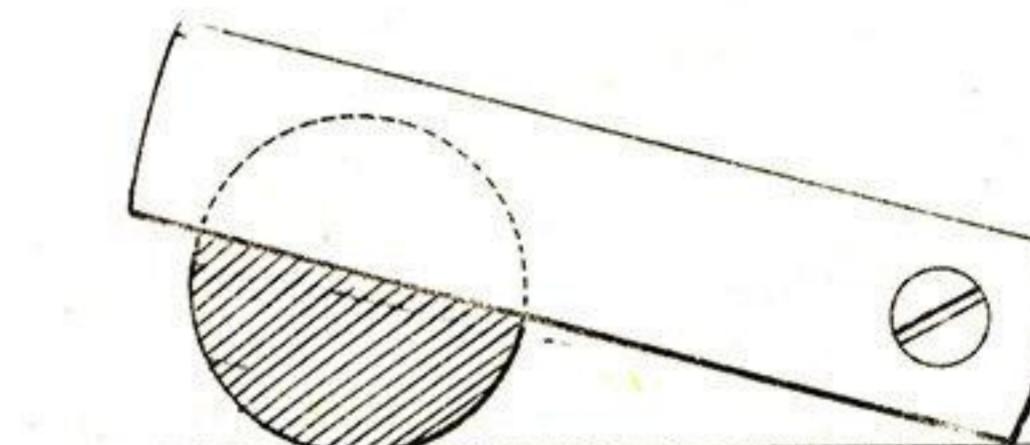


Fig.8.

Sourdine forte.



La Sourdine générale se règle en vissant ou dévissant un écrou en cuir dans la chambre d'air et qui communique avec un petit soufflet placé derrière l'Orgue un peu au-dessus du réservoir.

TREMOLO PARLANT TOUJOURS OU NE PARLANT PAS

Le *tremolo* est produit par un petit soufflet d'environ 8 centimètres sur 5 dont le couvercle n'est attaché que d'un côté, tandis que l'autre est surmonté d'un petit poids. Ce soufflet est presque toujours placé dans la case des anches affecté au jeu de clarinette, mais le mécanisme est le même quel que soit le jeu auquel cet effet est adapté ; une soupape de la table de mécanisme ouverte par un registre spécial donne passage à l'air par le soufflet trembleur.

Le mécanisme de ce registre est le même que pour les autres registres, un pilote traverse le sommier et communique avec un autre pilote qui, passant au travers de la table de mécanisme à côté du soufflet, appuie directement sur la soupape.

C'est le gonflement de l'un ou l'autre de ces pilotes qui trop serrés soit dans la table maintient ouvert la soupape et fait marcher continuellement le tremolo.

Quand le tremolo est muet c'est le plus souvent parce que la petite soupape de décharge ne fermant pas par une cause analogue, laisse échapper tout le vent fourni par le soufflet du tremolo.

Il faut retirer les pilotes qui sont serrés et les frotter fortement de papier de verre pour les amincir et leur donner du jeu.

FRISEMENTS

Le frissement est un bruit entendu lorsqu'on joue, et provient d'une lame qui touche, en vibrant, l'un ou l'autre des côtés du châssis sur lequel elle est fixée et produit ainsi un tremblement métallique. Ceci est souvent dû aux changements trop brusques de l'atmosphère qui agissant sur le métal laminé ou battu des languettes les fait écarter de leur position naturelle,

On devra enlever la note et la tenant entre soi et la lumière, voir de quel côté elle frise le châssis. On limera la languette à cet endroit jusqu'à ce qu'elle vibre librement, puis on replacera la note en rectifiant l'accord s'il y a lieu.

VIBRATIONS

Les vibrations proviennent de différentes causes, souvent d'un pupitre qui n'est point assez serré, d'une anche insuffisamment vissée sur le sommier, d'un mouvement de registre ayant trop de jeu, ballottant dans son entaille, d'une rondelle mal serrée, des mouvements de la table du mécanisme, de l'arbre du mécanisme lui-même, souvent de trop de jeu par suite de la sécheresse ou du rétrécissement du bois, quelquefois même un objet métallique quelconque posé

sur un Orgue suffit pour causer une vibration.— Il est très difficile de préciser la cause d'une vibration et plus difficile encore d'indiquer le moyen d'y remédier, car souvent les vibrations paraissent venir d'un côté tout opposé de celui où elles ont lieu, souvent la répercussion du son d'une note les produit quand les autres notes les laissent muettes.

Il faut d'abord examiner les diverses pièces ici nommées, puis écouter attentivement afin de découvrir la cause et de remédier à l'inconvénient.

CRIS AUX PÉDALES OU AUX SOUFFLETS

Pour empêcher les cris aux pédales il faut mettre un peu de graisse ou d'huile aux charnières. On aura soin de baisser les pédales pendant que l'on enduit les charnières, afin de ne point toucher aux tapis qui les recouvre.

