

L'orgue expliqué aux débutants

Texte de by Sandra Soderlund
Illustrations par Catherine Fischer

Traduction française par Gérard Lefranc
Copyright © 1994 American Guild of Organists.

Pour commencer...

À l'origine on assemblait des roseaux pour en faire un instrument appelé flûte de Pan. L'orgue a été inventé lorsque quelqu'un s'est avisé de relier une flûte de Pan à un clavier, au lieu de souffler directement dans les roseaux. Les tuyaux ont alors été placés sur les trous d'une boîte appelée sommier.



On y a jouté un soufflet pour produire le vent nécessaire. Pour certains des orgues les plus anciens une même personne pouvait souffler et jouer en même temps. On parlait alors de portatifs car il était possible de les transporter au moyen d'une bretelle placée sur l'épaule. Si l'on en croit les peintures et vitraux d'époque, les anges appréciaient beaucoup.

Pour la plupart des orgues, toutefois, l'assistance d'un souffleur s'avérait nécessaire. Un membre de la famille était souvent disposé à accomplir ce fastidieux travail. Les orgues ont très vite eu des tailles différentes. On trouve de gros instruments dans les églises, au moins depuis le 12^e siècle, des orgues comptant de nombreux tuyaux et exigeant donc de grands soufflets.

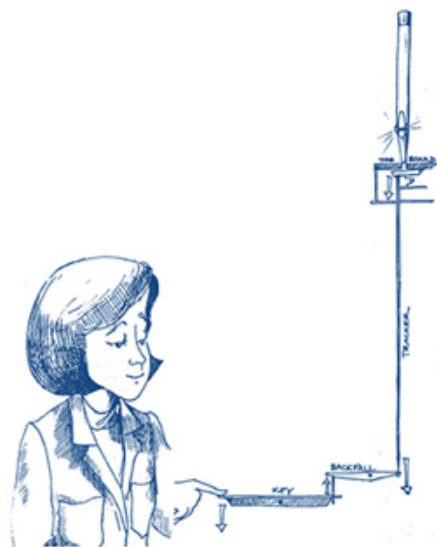
Le travail des souffleurs était assez éprouvant. Ils se reposaient pendant le sermon et l'organiste les réveillait au moyen d'une clochette dès que revenait le temps de pomper.



De nos jours, les orgues sont toujours des instruments à vent, avec un ou plusieurs claviers. Lorsqu'une touche est enfoncée, elle ouvre une soupape sous un ou plusieurs tuyaux. Le vent pénètre dans le tuyau, produisant un son de hauteur, de volume et de timbre constants jusqu'à ce que la touche soit relâchée. L'attaque et le lâché de la note sont contrôlés par le joueur. Ceci est très différent du piano, dont le son décroît naturellement. Le son soutenu est la caractéristique la plus importante de l'orgue. (Toute l'histoire de l'orgue montre la tentative de contrôler le vent.)

Différents type de Traction

Le mode de liaison entre la touche et la soupape d'un tuyau est appelé « Traction ». Elle peut être mécanique ou électrique. Dans un instrument à traction mécanique, de longues tiges, appelée « vergettes » abaissent les soupapes des tuyaux concernés afin de laisser passer l'air. De nos jours, de nombreux facteurs d'orgues continuent à fabriquer des orgues à traction mécanique. Cela implique évidemment une certaine proximité des claviers et des soupapes, sinon le jeu devient pénible. En général cela impose que les claviers et les tuyaux se trouvent dans un même buffet dans lequel les tuyaux sont au dessus des claviers et face à l'exécutant. Le gros avantage de la traction



mécanique est que celui qui joue peut sentir sous ses doigts l'ouverture des soupapes et ajuster son phrasé en conséquence, les attaques et lâchés des notes différant selon la vitesse du jeu. Jusqu'à la découverte des possibilités de l'électricité, tous les orgues étaient à traction mécanique et cela n'empêche pas de nombreux facteurs d'orgues contemporains de continuer dans cette voie.

Pour la traction électrique, l'appui d'une touche active un électro-aimant qui ouvre la soupape du tuyau. Cela permet d'éloigner la console des tuyaux sans que la pression d'air ne soit affectée. Les tuyaux peuvent ainsi être placés au mieux dans des buffets ou des coffres tandis que la console se trouvera là où ce sera le plus pratique.



Comme la console peut être reliée au reste de l'instrument par un câble électrique, elle est souvent mobile. Si elle est éloignée des tuyaux, il peut y avoir un délai entre l'appui sur une touche et le son entendu par le joueur. Mais étant donné que la console est généralement à une certaine distance des tuyaux des orgues à traction électrique, le joueur peut souvent mieux apprécier l'équilibre entre les son qu'avec des instruments à traction mécanique.



