C.

MÉTHODE

COMPLETE POUR

L'HARMONIUM.

Dediee à

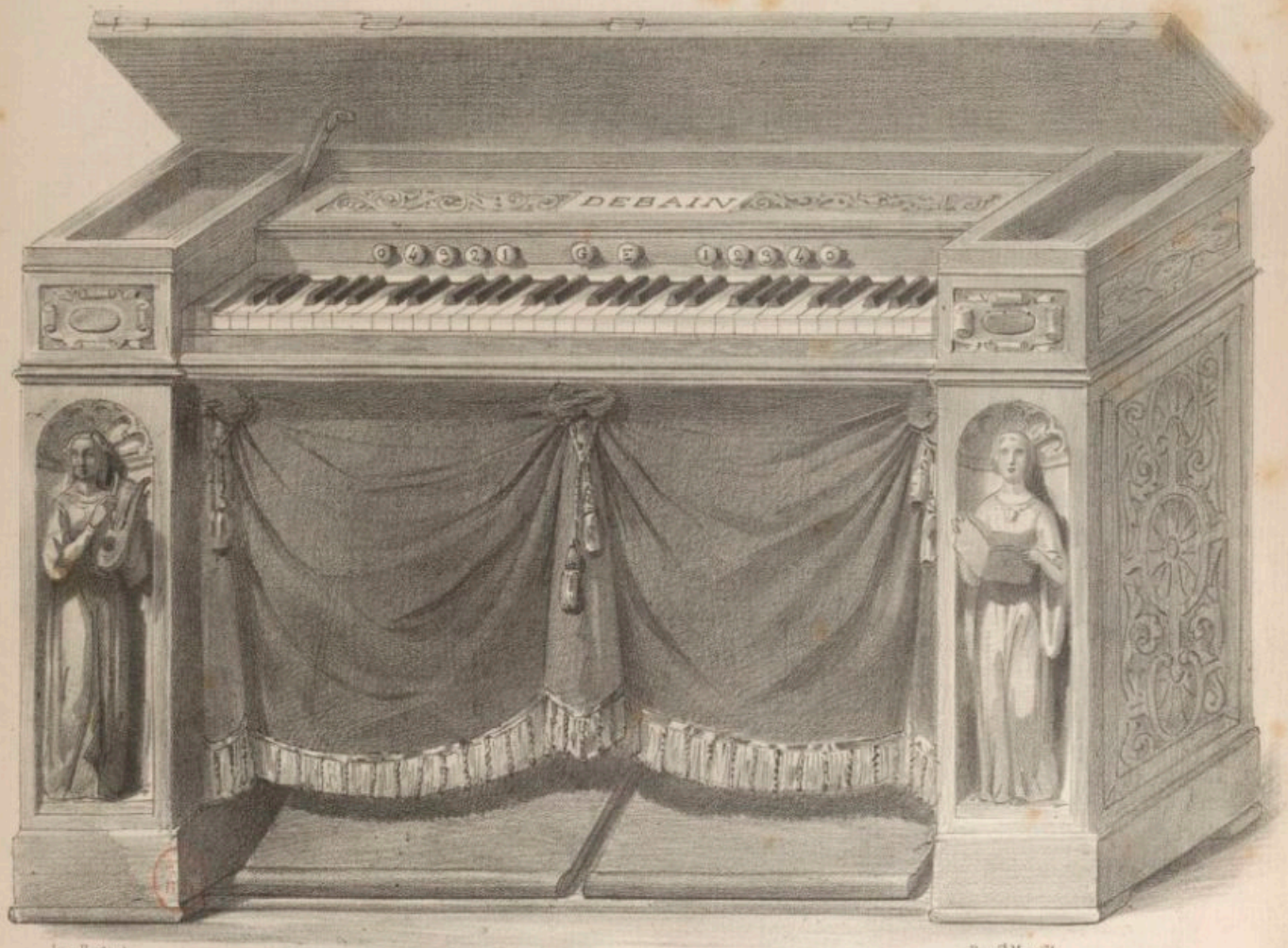
M.r G. ONSLOW.

