

Orgues P. Quoirin


[Accueil](#)
[Atelier](#)
[Orgues neufs](#)
[Restaurations](#)
[Orgues étude](#)
[En cours](#)
[Contact](#)

PARIS - Cathédrale Notre-Dame


[Retour](#)

Disposition et fonctionnalités de la nouvelle console



- 34 Dominos bascules au dessus du Clavier V de gauche à droite

1. COUPURE pédale :

Active la coupure prédéfinie en deux parties sur la totalité des jeux de Pédale

Cavaillé-Coll ET CHAMADES AFFECTEES A LA PEDALE. Coupure pédale ajustable : partie grave = pédale CAVAILLE COLL + CHAMADES AFFECTES A LA PEDALE - partie aigüe = Tirasses en 8 et 4

En cas d'activation de COUPURE PEDALE + RESONNANCE PEDALE : on a alors la Pédale Cavaillé-Coll et la Résonnance ainsi que les registres de chamades affectés à la Pédale dans la partie grave du pédalier et uniquement les tirasses 8 et 4 dans la partie aigüe.

En cas d'activation simultanée de COUPURE PEDALE + RESONNANCE/RECIT + TIR RECIT : on a la résonnance dans l'aigu du pédalier. Il en est de même si on a mis la Résonnance sur n'importe quel clavier et que l'on met la tirasse de ce clavier : on a alors la résonnance dans l'aigu du pédalier.

En cas d'activation de COUPURE PEDALE + RESONNANCE PEDALE + RESONNANCE SUR UN CLAVIER X + TIRASSE DU CLAVIER X on a alors dans la partie grave la Pédale CAVAILLE COLL + LA RESONNANCE, dans la partie aigüe les tirasses 8 et 4 et donc les jeux de la résonnance qui parlent aussi dans l'aigu en raison de la tirasse du clavier X sur lequel est appelé la Résonnance.

En cas d'activation de Coupure pédale + accouplement Pédale en 4 + tirasse solo, l'accouplement pédale en 4 continue à agir au-delà de la coupure pour les jeux de pédale. Exemple : coupure entre SI 1 et DO 2. On joue le premier Sol et le deuxième Fa. Le premier Sol fait entendre les jeux de pédale Cavaillé (+ éventuellement les chamades pédale et la résonnance si elle a été affectée à la pédale) sur cette note. Mais la pédale Cavaillé (+ éventuellement les chamades pédale et la résonnance si elle a été affectée à la pédale) parlera AUSSI sur le Deuxième sol. Le deuxième Fa ne fait entendre que les jeux du solo.

Ce domino est réversible avec un piston (côté gauche, niveau supérieur)

La commande et l'emplacement de la coupure sont mémorisables dans le combinateur

En cas d'activation de COUPURE PEDALE ou DIVISION PEDALE avec le SOSTENUTO DE LA PEDALE, le **sostenuto** n'agit que dans la partie grave.

2- COUPURE Chamades Pédale (Coup Cham PED)

Active la coupure prédéfinie du pédalier en deux parties : partie grave pédale Cavaillé + Tirasses 8 et 4, partie aigüe Chamades (registres de chamades affectés à la Pédale)

Cette fonction ne concernant que les chamades affectées à la pédale, situées sur le panneau gauche des registres, il a été convenu est de l'intituler « Coup Cham PED » (coupure chamades pédale) car elle n'affectera que ces jeux de chamade.

Le domino (2ème domino) en fronton s'intitule donc : Coup Cham / PED

Son fonctionnement est le même que pour la coupure pédale et se fait par un dispositif équivalent.

La résonnance associée à la pédale, comme dans le cas de la coupure, ne parle que dans la partie grave. Même chose pour le sostenuto.

En cas d'utilisation simultanée ou de fausse manœuvre de Coupure Pédale et de Coupure chamades Ped, la coupure Pédale prédomine et exclut l'autre fonction. Il n'y a pas de remontée en force du domino Coup/Ch/Ped.

Ce domino est réversible avec un piston (côté gauche, niveau supérieur)

La commande et l'emplacement de la coupure sont mémorisables dans le combinateur

Le nombre de boutons et donc de notes pouvant être sélectionnées est fixé à 18 (Sol 1 à DO 3 inclus). Il y a donc deux rangées de 18 boutons poussoirs lumineux de sélection des notes : un pour la coupure Pédale (étage supérieur), un pour la Coupure Chamades Pédale (étage inférieur).