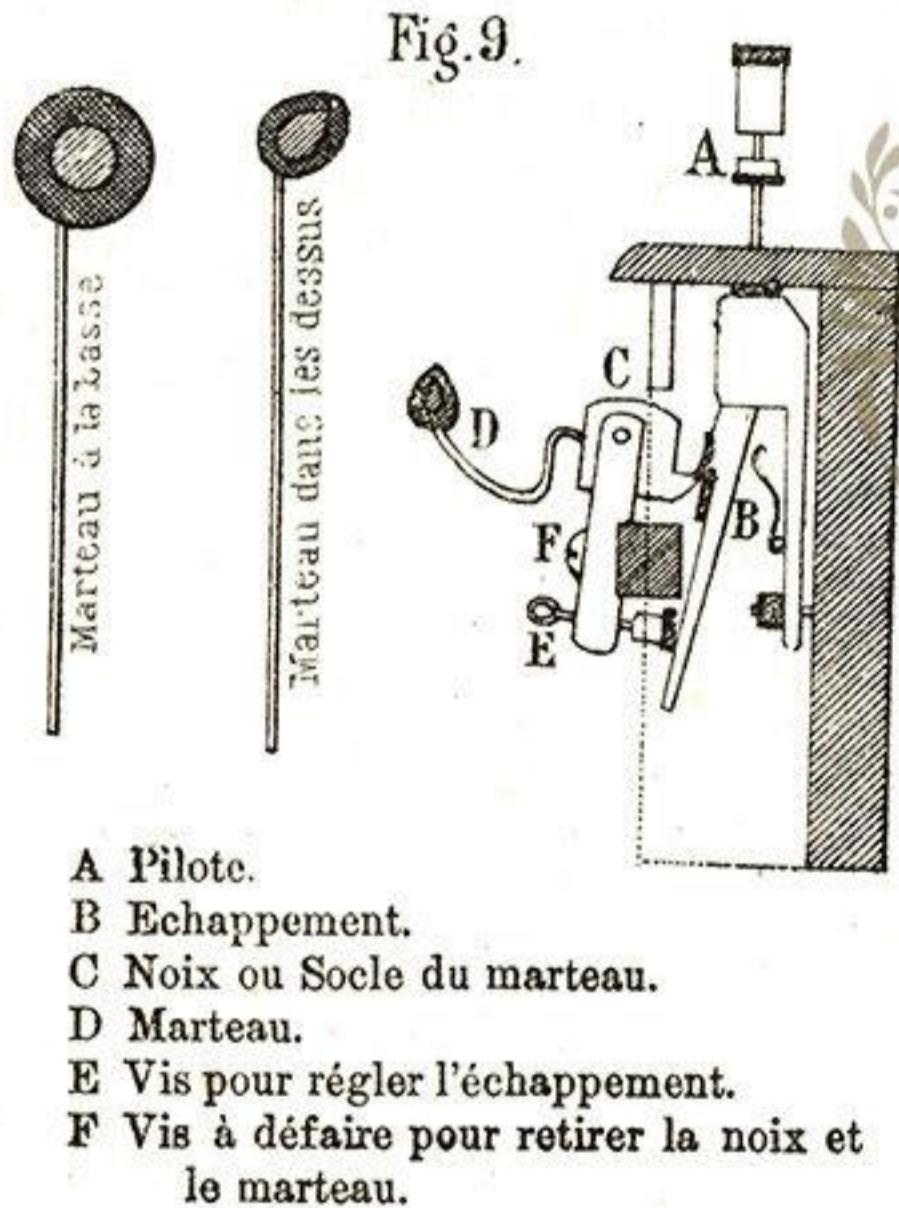
Quand la pédale sera relevée on mettra de la graisse à l'intérieur des charnières en passant la main sous la pédale. On peut aussi graisser de temps à autre les mouvements de bascule de la soufflerie. On pourra aussi graisser les pivots des bascules *a* (fig. 1 A), ainsi que ceux des bielles à même figure.

Les cris aux soufflets proviennent des plis des pompes ou du réservoir, il faut introduire par les aspirants des pompes un peu de talc ou poudre de savon, lequel aspiré par l'air se mettra dans les joints du soufflet et le bruit cessera, à moins toutefois que la peau ne se soit décollée intérieurement.

PERCUSSION NE FONCTIONNANT PAS.

Si un marteau de percussion ne frappe pas l'ancre qu'il doit faire vibrer avant l'arrivée du vent, il se peut que les pièces qui constituent le mécanisme de chaque marteau soient trop serrées.

Fig. 9.



Si le pilote *A* a du frottement et ne descend pas facilement, il faut le faire monter et descendre plusieurs fois en appuyant sur les côtés du drap qui entoure sa base. On peut y mettre un peu de mine de plomb à l'aide d'un crayon ordinaire, pour lui donner du jeu. Si le remède est inefficace, il faut ôter le chapeau en bois, puis l'écrou, et retirer la mécanique. On introduit alors dans le trou une pointe dans le genre d'une aiguille à tricoter, un tout petit peu plus grosse que le fil en laiton du pilote. Il faut éviter de trop élargir le trou, car le vent s'échapperait par là.

