QUI SUIS-JE





1 - Ma taille se mesure en pieds.



2 - Je peux être positif, mais pas négatif !

3 - J'ai un sommier, mais pas de matelas !

4 - Je ne suis pas un vélo, mais j'ai un pédalier !

5 - Ma console ne permet pas de jouer à des jeux vidéo.



6 - Mon buffet ne contient pas de vaisselle.

7 - Mes mutations n'ont rien de génétique

8 - Ceux qui montent à ma tribune ne font pas de grands discours.



9 - Mon registre n'est pas celui de l'état civil !

10 - Les sorcières n'utilisent pas mes mixtures.

11 - J'ai des marches mais pas d'escalier, même s'il y a souvent un escalier avec des marches pour me trouver.

12 - Mes accouplements n'ont pas pour but la perpétuation de l'espèce !



13 - Mes nids d'hirondelles n'ont pas d'œufs.

14 - On me trouvait parfois dans les salles de cinéma.

15 - Ma soufflerie n'est pas celle d'une forge.

16 - On me surnommait « la cornemuse du diable » !



17 - Je ne suis pas très toujours juste, et c'est bien ainsi.

18 - Pas de grands récits dans ce quizz mais un récit !

19 - Mes chanoines sont silencieux.

20 - Je suis très sensible car les saisons me détériorent…

21 – Je n'ai pas de libellule, mais j'ai des demoiselles.

22 – Je ne suis pas jaloux, mais j'ai des jalousies.

➔ Réponse sur le site Internet de la paroisse à compter du 15/09

Réponse au quizz

Je suis un orgue.

1 : la taille des tuyaux composant un orgue et donnée en pieds. Un orgue de dimension moyenne comporte généralement des jeux allant de 16 pieds de Roy, soit 5,28 mètres, à 1 pied de Roy, soit 33 centimètres (mais pas à Bourgoin). Ce qui donne des notes allant de 32,70 Hz (premier *ut* grave du jeu de 16 pieds) à 16 744 Hz (fréquence produite par la note la plus aiguë d'un sifflet). Pour info, l'oreille humaine peut percevoir des fréquences de20 Hz à 20 000 Hz. Les plus grands orgues ont des jeux jusqu'à 64 pieds. (cf Broadwalk organ)

2 : on dit d'un orgue qu'il est portatif ou positif, c'est-à-dire posé (rare pour les orgues d'églises). Il y a aussi le fait que l'orgue possède un clavier (souvent le premier ou le deuxième) qui se nomme «Positif».

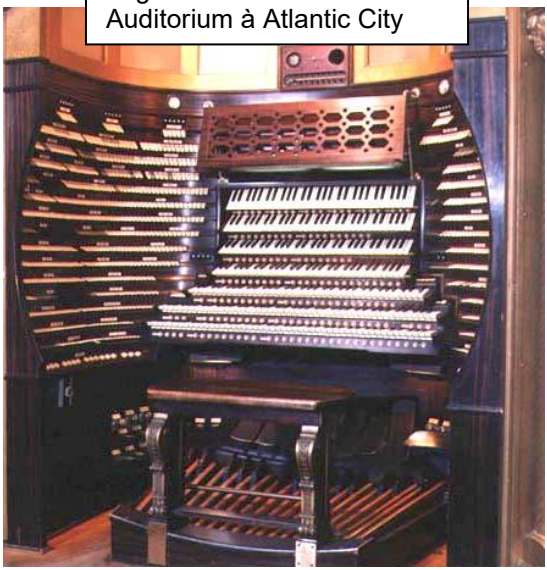
3 : c'est le cœur de l'instrument car c'est lui qui fournit l'air sous pression aux tuyaux sonores en fonction des touches actionnées et des registres sélectionnés par l'organiste. Le sommier est la partie la plus délicate de l'orgue, car il doit assurer une distribution parfaite et équilibrée du « vent » (air sous pression) venant de la soufflerie et la distribuer aux registres sélectionnés, sans fuites d'air.

4 : le pédalier est un clavier d'environ 30 touches actionné par les pieds.

5 : l'orgue est le seul instrument qui peut offrir au musicien une console comportant plus de deux claviers et pouvant aller jusqu'à **sept claviers**, pédalier non compris. -→ voir image →

6 : les éléments qui constituent l'orgue : la console, la soufflerie, le sommier, la tuyauterie, peuvent être regroupés en totalité ou en partie dans un meuble appelé buffet. Il peut y avoir plusieurs buffets distincts.