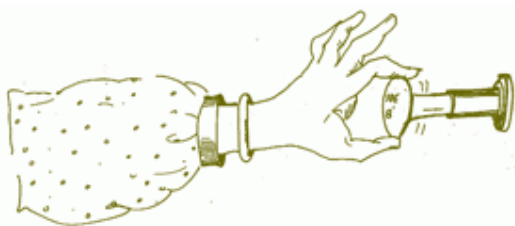
Les orgues peuvent avoir un ou plusieurs claviers et un pédalier. Sur les claviers le nombre de touches peut être variable, mais la note la plus grave est toujours le Do1. La plupart des orgues modernes américains ont des claviers de 61 notes, du Do1 au Do6. L'étendue des pédaliers est variable, mais le Do grave est également la première note. Certains ont 30 notes allant du Fa de l'octave inférieure au Do grave jusqu'au Do3; d'autres plus rarement en ont 32, du Sol au Ré3.

Etendue des claviers/pédalier

Il y a un tuyau différent pour chaque note et chaque timbre. Ces tuyaux sont regroupés en « Jeux » en fonction de leur timbre. Pour faire parler un jeu, l'organiste tire un « Tirant » ou presse un « Domino » étiqueté au nom de ce jeu. (les anglos-saxons parlent de « stop » car en repoussant un tirant on empêche les tuyaux de parler). Il arrive que quelques tirants ou dominos agissent sur deux jeux, ou plus, dont le mélange a un timbre caractéristique. On peut employer aussi le terme de « Voix » ou « Registres » à la place de jeux. Chaque jeu est affecté d'un nombre qui précise à quelle octave il va se faire entendre. Un jeu qui produit des notes au même diapason que les notes écrites est un jeu de 8' (8 pieds). Cette longueur correspond en



effet sensiblement à celle d'un tuyau ouvert donnant le Do₁. Tous les jeux faisant entendre les notes écrites seront donc dits de 8 pieds, même si ce n'est pas toujours la longueur réelle de leur tuyau de Do₁; les jeux de 4 pieds sonneront à l'octave supérieure; ceux de 2 pieds à la double octave, etc. Et bien entendu ceux de 16 pieds donneront l'octave inférieure et ceux de 32 pieds seront 2 octave plus bas.



Note écrite et note entendue.



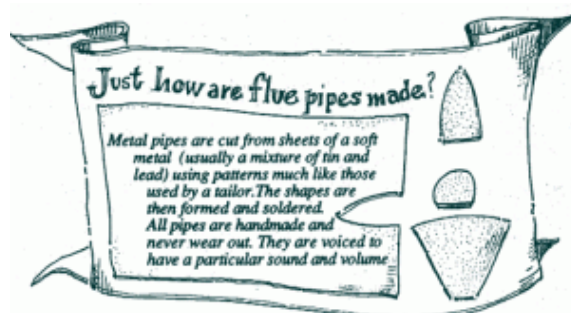
Les jeux à bouche (en anglais Flue Pipes) n'ont aucune pièce mobile. Le son est produit lorsque l'air entrant par le pied du tuyau est rejeté à l'extérieur par la lèvre supérieure de l'embouchure. Cela fait baisser la pression dans le tuyau, si bien que l'air est à nouveau aspiré. Puis le cycle recommence. Ce processus

fait vibrer la colonne d'air dans le tuyau. Le nombre de vibrations par seconde, et donc la hauteur du son, est déterminé par la longueur du tuyau et s'il est ouvert en haut ou fermé par un capuchon ou un bouchon. (Les tuyaux bouchés sonnent une octave plus bas que les tuyaux ouverts de même longueur). Le timbre du jeu dépend de ses proportions (rapport diamètre/longueur), le matériau dont il est fait (bois ou divers alliages métalliques), et de la forme de son embouchure. Les jeux à bouche sont divisés en groupes selon leur timbre.

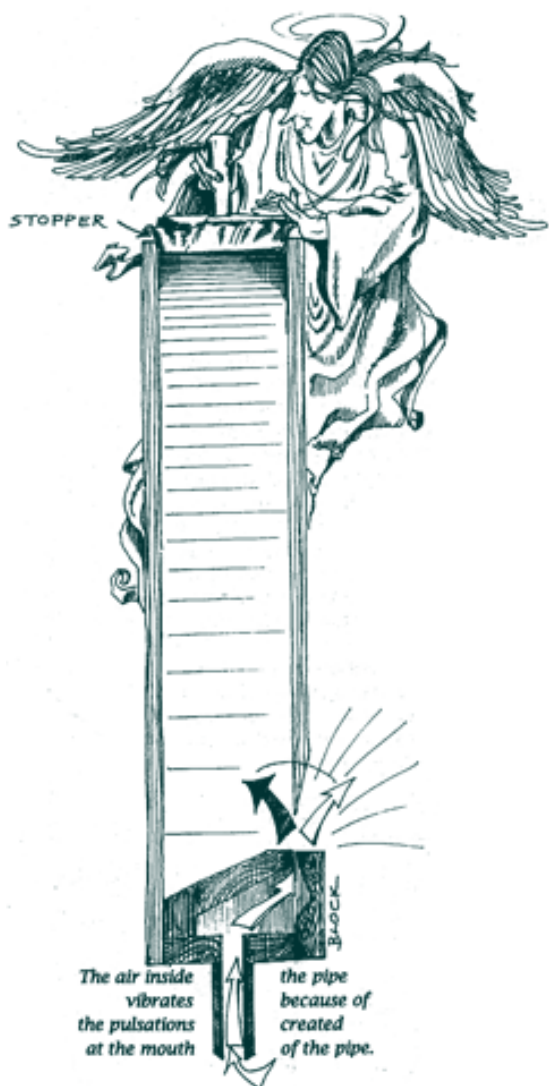
Les groupes de base sont les Principaux, les Flûtes et les Gambes.