L'échappement *B*, en descendant, doit faire basculer la noix *C*. Une garniture en feutre est placée sur le coude de l'échappement, afin d'empêcher le bruit. Quand cette garniture est usée, après plusieurs années d'usage, l'angle de ce coude ne touche pas la noix, et par conséquent le marteau n'est point lancé contre la note. Le renouvellement de cette garniture devient alors indispensable.

CLAPOTEMENTS DU CLAVIER.

Le clapotement est causé par les peaux des soupapes *b* et *c* (fig. 7) qui perdant leur souplesse par l'usage continu, se sont raffermies et durcies. Le meilleur remède est de les faire regarnir. Ce travail, analogue à celui du renouvellement des feutres aux marteaux de pianos, exige une certaine expérience et ne peut être bien faite que par un facteur habile. Quelquefois aussi, les touches ont trop de jeu ; on oblique alors un peu les pointes ovales qui rentrent dans les mortaises sous l'ivoire des touches *hh* (fig. 7), sans cependant les laisser toucher les côtés des mortaises.

FUITES DE VENT.

Les fuites d'air peuvent provenir de différentes causes : des petites soupapes de décharge de chaque jeu qui, ne fermant pas bien lorsque les grandes soupapes de la table sont ouvertes, laissent échapper l'air qui devrait passer par les languettes ; de la grande soupape de décharge sous le réservoir d'air qui ne ferme pas hermétiquement ; des bourrelets en laine recouverts de peau violette placés sur la table de mécanisme, lesquels reçoivent les divisions du sommier et peuvent s'être décollés à certains endroits ; des pitons dans lesquels s'accrochent les crochets du sommier ou du clavier qui, n'étant pas assez serrés, ne relient pas assez fortement le sommier à la table et laissent échapper l'air entre les deux ; par la soufflerie, affaissée par suite de chocs pendant le transport ou le rétrécissement des tasseaux intérieurs ; par les aspirants des pompes dont la peau ne plaque pas bien lorsque celles-ci descendent, soit par

l'humidité ou la trop grande sécheresse ; ou enfin par le décollage de la peau des soufflets, ou leur destruction par les rongeurs.

Quand les grandes soupapes s'ouvrent, les petites soupapes de décharge doivent se fermer hermétiquement. Si le mécanisme des registres fait une course *insuffisante*, la soupape de décharge ne se fermera pas, quoique la grande soupe laissera entrer suffisamment d'air pour faire parler le jeu. Il faudra alors faire le contraire de ce qui est indiqué aux JEUX PARLANT SEULS et *relever*, en dévissant, la vis T ou la vis à tête sexagone, sur laquelle repose le drapeau du mouvement ou le pilote, selon la nature de l'instrument.

En plaçant la main sous le réservoir, on se rendra compte, en faisant marcher une des pompes par l'autre main, si l'air s'échappe par la grande soupape de décharge O (fig. 2). On devra démonter le soufflet en entier, mais cet inconvénient a bien rarement lieu.

Si les bourrelets sont décollés à certains endroits, on peut facilement y remédier à l'aide d'un peu de colle forte, qui, cependant, ne devra pas être trop prodiguée, de crainte de durcir la peau du bourrelet.

Si le vent s'échappe entre le sommier et la table, on peut serrer les pitons d'un demi-tour ou d'un tour.

Si la soufflerie s'est affaissée, il faudra démonter les mouvements de bascules des pédales et ôter les quatre vis qui retiennent le soufflet en place sur un tasseau à chaque extrémité de la caisse ; on l'attire à soi comme un tiroir. Quand on a retiré la soufflerie, on colle une épaisseur de bois, ayant un peu la forme d'un coin, sur chaque tasseau vers le devant de la caisse, puis on remet le soufflet, que l'on fait rentrer en place à coups de maillet au besoin ; puis, remettant les quatre vis, on remonte les mouvements de pédales. Dans les Orgues de la Maison Alexandre, les tasseaux sur lesquels repose le soufflet sont en deux morceaux, plus larges à une extrémité qu'à l'autre, puis juxtaposés de façon à ce qu'un simple coup de marteau donné sur l'un et le faisant agir comme un coin, augmente sa largeur et force ainsi la soufflerie de remonter.

Si les soupapes de pompes ne se ferment pas lorsque la pompe est mise en mouvement, il faut dévisser le fond de chaque pompe, puis regarnir les aspirants d'une peau bien souple et bien douce, en évitant d'y mettre trop de colle.

Si la peau des soufflets est rongée, trouée ou décollée, il sera difficile d'y remédier sans l'aide d'un ouvrier spécial. Mieux vaut démonter le soufflet et l'envoyer au facteur pour être refait.

Je crois que ces quelques instructions suffiront amplement pour l'entretien et la conservation d'un Orgue, et que, dans certains cas, elles rendront un véritable service aux possesseurs de cet instrument, qui pourront éviter de faire venir des ouvriers à chaque léger dérangement, ou, s'ils habitent loin de la capitale, de se laisser exploiter par des soi-disant *accordeurs* ambulants, qui voyagent de commune en commune et abîment les instruments dont la réparation leur est confiée. Je sais un cas où l'un de ces charlatans s'est laissé nourrir et héberger chez un curé de campagne pendant plus de dix jours, sous prétexte d'arranger son orgue, qui n'avait qu'un simple cornement, mais qu'il se garda bien faire disparaître tant que dura la patience de son hôte.