MEMBRE DE L'INSTITUT.

PAR

A. FESSY.

Organiste de la Madeleine.



Imp. Bertauts. Rue St. Marc. 74.

PRIX 18 FR.cs

Paris, Maison Troupenas, R. Vivienne, 40.

Et chez Debain, R. Vivienne, 53.

Londres, chez WESSEL & STAPLETON.

1844

Vm.e R. 94

MÉTHODE COMPLÈTE D'HARMONIUM

BIBLIOTHÈQUE ROYALE
I

PAR A. FESSY.

CHAPITRE 1.er

L'Harmonium est un instrument à clavier comme le Piano, la différence qui existe entre lui et ce dernier, c'est que le son au lieu d'être prodruit par des cordes frappées par des marteaux, l'est par des anches libres mises en vibration au moyen de deux soufflets.

Il y a seulement quelques années qu'un instrument importé de l'Allemagne et nommé Physharmonica fut entendu à Paris pour la première fois dans plusieurs concerts; malgré le peu de ressources qu'il offrait à l'exécutant, il fit beaucoup de sensation; la nouveauté, le talent de celui qui le jouait, (M.r Payer, célèbre organiste allemand) la qualité du son, tout cela réuni produisit beaucoup d'effet; cependant on ne tarda pas à sentir l'insuffisance de ces moyens, le clavier n'avait que deux octaves et demi et il fallait le secours du Piano pour l'accompagner et pour en tirer parti. Plusieurs facteurs habiles tentèrent de le perfectionner, mais ces essais infructueux n'obtinrent pas les résultats que l'on en attendait. Enfin, M.r Debain, facteur de Piano à Paris, a résolu ce problème, et l'instrument qu'il présente aujourd'hui réunit toutes les qualités désirables, il joint à la force du son, la douceur et la pureté. Le mécanisme est excellent, et offre toute la sécurité d'une longue durée et une solidité à toute épreuve, la légèrete du clavier permet à l'exécutant de tirer tout le parti possible de l'instrument, et la musique la plus difficile peut s'exécuter sur l'harmonium, comme sur un Piano. Cependant ce genre de musique n'est pas convenable et malgré toute la facilité que l'on a à la jouer, il vaut mieux avoir recours à la musique d'orgue, le style large et sévère de ces compositions, est tout-à-fait dans le caractère qui convient à cet instrument. Néanmoins comme il existe dans l'harmonium des ressources nouvelles que l'on chercherait vainement dans les grandes orgues d'Eglise, il faut encore préférer la musique spécialement écrite pour cet instrument.

En publiant cette méthode, j'ai dû supposer que toutes les personnes qui désiraient apprendre l'harmonium, étaient déjà pianistes où organistes, et par conséquent bonnes musiciennes, je ne parlerai donc pas des principes de musique et après les chapitres qui traiteront du mécanisme de l'instrument, des jeux et de la manière de jouer, on trouvera une suite de morceaux de différents caractères, qui renfermeront toutes les ressources nécessaires pour produire des effets nouveaux.

Je terminerai cet avertissement par recommander aux personnes qui feront usage de cette méthode de bien se pénétrer des observations que j'y ai mises, relativement à la manière de toucher et à celle de souffler, surtout aussi au mélange des différents jeux qui varient à l'infini les ressources, dont un exécutant habile peut tirer le plus grand parti.

CHAPITRE 2.me

DES RÉGISTRES.

Les régistres correspondant aux différents jeux, sont placés au dessus du clavier, en face de l'exécutant, et à la portée de ses mains, de manière qu'il puisse les tirer, ou les repousser à volonté, soit avant de jouer, soit en jouant même.

