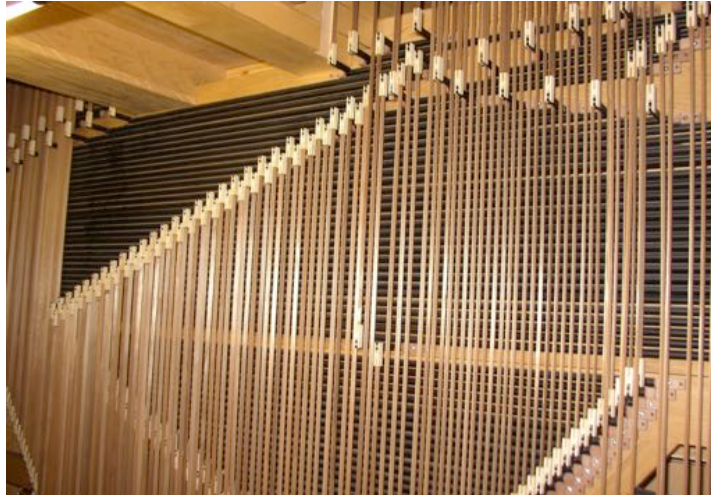




*-Pierre MEA-*

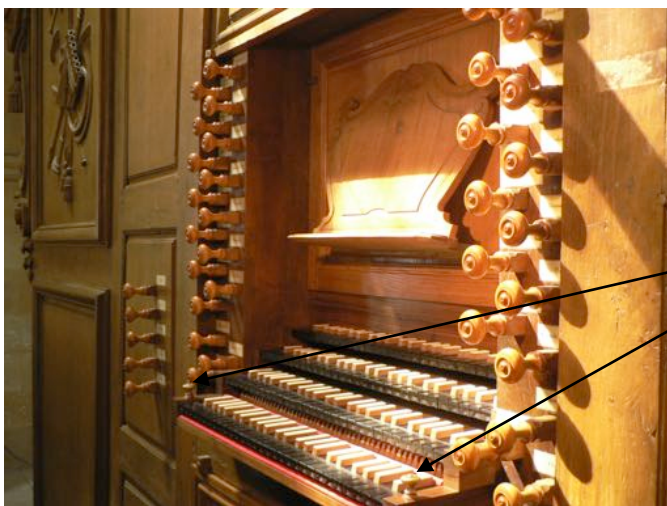
***Petit dictionnaire de  
facture d'orgue  
à l'usage  
des élèves***

**Abregé :** Système de rouleaux parallèles fixés sur une planche, permettant de transmettre horizontalement aux soupapes le mouvement des touches.



*Reims, St Remi – Abregé du Grand Orgue*

**Accouplement :** Dispositif permettant d'associer deux ou plusieurs claviers, de telle sorte qu'en jouant sur l'un, on fait entendre simultanément tous les jeux sonnans sur le ou les claviers "accouplés". Sur un orgue baroque ou classique, l'accouplement est dit "à tiroir" lorsqu'un clavier coulisse de quelques centimètres pour se superposer à un autre. Par voie de conséquence, lorsqu'on enfonce une touche du clavier supérieur, elle entraînera en même temps la touche correspondante du clavier inférieur. Au 19<sup>ème</sup> siècle, l'accouplement se déclenche en général au pied à l'aide d'une cuillère. A cette époque sont également apparus les accouplements à l'octave grave ou à l'octave aigüe (appelés *accouplements en 16' ou en 4'*).

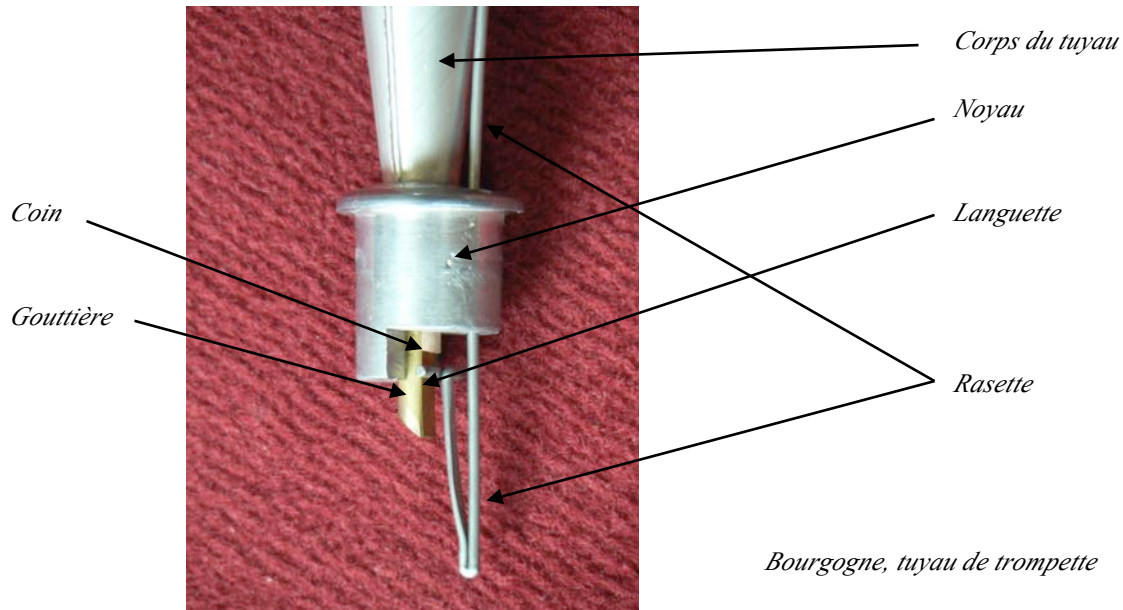


*Accouplement à tiroir*

*Mouzon*

**Anche** : Famille de jeux d'orgue dont les tuyaux servent de résonateur, le son étant produit par la vibration d'une languette.

Parmi les jeux d'anche, citons par exemple la bombarde 16', la trompette 8', le clairon 4', le cromorne, la voix humaine, le hautbois ou la clarinette.



**Annulateur** : Sur les orgues dotés d'un combinateur, bouton situé en général sous le premier clavier, à droite, et permettant de repousser simultanément tous les jeux.

**Appel** : Mécanisme apparu au 19ème siècle qui, au moyen d'une commande au pied, permet d'ajouter ou de retrancher un jeu ou une famille de jeux qui auront été choisis à l'avance par l'organiste.



*Epernay, Notre Dame – Appels d'anches*

**Barker (machine):** Système d'assistance pneumatique inventée au 19<sup>ème</sup> siècle par l'anglais Charles Barker, qui a pour but d'alléger la mécanique de transmission du mouvement de la touche à la soupape, et qui a été particulièrement développée par A. Cavallé-Coll.

**Barrages :** Cloisons en bois qui à l'intérieur du sommier forment les séparations des gravures (*voir cet article, ainsi que l'article « sommier »*)

**Basson :** Jeu d'anche doux.

**Basson-Hautbois :** Jeu d'anche sonnante en 8', généralement placé sur le récit d'un orgue romantique. Au 18<sup>ème</sup> siècle, le hautbois classique ne commençait qu'au 3<sup>ème</sup> ut, puis ses basses ont été par la suite complétées avec celles du basson.

**Biseau :** Pièce qui sépare le pied du corps du tuyau, et qui fait partie de la bouche, et sur laquelle le flux d'air se brise pour mettre en vibration la colonne d'air contenue dans le corps du tuyau.