Orgue du Boardwalk Hall Auditorium à Atlantic City



7 : Un jeu de mutation est un jeu classique, mais qui ne joue pas la note demandée : mais sa tierce, sa quinte, sa septième, … tout sauf la note en question !

8 : l'orgue peut être de chœur ou de tribune c'est-à-dire derrière l'autel ou au-dessus du portail occidental (position la plus commune). Il peut aussi se trouver au milieu de la nef (comme à la cathédrale Saint Jean de Lyon).



9 : le registre désigne le mécanisme qui permet d'appeler le jeu ou toute autre capacité de l'orgue (tremblant par exemple), c'est-à-dire le tirant visible à la console et la tringlerie permettant de transmettre l'action jusqu'au sommier. ..... →

10 : Les mixtures sont des jeux d'orgue dits « composés » car ils sont constitués de plusieurs rangs de tuyaux : deux ou trois rangs de mutations et deux ou trois rangs normaux.

11 : les marches sont les notes, ou touches du pédalier. Il y en a 30 à Bourgoin.

12 : commandes qui permettent d'accoupler entre eux les claviers, c'est-à-dire qu'une note jouée sur un clavier sera également jouée sur l'autre (positif/grand-orgue, grand-orgue/récit, etc...). Il en existe aussi du pédalier vers les claviers (nommées « tirasses »)

13 : dans les églises, le buffet (cf n°6) peut être situé à différents endroits, plus ou moins favorables à l'acoustique : en tribune (cf n°8), à même le sol, dans le chœur, ou en nid d'hirondelle : sur un côté de la nef, dans le transept ou dans le triforium (coursive située au-dessus des nefs latérales), voire sur le jubé, ou au-dessus de l'autel et de la chaire (protestants).

14 : l'orgue de cinéma était utilisé plutôt pour accompagner la projection de films et accueillait des jeux très typiques que l'on ne trouve que très rarement ou jamais dans l'orgue européen et encore moins dans l'orgue d'église. Ce sont essentiellement des accessoires de bruitage : la grêle, le

vent, le tonnerre, le sifflet de locomotive, la sirène, le klaxon, le rossignol. Mais il pouvait aussi reproduire un orchestre symphonique à lui tout seul.

15 : La soufflerie traditionnelle était constituée de grands soufflets généralement en forme de coin, dit « soufflets cunéiformes », actionnés à la main ou aux pieds par un ou plusieurs « souffleurs ». De nos jours, la production de l'air sous pression est confiée à un ventilateur électrique dont le bruit du moteur doit être aussi faible que possible, voilà pourquoi il est toujours enfermé dans un caisson insonorisé. Il convient, pour des questions de température et d'hygrométrie, que l'air soit aspiré dans le même environnement que l'orgue qu'il alimente.

16 : l'orgue a reçu de nombreuses appellations métaphoriques : *roi des instruments* ; *ancilla Domini*, servante du Seigneur ; mais aussi, plus péjorativement, cornemuse du diable. Jean Calvin et d'autres ont tonné que l'orgue était la cornemuse du diable et qu'il fallait le réduire en miettes à coups de hache et de masse – ce que des gens, exaspérés par la cornemuse, se sont empressés de faire.

17 : certains jeux sont volontairement désaccordés pour donner un effet. Cela rappelle à l'audition les cordes de l'orchestre comme les violons, alto, … On appelle ces jeux « Gambes ».

18 : chaque clavier est composé d'un plan sonore (voire plusieurs sur les plus grands instruments). Ce plan sonore contient des jeux. Les plus courants sont le plan sonore du Grand Orgue (plan principal), le positif (pour de petits solos plus aigu), le récit (pour les orgues romantiques, avec des jeux ondulants : les gambes). Les plus grands orgues possèdent aussi le grand chœur, la bombarde, le solo, la résonnance, …

19 : certains tuyaux du buffet n'ont qu'un rôle décoratif et sont donc silencieux, ils sont alors désignés sous le nom de « chanoines »

20 : En fonction de la température et de l'humidité, les tuyaux se dilatent ou se rétractent, rendant ainsi les sonorités fausses. Il est donc nécessaire d'accorder l'orgue plusieurs fois dans l'année, pour qu'à chaque saison l'orgue soit juste.

21 : l'ouverture des soupapes du sommier (qui permet d'envoyer l'air aux différents jeux) est commandée par de longues tringles mobiles, la plupart du temps en bois, appelées demoiselles ou vergettes.

22 : les jalousies sont des volets en bois commandés depuis la console et permettant d'ouvrir et fermer la boite expressive, et créer ainsi des effets de crescendo ou decrescendo.