Ces régistres sont au nombre de douze; les cinq placés à la gauche de l'exécutant sont pour les basses de l'instrument, ils commencent depuis la première note du bas du clavier et finissent au *Mi* du milieu.

Les cinq régistres placés à droite sont pour les dessus, ils commencent au *Fa* du milieu et finissent à la dernière note du clavier.

Les deux régistres du milieu ont une spécialité particulière, le premier à gauche, est pour le grand jeu, il forme à lui seul la réunion de tous les autres, et donne à l'instrument une grande puissance de son. Le deuxième placé à la droite de celui-ci est pour le jeu expressif, son action influe sur tous les jeux et sur les réservoirs contenant le vent, il permet à l'exécutant de donner a son jeu toutes les nuances, depuis le *Forté* jusqu'au *Pianissimo*. Sans le secours de ce jeu expressif, on n'obtiendrait pas de variété dans le jeu, et le but de l'instrument serait manqué. Car alors ce ne serait plus qu'un orgue ordinaire, dont la qualité de son serait monotone et fatiguante pour l'oreille de l'auditeur.

RÉGISTRES DU CÔTÉ GAUCHE.

Le régistre portant le N° 1. s'appelle jeu de COR ANGLAIS; il est au diapason du piano et agit sur toutes les notes de basses du clavier depuis la plus basse jusqu'au *Mi* du milieu.

Le N° 2. BOURDON est accordé une octave plus bas que le diapason, il a la même étendue que le précédent.

Le N° 3. JEU de CLAIRON a aussi la même étendue, mais il est accordé une octave au dessus du diapason.

Le N° 4. BASSON est au diapason et a l'étendue des précédents.

Le N° 0. ne produit pas par lui même une qualité de son comme les précédents, mais il ouvre et ferme une soupape qui laisse échapper plus ou moins de son des autres régistres des basses qui doivent être pour cela tirés en même temps.

RÉGISTRES DU CÔTÉ DROIT.

Le N° 1. FLÛTE est au diapason et a l'étendue de la moitié du clavier à partir du *Fa* du milieu jusqu'en haut.

Le N° 2. CLARINETTE est à l'octave plus bas que le diapason et a la même étendue que le précédent.

Le N° 3. FIFRE sonne une octave plus haut que le diapason; il a la même étendue.

Le N° 4. HAUTBOIS est au diapason; il a la même étendue.

Le N° 0. FORTE a la même destination que le jeu semblable de la basse N° 0. il est pour les dessus de l'instrument ce que l'autre est pour les basses.

Tous ces jeux différents se jouent ensemble ou séparément selon le caractère du morceau que l'on exécute. Dans les pièces d'étude que l'on trouvera plus loin, on verra la manière de mélanger ces jeux et le parti que l'on peut en tirer. Seulement nous dirons ici que le jeu de Flûte du dessus se tire avec le Cor Anglais des basses pour accompagner le chant, la qualité de son qu'ils produisent réunis, convient à l'accompagnement et ne couvre pas les chanteurs.

CHAPITRE 3me

DES SOUFFLETS.

L'étude des pédales placées au bas de l'instrument faisant agir les soufflets, est la plus importante; c'est par elle que l'on obtient le son. On aura soin de placer les pieds d'aplomb sur chaque pédale et de les faire agir l'un après l'autre, c'est-à-dire de n'abaisser le pied droit que lorsque le gauche se levera, par ce moyen on obtiendra une égalité de son nécessaire à l'exécution. La pression plus ou moins grande ou plus ou moins précipitée est indifférente lorsqu'on ne se sert pas du jeu Expressif; mais dans le cas où l'on aurait recours à ce jeu, une forte pression donne la nuance *Forte* et une pression contraire celle du *Pianissimo*. On comprendra facilement les ressources de ce jeu qui donne alors une grande variété d'exécution.

Dans tous les cas possibles, que l'on souffle fort ou doucement, il faut toujours que ce soit également, les secousses sont d'un mauvais effet, il faut s'en garder; il est important de ne pas souffler sans jouer, car alors le vent s'accumulerait dans les sommiers et ne trouvant pas d'issue pour s'échapper, il briserait tout.