**Boîte expressive :** Caisson clos dans lequel est enfermé l'ensemble de la tuyauterie d'un clavier, généralement le récit au 19<sup>ème</sup> siècle. La façade de la boîte expressive est garnie de jalousies (*voir cet article*), elles-mêmes mobiles au moyen d'une pédale ou d'une cuillère placées à la console. Ce dispositif permet d'obtenir des effets de crescendo et de decrescendo, en ouvrant et fermant les jalousies (*voir cet article*).



*Epernay, Notre Dame  
pédale d'expression située sur le côté*



*Châlons-en-Champagne  
Pédale d'expression située au centre*

**Bombarde :** Jeu d'anche de la famille de la trompette sonnante en 16' ou parfois en 32' (contre-bombarde).

Ce terme désigne également sur de grands instruments, un clavier réunissant un ensemble de jeux d'anches.

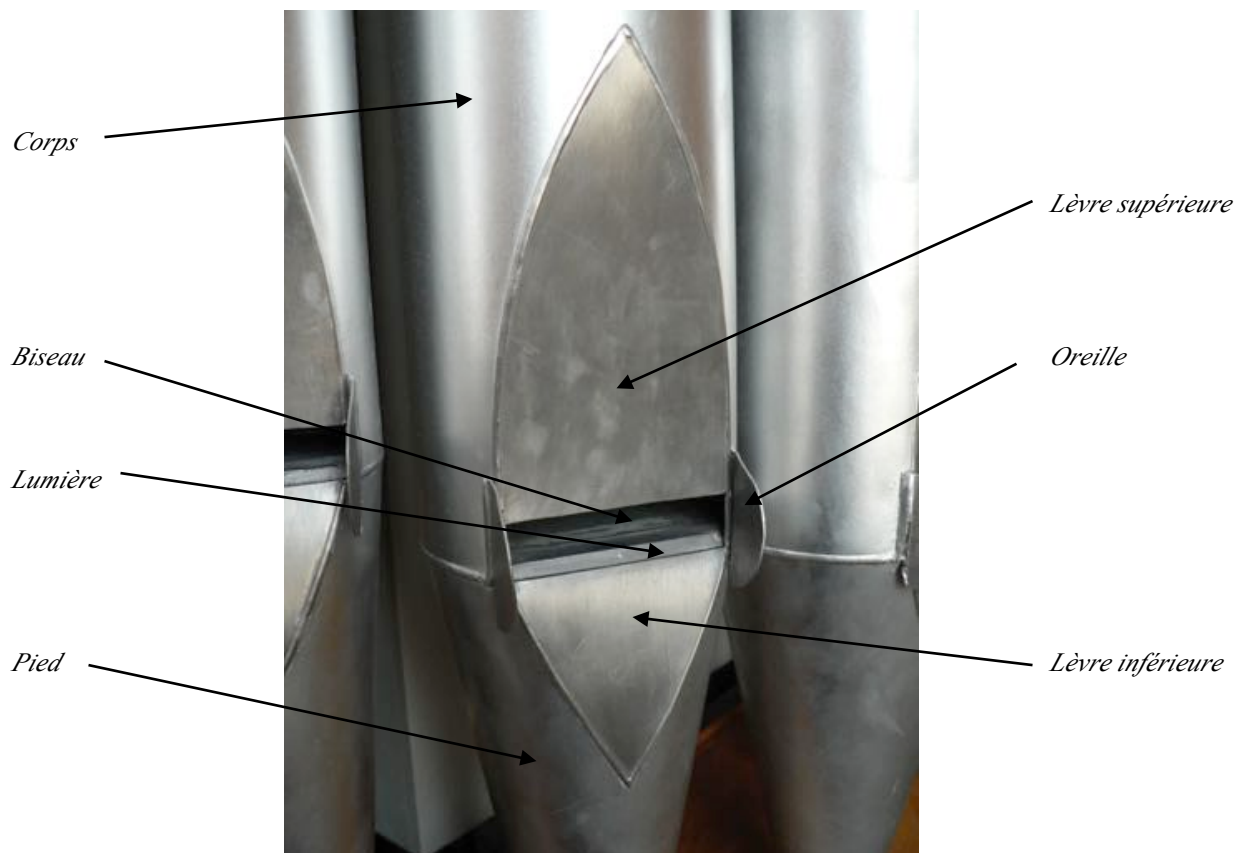
**Bouche :** Ouverture horizontale d'un tuyau à la jonction du corps et du pied délimité par la lèvre supérieure et la lèvre inférieure.  
Par le terme "*tuyau à bouche*", on désigne l'ensemble des tuyaux dont le son est établi par le biais de la bouche, par contraste avec les jeux d'anche.



*Reims, St Remi – Bouches d'un tuyau en métal (Principal 16')*



*Reims, St Remi – Bouches de tuyaux en bois*



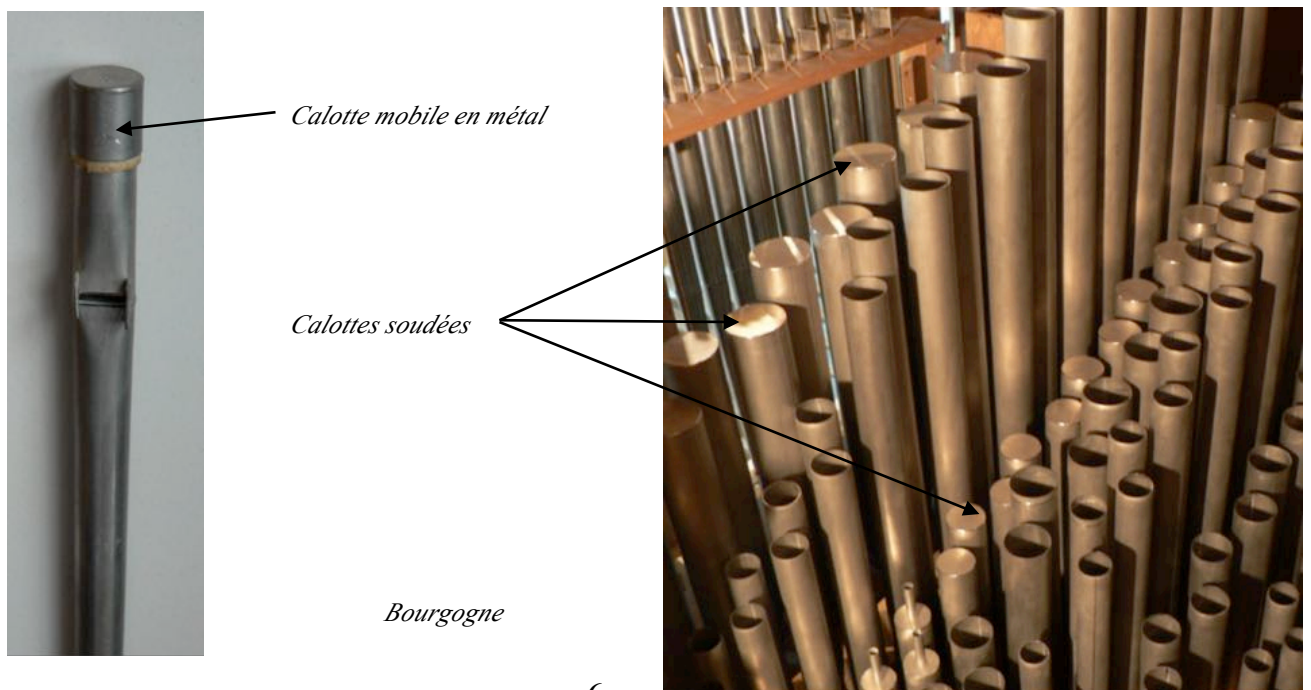
**Bourdon :** Jeu de fond, dont les tuyaux, généralement en bois, sont bouchés à leur extrémité supérieure par un tampon ou une calotte, ce qui a pour conséquence de les faire sonner une octave plus grave. Ainsi un tuyau sonnante en 8' ne mesure en fait que 4 pieds de hauteur.