Les Principaux

Les principaux, comme leur nom l'indique, sont les tuyaux de base d'un orgue. C'est à eux que l'on pense lorsqu'on se représente un son d'orgue et ils n'essaient pas d'imiter un autre instrument. Ils sont généralement en métal et souvent placés apparents en façade de l'orgue. Il en existe dans presque toutes les hauteurs possibles et on les trouve souvent sur toutes les divisions (claviers ou pédalier) de l'instrument. Ils peuvent être également appelés, Diapason (en anglais), Montre, Octave, ou Prestant (en hollandais).



Les flûtes



Les flûtes sont les jeux les plus courants. Il en existe dans presque toutes les hauteurs possibles et on les trouve sur toutes les divisions de l'instrument. Elles sont plus larges que les principaux et peuvent être en bois ou en métal. Elles peuvent également être bouchées et donc de mi longueur. Les flûtes harmoniques sont au contraire de longueur double avec de minuscules trous au milieu des tuyaux. La colonne d'air se divise ainsi au milieu, ajoutant une octave à la fondamentale. Le son des jeux de flûte ressemble à celui de vraies flûtes ou plutôt de flûtes à bec. Elles sont appelées flûte (dans toutes les langues et avec divers préfixes, tels que « Hohlflöte », Gedeckt, Bourdon et Pommer s'il s'agit de tuyaux bouchés. Un Quintaton est une flûte bouchée faisant ressortir l'harmonique une octave et une quinte au-dessus de la fondamentale. Il a un son doux, nasal et un peu étrange. (Étrangement: un Stopped Diapason est en fait une flûte).

Les Gambes

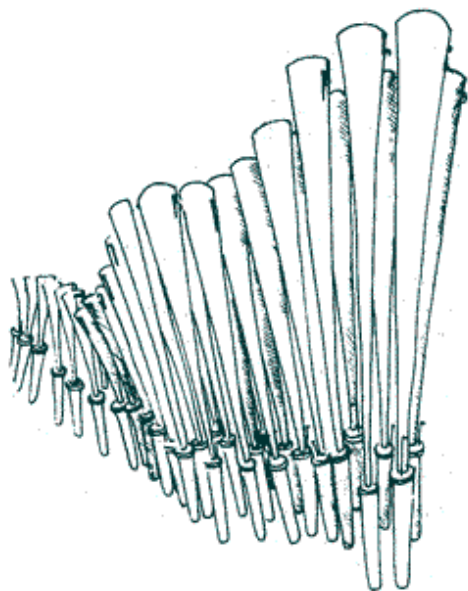
Moins communes que les flûtes et les principaux, elles ont une perce étroite et sont riches en harmoniques aiguës. En fait on ne trouve pas de Gambes sur bien des orgues. Les plus courantes sont nommées Viola da Gamba, Salicional, Voix Céleste. Tout jeu comportant dans son nom le terme "Celeste" a une fonction particulière. Il est accordé très légèrement plus haut de façon à engendrer des battements lorsqu'il est employé avec un jeu similaire accordé normalement. Cet effet ondulant a été très populaire à l'époque romantique. Un jeu « Celeste » ne s'emploie jamais seul mais avec un autre jeu (généralement une Gamba) à l'exclusion de toute autre combinaison.

Parfois les deux jeux sont regroupés sur un seul tirant (souvent marqué II). On trouve aussi bien des Flûtes que des Gambes célestes

Les jeux intermédiaires

Certains jeux de bouche ne rentrent pas vraiment dans ces catégories. Ils sont à mi chemin entre les Gambes et les Flûtes. Il s'agit principalement du Gemshorn ou Erzähler. Eux aussi peuvent être célestes.

Les anches



Les jeux d'anche ont une languette de métal qui vibre contre un tube en laiton pour produire un son. Le tout est enfermé dans le pied du tuyau. Le son ainsi produit est amplifié par le résonateur qui peut être en métal ou en bois. On trouve des résonateurs de toutes tailles et de toutes formes, chacun d'eux produisant un timbre différent et caractéristique. Les son des anches est sonore et aisément reconnaissable, même en association avec des jeux à bouche.



En fonction de l'usage qu'on en fait, en solo ou associés avec d'autres jeux, les anches forment divers groupes. Le "Chorus" a des résonateurs coniques et il ajoute de l'éclat à tout l'orgue. Certains ont des noms évoquant les cuivres de l'orchestre: Trompette, Trombone, Tuba. D'autres sont appelés Clairon, Posaune, Bombarde. Parfois les tuyaux de trompettes sont placés horizontalement (on dit qu'ils sont en chamade). Si la pression d'air est élevée ces jeux peuvent être très puissants et il convient de ne pas en abuser. Les anches du Chorus peuvent aussi être jouées en solo.