Il faut aussi avoir le soin de laisser vider le réservoir de vent avant de se servir du régistre de l'Expression, précaution qu'il faut prendre aussi avant de le fermer.

CHAPITRE 4me

DU CLAVIER.

Quoique le clavier soit en tout semblable à celui du Piano, le toucher n'en est pas le même, il faut éviter surtout de frapper la note avec force, ce moyen est mauvais; d'abord on risquerait de casser quelque soupape. D'ailleurs la force et la raideur sont inutiles puisqu'il suffit d'enfoncer la note pour la faire parler. Un jeu doux et surtout très lié est le seul qui convient à l'Harmonium.

Dans les morceaux qui suivent on verra que le style est celui de l'Orgue et non celui du Piano.

La proximité des régistres permet à l'exécutant de les tirer et de les pousser même pendant l'exécution. Cette facilité double encore les ressources et multiplie les moyens de changement de timbre de son.

Au résumé l'étude de l'Harmonium est peu de chose et au bout de quelque temps d'exercices on est en état d'en tirer tout le parti possible.

6 PETITES PIÈCES

Pour s'habituer au toucher du clavier sans le jeu expressif.

N° des registres

Moderato.

N°. 1.

N°. 1.

N°. 1.

Très lié Il faut bien lever les doigts et observer exactement les valeurs des notes.

Andante.

N°. 1.

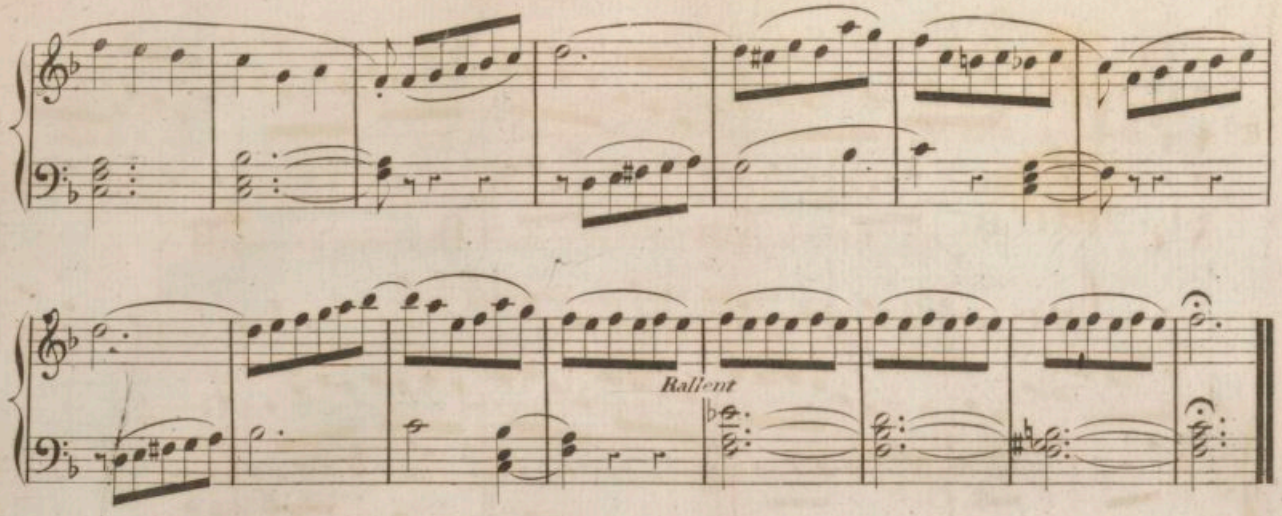
N°. 2.

N°. 1.