**Boursette :** Morceau de peau disposé à l'intérieur de la laye, permettant de laisser passer la mécanique des notes tout en préservant une parfaite étanchéité (*voir article « sommier »*)

**Buffet :** Désigne le meuble, généralement en bois, contenant toutes les parties mécaniques et sonores.



**Calotte :** Opercule métallique et cylindrique qui sert à boucher l'extrémité supérieure des tuyaux métalliques. La calotte peut être mobile ou soudée au corps du tuyau.

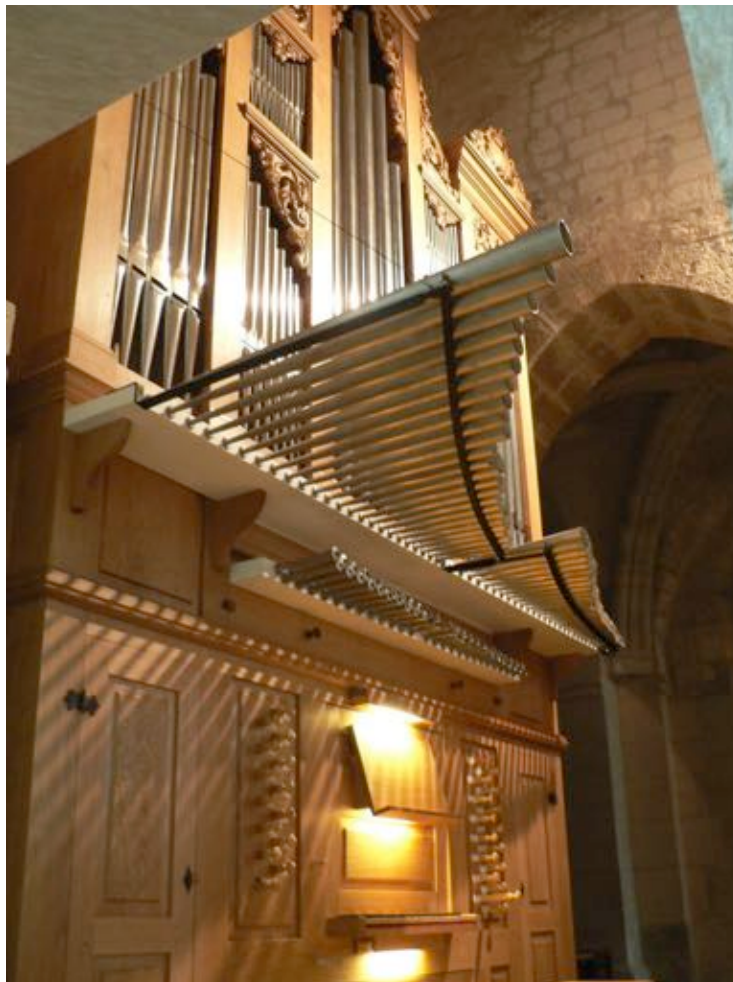


**Carillon** : Jeu de mutation composée apparu au 19ème siècle dans les orgues d'A. Cavallé Coll et comprenant un nazard 2'2/3, une tierce 1'3/5 et un piccolo 1'.

En principe, ces rangs sont composés de tuyaux flûtés. Parfois, dans certains cas, une doublette 2' peut remplacer le piccolo 1'.

**Chalumeau** : Jeu d'anche à corps raccourci, à anche courte, construit en 8' ou 4', parfois en 16', inventé au 19ème siècle et de sonorité très douce.

**Chamade** : Disposition horizontale donnée à certains jeux d'anches (le plus souvent trompette 8' et clairon 4'), placés généralement au pied des tuyaux de façade du grand orgue.

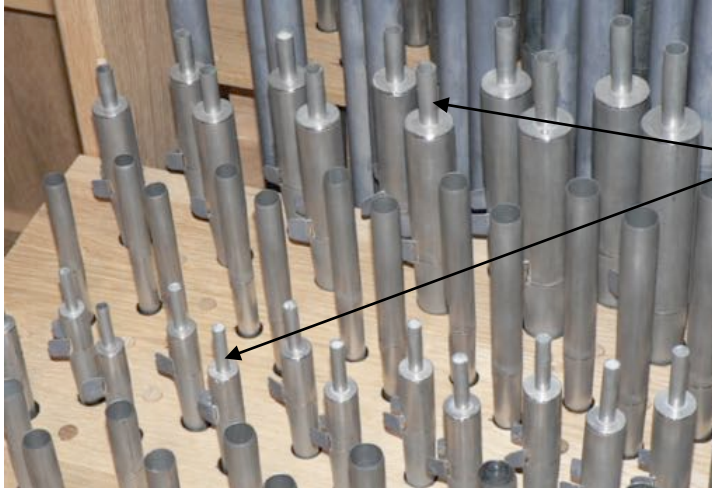


*Bourgogne - Chamades*

**Chanoine** : Nom donné aux tuyaux de façade, sans fonction sonore, et servant uniquement à la décoration.

**Chape :** Ensemble de pièces de bois se trouvant sur le sommier, et percées de trous sur lesquels sont posés les tuyaux (*voir article « sommier »*)

**Cheminée :** Le tuyau à cheminée consiste en un tuyau bouché, dont la calotte (*voir cet article*), mobile ou soudée, est percée en son centre et sur laquelle est soudé un petit tuyau cylindrique., que l'on appelle cheminée.



*Cheminées*

*Bourgogne*

**Clairon :** Jeu d'anche de la famille de la trompette sonnante en 4°. Pour des raisons de timbre et d'accord, les tuyaux les plus aigus de ce jeu sont souvent remplacés par des tuyaux de prestant.

**Clarinette :** Jeu d'anche apparu au 19ème siècle, de même forme que celle du cromorne, mais avec une taille plus importante, et dotée généralement d'une anche libre.

**Clavier :** Ensemble de touches permettant de jouer l'orgue. Leur nombre peut aller, en France, jusqu'à cinq.

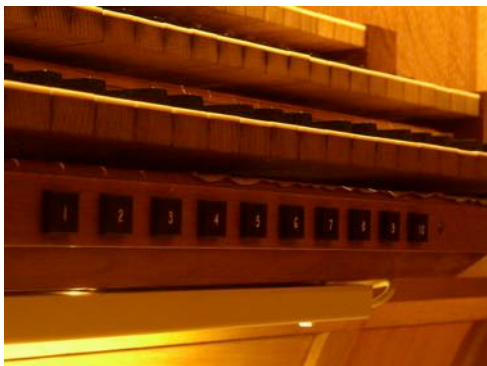
Un clavier comporte en général 56 touches, et 61 sur les grands instruments du 20ème siècle.

Sur un instrument classique, l'ordre est généralement : Positif - Grand Orgue - Récit - Echo

Sur un orgue romantique, l'ordre est le plus souvent : Grand Orgue - Positif - Récit expressif.

Chaque clavier correspond à un plan sonore situé dans un endroit défini du buffet.

**Combinateur :** Dispositif mécanique ou électronique permettant à l'organiste d'enregistrer par avance différentes registrations.



*Reims, St Remi – Combinateur électronique*



**Console :** Poste de commandes de l'orgue, regroupant les claviers, le pédalier, les tirants de registre, les tirasses, les accouplements, la pédale d'expression...

Si la console se trouve intégrée dans le soubassement du buffet principal, elle est "en fenêtre". Elle est "séparée" ou "retournée" lorsque l'organiste fait face au public.