Ces boutons sont insérés dans le tiroir de gauche sous le plateau des claviers

Ces boutons sont mémorisables



3. PEDALE/GRAND ORGUE : affecte au clavier I uniquement tous les jeux de la pédale Cavallé-Coll et les chamades affectées à la Pédale
4. Tirasse GO : Tirasse en 8 du clavier I
5. Tirasse PO : Tirasse en 8 du clavier II
6. tirasse RE : tirasse en 8 du clavier III
7. Tirasse SO : Tirasse en 8 du clavier IV
8. Tirasse GC : Tirasse en 8 du clavier V
9. Tirasse GO 4 : Tirasse en 4 du clavier I
10. Tirasse PO 4 : Tirasse en 4 du clavier II
11. tirasse RE 4 : tirasse en 4 du clavier III
12. Tirasse SO 4 : Tirasse en 4 du clavier IV
13. Tirasse GC 4 : Tirasse en 4 du clavier V
14. Sostenuito : Active l'ensemble des sostenuto qui ont été sélectionnés, réversible avec un piston (côté droit)
15. INVERSION POSITIF : inversion entre clavier I et clavier II (le clavier grand orgue devient 2ème clavier)
16. PO / GO : Accouplement en 8 du POSITIF SUR LE GRAND-ORGUE
17. RE / GO : Accouplement en 8 du RECIT sur le GRAND-ORGUE
18. SO / GO : Accouplement en 8 du SOLO sur le GRAND-ORGUE
19. GC / GO : Accouplement en 8 du GRAND-CHOEUR sur le GRAND-ORGUE
20. RE / PO : Accouplement en 8 du RECIT SUR LE POSITIF

21. SO / PO : Accouplement en 8 du SOLO SUR LE POSITIF
 22. GC / PO : Accouplement en 8 du GRAND-CHOEUR SUR LE POSITIF
 23. SO / RE : Accouplement en 8 du SOLO SUR LE RECIT
 24. GC / RE : Accouplement en 8 du GRAND-CHOEUR SUR LE RECIT
 25. GC / SO : accouplement en 8 du GRAND-CHOEUR SUR LE SOLO
 26. PS / GO 16 : accouplement du POSITIF EN 16 SUR LE GRAND-ORGUE
 27. RE / GO 16 : accouplement du RECIT EN 16 SUR LE GRAND-ORGUE
 28. GC / GO 16 : ACCOUPLEMENT DU GRAND-CHOEUR EN 16 SUR LE GRAND-ORGUE
 29. RE / PO en 16 : ACCOUPLEMENT EN 16 DU RECIT SUR LE POSITIF
 30. RE / GO en 4 : ACCOUPLEMENT EN 4 DU RECIT SUR LE GRAND-ORGUE
 31. RE / PO en 4 : accouplement en 4 DU RECIT SUR LE POSITIF
 32. Octave / Gen. : met en 16 sur I (ou II si inversion activée n°16) tous les accouplements en 8 appelés sur Le GRAND-ORGUE ; **cela ne met pas en 16 les accouplements intermédiaires**
 33. Acc. gen : Active toutes les accouplements intermédiaires (cascade) sur un niveau.
 34. tutti
- Il est réversible avec le piston poussoir Tutti lui-même situé sur le côté droit rangée inférieure, le dernier à droite.

AUTRES INFORMATIONS

Lorsqu'on met un clavier en 16 ou 4 sur lui-même ou en accouplement sur un autre clavier, cela concerne tous les jeux actifs sur le clavier, y compris les jeux baladeurs.

Exemple 1 : si on a tiré le Cornet du Récit au GO (le bouton est tiré sur le panneau GO) : lorsque l'on met GO en 16 ou GO en 4, cela concerne aussi ce Cornet puisqu'il est activé au GO

Exemple 2 : si on a tiré le Hautbois du Récit au Pos (le bouton est tiré sur le panneau POS) lorsque l'on met II/I en 16 on aura alors le Hautbois en 16 sur le 1er clavier

APPELS RESONANCE : au même titre que les jeux de Cornet et Hautbois du Récit classique (affectés à la base au clavier III) suivent le clavier III lorsqu'il est accouplé sur le II ou sur le I, et si l'on met la tirasse Récit ces jeux parleront à la pédale, il en est de même pour la RESONANCE.

