

## *Le coin du restaurateur*

# **Instructions pour jouer, accorder et réparer, au besoin, les orgues à anches libres d'Alexandre Debain, mécanicien, facteur d'orgues de salon et de chapelle, breveté du roi, rue de Bondi, 76 et 78 à Paris.**

Patrick-Alain Faure

**Résumé :** Cet article présente la reproduction du texte manuscrit d'Alexandre Debain dans lequel il donne ses conseils pour jouer, accorder et réparer, au besoin, les Orgues à anches libres. Les instructions de ce fac-similé amènent divers commentaires qui seront développés ci-après.

**Mots clés :** Debain.

Comme nous pouvons le voir dans la reproduction ci-jointe, ce document se compose de trois pages. Les deux premières sont manuscrites. L'écriture est d'ailleurs magnifique ; est-elle réellement de la main d'Alexandre Debain ? La troisième page, quant à elle, se compose de plusieurs gravures d'excellente qualité illustrant ainsi les propos manuscrits. Ce document est très ancien et l'on peut dire qu'il naît en même temps que l'harmonium lui-même. En effet, l'adresse mentionnée, à savoir rue de Bondi à Paris, est celle de la maison Debain entre les années 1842 et 1844. Le brevet initial de l'harmonium se situant durant cette période, on en déduit rapidement qu'il s'agit de conseils « primitifs », probablement d'ailleurs les premiers qui n'aient jamais été écrits pour notre instrument. Le caractère « primitif » de ce document est intéressant sur plusieurs points. Tout d'abord, les bases du jeu de l'harmonium y sont posées et sont bien évidemment toujours d'actualité. Debain précise que « *chaque jeu est partagé en son milieu* », « *qu'il faut éviter de faire parler trop de jeux à la basse* », « *qu'il faut éviter de faire des accords trop fournis du côté des basses ainsi que des tierces, elles sont généralement d'un mauvais effet dans cette partie de l'instrument en occasionnant une confusion désagréable* » et « *qu'il faut éviter de souffler trop fort, l'instrument gagne beaucoup à être joué modérément* ». Voilà en quelques phrases, les précieux conseils qu'il convient de donner à tout harmoniumiste débutant ! Une remarque est à faire concernant la numérotation des jeux, nomenclature inventée par Debain et étant peu à peu devenue universelle. Il semble que notre génial inventeur ait eu dès le début de sa carrière des visions de grandeur. Il

prévoit, en effet, douze numéros de jeux. Comme nous le savons, réellement quatre passeront à la postérité, le n°1, le n°2, le n°3 et le n°4. Certains facteurs utiliseront le n°5 pour la musette le n°6 pour la voix céleste. Pour cette dernière, Debain utilisera souvent la dénomination « VC », préférant le n°6 pour son très particulier Dolce, jeu réel, bien plus utile que la traditionnelle sourdine, souvent mal réglée et d'un effet plus aléatoire. Il utilisera le n°7 pour son jeu de 32 pieds des dessus et l'appellera alors « grave ». Le 10 sera utilisé pour un 16 pieds des basses qu'il nommera « contrebasse » et qui est en réalité le plus souvent une combinaison comprenant le cor anglais, le bourdon et le basson. A la lecture de ses recommandations, on s'aperçoit vite que Debain n'avait pas exactement prévu les choses ainsi. Les jeux 1,4,7 et 10 devaient être au diapason ; les 2,5,8 et 11 à l'octave grave ; les 3,6,9,12 à l'octave aigue. Concernant les conseils pour les réparations et l'accord, ils sont précis et précieux ! Debain insiste notamment sur la façon de traiter l'anche libre. Il va même jusqu'à exposer comment remplacer une lame cassée sans recourir à l'emploi d'une nouvelle anche. Il préconise de prendre un morceau de laiton ou de cuivre bien pur et battu et de le limer pour obtenir la taille souhaitée pour la lame. Voilà, en quelques mots, comment transformer un vulgaire morceau de métal en une anche libre qui deviendra l'âme de notre instrument de prédilection. Il faut simplement être un « bon bricoleur » ou bien comme il est précisé dans le texte une « *personne intelligente* ». Quant à dire qu'il faut être intelligent pour réparer un harmonium, le raccourci n'est pas loin !