*Juvigny – console en fenêtre*



*Châlons-en-Champagne – console retournée*

**Contrebasse :** Jeu de fond de 16', se trouvant à la pédale et construite le plus souvent en bois. La taille est légèrement plus étroite que celle de la flûte.

**Copula :** Terme latin désignant l'accouplement des claviers, surtout dans les orgues romantiques.

**Cor anglais :** Jeu à anche libre sonnante en 8', parfois en 16' ou en 4', apparenté à la clarinette.

**Cor de basset :** Jeu d'anche sonnante en 8' et de la famille des clarinettes.

**Cor de chamois :** Jeu gambé ouvert, de taille étroite et sonnante en 8'.

**Cor de nuit :** Jeu de flûte bouché, apparenté au bourdon, sonnante en 8' ou en 4', de timbre plus feutré que le bourdon.

**Cornet :** Jeu de mutation composée de grosse taille, et comprenant 5 rangs : bourdon 8' - flûte 4' - nazard 2'2/3 - quarte de nazard 2' - tierce 1'3/5.

Il débute en général au 2ème sol ou au 3ème ut.

Sur un orgue classique, on trouve généralement un Grand Cornet au Grand Orgue, un cornet de récit, et éventuellement un cornet sur le clavier d'écho.

**Cromorne :** Jeu d'anche apparu à la fin du 16ème siècle, sonnante en 8', et placé le plus souvent sur le clavier de positif. Ce jeu a connu une éclipse pendant la période romantique, où la clarinette lui a été préférée.

**Cuillère :** Pédale métallique placée à la console, au-dessus du pédalier, et permettant d'actionner avec les pieds les appels, les tirasses, les accouplements, ou même parfois de gérer l'ouverture et la fermeture de la boîte expressive.



*Epernay, Notre Dame – Cuillères d'accouplements, de tirasses et appels d'anches*



*Poligny, cuillère d'expression*

**Cymbale :** Jeu de mixture, plus aigu que la fourniture, comprenant plusieurs rangs donnant les quintes et les octaves de la fondamentale.

A l'époque baroque, et dans certains pays comme l'Allemagne, la petite tierce entrait parfois dans la composition de la cymbale qui portait alors le nom de "cymbale-tierce".

**Diapason :** Jeu de principal ouvert et large importé d'Angleterre et développé par A. Cavallé-Coll, de timbre moins rude que la montre.

**Doublette :** Jeu de fond de la famille des principaux, sonnante en 2', c'est à dire deux octaves au dessus de la note jouée.

**Dulciane :** Jeu de diapason étroit, sorte de gambe cônica ou cylindrique proche du salicional.

**Echo :** Plan sonore, qui, dans la période classique, correspond en général au dernier clavier et qui ne comporte que quelques jeux, très souvent n'existant que dans le dessus. Le sommier d'écho est en principe situé dans le soubassement de l'orgue pour donner une impression d'écho lointain.

**Etoffe :** Mélange de plomb avec 15 à 20% d'étain, utilisé pour la fabrication de certains tuyaux

**Euphone :** Jeu à anches libres apparu en 1847, de timbre doux et voilé, sonnante comme un basson très doux.

**Expression :** Modification de la présence sonore des jeux enfermés dans la boîte expressive, par l'action d'une pédale manœuvrant les jalousies mobiles de cette boîte. Cette pédale peut être une simple cuillère graduée en trois positions, ou une pédale assurant une manœuvre plus progressive.

**Faux registres :** Pièces de bois fixes situées sur le sommier servant de guide aux registres coulissants  
(voir article « sommier »)

**Faux sommier :** Table en bois, composé de planches trouées placées à une quinzaine de centimètres au-dessus du sommier, et dont la fonction est de maintenir les tuyaux en position verticale (voir article « sommier »)



*Faux sommier*

*Reims, conservatoire – Orgue Beckerhath*

**Feintes :** Touches du clavier correspondant aux dièses et aux bémols.

**Flageolet :** Jeu de fond de la famille des flûtes, qui se trouve à l'unisson de la doublette. Son tuyau le plus grave mesure 2'.

Au 18ème siècle, il portait le nom de "quarte de nazard"

**Flûte :** Famille de jeux de fond, de large taille, et pouvant sonner en 32', 16', 8', 4', 2', 1, mais existant également sous forme de nazard, de tierce, de larigot, de septième...

Il existe de nombreuses variétés de flûtes, selon qu'elles sont cylindriques ou coniques, ouvertes ou bouchées, en bois ou en métal...

**Flûte harmonique :** Jeu de flûte, caractéristique de la facture de Cavallé-Coll, et dont les tuyaux mesurent en fait le double de leur longueur normale. Ces tuyaux sont percés à mi-hauteur, ce qui a pour effet de les faire sonner en 8' alors qu'ils sont construits en 16'.

**Flûte octaviante :** Flûte harmonique de 4'.

**Fonds :** Jeux d'orgue à bouche. On distingue quatre familles :

- les gambes (taille étroite)
- les principaux (taille moyenne)
- les flûtes (taille large)
- les bourdons (bouchés)

**Fourniture** : Jeu de mixture de la famille des principaux faisant entendre les harmoniques de quintes et d'octaves. Sa composition et son plan de reprises peuvent être fort variables.

La *grosse fourniture* est basée sur le principal 16'.

**Gambe** : Famille de jeux de taille étroite et surtout utilisé au 19<sup>ème</sup> siècle, comprenant par exemple le salicional, la voix céleste, la viole, le violoncelle...

**Gemshorn** : Jeu de flûte ouvert dont les tuyaux se terminent en pointe, et qui sonne comme une montre légèrement estompée.

**Grand chœur** : Registration apparue au début du 19<sup>ème</sup> siècle, désignant à l'origine un grand jeu comprenant les anches de 16' manuelles. Cette registration s'est ensuite étoffée, jusqu'à comprendre l'ensemble des fonds 16'-8'-4'-2' et des anches, éventuellement couronnée par les plein-jeux.

**Grand Jeu** : Registration caractéristique de l'orgue classique français, faisant entendre les *anches et les cornets*.

**Grand Orgue** : Désigne le clavier principal de l'instrument dont la tuyauterie est située dans le grand buffet, et sur lequel s'accouplent tous les autres claviers.

A l'époque baroque ou classique, ce clavier est en général le second à la console, le premier étant affecté au positif de dos.

A l'époque romantique, le Grand Orgue est généralement le premier clavier.

**Gravure** : Espace vide laissé entre les barrages à l'intérieur du sommier. Quand la soupape est ouverte, les gravures permettent de laisser passer l'air contenu dans la laye vers les tuyaux correspondant à une même note (*voir article « sommier »*)

**Gros jeu de tierce** : Registration classique française basée sur le bourdon 16' et toutes ses harmoniques : bourdon 8' - gros nazard 5'1/3 - flûte 4' - grosse tierce 3'1/5.

Ce mélange est essentiellement utilisé au Grand Orgue.

**Gros nazard** : Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, dont le tuyau le plus grave mesure 5'1/3, et qui sonne une octave plus grave que le nazard.

Le gros nazard est au bourdon 16' ce que le nazard est au bourdon 8'.

**Grosse tierce** : Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, dont le tuyau le plus grave mesure 3'1/5, et qui sonne une octave plus grave que la tierce.

La grosse tierce est au bourdon 16' ce que la tierce est au bourdon 8'.

**Hautbois** : Jeu d'anche aux tuyaux étroits, coniques à pavillon et sonnante en 8'.

Au 18<sup>ème</sup> siècle, le hautbois se trouvait au récit, et ne comprenant en général que 30 notes (il ne commençait qu'au 3<sup>ème</sup> ut).

Puis au 19<sup>ème</sup> siècle ses basses ont été complétées avec celles du *basson*.