Les véritables facteurs en nom tiennent à cœur de mettre leurs Clients en garde contre ces prétendus facteurs, et sont toujours à leur disposition pour indiquer les remèdes qu'ils peuvent apporter aux divers maux causés par les négligences ou les accidents.

L'Auteur de cet ouvrage se tient également à la disposition de ses Lecteurs pour fournir, gratuitement, les indications dont ceux-ci pourront avoir besoin. Il suffira de lui adresser les lettres aux soins des Éditeurs de cette Méthode.

ETUDE

Accompagnement soutenu à la main gauche.

Andante.

2
5

Cresc.

Diminuendo.

ZENEAKADEMIA

LISZT MÚZEUM

PRIÈRE

Etude de Style lié aux deux mains.

Andante.

1 5

1 5

p.

f.

sf

Four staves of musical notation for piano, showing various dynamics and performance instructions like Rall., a Tempo, Plus vite, and a Tempo.



ZENEAKADÉMIA

Chant lié à la main droite.

Andante.

LISZT MÚZEUM

VIRGINIA GABRIEL.

Three staves of musical notation for piano, numbered ①, ②, and ③, showing dynamic markings like *p*, *Crescendo*, and *Diminuendo*.

AIR DE MOZART.

Pour l'ensemble des deux mains.

ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

PASTORALE DU MESSIE.

Etude liée pour les deux mains.

Tierces liées à la main droite.
basse soutenue à la main gauche.

HANDEL.

Dolce.

Four staves of musical notation for piano, showing various dynamics and performance instructions like trill, FIN., Crescendo, Diminuendo, Cresc., p Dim., and DC.



AIR DE LA RÉDEMPTION

Etude de Sixtes et accords liés à la main droite.
Accompagnement soutenu et lié à la main gauche.

HANDEL.

Three staves of musical notation for piano, labeled ①, Cresc., and ②, showing dynamic markings like Cresc., Dim., and p.

NOËL ANGLAIS.

VIERGE SI PURE.

Etude de netteté aux deux mains:

1 4

AVE VERUM.

Adagio religioso.

MOZART.

1 4 Sotto voce.

pp

1 4

LISZT MÜZEUM

4

1^a 4 2^a 2 Sempre dolce.

Dolcissimo.

Poco Crescen-do.

pp

2

pp d.

IL CROCIATO.

(1) (4) Moderato.

MEYERBEER.

ZENEAKADÉMIA

(2)

PRIÈRE DE MOÏSE.

(1) (4) Andantino.

ROSSINI.

The musical score consists of six staves of music. The first four staves are in common time (C), while the last two are in 2/4 time. The key signature varies throughout the piece. The notation includes various dynamics such as 'tr' (trill), 'pp' (pianissimo), 'f' (fortissimo), and 'G' (G major). The music features grace notes and slurs. In the center of the page is a decorative emblem with a laurel wreath and the text 'ZENEAKADÉMIÁI SZT. MÚZEUM'.

FINAL DU SANCTUS DE LA MESSE EN MI^b

de MOZART.

Etude de soufflerie pour le registre du G^d. Jeu.

Allegro Moderato.

The musical score consists of five staves of music. The first staff is in treble clef, C major, common time, dynamic G f. The second staff is in bass clef, C major, common time. The third staff is in treble clef, C major, common time. The fourth staff is in treble clef, C major, common time. The fifth staff is in bass clef, C major, common time. The music is composed of various notes and rests, primarily eighth and sixteenth notes, with some sustained notes and rests.

DON JUAN.

MOZART.

Etude pour la transposition des registres.

① Andantino.

The musical score consists of two staves of music. The top staff is in treble clef, C major, common time, dynamic G f. The bottom staff is in bass clef, C major, common time. The music is composed of various notes and rests, primarily eighth and sixteenth notes, with some sustained notes and rests. There are also dynamic markings, including G f and G p, and performance instructions like ① and ②.

Andante.

ZENEAKADÉMIA

Rit.

Rall.

(G)

Musical score for piano, two staves. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. The key signature changes throughout the piece. Measure numbers 1 through 10 are indicated by circles containing the number, placed above the staves. The tempo is marked 'Andante' at the beginning. The dynamic 'Rit.' (ritardando) appears in measure 4, and 'Rall.' (rallentando) appears in measure 5. Measure 10 concludes with a key change indicated by a circle with '(G)'.

NORMA.

Etude de tierces à la main droite.

BELLINI.

① ④ Andante.

The sheet music contains six staves of musical notation for piano. The music is in common time, key signature of one flat. The notation includes eighth and sixteenth note patterns. A decorative wreath graphic is positioned above the fourth staff, containing the text "LISZT MÚZEUM".