Les autres jeux d'anche se répartissent en trois groupes. La famille des hautbois a des résonateurs étroits et coniques. La sonorité des jeux de la famille du hautbois s'apparente à celle de la trompette, en plus doux et bien sûr à celle du hautbois réel. On y trouve Oboe (Hautbois), Schalmei (Chalumeau) ou Fagott (Basson), à utiliser en solo ou mélangés à des jeux à bouche. La famille des clarinettes a des résonateurs cylindriques et comprend Clarinet, Krummhorn (Cromorne), ou Dulzian (Dulciane). Les jeux ayant un résonateur très court ont des sonorités et des noms évoquant celles des instruments anciens: Rankett, Regal, Zink. La Vox Humana (Voix humaine) a également des résonateurs courts et elle est souvent utilisée avec le tremblant. Sur les gros orgues romantiques on trouve souvent des jeux appelés English Horn (cor anglais), Orchestral Oboe, ou French Horn.

Comparaison entre les jeux d'anche des orgues et ceux d'autres instruments à anche

Les jeux d'anche d'un orgue produisent leur son exactement comme le fait le saxophone. Le passage de l'air fait vibrer l'anche de la même façon que le souffle du joueur fait vibrer celle du saxophone



Mixtures

La série naturelle de harmoniques ne se limite pas aux seules octaves et depuis des siècles les facteurs d'orgue se sont ingénies à créer des jeux basés sur ces harmoniques afin d'ajouter de la couleur à leurs instruments. Il est bien entendu que les tuyaux produisant des harmoniques élevées doivent être rigoureusement accordés avec leur fondamentale, et non tempérés. On distingue deux familles de tels jeux: les Mixtures et les Mutations.



Les Mixtures ont été intégrées très tôt à la composition des orgues. Elles se composent en général de Principaux sonnantes aux octaves et quintes de la fondamentale afin d'apporter aux combinaisons du brillant dans le grave et le médium et du souffle dans l'aigu.

Deux jeux ou plus sont regroupés sur un seul tirant. Le nombre de rangs utilisés est indiqué par un chiffre en caractères romains. Ces jeux peuvent avoir pour nom Mixture, Fourniture, Plein Jeu, Scharf, ou Cymbal. Au fur et à mesure que l'on monte dans une gamme, les jeux composant une mixture sont répétés à l'octave inférieure, ces reprises étant alternées pour passer inaperçues. Mais vous pouvez vous en

rendre compte en jouant une mixture seule (sans sa fondamentale) et en montant quelques gammes. Si l'étiquette du tirant du jeu comporte un nombre en chiffres arabes, il indique la longueur du tuyau du Do1 du clavier (même si ce tuyau n'est pas utilisé). L'assemblage des principaux 8', 4' et 2' surmonté de plusieurs rangs de mixture est souvent appelé Principal Chorus (Grand chœur), Organo Pleno, ou simplement Plenum.

Mutations



Les Mutations sont des jeux non composés accordés, hors octaves, dans la série des harmoniques. Le plus courant est le $2\frac{2}{3}'$ (parfois appelé 3') qui sonne une octave et une quinte exacte au-dessus de ce qui est écrit. Il s'agit d'un Principal, en général appelé Quinte ou Douzième (Duodecima en Italie). S'il est constitué de flûtes on l'appelle Nazard. Utilisé avec les 8' et 4', il y ajoute une couleur toute particulière.

La mutation suivante, très courante est le $1\ 3/5'$ ou Tierce qui sonne deux octaves et une tierce exacte au dessus de ce qui est écrit. Elle est en général composée de flûtes et se trouve sur le même clavier que le Nazard avec lequel elle est souvent associée. Parfois ces deux jeux sont regroupés sur un même tirant, qui est alors appelé Sesquialtera. On peut trouver le chiffre II sur l'étiquette du tirant car il regroupe deux jeux de tuyaux. Le Nazard et la Tierce, joints à des jeux à bouche de 8 et 4 donnent un son évoquant la clarinette. Ajoutez y un $2'$ et vous obtiendrez le Cornet, qui évoque le son de la trompette et qui a beaucoup été employé dans la musique baroque. Il arrive que les 5 jeux du Cornet ($8'$, $4'$, $2\ 2/3'$, $2'$, $1\ 3/5'$) soient regroupés sur un seul tirant).