**Jalousies** : Volets de bois mobiles qui ferment la boîte expressive, et qui peuvent être actionnés par l'organiste au moyen de la pédale ou de la cuillère d'expression. L'intensité du plan sonore concerné varie alors selon qu'elles sont ouvertes ou fermées.



*Reims, Cathédrale – Jalousies du Récit, ouvertes et fermées*

**Jeu de tierce** : Registration classique française basée sur le bourdon 8' et comprenant toutes ses harmoniques : flûte 4' - nazard 2'2/3 - quarte de nazard 2' - tierce 1'3/5. Cette registration est essentiellement utilisée au positif.

**Langnette** : Élément qui génère le son d'un tuyau de jeu d'anche en battant contre un canal fermé à une extrémité appelée gouttière ou anche. C'est la longueur vibrante de cette languette qui donne la hauteur du son. (*voir article « anche »*)

**Larigot** : Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, faisant entendre la 6ème harmonique, et dont le tuyau le plus grave mesure 1'1/3. Le larigot sonne une octave au dessus du nazard.

**Laye** : Partie intérieure du sommier contenant l'air sous pression, et où se trouvent les soupapes (*voir article « sommier »*).



*Laye du second clavier*

*Reims, Conservatoire – Orgue Beckerath*

**Lumière :** Ouverture située entre la lèvre inférieure et le biseau d'un tuyau à bouche. Par cet espace, l'air sort du pied du tuyau (*voir article « bouche »*).

**Mixtures :** Ensemble des jeux de mutations composées de la famille des principaux.

**Montre :** Jeu de la famille des principaux dont tout ou partie de la tuyauterie est placée en façade, en "montre". Ce jeu peut être de 32', 16', 8' ou 4', selon les dimensions du buffet.

**Musette :** Jeu à anche battante et à corps cylindrique ou cônica, sonnante en 8' ou en 4'.

**Mutations :** Ensemble de jeux à bouche qui sont accordés avec les jeux de fond selon des rapports de quintes, de tierces, de septième... On distingue

- les *mutations simples*, qui ne comportent qu'une seule rangée de tuyaux (tierce, nazard, larigot...)
- les *mutations composées*, qui sont un assemblage de plusieurs rangs indissociables qui parlent ensemble sur une même touche (cornet, plein-jeu, fourniture, cymbale...)

**Nazard :** Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, faisant entendre la 3<sup>ème</sup> harmonique (intervalle de douzième) et dont le tuyau le plus grave mesure  $2\frac{2}{3}$ .

**Neuvième :** Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, apparu au 20<sup>ème</sup> siècle. On la construit le plus souvent en 8/9 (elle donne alors la neuvième majeure du 2'), mais elle existe aussi en 1'7/9 (qui donne la neuvième majeure du 4').

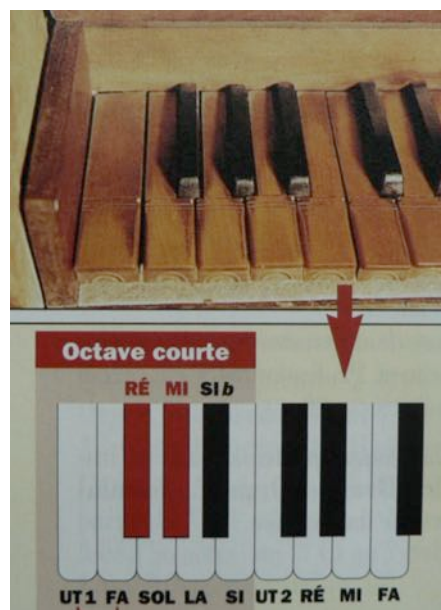
**Octave :** Jeu de fond de la famille des principaux sonnante en 4'. Terme synonyme de *prestant*.

**Octaves aigües, graves :** Dispositif permettant d'accoupler deux claviers, de sorte qu'en jouant une note sur un clavier, on fait entendre la note du second clavier située une octave plus grave ou une octave plus aigüe.

Ces accouplements sont également appelés *accouplements en 16' ou en 4'*.

Ce dispositif peut également concerner un clavier qui s'accouple sur lui-même en 16' ou en 4'.

**Octave courte :** Disposition particulière des notes graves du clavier sur certains instruments anciens, selon le schéma suivant :



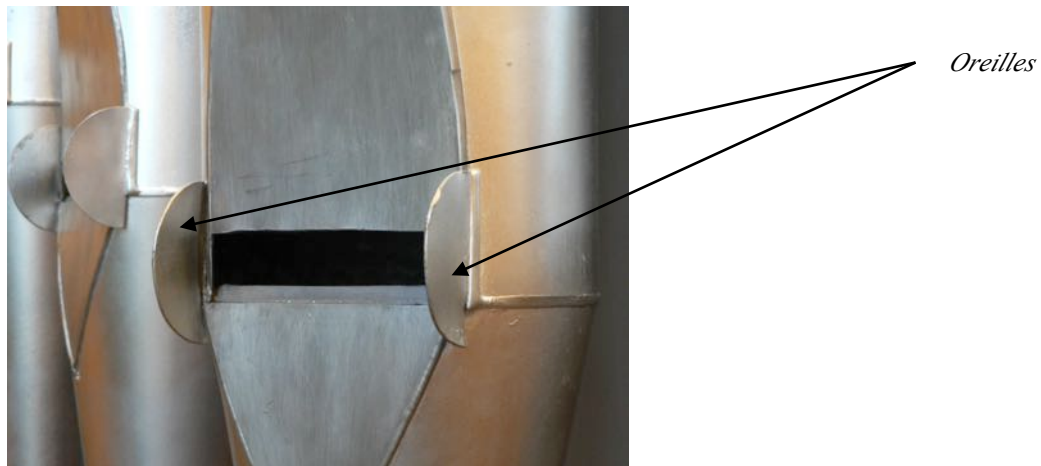
**Octavin** : jeu de flûte harmonique de 2'.

**Ondulant** : Famille de jeux dans laquelle deux tuyaux de 8' sont associés, le deuxième étant légèrement désaccordé, pour provoquer un battement se traduisant par une ondulation sonore. Les plus fréquents sont la voix céleste et l'unda maris. Ces jeux sont généralement placés sur un clavier expressif.

**Ophycléide** : Jeu d'anche sonnante en 16', apparu vers 1830 dans certains instruments de Callinet.

**Orage** : Accessoire caractéristique de l'orgue romantique, consistant en une pédale située dans le grave du pédalier, et qui commande un mécanisme enfonçant simultanément les notes les plus graves de l'orgue, ce qui a pour effet d'imiter le grondement du tonnerre.

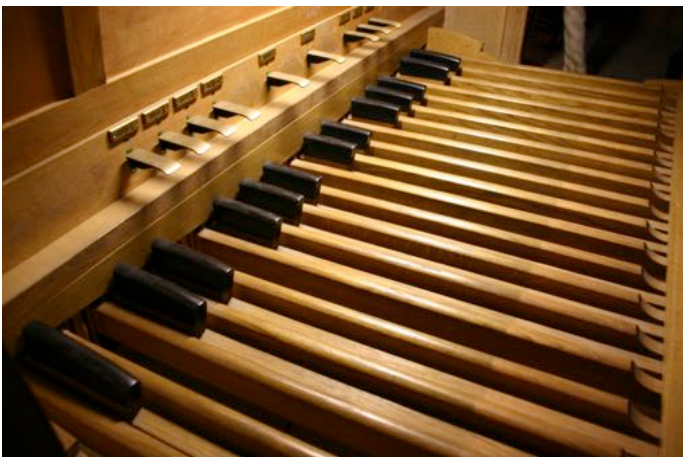
**Oreilles** : Petites lames de plomb soudées de part et d'autre de la bouche des tuyaux, et qui guident le flux d'air.