Staff 1: Treble clef, C key signature, 4/4 time. Measures 1-2.

Staff 2: Bass clef, C key signature, 4/4 time. Measures 1-2.

Staff 3: Treble clef, C key signature, 4/4 time. Measures 3-4.

Staff 4: Bass clef, C key signature, 4/4 time. Measures 3-4. Includes a decorative wreath graphic with the text "LISZT MÚZEUM".

Staff 5: Treble clef, C key signature, 4/4 time. Measures 5-6.

Staff 6: Bass clef, C key signature, 4/4 time. Measures 5-6.

LES PURITAINS.

① Allegro moderato.

BELLINI.

The musical score consists of six staves of organ music. Staff 1 (Treble) starts with a dynamic of ① Allegro moderato. Staff 2 (Bass) provides harmonic support. Staff 3 (Treble) features a melodic line with a trill. Staff 4 (Bass) continues the harmonic foundation. Staff 5 (Treble) shows a more complex melodic pattern. Staff 6 (Bass) concludes the piece with a final dynamic of ff (fortissimo). The score is set against a decorative background featuring a laurel wreath and the text ZENEAKADÉMIA MUSZTAKMŰZEUM.

FIN.

Pour faire suite à cette Méthode: Album de Musique d'ORGUE-EXPRESSIF par Meyerbeer, Berlioz, Adam, Lefebvre, Durand, Brisson, Lebeau etc. etc.
Prix net: 3.f. mêmes Editeurs.