*Instruction pour Jouer, Accorder et Réparer, au besoin,  
Les Orgues à anches libres  
d'Alexandre Debain mécanicien facteur  
d'Orgues de Salon et de Chapelle,  
Breveté du Roi,  
Rue de Bondi 76 à 78, à Paris.*

---

*Jeu Ordinaire.*

Pour Jouer un orgue à plusieurs jeux il faut tirer les registres des jeux dont on a besoin. Les boutons marqués 1, 4, 7, 10 sont des jeux au ton du diapason; ceux 2, 5, 8, 11, sont à l'octave grave, et ceux 3, 6, 9, 12, sont à l'octave aiguë. Chacun de ces jeux donne des sons de divers organes tels que basson, Clarinette, cor anglais, flûte, hautbois, Violoncelle &c. - Il faut bien étudier l'arrangement des jeux afin d'en tirer le meilleur parti possible.

Chaque jeu est partagé au milieu, c'est-à-dire qu'il y a deux registres pour chaque jeu. il faut éviter de faire parler trop de jeux à la basse, les jeux des dessus doivent toujours être plus nombreux afin que l'on puisse mieux distinguer le chant de l'accompagnement. Il faut éviter de souffler trop fort, l'instrument gagne beaucoup à être joué modérément, néanmoins les notes des dessus demandent un vent plus fort que les basses. Il faut aussi éviter de faire des accords trop fournis du côté des basses ainsi que des tierces, elles sont généralement d'un mauvais effet dans cette partie de l'instrument et occasionnent une confusion désagréable. Les registres marqués 0 - doivent à découvrir le son des jeux, et à en augmenter l'intensité.

*Jeu expressif.*

Pour Jouer avec expression, il faut supprimer le vent du soufflet, et tirer le bouton G, fig. 1<sup>re</sup> placé au milieu du panneau, C'est alors qu'il faut bien s'étudier à faire marcher les pédales du soufflet, de manière qu'elles montent et descendent bien alternativement, et produisent un vent continu et sans secousse malgré les grandes difficultés que l'on éprouve dans le commencement de cet exercice, il ne faut pas se décourager; quelques jours suffisent aux personnes les moins exercées, et elles finiront par préférer cette manière de jouer à cause de l'avantage immense que l'on peut tirer de cet instrument en le jouant de cette manière, car alors, on peut à volonté, et à l'instant même enfler et diminuer le son, comme on le ferait avec un instrument à la bouche ou à l'arche. les tremblements sur une note se font parfaitement bien en faisant trembler la pointe du pied droit sur la pédale. plusieurs jeux à l'unisson dans le dessus ont d'un très bon effet, en faisant trembler les notes à propos dans l'exécution d'un morceau de musique.

*Réparation et accord.*

Si le vent se perd, il faut vérifier si les ventoux A placés sur le derrière du soufflet sont bien fermés, pour être bien fermés, il faut qu'ils soient dans une position verticale. Quelque fois les registres sont un peu tirés, il ne faut pas les laisser dans cette position; il faut qu'ils soient tout à fait ouverts ou fermés. Après

avoir pris toutes ces précautions s'il y avait encore fuite de vent, il faut ouvrir à ferme les registres l'un après l'autre, et vérifier à quel registre le vent se perd, puis ouvrir les Venons A, retourner le dominion ainsi qu'à la figure 1<sup>ère</sup>, et voir dans la case O au N° du jeu qui correspond au registre, si la petite soupape de dégagement qui fonctionne à l'intérieur en faisant marcher le registre ferme bien et librement sans obstacle, puis encore pincer un peu les bouquets de garniture s'ils étaient un peu affaiblis par la pression du dominion, si la fuite est occasionnée par une petite gorge ou un joint écarté, il faut y coller une bande de papier ou y mettre un peu de cire.