**Pédale** : Plan sonore de l'orgue actionné par le pédalier.

**Pédalier** : Ensembles des touches actionnées par les pieds de l'organiste, et correspondant en principe aux jeux les plus graves de l'orgue.

Le pédalier comporte aujourd'hui en général 30 ou 32 touches.



*Reims, St Remi – Pédalier « à l'allemande »*

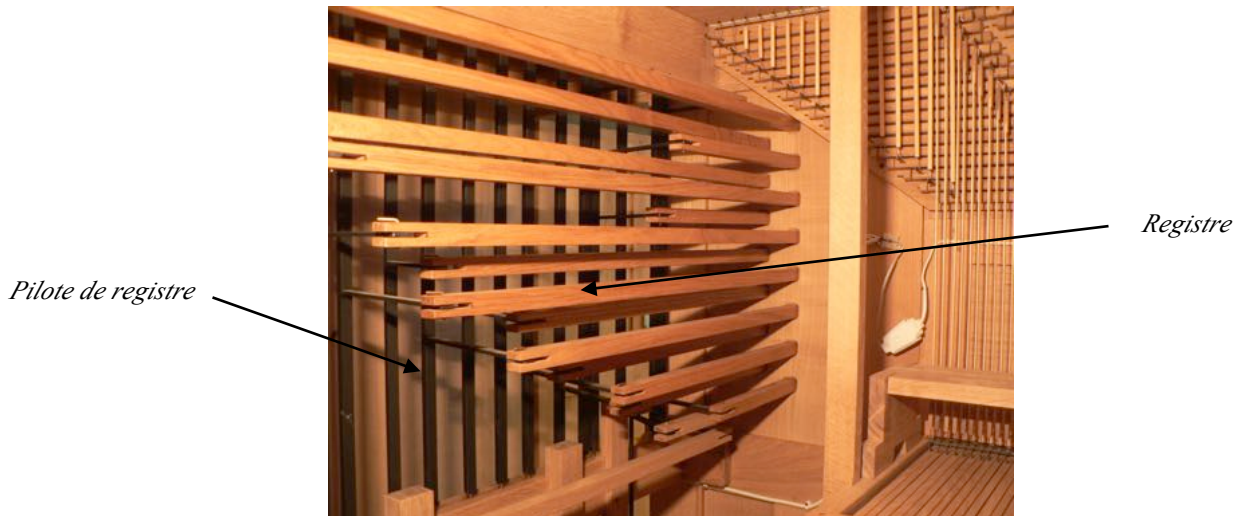


*Vraux – Pédalier « à la française »*

**Piccolo** : jeu de flûte de 1', de taille large, et sonnante 3 octaves au dessus de la note jouée.

**Pied** : Unité de mesure utilisée en facture d'orgue et correspondant à 33 centimètres environ. Quand on désigne un jeu, on mentionne toujours la mesure de son tuyau le plus grand, donc le plus grave.

**Pilote de registre** : Tringles de bois permettant de relier les tirants de jeux situés à la console aux registres coulissants du sommier.



*Bourgogne – Pilotes de registre*

**Plein Jeu** : Dans la facture romantique, registre de mixture remplaçant ceux de fourniture et de cymbale. A l'époque baroque et classique, terme qui désigne le mélange de tous les principaux (montre 16' - montre 8' - prestant 4' - doublette 2' - fourniture - cymbale)

**Plein Jeu harmonique** : Mixture inventée par Cavallé-Coll et utilisée dans la facture romantique et symphonique. Commencant avec deux ou trois rangs dans le grave, elle atteint progressivement 5 à 6 rangs dans l'aigu.

**Plenum** : Mélange de tous les principaux, couronnés par les fourniture et cymbale. Synonyme de *plein-jeu*

**Porte vent** : Conduit par lequel le vent est acheminé, depuis le réservoir principal jusqu'aux différents sommiers de l'orgue. Il est généralement en bois et de section carrée ou rectangulaire.



*Reims, St Remi – Porte Vent*



**Positif :** Terme qui peut désigner :

- le petit buffet placé dans le dos de l'organiste lorsque la console est en fenêtre, et qui correspond dans ce cas au premier clavier.
- Un orgue de petite dimension, en général présenté sous la forme d'un coffre et destiné essentiellement à l'accompagnement, à la basse continue ou à la musique de chambre



*Vertus, positif de dos*



*Reims, conservatoire – Orgue positif*

**Postages :** Conduits en plomb, ou en matériaux contemporains qui permettent de relier les tuyaux qui sont disposés en dehors du sommier à leur arrivée de vent sur la chape.



*Reims, St Remi – Postages*

**Pression :** La pression de l'air qui doit alimenter les tuyaux est obtenue par des poids posés sur les soufflets ou sur les réservoirs, et se mesure en millimètres de colonne d'eau. Les pressions peuvent être différentes d'un clavier à un autre, et même, sur les orgues de Cavillé-Coll, variables selon la tessiture d'un même clavier. On parle alors de *pressions multiples*.

**Prestant** : Jeu de fond de la famille des principaux, sonnante en 4', c'est à dire une octave au dessus de la note jouée.

**Principaux** : Famille de jeux à bouche ouverts et de taille moyenne, comprenant par exemple la montre, le prestant, la doublette, la fourniture et la cymbale.

**Quarte de nazard** : Jeu de fond de la famille des flûtes, qui sonne une quarte au dessus du nazard, et qui se trouve donc à l'unisson de la doublette. Son tuyau le plus grave mesure 2'.  
Au 19ème siècle, elle porte également le nom de "flageolet" chez le facteur Merklin.

**Quinte** : Jeu de fond de la famille des principaux, faisant entendre la 3ème harmonique (intervalle de douzième) et dont le tuyau le plus grave mesure 2'2/3.

**Quintaton** : Jeu bouché de taille étroite qui a la particularité de faire entendre, en plus de la fondamentale, la quinte (12ème).

**Rang** : Le nombre de rangs d'un jeu correspond au nombre de tuyaux qui parlent ensemble sur une même note. Ce nombre suit toujours le nom du jeu, et se note en chiffres romains.

**Ranquette** : Jeu d'anche à corps cylindrique et raccourci, particulièrement employé dans la facture germanique. Il fait partie de la famille des régales.

**Rasette** : Tige métallique verticale dont l'extrémité inférieure assure une pression sur la languette du tuyau d'anche, et qui sert notamment à accorder le tuyau (*voir article « anche »*)

**Ravalement** : On désigne par ce terme les touches d'un clavier ou du pédalier qui sont ajoutées en dessous de son étendue ordinaire.

Le ravalement peut descendre jusqu'au la, ou même jusqu'au fa.

**Récit** : Plan sonore qui correspond au 3ème clavier durant la période classique et qui permet de faire entendre les jeux "solistes" de l'orgue (cornet ou hautbois par exemple).

Au 19ème siècle, les tuyaux correspondants à ce plan sonore sont enfermés dans la *boîte expressive*, dont les jalousies sont maniables depuis la console par le biais de la *pédale ou cuillère d'expression*, ce qui permet de faire entendre différentes nuances.

**Régale** : Jeu d'anche, aux tuyaux à corps raccourci. C'est le plus ancien jeu d'anche connu, et qui peut éventuellement se rencontrer placé en chamade.