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM



ZENEAKADÉMIA
LISZT MÚZEUM

SUITE DU CATALOGUE DE LA MUSIQUE D'ORGUE

DE LA

Maison ALEXANDRE Père et Fils

Ranieri-Vilanova. Deux Mélodies	7 50	Daussoigne-Méhul (Suite).	
Riss (G.) NINA, Fantaisie	9 »	1 Chœur et Introduction, acte 1 ^{er}	7 50
Romano (J.) Il Desio	5 »	Chœur des Sylphes et Génies	7 50
— Le Calme	5 »	2 Chœur dansé, 2 ^e acte	7 50
— La Danse au Châlet	6 »	Chœur dansé, 3 ^e acte	7 50
Rondonneau (M^{me} ÉLISE).		— Ouverture d'OBÉRON	12 »
Deux Improvisations	3 »	— Allegretto de la Symphonie en La de BEETHOVEN	9 »
— Rondo-Valse	6 »	— 1 ^{er} Allegro de la Symphonie pastorale	12 »
— Nocturne	5 »	— Andante Id.	12 »
— Andante et Villanelle	7 50	— Scherzo Id.	6 »
— Lamento	5 »	— Orage et final Id.	15 »
— Barcarolle	5 »	— Andante du Trio en Mi bémol de HUMMEL	7 50
— Berceuse	5 »	— Andante de la Symphonie en Ré mineur de HAYDN	5 »
Roussel. Huit Études de Salon, en deux suites, ch.	12 »	— Id., id. Mi bémol id.	5 »
— Morceaux de Salon	12 »	— Id., id. Ut mineur id.	5 »
Sari (LET.). Romance sans paroles	5 »	— Id., id. Sol majeur id.	5 »
— Elégie	5 »	— Quatre Mélodies de SCHUBERT	9 »
— Rêverie	5 »	1. Ave Maria	
Sievers (M^{me}). Andante mélancolique	5 »	2. Le Roi des Aulnes	
Tailhardhat (M^{me}). Marche turque de MOZART	4 »	3. L'Adieu	
Tournaillon. Chant matinal du Pâtre	5 »	4. Le Chasseur des Alpes	
Verley (H.). Deux Transcriptions de CHOPIN	7 50	— Les Échos	7 50
Marche funèbre, Ballade		— Six Mélodies de PROCH. Op. 46	
Wolf (ED.). Six préludes	6 »	1. Là bas	5 »
— Barcarolle	4 »	2. Les Larmes du Cœur	3 50
— Six Méditations, en deux suites, ch.	7 50	3. La Voix du Cœur	6 »
PIANO-ORGUE A DEUX CLAVIERS		4. Le Cor des Alpes	5 »
Beauvais (M^{me}). Adeste Fideles	9 »	5. Le Mal du Pays	5 »
Elégie de MICHEL-ANGE	9 »	6. L'enfant au Ruisseau	5 »
Brisson (F.). Six études mélodiques	12 »	Deschamps (M.) NORMA, Fantaisie de Concert	7 50
Daussoigne-Méhul. Fantaisie	9 »	Durand (AUG.). Grand Duo sur un Thème original, Op. 23	12 »
Engel (L.). Étude	9 »	— Les Veillées du Château. Six morceaux faciles, Op. 32. Ch.	5 »
DUOS		— Id. réunis	18 »
<i>Orgue et Piano</i>		— Deux Nocturnes. Op. 20	7 50
Adam (AD.). L'Annonciation, marche religieuse	9 »	— Sonate (Op. 28) de BEETHOVEN. Op. 38	15 »
Boisdeffre (R. DE). Andante	6 »	— Rondo Capriccioso de MENDELSSOHN. Op. 43	9 »
Brisson (F.). Souvenirs des Concerts populaires :		— Valse en La mineur, de CHOPIN	7 50
LE SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ. Marche nuptiale	9 »	Frelon (L.-F.-A.). Nocturne de CHOPIN. Op. 32 n° 1	9 »
DARDANUS, rigodon de RAMEAU	9 »	— Mazurka de CHOPIN. Op. 7 n° 3	9 »
ÉLIE, chœur de MENDELSSOHN	9 »	— DER FREISCHUTZ. Duo-Bagatelle n° 1	9 »
Adagio de BEETHOVEN	9 »	— LE BARBIER DE SÉVILLE. Id. 2	10 »
Allegretto de MENDELSSOHN	9 »	— OTELLO. Id. 3	10 »
Brisson (F.). Final de la Symphonie en sol majeur de HAYDN	9 »	— L'ENLÈVEMENT AU SÉRAIL. Id. 4	9 »
— Romance. Six Études mélodiques n° 1	6 »	— LA GAZZA LADRA. Id. 5	10 »
— Les Échos religieux. Id.	2 6 »	— EURYANTE. Id. 6	9 »
— La Plainte. Id.	3 7 50	— ÉLISA ET CLAUDIO. Id. 7	12 »
— Caballetta. Id.	4 5 »	— LA FLUTE ENCHANTÉE. Id. 8	10 »
— Chant du Barde. Id.	5 6 »	— IPHIGÉNIE. Id. 9	10 »
— La Bohémienne. Id.	6 9 »	— L'ELISIR D'AMORE. Id. 10	10 »
— Allegretto Scherzando de BEETHOVEN	7 50	— LA SONNAMBULA. Id. 11	12 »
— Adagio de BEETHOVEN	5 50	— LES PURITAINS. Id. 12	12 »
— Adagio de MOZART	7 50	— Andante du 5 ^e Concerto de HERZ	7 50
Caumont-Dade (M^{me} DE). Mélodie-Étude	9 »	— Polonaise	12 »
Colin (Ch.). Ouverture du FREYSCHUTZ	12 »	Julien (H.-M.). Pastorale	7 50
Cornède (G.). Duo de Concert. Op. 10	10 »	— Bolero	6 »
D'Aoust (J.). Introduction et Chœur de MOSÉ	10 »	— Rêverie	7 50
— Rêverie du Soir	9 »	— Berceuse, Fantaisie et Romance	7 50
Daussoigne-Méhul. Souvenir de NORMA. Op. 13	15 »	Julien (H.-M.). Étude en Sol	7 50
— Chœur et Menuet d'ARMIDE	6 »	— Souvenirs des PIFFERARI	5 »
— Andante de la Symphonie en ut mineur de BEETHOVEN	9 »	Kraagen. Adagio de BEETHOVEN	6 »
— Andante de la Symphonie en ut majeur de BEETHOVEN	9 »	Lamothe (GEO). Souvenirs du Mont St-Bernard. Angelus	7 50
— Transcriptions d'OBÉRON	9 »	— Impromptu Villageois	9 »
		Loret (Ch.). Souvenirs de CHOPIN. Méditation	5 »
		Maglioni. A toi que j'aime. Romance. (Avec violon ad lib.)	5 »
		— Non ti Scordar di me. Prière (Id.)	5 »
		Mey (A.). Méditation	7 50
		Polda Silva. Invocation. (Orgue, Piano, violon et violoncelle)	12 »
		MUSIQUE DE CHANT	
		<i>Avec accompagnement d'Orgue</i>	
		Malipiero. Miserere. Soli et Cori	15 »
		Moonen. Mottets et Morceaux d'orgue	6 »
		Nogent St-Laurens (M^{me} DE). Sérénade	5 »
		Sari (LET.). O Salutaris	3 »
		— Ave Maria	5 »
		Vincent (J.). Trois Mélodies pastorales	7 50
		<i>Vieux Refrains. Chant du Soir. Vilanelle.</i>	
		— L'Étoile. Romance	2 50