Legato

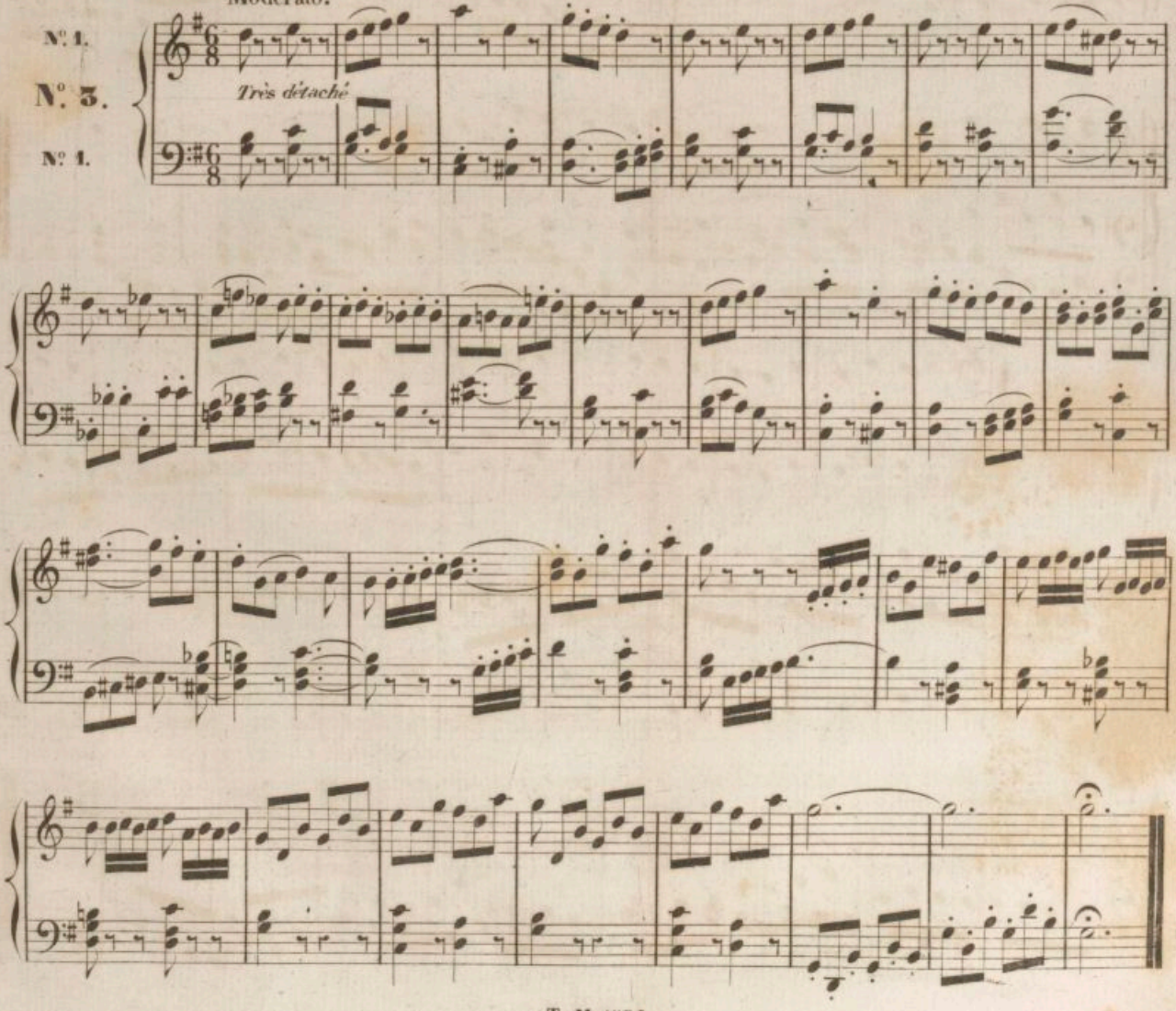
BIBLIOTHEQUE ROYALE