**Registres** : Règles de bois coulissantes, percées de trous, situées dans la partie supérieure du sommier. Leur fonction est d'ouvrir ou de fermer le passage du vent de la gravure au pied du tuyau. Les registres sont commandés de la console par les *tirants de registre*. (*voir article « sommier »*)

**Salicet** : Autre terme du salicional

**Salicional** : Jeu de fond, de taille plus large que celle de la gambe, mais plus étroite que celle de la montre.

**Septième :** Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, apparu dans la 2ème moitié du 19ème siècle. On la construit le plus souvent en  $1'1/7$  (elle donne alors la septième mineure du 2'), mais elle existe aussi en  $2'2/7$  (qui donne la septième mineure du 4'). A la pédale, on trouve rarement le  $4'4/7$  qui donne la septième mineure du 8'.

Il s'agit donc à chaque fois de la troisième septième du son fondamental.

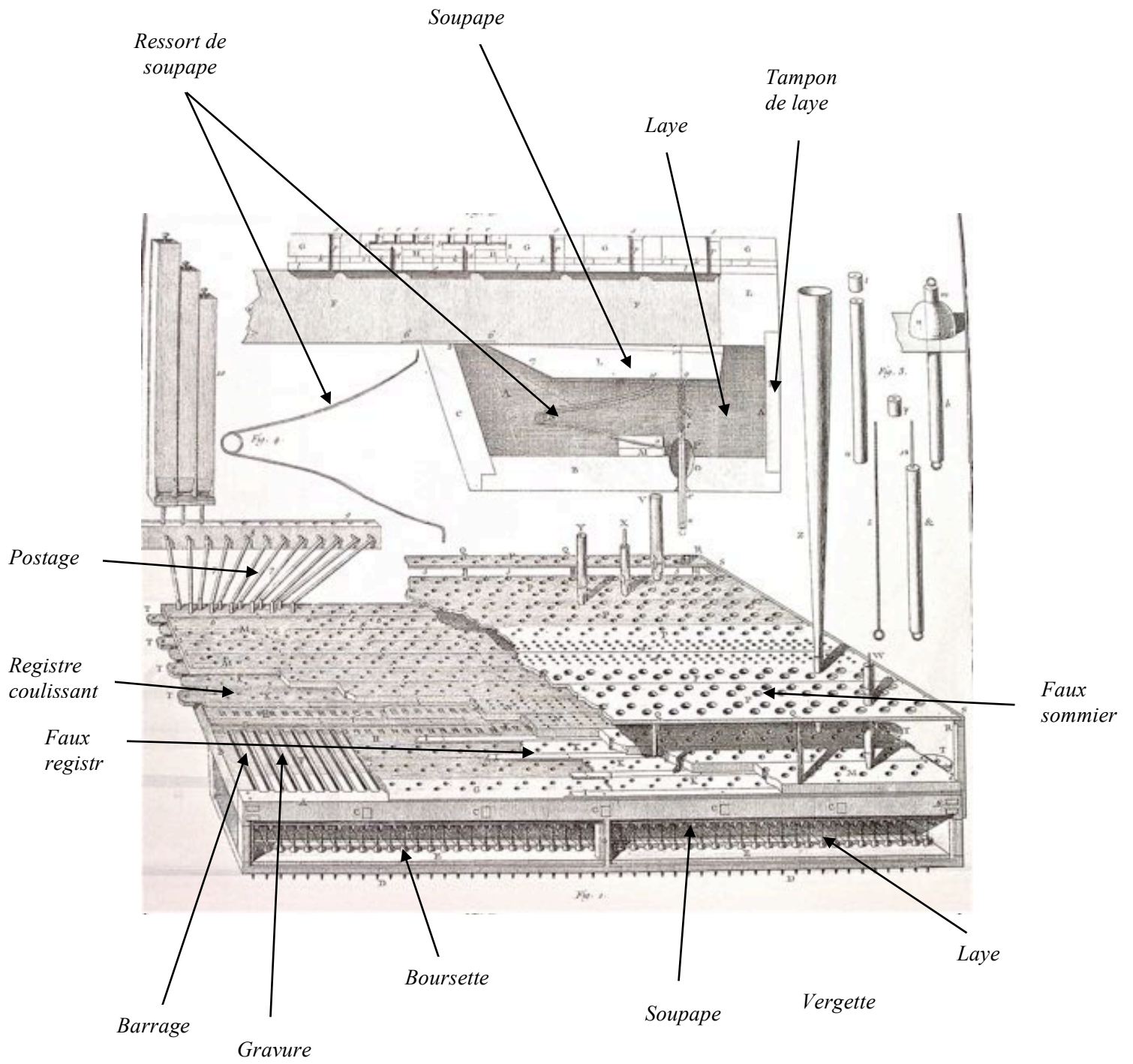
**Sesquialtera :** Jeu de mutation composée de deux rangs de tuyaux comprenant la quinte  $2'2/3$  et la tierce  $1'3/5$ .

**Sifflet :** Jeu de flûte de 1 pied.

**Sommier :** Coffre en bois dont la table supérieure est percée de trous dans lesquels reposent les pieds des tuyaux, et qui permet de distribuer le vent retenu sous pression dans la laye vers les différents tuyaux que l'organiste voudra faire entendre.



*Reims, orgue Beckerath*



***Dom Bedos – Dessin du sommier***

**Soubasse** : Jeu de fond de la famille des bourdons, bouché, employé à la pédale, et sonnant en 16' voire même parfois en 32'.

**Soufflet** : Réservoir contenant l'air produit par le ventilateur, constitué de tables en bois reliées par des « plis » en cuir, et sur lequel sont posés des poids, en pierre ou en plomb, assurant la pression au vent.



*Vraux – Soufflet cunéiforme*

**Soupape** : Pièces de bois disposées dans la laye du sommier, reliées aux touches du clavier par l'abrégé, et commandant l'entrée de l'air dans les gravures (*voir article « sommier »*)



*Soupape ouverte*



*Soupape fermée*

**Table :** Pièce de bois du sommier qui est fixée au-dessus des gravures et sur laquelle sont posés les tuyaux.

**Tacet :** Désigne un registre muet, qui peut avoir été installé pour créer une symétrie dans la disposition des tirants de registre à la console, ou correspondre réellement à une chape prévue pour recevoir un jeu qui n'a pas été installé.

**Taille :** Rapport du diamètre d'un tuyau en fonction de sa longueur.

On distingue principalement trois tailles différentes :

- taille large : flûtes
- taille moyenne : principaux
- taille étroite : gambes

**Tampon :** Pièce de bois amovible, garnie de peau et bouchant l'extrémité supérieure des tuyaux de bourdon. A noter qu'un tuyau bouché sonne une octave plus grave que le même tuyau ouvert. Ainsi, un tuyau de bourdon sonnante en 8' ne mesure que 4'.



*Tampon de bois*

**Tampon de laye :** Pièce de bois amovible, garnie de peau, servant à l'étanchéité de la laye, et permettant d'accéder aux soupapes situées à l'intérieur de la laye.

**Tierce :** Jeu de mutation simple, flûté, de large taille, faisant entendre la 5ème harmonique, et dont le tuyau le plus grave mesure 1'3/5.

**Tiercelette :** Jeu de mutation flûté sonnante à l'octave supérieure de la tierce.

De taille plus étroite, elle appartient alors à la famille des principaux et peut entrer dans la composition du plenum.

**Tirasse** : Mécanisme permettant de jouer avec le pédalier les notes d'un ou plusieurs claviers.

**Transmission** : Désigne le mode de lien qui permet de relier chaque touche du ou des claviers, ainsi que du pédalier, à toutes les soupapes de l'orgue.

La transmission peut être :

- mécanique
- mécanique, assistée d'une machine Barker (emploi très fréquent chez A. Cavallé-Coll)
- pneumatique
- électrique

**Tremblant** : Dispositif altérant la régularité de l'alimentation en air des tuyaux, et provoquant un effet de tremblement.