Donc, si l'on met RESONANCE sur un clavier X, lorsque l'on accouple ce clavier X sur un autre clavier Y, la Résonance suivra sur le clavier Y, y compris avec la fonction PED/GO

Exemple : on a activé RES/SO : si on met IV / I, la Résonance viendra sur le 1er clavier

Exemple : on active RES/REC ; si on met III / I en 16 la Résonance viendra en 16 sur le 1er clavier

[Retour](#)

Grand-Orgue Clavier I de gauche à droite :

23 boutons :

- Ajusteur : enregistrement. (on laisse le doigt enfoncé sur ce bouton pendant qu'on appuie sur le bouton ou piston de combinaison sur lequel on veut enregistrer). Contrairement à aujourd'hui ce bouton ne sera plus lumineux.
- Sostenuto grand-orgue (Lumineux, mémorisable) : sostenuto option « remplacement »
- Tirasse : tirasse du clavier I (go ou positif)
- insertion combinaison
- suppression combinaison
- 1 : Bouton combinaison générale 1
- 2 : Bouton combinaison générale 2
- 3 : bouton combinaison générale 3
- 4 : bouton combinaison générale 4
- 5 : bouton combinaison générale 5
- < : reculer
- > : avancer
- 6 : Bouton combinaison générale 6
- 7 : Bouton combinaison générale 7
- 8 : Bouton combinaison générale 8
- 9 : bouton combinaison générale 9
- 10 : bouton combinaison générale « dizaine »
- II/I : Accouplement en 8, ce bouton est désactivé si les claviers I et II sont inversés
- III/I : Accouplement en 8



- IV/I : Accouplement en 8
- V/I : Accouplement en 8
- So+sténuto grand-orgue (Lumineux, mémorisable) : sténuto option « addition »
- RG : Annulateur général. (repousse la totalité des jeux et fonctions)

Remarque : il y a 2 types de Sosténuto :

- un sténuto par remplacement : les notes jouées sont tenues jusqu'à ce qu'ont joué d'autres notes qui les remplacent
- un sténuto par addition : les notes jouées sont tenues et ajoutées aux notes précédentes. On arrête la note tenue en la rejouant.

Au cas où les 2 sténuto sont sélectionnés, c'est le sténuto de remplacement qui est prioritaire et actif. Ces fonctions sont mémorisables dans le combinateur

Positif Clavier II de gauche à droite :

19 boutons :

- Sosténuto Positif (Lumineux, mémorisable) : sténuto option « remplacement »
- Tirasse : Tirasse **DU CLAVIER II (positif ou GRAND ORGUE)**
 - 1 : Bouton combinaison générale 1
 - 2 : Bouton combinaison générale 2
 - 3 : Bouton combinaison générale 3
 - 4 : Bouton combinaison générale 4
 - 5 : Bouton combinaison générale 5
 - < : reculer
 - > : avancer
 - 6 : Bouton combinaison générale 6
 - 7 : bouton combinaison générale 7
 - 8 : bouton combinaison générale 8
 - 9 : bouton combinaison générale 9
 - 10 : bouton combinaison générale « dizaine »
- I/II : Accouplement en 8, bouton valide s'il y a inversion des claviers I et II, sinon ce bouton est désactivé
- III/II : Accouplement en 8
- IV/II : Accouplement en 8
- V/II : Accouplement en 8
- So+sténuto positif (Lumineux, mémorisable) : sténuto option « addition »

[Retour](#)

Récit Clavier III de gauche à droite :

7 boutons :

- Sosténuto Récit (Lumineux, mémorisable) : sténuto option « remplacement »
- Tirasse : Tirasse **DU CLAVIER RECIT (III)**
 - < : reculer
 - > : avancer
 - IV/III : Accouplement en 8
 - V/III : Accouplement en 8
- So+sténuto récit (Lumineux, mémorisable) : sténuto option « addition »



Solo Clavier IV de gauche à droite :

9 boutons :

- Sosténuto Solo (Lumineux, mémorisable) : Sosténuto option « REMPLACEMENT »
- Tirasse : Tirasse **DU CLAVIER SOLO (IV)**
 - CR bouton lumineux pour activation du crescendo, Cette fonction désactive l'expression résonnance en activant le crescendo.
 - < : reculer
 - > : avancer
 - GR – (reculer d'un groupe = dizaine)
 - GR + (avancer d'un groupe = dizaine)
- V/IV : Accouplement en 8

- So+stenuato Solo (Lumineux, memorisable) : SOSTENUTO version « ADDITION »

Grand-Choeur Clavier V de gauche à droite :

5 boutons :

- **Sostenuto Grand Chœur** (Lumineux, memorisable) : sostenuto option « remplacement »
- **Tirasse** : Tirasse **DU CLAVIER GRAND-CHŒUR (V)**
- **+ Bouton lumineux « All pistons next »**

Lorsque cette fonction sera activée, en appuyant sur n'importe quel bouton de combinaison (poussoir ou piston au pied) cela fait passer à la combinaison suivante.