LISTE DES PRINCIPAUX MODÈLES DE LA SOCIÉTÉ DES ORGUES
D'ALEXANDRE PÈRE & FILS
106, Rue Richelieu, PARIS

No.		Prix	No.		Prix	No.		Prix	
		FR.			FR.			FR.	
1.	3 OCTAVES, PORTABLE	Vx CHÊNE	100	54.	1 JEU 1/2, 9 REG., PUPITRE . . . NOYER . . .	450	107.	4 JEUX 1/2, 15 REG., PERCUSS. NOYER . . .	1180
2.	3 OCTAVES 1/2,	Vx CHÊNE	120	55.	" " " " " PALISS . . .	450	108.	" " " " " PALISS . . .	1180
3.	" TRANSPOSITEUR. CHÊNE	190	56.	2 JEUX, SANS REGISTRES . . . CHÊNE . . .	500	109.	4 JEUX 1/2, MIGNON, PERC. . . Vx CHÊNE	1200	
4.	" " ACAJOU	200	57.	2 JEUX, 2 CLAVIERS CHÊNE . . .	675	110.	" " " " " NOYER . . .	1275	
5.	4 OCTAVES, PORTATIF	Vx CHÊNE	200	58.	" " " " " NOYER . . .	750	111.	" " " " " PALISS . . .	1275
6.	" " NOYER	200	59.	" " " " " PALISS . . .	750	112.	4 JEUX 1/2, TRANSP., PERC. . . CHÊNE . . .	1180	
7.	4 OCTAVES, M. A., 1 PÉDALE	CHÊNE . . .	100	60.	2 JEUX, 10 REG., PUPITRE . . . Vx CHÊNE	500	113.	" " " " " PALISS . . .	1280
8.	" " 2 PÉDALES	CHÊNE . . .	125	61.	2 JEUX 1/2, 9 REG., PERC. JALOS Vx CHÊNE	1050	114.	4 JEUX 1/2, 19 REG., PERC., PUP. PALISS . . .	1425
9.	4 OCTAVES, P. C., 1 PÉDALE	Vx CHÊNE	75	62.	" " " " " NOYER . . .	1050	115.	4 JEUX 1/2, PROLONGEM. PERC. PALISS . . .	1300
10.	4 OCTAVES, 1 PÉDALE	CHÊNE . . .	115	63.	" " " " " PALISS . . .	1050	116.	5 JEUX, 16 REGISTRES CHÊNE . . .	970
11.	" 1 " ACAJOU	135	64.	2 JEUX 1/2, 11 REGISTRES . . . CHÊNE . . .	640	117.	" " " " " PALISS . . .	1050	
12.	" 1 " PALISSAND	145	65.	" " " " " NOYER . . .	650	118.	5 JEUX, 16 REG., TRANSP. CHÊNE . . .	1000	
13.	4 OCTAVES, 2 PÉDALES	CHÊNE . . .	135	66.	" " " " " PALISS . . .	650	119.	" " " " " PALISS . . .	1100
14.	" 2 " ACAJOU	150	67.	2 JEUX 1/2, 11 REG., TRANSP. CHÊNE . . .	670	120.	5 JEUX, 16 REG., PERCUSSION. CHÊNE . . .	1200	
15.	" 2 " PALISS	160	68.	" " " " " PALISS . . .	740	121.	" " " " " PALISS . . .	1350	
16.	4 OCTAVES, TRANSPOSITEUR	CHÊNE . . .	180	69.	2 JEUX 1/2, 11 REG., O. M. CHÊNE . . .	560	122.	5 JEUX, 16 REG., TRANSP., PERC. CHÊNE . . .	1300
17.	" " ACAJOU	190	70.	" " " " " NOYER . . .	600	123.	" " " " " PALISS . . .	1425	
18.	5 OCTAVES, P. C., 1 PÉDALE	Vx CHÊNE	130	71.	" " " " " PALISS . . .	600	124.	5 JEUX, 16 REG., JALOUSIE-PERC. Vx CHÊNE	1300
19.	5 OCTAVES, M. A., 2 PÉDALES	CHÊNE . . .	210	72.	2 JEUX 1/2, 11 REG., A. L. CHÊNE . . .	635	125.	" " " " " NOYER . . .	1300
20.	" " ACAJOU	225	73.	" " " " " NOYER . . .	675	126.	" " " " " PALISS . . .	1300	
21.	1 JEU, 1 REGISTRE	CHÊNE . . .	285	74.	" " " " " PALISS . . .	675	127.	5 JEUX, 23 REGISTRES. PERC. PALISS . . .	1500
22.	" " ACAJOU	315	75.	2 JEUX 1/2, 11 REG., PERC. CHÊNE . . .	760	128.	5 JEUX, SOURDINES GÉN., PERC. PALISS . . .	2000	
23.	" " PALISS	335	76.	" " " " " NOYER . . .	830	129.	" " " " " SOUF. AL. PALISS . . .	2000	
24.	1 JEU, 1 REGISTRE, TRANSP.	CHÊNE . . .	340	77.	" " " " " PALISS . . .	830	130.	5 JEUX 1/2, 17 REGISTR. PERC. Vx CHÊNE	1575
25.	" " PERCUSSION PALISS	500	78.	2 JEUX 1/2, MIGNON, PERCUSS. Vx CHÊNE	360	131.	" " " " " NOYER . . .	1575	
26.	1 JEU, 3 REGISTRES	CHÊNE . . .	340	79.	" " " " " NOYER . . .	975	132.	" " " " " PALISS . . .	1575