Il existe deux sortes de tremblants : le tremblant doux, évoquant le vibrato d'une voix chantée, et le tremblant fort.

Au 19<sup>ème</sup> siècle, le tremblant prend le nom de trémolo.

**Trompette** : Jeu d'anche sonnante en 8' et dont les tuyaux sont de forme conique et de longueur réelle.

La trompette classique française sert de base au grand jeu, et ne se mélange jamais au plenum.

**Trompette harmonique** : Jeu d'anche apparu au 19<sup>ème</sup> siècle et appliquant à la trompette le principe des tuyaux harmoniques, mais sans trou dans le corps.

**Tutti** : Terme qui désigne l'ensemble des jeux d'un orgue joués simultanément.

Il s'agit en fait de la superposition des fonds 16', 8', 4', 2', des mixtures, des anches et des cornets.

Sont exclus du tutti des jeux tels que la voix céleste, l'unda maris, le voix humaine...

**Tuyau** : Ce sont les tuyaux qui produisent le son de l'orgue.

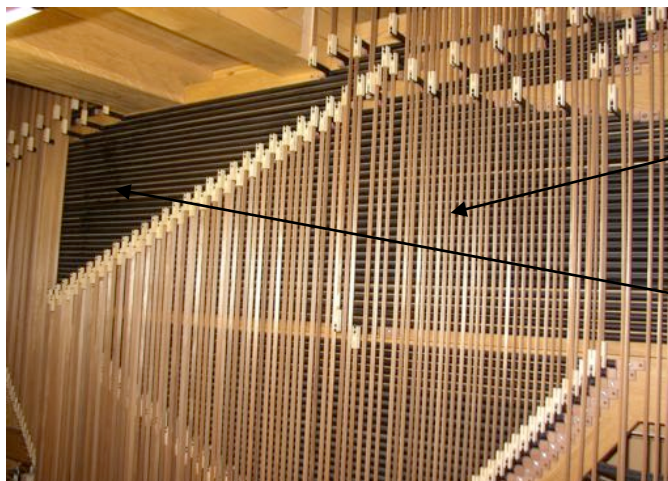
Leur timbre varie selon qu'ils sont en métal (alliage de plomb et d'étain) ou en bois, ouverts ou bouchés.

Leur forme peut également varier, de même que leur fonctionnement (à bouche ou à anche)

**Unda maris** : Jeu de fond de la famille des gambes, de taille très étroite, sonnante en 8', accordé légèrement plus haut que la gambe, ce qui a pour effet de provoquer de légers battements.

Mais ces battements sont moins importants que ceux engendrés par la voix céleste, celle-ci étant davantage "désaccordée" que l'unda-maris.

**Vergette** : Tringles de bois ou de métal, verticales, qui relient les touches du clavier au sommier par l'intermédiaire de l'abrégé.



*Vergettes*

*Rouleaux d'abrégé*

*Reims, St Remi*

**Viola de gambe** : Jeu de fond donnant son nom à la famille des gambes, inventé à la fin du 17ème siècle, et caractérisé par une taille étroite et un son mordant possédant un grand nombre d'harmoniques.

**Violoncelle** : Jeu de fond de 8' de la famille des gambes apparu au 19ème siècle, sonnant de manière plus large et plus profonde qu'une gambe.

**Voix céleste** : Jeu de fond de la famille des gambes, de taille très étroite, et apparu au 19ème siècle. Il s'emploie toujours avec la gambe, ces deux registres étant généralement placés sur le clavier de récit. La voix céleste est accordée légèrement plus haut que la gambe, ce qui a pour effet de provoquer de légers battements.

**Voix humaine** : Jeu à anche battante en étain, à corps raccourci et à anche très courte, sonnant essentiellement en 8', et utilisé le plus souvent avec le tremblant.



# *Fonctionnement général*

*Vergettes du  
Grand-Orgue*

*Tuyauterie du  
Grand-Orgue*

*Sommier du  
Grand-Orgue*

*Soupapes*

*Abregé du  
Grand-Orgue*

*Positif de  
dos*

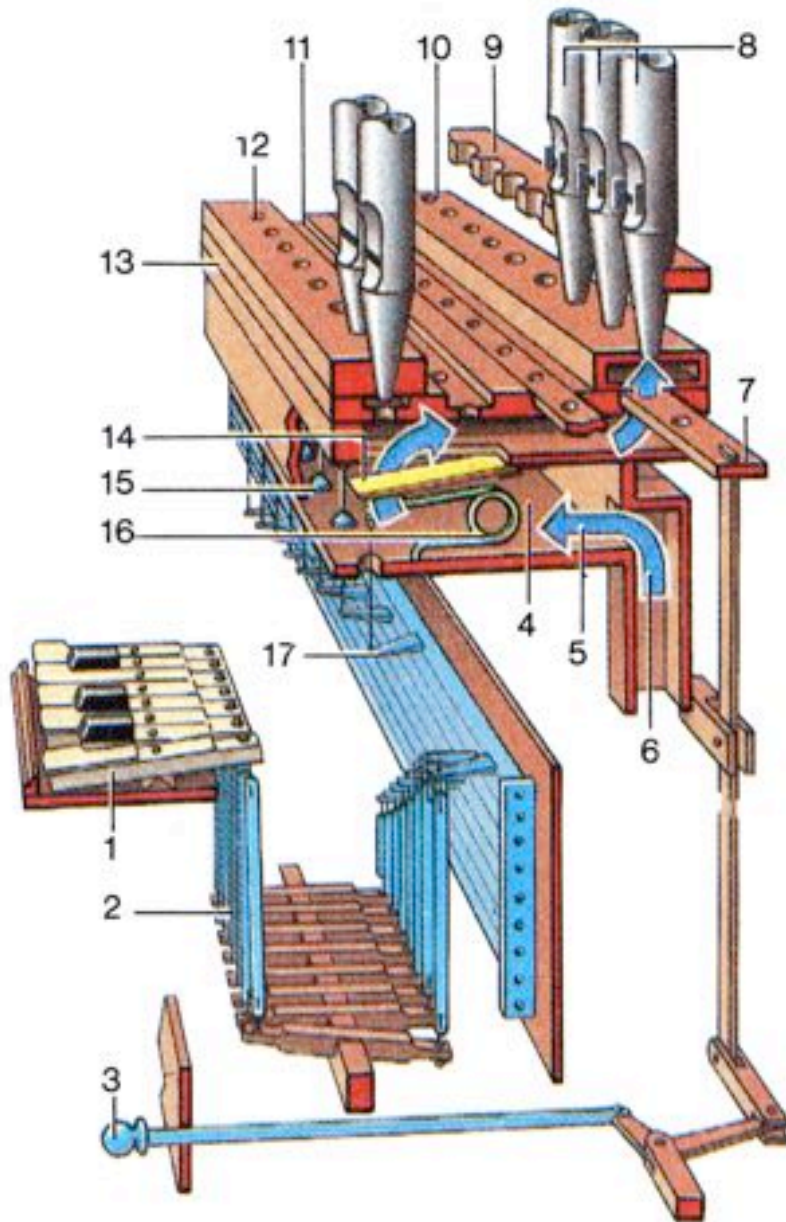


schéma du mécanisme  
d'un orgue

1. Touche;
2. Vergette;
3. Jeu ou registre;
4. Laie;
5. Alimentation en air;
6. Porte-vent;
7. Registre coulissant;
8. Tuyaux;
9. Tamis ou faux sommier;
10. Chape;
11. Faux registre;
12. Orifice recevant  
le pied des tuyaux;
13. Table;
14. Soupape;
15. Boursette;
16. Ressort de soupape;
17. Abrégé et pilote.

*Dom Bedos – Coupe d'un orgue*