Sound Possibilities

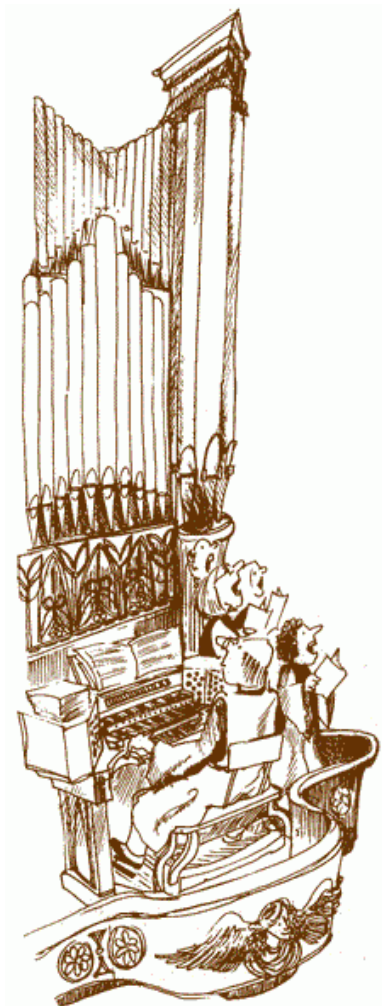
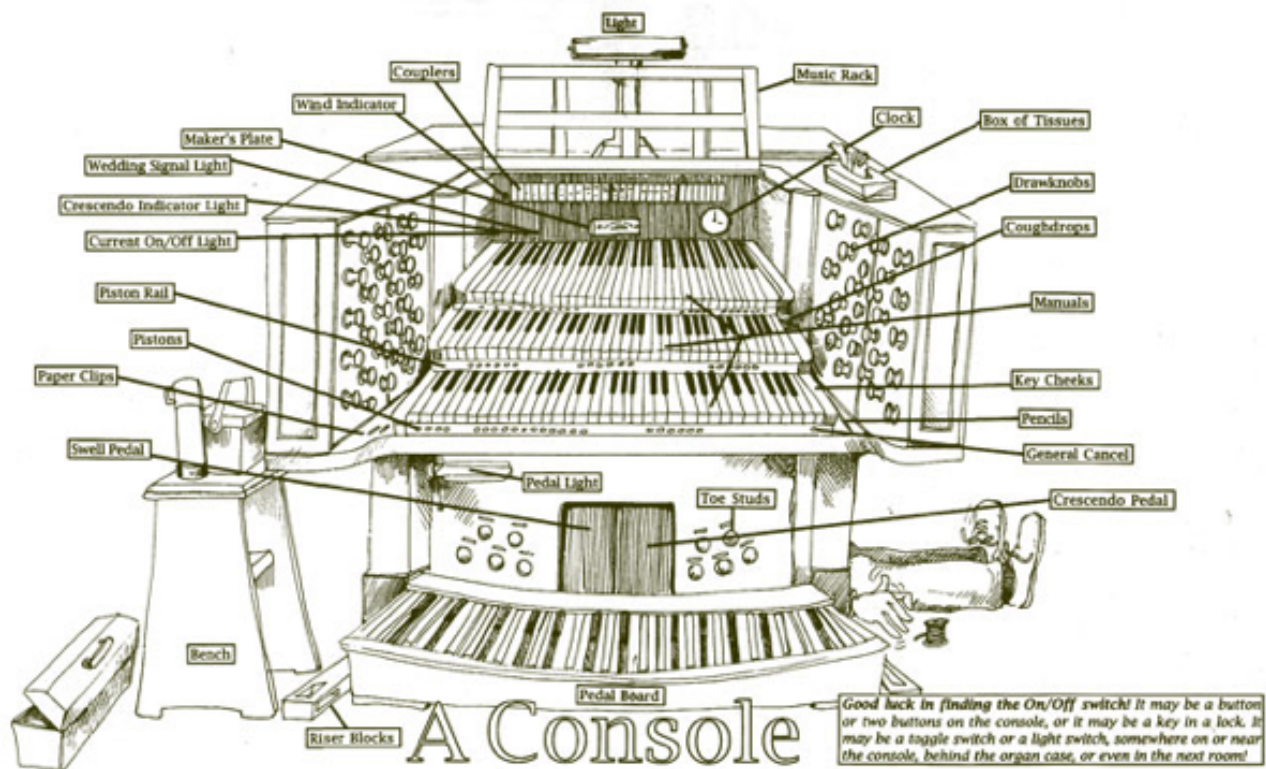


Le $1\ 1/3'$ sonne deux octaves et une quinte exacte au dessus de ce qui est écrit. Il est en général composé de flûtes et se nomme Larigot. Il ajoute encore plus de couleur et de brillance au Cornet.

Très populaire, en combinaison avec des flûtes $8'$ et $4'$ pour les registrations néo-Baroques, il donne un son vif et même étincelant.

Il existe d'autres mutations, mais qui sont moins courantes.

Une Console



Les divisions d'un orgue

En Principe, chaque clavier ou pédalier d'un orgue constitue une division autonome de l'instrument avec ses propres jeux et tuyaux. Le nombre de jeux pour une division peut être très variable et vous ne pouvez donc pas vous faire une idée précise de la taille d'un orgue simplement en comptant ses claviers.

Par contre il est agréable d'avoir plusieurs claviers afin de pouvoir changer rapidement de timbre simplement en déplaçant vos mains d'un clavier à un autre, plutôt que de tirer de nouveaux jeux.

Accouplements

En utilisant les accouplements, les jeux peuvent être joués sur un autre clavier que celui auquel ils sont assignés. Dans un gros instrument à traction électrique, ces accouplements (placés en général sur un panneau surmontant le clavier du haut) peuvent être proposés en 16', 8', et 4', ce qui signifie que leurs jeux se feront entendre, soit à l'unisson, soit à l'octave supérieure, soit à l'octave inférieure. Sur bien des orgues il est également possible d'accoupler un clavier avec lui même à l'octave inférieure ou supérieure.

Le Grand-Orgue (G.O.)