Si les registres deviennent durs ou grattent ou les Venons, il faut retourner le dominion et mettre un peu de suif sur les plaques de cuivre du mouvement placé sous le clavier afin d'en adoucir le frottement, il faut aussi mettre un peu d'huile au mouvement et chaniciera des pédalier (D, figure 1<sup>ère</sup>)

Pour accorder, il faut ouvrir à ferme le dominion comme à la figure 1<sup>ère</sup> et lorsque le dominion est dans la position de la figure 2, passer avec beaucoup de précaution une petite plaque de métal H très mince sous la lame de la note faussée, et avec une lame de canif ou un grattoir, grattoir très légèrement sur le bout de la lame pour la hausser ou du côté fixe pour la baisser. Voir figure 2 qui représente la position qu'il faut avoir au dessus du dominion ouvert, la note qu'on y accorde est pour être haussée, la plaque H est posée sous la lame afin d'éviter qu'elle ne s'enfoncé dans son entaille par la pression du grattoir.

Si une note vient à fuser il faut avec la plaque H chasser la lame à droite ou à gauche de son entaille pour qu'elle ne touche pas sur les côtés, (voir figure 7.) ; il faut se garder de trop forcer et ne pas tortiller la lame car alors elle ne parlerait plus, si elle continue à fuser lorsqu'on a plusieurs fois essayé d'incliner la lame à droite ou à gauche, il faut la dévisser, on en place toujours la plaque H dessous l'incliner avec une lime très fine très douce sur le côté ou sur le bout de la lame afin d'y donner un peu de jeu, si une lame vient à casser, il faut dévisser la note et chasser les rivets qui tiennent la lame cassée avec un petit pointeau, puis prendre un morceau de laiton ou de cuivre bien pur et bruta au marteau pour le bien durcir, et le mettre à peu près de la grandeur de la lame et y percer un trou de rivet, et avec une aiguille trempée à travers l'entaille sur la lame qu'on veut ajuster (voir figure 3) lorsque la lame est déviciée il faut limer jusqu'à blanc (voir figure 4), la replacer sur la note et bien voir avant de la river si le jeu est bien égal de chaque côté. (Figure 5.) puis la mettre dans un étau à main ou une pince et la limer à plat et bien parallèle pour les épaisseurs aux lames des notes les plus voisines, il faut limer cette lame à plat sur un bouchon de liège (voir fig. 6.) quand elle est limer à point il faut la remettre sur son entaille et river la première goupille, examiner si le jeu est régulier de chaque côté, il faut alors percer le second trou de rivet, y ajuster une goupille à la river, et vérifier encore le jeu (figure 7.) et essayer avec la bouche en aspirant légèrement la note du côté opposé à la lame pour voir si elle est au ton, dans le cas contraire il faut avec une lime très douce limer à plat sur le bout pour la monter, ou à l'opposé pour la baisser (figure 8.) ; après cette opération faite il faut la revisser à sa place, et vérifier l'accord au clavier et y remédier au besoin comme fig. 2.

Si une lame vient à casser il serait bien de recourir à un horloger ou à un mécanicien car ce travail demande beaucoup de précision et nécessite des outils appropriés à ces deux professions, néanmoins une personne intelligente peut très bien s'en acquitter elle-même, en effet, il suffit de regarder attentivement les notes voisines afin d'établir une comparaison, quant à l'accord avec les sautoirs on se contente de le juger et d'y remédier en se conformant aux instructions ci-dessus.

Si une note parle seule, le doigt n'étant pas sur la touche il faut voir à quel jeu elle appartiens au moyen des registres que l'on tire l'un après l'autre, ce effet ne peut provenir que d'une ridure glissée dans la soupape et qu'il faut faire en sorte de retirer. Il faut pour cela dévisser la table fixée au clavier au moyen des vis B figure 1<sup>ère</sup>, et l'enlever de façon que le clavier soit à découvert, il est facile de remédier à ce défaut en retirant la touche et visitant les soupapes et quelque fois les ressorts. S'ils sont très faibles, il faut les renforcer en vissant plus ou moins la vis avec laquelle ils sont fixés, puis remettre la table en place sur le clavier et faire en sorte que les mouvements des registres se rencontrent bien avec les boutons.

Si le soufflet accrochait quelque peu à l'intérieur de la caisse, il faut dévisser le chassis de devant F et voir ce qui peut gêner, quelque fois les ressorts F se trouvent froissés quelque chose ou ont besoin d'un peu d'huile, il faut les retirer après avoir toute fois retenu le réservoir du soufflet fermé par le registre d'aspiration car autrement il serait plus difficile de les remettre à leur place.