- **D Bouton lumineux**

Désactive tous les boutons poussoirs sous les claviers sauf le Renvoi général RG. N'impacte ni les pistons au-dessus du pédalier, ni les dominos du fronton

- So+stenuato grand-choeur (Lumineux, memorisable) : sostenuto option « addition »

- 4 Boutons ronds sous la console pour l'assistant tireur de jeux

les boutons séquenceurs de combinaisons pour l'assistant sont disposés sous la console à gauche et à droite.

- Seq - : RECULER
- Seq + : AVANCER

Retour

Pédalier :

26 pistons, aucun des pistons poussoirs n'est équipé de voyant lumineux

Côté gauche

De gauche à droite étage Supérieur

- **RG** : Renvoi général. (repousse la totalité des jeux et fonctions activés)
- **RP** : Renvoi pédale (repousse uniquement les jeux et boutons de registres correspondant à la pédale Cavaillé-Coll et les registres chamades affectes a la pedale)
- **COUP PED** poussoir réversible du domino COUPURE PEDALE du fronton
- **COUP CH PED** poussoir réversible du domino COUPURE CHAMADES PEDALE du fronton
- **CL 1** : Sur ce piston, possibilité d'enregistrer n'importe quel jeu
- **CL 2** : Sur ce piston, possibilité d'enregistrer n'importe quel jeu

Côté gauche

De gauche à droite étage inférieur :

- **CRESCENDO** : habilitation Crescendo, commande mémorisable dans le combinateur

Lorsque l'on actionne ce piston le bouton lumineux situé sous le clavier du Solo doit s'allumer (Il n'y a pas de voyant lumineux sur le piston)

- **1** : piston combinaison générale 1
- **2** : piston combinaison générale 2
- **3** : piston combinaison générale 3
- **4** : piston combinaison générale 4
- **5** : piston combinaison générale 5

- **Seq-** : Reculer dans les combinaisons

- PEDALE DE CRESCENDO et faisant fonction en même temps d'expression de la Résonnance dans le cas où la Résonnance est munie d'une boîte expressive : si le bouton lumineux CREScendo est actif, la pédale active le crescendo sinon elle fait fonctionner la boîte expressive

- PEDALE EXPRESSION RECIT

Côté droit

De gauche à droite étage supérieur :

- **S.O.S** : Sostenuto général : habilitation des sostenuto sélectionnés , commande réversible du domino 14, mémorisée dans le combinateur.

- **T I** : Tirasse du 1er clavier
- **T II** : Tirasse du 2ème clavier
- **T III** : Tirasse du 3ème clavier
- **T IV** : Tirasse du 4ème clavier
- **T V** : Tirasse du 5ème clavier

De gauche à droite étage inférieur :


[Retour](#)

côté gauche :

- Seq + : Avancer dans les combinaisons
- 6 : piston combinaison générale 6
- 7: piston combinaison générale 7
- 8: piston combinaison générale 8
- 9: piston combinaison générale 9
- 10 : piston combinaison générale 10
- TUTTI piston réversible avec le domino basculant 34

Composition :

Pédale - 32 notes	Résonance - 56 notes	Grand-Orgue - 56 notes	Positif - 56 notes
Principal 32'	Bourdon 16'	Violon-Basse 16'	Montre 16'
Contrebasse 16'	Principal 8'	Bourdon 16'	Bourdon 16'
Soubasse 16'	Bourdon 8'	Montre 8'	Salicional 8'
Quinte 10 2/3	Prestant 4'	Bourdon 8'	Flûte harmonique 8'
Flûte 8'	Flûte 4'	Flûte harmonique 8'	Bourdon 8'
Violoncelle 8'	Tierce 3 1/5'	Viole de Gambe 8'	Unda Maris 8'
Tierce 6 2/5'	Nazard 2 2/3'	Prestant 4'	Prestant 4'
Quinte 5 1/3'	Onzième	Octave 4'	Flûte douce 4'
Septième 4 4/7'	Neuvième 3 1/9'	Doublette 2'	Nazard 2 2/3'
Octave 4'	Flûte 2'	Fourniture harmonique II-V	Doublette 2'
Contre-Bombarde 32'	Tierce 1 3/5'	Cymbale harmonique II-V rgs	Tierce 1 3/5'
Bombarde 16'	Larigot 1 1/3'	Bombarde 16' (au C1)	Fourniture V rgs
Basson 16'	Flageolet 1'	Trompette 8'	Cymbale V rgs
Trompette 8'	Fourniture III rgs	Clairon 4'	Clarinette basse 16'
Basson 8'	Cymbale III rgs	<i>chamades</i> GO :	Cromorne 8'
Clairon 4'	Voix humaine 8'	Trompette 8'	Clarinette aiguë 4
<i>chamades</i> GO :	Basson 16'	Clairon 4'	
Trompette 8'	Basson 8'	Cornet Récit (au 3ème ut au GO)	<i>POS en 16</i>
Clairon 4'	Chimes		<i>ANN Pos en 8</i>
<i>chamades</i> Récit :		<i>GO en 16</i>	<i>POS en 4</i>
Trompette 8'	<i>Tremblant</i>	<i>ANN GO en 8</i>	
Clairon 4'		<i>GO en 4</i>	
Régale 2/16			

côté droit :