27.	" " NOYER	375	80.	" " " " " PALISS . . .	975	133.	5 J. 1/2, O. 2 CORPS, S. des Galles PALISS . . .	2700	
28.	" " PALISS	375	81.	3 JEUX, 12 REG., Pon SOUF. ALEX. PALISS . . .	1120	134.	" " " " " PROLONGEMENT PALISS . . .	3200	
29.	1 JEU, 3 REGISTRES, TRANSP.	CHÊNE . . .	375	82.	4 JEUX, SANS REGISTRES . . . CHÊNE . . .	675	135.	6 JEUX, " " " " " S. des Galles PALISS . . .	3300
30.	" " PALISS	420	83.	4 JEUX, 14 REG., 2 CLAV. CHÊNE . . .	1050	136.	6 JEUX, 18 REGISTRES CHÊNE . . .	1350	
31.	1 JEU, 3 REGISTRES, PERC.	CHÊNE . . .	430	84.	" " " " " NOYER . . .	1125	137.	" " " " " PALISS . . .	1450
32.	" " NOYER	500	85.	" " " " " PALISS . . .	1125	138.	6 JEUX, 18 REG., TRANSP. CHÊNE . . .	1380	
33.	" " PALISS	500	86.	4 JEUX, 14 REG., PÉDALIER . . . CHÊNE . . .	1425	139.	" " " " " PALISS . . .	1500	
34.	1 JEU, 3 REGISTRES, A. L.	CHÊNE . . .	375	87.	" " " " " NOYER . . .	1500	140.	6 JEUX, 18 REG., PERCUSSION. CHÊNE . . .	1500
35.	" " NOYER	450	88.	" " " " " PALISS . . .	1100	141.	" " " " " PALISS . . .	1620	
36.	" " PALISS	450	89.	4 JEUX, 14 REG., 2 CLAV., PERC. CHÊNE . . .	1350	142.	6 JEUX, 18 REG., TRANSP. CHÊNE . . .	1600	
37.	1 JEU, CLARINETTE	CHÊNE . . .	300	90.	" " " " " NOYER . . .	1425	143.	" " " " " PALISS . . .	1800
38.	" CHÊNE	315	91.	" " " " " PALISS . . .	1426	144.	6 JEUX, 18 REGISTR. TALONN. CHÊNE . . .	1390	
39.	" ACAJOU	330	92.	4 J. 1/2, 14 REG., 2 CL., PERC., PÉD. CHÊNE . . .	1725	145.	6 JEUX, 2 CLAVIERS Vx CHÊNE	2000	
40.	" " PALISS	360	93.	" " " " " NOYER . . .	1800	146.	" " " " " NOYER . . .	2000	
41.	1 JEU 1/2, 4 REG., PERC. JALOS Vx CHÊNE	640	94.	" " " " " PALISS . . .	1800	147.	" " " " " PALISS . . .	2000	
42.	" " NOYER	640	95.	4 JEUX 1/2, 15 REG., PUPITRE. Vx CHÊNE	850	148.	6 JEUX, 2 CLAVIERS, PERCUSS. Vx CHÊNE	2400	
43.	" " PALISS	640	96.	" " " " " M. A. CHÊNE . . .	730	149.	" " " " " NOYER . . .	2400	
44.	1 JEU 1/2, 5 REGISTRES	CHÊNE . . .	400	97.	" " " " " CHÊNE . . .	800	150.	" " " " " PALISS . . .	2400
45.	" " NOYER	450	98.	" " " " " NOYER . . .	800	151.	LES MÊMES AVEC PÉDALIERS.	2400 & 2700	
46.	" " PALISS	450	99.	" " " " " PALISS . . .	800	152.	7 JEUX 1/2, MONTRE, TRANSP. CHÊNE . . .	2000	
47.	1 JEU 1/2, 6 REGISTRES TRANSP. CHÊNE . . .	450	100.	4 JEUX 1/2, 15 REG., EXHIBIT. CHÊNE . . .	720	153.	8 JEUX, SANS REGISTRES . . . CHÊNE . . .	1350	
48.	" " PALISS	500	101.	" " " " " NOYER . . .	800	154.	8 JEUX, 2 CLAV. MONTRE H. CHÊNE . . .	3250	
49.	1 JEU 1/2, 7 REGISTRES, O. M. CHÊNE . . .	400	102.	" " " " " PALISS . . .	800	155.	" " " " " FORME BASSE. CHÊNE . . .	3000	
50.	" " NOYER	450	103.	4 JEUX 1/2, 15 REG., TRANSP. CHÊNE . . .	830	156.	10 ET 12 JEUX, AVEC ET SANS TUYAUX FACTICES ET PÉDALIERS . . .	3500 A 4500 ETC., ETC., ETC.	
51.	" " PALISS	480	104.	" " " " " M. A. CHÊNE . . .	780				
52.	PUPITRE Vx CHÊNE	375	105.	" " " " " CHÊNE . . .	780				
53.	1 JEU 1/2, 9 REG., PUPITRE. Vx CHÊNE	400	106.	4 JEUX 1/2, 15 REG., PERCUSS. CHÊNE . . .	1100				

Orgues sur Commande — Location

PETIT ORGUE DE CHŒUR, NOUVEAU MODÈLE, 4 OCTAVES : 75 FR. — A 5 OCTAVES : 130 FR. — PIANO D'ÉTUDE, VIEUX CHÊNE ET NOYER, 7 OCTAVES : 375 FR.