Le Grand-Orgue (Great, Hauptwerk) est la division principale d'un orgue. Il se trouve en général en bas pour les instruments à deux claviers et au milieu pour ceux à trois claviers. Il est habituel de pouvoir accoupler les autres claviers à celui de Grand-Orgue, afin d'en renforcer la puissance. Le Grand-Orgue peut également être accouplé au pédalier. On y trouve presque systématiquement les jeux du grand-chœur: principaux 8', 4', souvent $2\frac{2}{3}'$, 2' et au moins une mixture, voire plusieurs. Le clavier de Grand-Orgue d'un instrument important peut être basé sur un 16' avec: principaux de 16', 8', souvent $5\frac{1}{3}'$, 4', 2', une petite et une grande mixture. Le jeu de 16' du clavier de Grand-Orgue peut aussi être un Bourdon ou un Quintaton venant s'ajouter au Grand-Chœur. On trouve généralement des flûtes sur ce clavier de Grand-Orgue: un certain nombre en 8' et probablement des flûtes de 4' et 2'. Pour les instruments à deux claviers on y trouve aussi des mutations et des gambes à utiliser en solo (en général une puissante gambe de 8'). S'il n'y a qu'un seul jeu d'anches ce sera généralement une trompette de 8'. Les gros instruments peuvent également avoir des chœurs d'anches 16', 8', et 4'.

Le Récit

Le clavier supérieur de la plupart des orgues à deux ou trois claviers est le Récit (Swell, Schwellwerk). Il doit son nom anglais au fait que la puissance du son de ses tuyaux est modulable. Les tuyaux sont à l'intérieur d'un coffre muni de un ou plusieurs volets sur au moins une de leurs faces. Ces volets sont comme un store vénitien qui serait contrôlé par une pédale. Lorsque les volets sont clos le son des tuyaux est étouffé. S'il sont ouverts le son est plus fort et brillant.

Il est fréquent que le Récit comporte plus de jeux que le Grand-Orgue. Il peut lui être accouplé, ainsi qu'au pédalier. S'il y a un troisième clavier, on peut généralement aussi y accoupler le récit. Il est rare que des accouplements soient possibles avec le récit bien que sur certains orgues il puisse être accouplé à lui-même à l'octave inférieure ou supérieure.

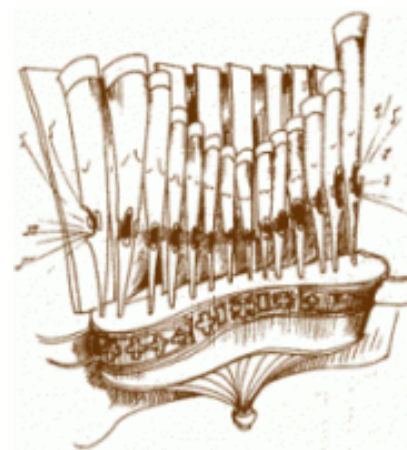


Le Récit a généralement son propre Grand-Chœur, avec principaux de 4' et 2' augmentés d'un mixture. On utilisera à la base de ce Grand-Chœur une Flûte ou une Gambe de 8'. Il n'y a que sur les gros instruments qu'on puisse trouver au récit un Principal de 8'. Le timbre du Grand-Chœur du récit est souvent plus brillant que celui du Grand-Orgue.

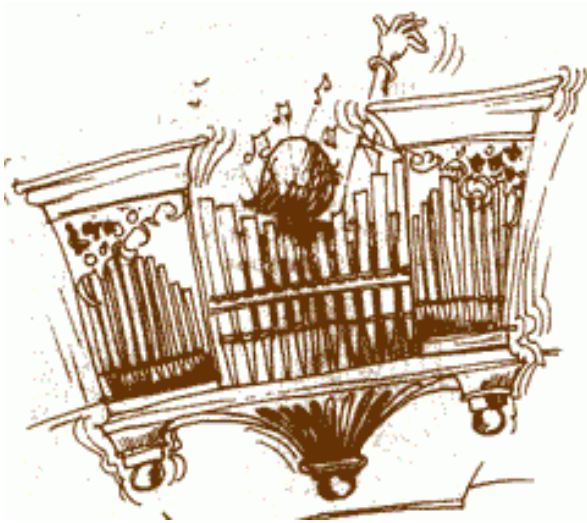
Une caractéristique du récit est d'avoir des jeux de flûte de diverses hauteurs, même de 16'. Il propose généralement des mutations pouvant servir à composer un Cornet. Si un orgue comporte plusieurs types de Gambes (dont une Céleste), elles se trouveront généralement sur le récit où l'on aura également souvent un ou plusieurs jeux d'anches, généralement un Hautbois 8', parfois une trompette 8', une de 4' et un Basson de 16'.

Le Chœur

Lorsqu'un orgue a un troisième clavier, ce sera généralement celui du bas (aux USA). Il est souvent appelé Chœur et ses tuyaux, comme ceux du Récit, peuvent se trouver dans une boîte expressive, avec une deuxième pédale actionnant ses volets. Ce Chœur peut presque toujours être accouplé au Grand-Orgue, souvent à l'unisson et aux octaves inférieures ou supérieures, ainsi qu'au pédalier. De nombreux instruments à trois claviers ont une petite division Chœur expressive, avec quelques jeux doux de Flûte, une ou deux Gambes bien colorées et souvent un Gemshorn ou un Erzähler avec Céleste. Cette division sert aux accompagnements de chorals, de solos du récit ou encore à produire une musique douce pendant les offices religieux.