Récit - 56 notes	Solo - 56 notes	Grand-Choeur - 56 notes	(sans nom) - 56 notes
Quintaton 16'	Bourdon 32'	Principal 8'	Appel Résonance sur GC
Diapason 8'	Principal 16'	Bourdon 8' (a)	Appel Résonance sur Solo
Viole de Gambe 8'	Montre 8'	Prestant 4' (b)	Appel Résonance sur Récit
Voix céleste 8'	Flûte harmonique 8'	Nazard 2 2/3' (c)	Appel Résonance sur Positif
Flûte traversière 8'	Quinte 5 1/3'	Doublette 2' (d)	Appel Résonance sur GO
Bourdon céleste 8'	Prestant 4'	Tierce 1 3/5' (e)	Appel Résonance sur Pédale
Octave 4'	Tierce 3 1/5'	Septième 1 1/7'	C1
Flûte octavante 4'	Nazard 2 2/3'	Piccolo 1'	C2
Quinte 2 2/3'	Septième 2 2/7'	Plein jeu III-V rgs	C3
Octavin 2'	Doublette 2'	Tuba Magna 16'	C4
Bombarde 16'	Cornet II-V rgs	Trompette 8'	C5
Trompette 8'	Fourniture II rgs (32')	Clairon 4'	C6
Clairon 4'	Fourniture V rgs (16')	Cornet (appel des jeux a,b,c,d,e)	C7
Basson-Hautbois 8'	Cymbale V rgs		C8
Clarinette 8'	Cromorne 8'	<i>GC en 16</i>	C9

Voix humaine 8'	<i>chamades GO :</i>	<i>ANN GC en 8</i>	C10
<i>Récit classique :</i>	Chamade GO 8' (emprunt I)	<i>GC en 4</i>	C11
Cornet (à partir du 2ème fa)	Chamade GO 4' (emprunt I)		C12
Hautbois 8'	Hautbois 8' Récit		C13
<i>chamades Récit :</i>	Cornet Récit (à partir du 2ème fa)		C14
Basse Chamade 8'			
Dessus Chamade 8'	<i>SOLO en 16</i>		
Chamade 4'	<i>ANN SOLO en 8</i>		
Chamade Régale 8	<i>SOLO en 4</i>		
<i>chamades GO :</i>			
Basse Chamade GO 8'			
Dessus Chamade GO 8'			
Chamade GO 4'			
<i>Trémolo</i>			
<i>Récit en 16</i>			
<i>ANN Récit en 8</i>			
<i>Récit en 4</i>			

A droite : les 6 registres d'appel de la Résonnance :

14 tirants de registres pour des « combinaisons étendues » = 2 colonnes verticales de 7 registres

Appellation ; C1, C2, C3 etc .. jusqu'à C14

Le principe d'une combinaison étendue :

1. On tire le bouton C1. Il s'agit ensuite de définir des accouplements particuliers, exemple :

On active Positif / Grand-Orgue, à l'unisson ou un intervalle quelconque (la quinte ou la tierce ou la seconde majeure , mineure etc ..) de C1 à G2 ou n'importe quelle autre note. Puis, on peut activer aussi Récit / Grand-Orgue ou un autre clavier à un intervalle quelconque de G#3 à G4 ou une autre note etc.. on peut, ainsi, accoupler entre eux, tous les claviers scindés ainsi au choix et selon l'intervalle choisi.

2. Une fois ces types accouplements définis, on ajoute les registres choisis sur chacun des claviers.

3. On enregistre alors l'ensemble de toute cette préparation que l'on peut affecter à un numéro particulier dans l'espace protégé de chaque organiste.

4. Il suffira ensuite de faire appel à cette combinaison « Etendue » qui sera ainsi mémorisée.

Le nombre de création possible de combinaisons étendues est important. La configuration de toute cette procédure se fait aujourd'hui en écrivant directement ces fonctions dans le programme informatique. Les ingénieurs d'Eltec Automazioni, développent en ce moment l'interface complémentaire sur l'écran Digitouch de manière à ce que les organistes fassent eux même cette procédure de la manière la plus directe.

[Retour](#)