



# OdfGrandOrgue

## Initiation à l'usage de l'harmonium

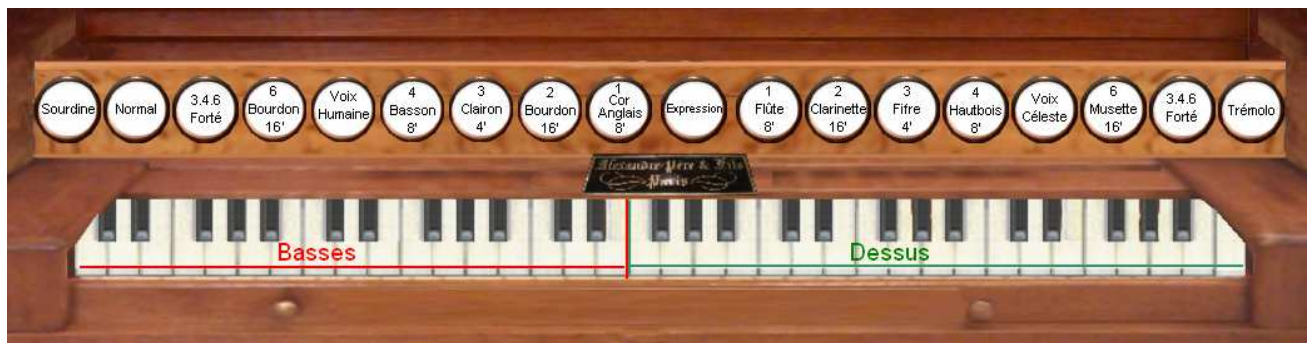
Le principe, sonore de l'harmonium est l'anche libre, sans adjonction de tuyau.  
Grâce à l'habileté des facteurs d'harmonium, ceux-ci sont parvenus à créer, par des dispositifs et des formes de hanches des jeux présentant des variétés assez appréciables.

Chaque jeu est divisé en deux parties ; il y a un registre pour la partie basse du clavier et un autre pour la partie aiguë, ce qui permet d'employer deux combinaisons de jeux.

Une combinaison pour la main droite et une autre pour la main gauche; des numéros, inscrits sur les boutons, permettent de saisir tout de suite le rapport entre les demi-jeux; la coupure a lieu en général entre le mi et le fa 3.

Voici quelques notions concernant les jeux de l'harmonium et la manière de les utiliser.

L'exemple le plus répandu de cet instrument à anches libres est l'harmonium d'un clavier coupé en basses et dessus entre le mi et le fa de la troisième octave et comprenant quatre jeux et demi dont la composition se répartit comme suit :



## **LES JEUX et LES COMMANDES**

### BASSES

- (1) cor anglais
- (2) Bourdon
- (3) Clairon
- (4) Basson
- (S) Sourdine
- (O) Forte

- (T) Trémolo
- (O) Forte
- (G) Grand jeu
- (E) Expression

### DESSUS

- (1) flûte
- (2) Clarinette
- (3) Fifre
- (4) Hautbois
- (VC) Voix céleste
- (5) Musette

Les registres (1), (2), (3) et (4) basses et dessus doivent être tirés ensemble pour avoir la même sonorité sur toute l'étendue du clavier.

La Sourdine parle avec les anches du (1) sous une pression moindre.

La Voix céleste combine les anches du (2) avec une série limitée dans les dessus et accordée en battements.

Le Trémolo fait vibrer les anches du (2) obtenus avec une alimentation d'air dérivée.

La Musette n'est pas présente sur tous les types d'instruments.

## **LES TIMBRES**

Les numéros (1) et (4) produisent le son écrit. (8 pieds)

Les numéros (2) sont à l'octave grave. (16 pieds)

Les numéros (3), à l'octave aiguë. (4 pieds)

## **LES PRINCIPALES CONBINAISONS**

### **1 COR ANGLAIS - FLUTE (jeu de base de 8')**

Cor anglais + bourdon : imite le fond d'orgue

Cor anglais + bourdon + clairon : imite le plein jeu

Cor anglais + basson : imite la voix humaine

Cor anglais + clairon + basson : imite le violoncelle

### **2 BOURDON - CLARINETTE (jeu de 16')**

Lorsqu'on utilise un 16', il est préférable de jouer une octave plus haute que la notation.

### **3 CLAIRON - FIFRE (jeu de 4')**

Clairon + basson : imite la trompette

Clairon + basson + forte : donne un timbre éclatant et cuivré

### **4 BASSON - HAUTBOIS (jeu de 8')**

Basson + cor anglais : imite la voix humaine

Basson + cor anglais + clairon : imite le violoncelle

Le Hautbois peut être utilisé en solo

Hautbois + flûte : imite la voix humaine

Hautbois + fifre + forte : donne le jeu de Musette.

### **C VOIX CELESTE (jeu de 8' ou 16')**

Jeu ondulant faisant parler simultanément sur chaque note

2 languettes légèrement désaccordées entre elles.

### **M MUSETTE (jeu de 8')**

Hautbois + Fifre sur un seul registre.

### **S SOURDINE (jeu de 8')**

Cor anglais avec pression d'air réduite

### **T TREMOLO**

Fait trembler le son.

### **O FORTE**

Augmente la force de l'ensemble des jeux.

### **G GRAND - JEU**

Tous les jeux de l'instrument

### **E EXPRESSION**

Registre limitant l'action des compensateurs