Le Positif



Lorsque les tuyaux de la division du troisième clavier ne se trouvent pas à l'intérieur d'une boîte expressive, elle est généralement désignée sous le terme de Positif (Positiv, Positive). Si l'instrument est dans une tribune, les tuyaux du Positif sont souvent sur sa balustrade, dans le dos de l'organiste. On parle dans ce cas de Positif de Dos (Rückpositiv en allemand).

Le Positif est souvent une version réduite du Grand-Chœur, avec une mixture brillante. Dans un petit Positif il n'y a parfois qu'un seul Principal 2' avec sa mixture, les 8' et 4' étant assurés par des flûtes. Ce chœur du Positif sert essentiellement à donner la réponse à celui du Grand-Orgue ou à y ajouter de la clarté lorsqu'il y est accouplé.

On trouve généralement dans le Positif des flûtes de 8' et de 4' ainsi qu'une ou plusieurs mutations. Si le récit ne comporte pas de Cornet il y en aura généralement un au Positif. C'est aussi là que se trouve en général le Cromorne (Krummhorn) ou tout autre jeu d'anche coloré. Le Positif est utilisé pour des solos brillants ou des effets de réponse avec les autres claviers.

Le Solo

Lorsqu'un orgue a une quatrième division elle est en général appelée Solo. Son clavier est en position supérieure, au-dessus de celui du Récit. Comme son nom l'indique, le Solo propose des jeux destinés à être entendus seuls. Il s'agit souvent d'un puissant jeu d'anche de 8', parfois en chamade. Mais on peut aussi y trouver des anches douces telles que le Cor anglais ou le Hautbois (English Horn ou Orchestral Oboe). Parfois une belle Flûte et/ou un ensemble de Gambes bien timbrées. La composition du Solo peut beaucoup varier d'un orgue à un autre. En général les tuyaux du solo sont dans une boîte expressive, avec une pédale pour actionner les volets.



La Bombarde

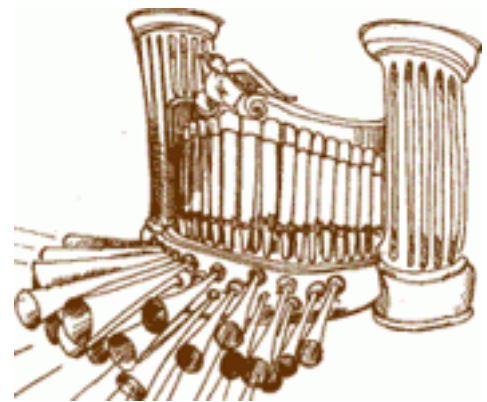


Certains instruments américains sont construits en imitation des gros orgues français du 19^e siècle. Leur quatrième ou cinquième clavier est alors la division de Bombarde. Il peut aussi s'agir d'une division dite « flottante ». Cela veut dire qu'elle ne correspond à aucun clavier mais qu'elle peut être obtenue par accouplement avec certains jeux d'un clavier réel. En Principe la division de Bombarde est un chœur d'anches de 16', 8' et 4' accompagné par une très grosse mixture.

Si cette division se trouve sur le quatrième clavier, elle peut aussi avoir divers jeux solos. Elle sert essentiellement aux effets généreux et brillants, tels que le final de pièces dans un puissant crescendo.

L'Antiphonal

Il arrive que des orgues aient des tuyaux placés dans une autre partie de l'édifice que celle où se trouve l'instrument principal. Si ces tuyaux ne sont pas placés dans une boîte expressive, les américains parlent alors d'Antiphonal. Cette division peut avoir son propre clavier ou être « flottante » ou encore jouable sur le clavier du Solo, ou un autre clavier. Un gros Antiphonal peut avoir un grand chœur de Principaux et une Trompette en chamade, pour une entrée solennelle d'un évêque ou de mariés.



L'Écho



Si les tuyaux d'une division d'antiphonal se trouvent dans une boîte expressive on va l'appeler Écho. Toute comme celle de l'Antiphonal, cette division peut être « flottante » ou jouable sur le clavier de Solo (ou tout autre clavier). Elle peut avoir sa pédale d'expression à côté de celle du Récit.

Une petite division d'Écho peut ne comporter qu'un jeu de Flûte ou deux et, le cas échéant, un ensemble de Gambes douces pour des sonorités qui semblent venir d'un autre monde!

La Pédale

Le pédalier d'un orgue a ses propres tuyaux. En Principe tous les claviers peuvent être accouplés au pédalier, souvent à l'unisson ou à l'octave supérieur (pour ces accouplements au pédalier les français disent « Tirasses »); ce qui permet de retrouver aux pieds toutes les sonorités de l'instrument. La division de Pédale peut n'avoir qu'un ou deux jeux en propre, mais elle peut aussi être très bien fournie. Les notes destinées au pédalier seront les 30 ou 32 premières notes des claviers, si bien que que la partie de Pédale ne se distingue pas des autres tant qu'on ne tire pas au moins un jeu de 16'.

Un orgue de belle taille peut avoir à la Pédale un chœur complet de Principaux: 16', 8', 5 1/3', 4', et mixtures. Les très gros instruments auront un cœur de Principaux basés sur le 32', surtout si le Grand-Orgue a lui même un Principal de 16'. Le Principal 4' de la Pédale est souvent appelé Choralbass (avec différentes orthographes). Ce jeu est souvent utilisé seul pour des mélodies lentes dans le registre ténor. On trouve en général au moins un jeu d'anches 16' à la Pédale, même sur des instruments de taille modeste, afin de faire ressortir la ligne de basse. Employé seul ce jeu peut paraître incongru.



Un gros instrument peut avoir une foule de jeux d'anche à la pédale, allant parfois jusqu'à une Bombarde 32'. On y trouve aussi assez souvent une anche de 4' bien timbrée pour les mélodies au ténor. Même les tout petits orgues ont en général une division de Pédale avec au moins un jeu à bouche de 16' et souvent une autre de 8' destinés à des accompagnement doux. Si la basse est mélodique il faudra en général y ajouter d'autres jeux empruntés aux claviers.

Les gros orgues romantiques ont en général des jeux de Gambe de 16' et 8' au pédalier, qui conviennent parfaitement aux mélodies douces. Il peut aussi y avoir une Flûte ouverte de 4' qui sonnera agréablement.

The pédalier est disposé comme un clavier si ce n'est que ses touches (ses « marches » en français) sont de plus grande taille et adaptées aux pieds. Un organiste a l'équivalent de 4 doigts pour jouer sur le pédalier: deux pointes et deux talons. Se servir du pédalier est amusant et s'apprend assez rapidement. On peut même s'entraîner à jouer sans regarder ses pieds. En fin de comptes, le plus délicat est d'apprendre à utiliser les mains et les pieds en même temps, en particulier le pied et la main gauches.

Accessoires

Pistons et boutons

La plupart des orgues à traction électrique et certains à traction mécanique disposent « combinaisons préparées ». Autrement dit un dispositif qui permet à l'organiste de changer rapidement la registration (combinaison de jeux) par un simple appui sur des boutons placés sous les claviers. Les instruments les plus récents ont même une électronique conservant dans leur mémoire ces registrations. Cela peut augmenter le nombre de boutons mais permet de tout remettre à zéro d'un seul coup. Beaucoup d'instruments ont de jeux de boutons pour les registrations de chaque division et d'autres qui affectent tout l'instrument, compris accouplements et tirasses. Ces boutons généraux, en particulier ceux pilotant les accouplements sont souvent au dessus du pédalier, sous forme de gros pistons pouvant être poussés avec le pied.



Tutti

Plusieurs instruments ont des boutons ou des pistons étiquetés "Sforzando" ou "Tutti." C'est un moyen rapide pour obtenir d'un coup toute la puissance de l'orgue. Ce Tutti est souvent pré-défini par le constructeur et ne peut être modifié par les utilisateurs. Ce piston est en général "reversible," ce qui veut dire qu'une pression amène le Tutti et une seconde pression l'annule.

Si l'orgue dispose à la fois d'un piston de Tutti et d'une pédale de crescendo, le Tutti est encore plus puissant que le crescendo maximum.

Tremblant

Le Tremblant (tremulant, tremolo) est un dispositif qui modifie la pression de l'air de façon périodique, ce qui entraîne une sorte de tremblement du son. Il peut affecter un seul jeu, toute une division ou l'orgue entier. La vitesse du tremblant varie selon les instruments et sur certains orgues elle peut être ajustée par l'organiste. Son effet est plus marqué que celui d'un jeu céleste. On l'utilise traditionnellement avec la Voix Humaine mais il peut aussi convenir à d'autres jeux d'Anches, en particulier pour des solos lyriques.

Pédale de Crescendo

Pour la plupart des orgues à traction électrique on trouve une pédale placée généralement à droite de celle du Récit et nommée "crescendo". Ce dispositif permet de faire entre les jeux graduellement, des sons les plus doux au plus puissants de l'instrument. Cette pédale de crescendo agit directement sur les jeux de l'orgue si bien qu'on ne voit pas bouger les dominos. Il est toutefois impossible, sauf à l'oreille, de savoir quels jeux sont actifs et quand ils le deviennent. Notez aussi que pour la plupart des instruments l'ordre et la vitesse d'entrée des jeux ne peuvent être modifiés par l'organiste. Il faut pour cela faire appel à un technicien. La pédale de Crescendo est également un moyen rapide d'avoir le Tutti.



Percussion



Quelques orgues proposent des jeux de percussion, actionnées mécaniquement ou électriquement. Les plus courants sont des Carillons tubulaires semblables à ceux qui sont utilisés dans les orchestres. Leur étendue est en général de 31 notes à partir du La₂. Ils peuvent être joués au clavier ou au pédalier. Le Zimbelstern est un ensemble de clochettes montées sur une roue, dont le son carillonne avec légèreté. Il est activé ou coupé par un interrupteur.