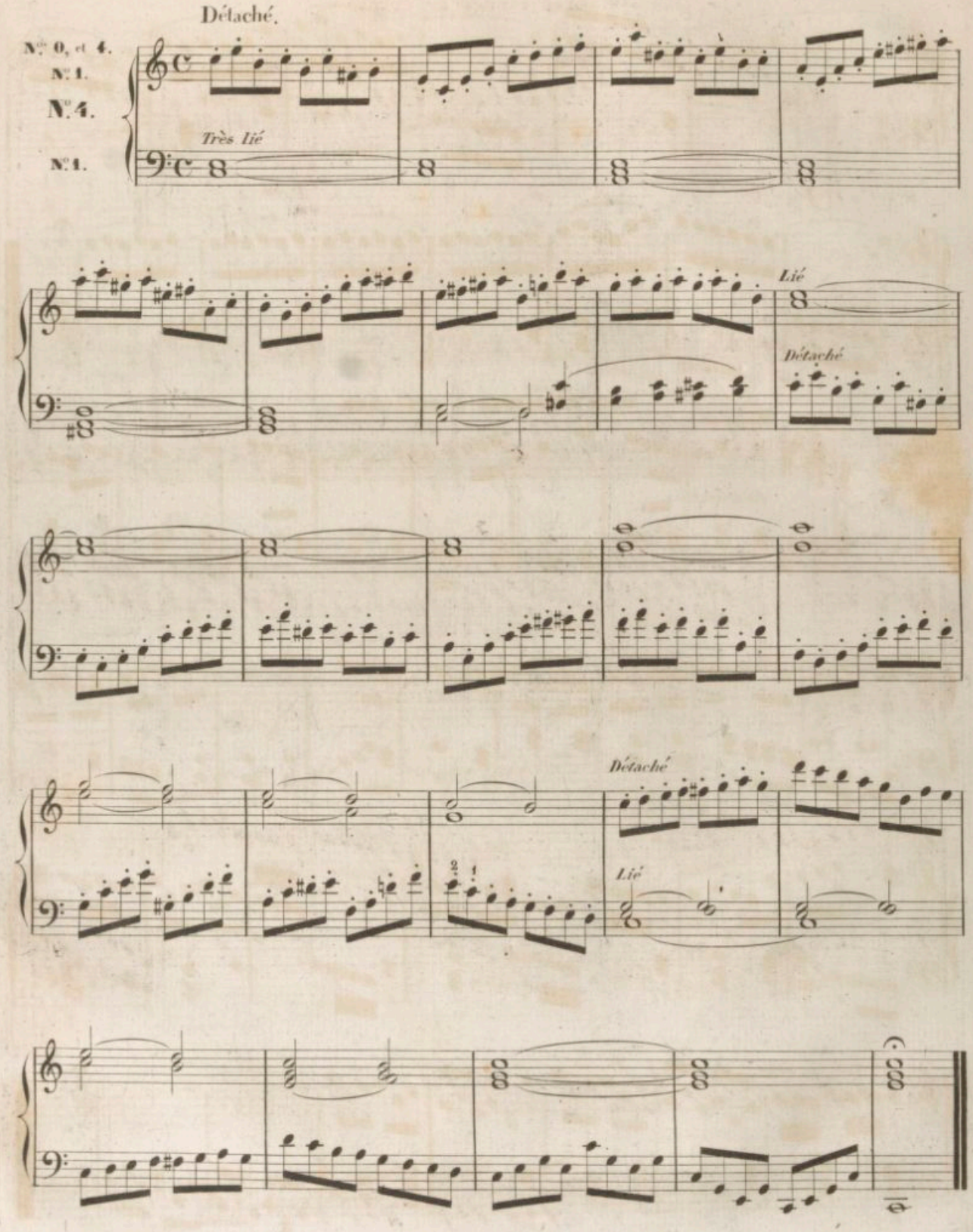
T. M. 1536.
1844



POUR APPRENDRE À DÉTACHER.

Moderato.

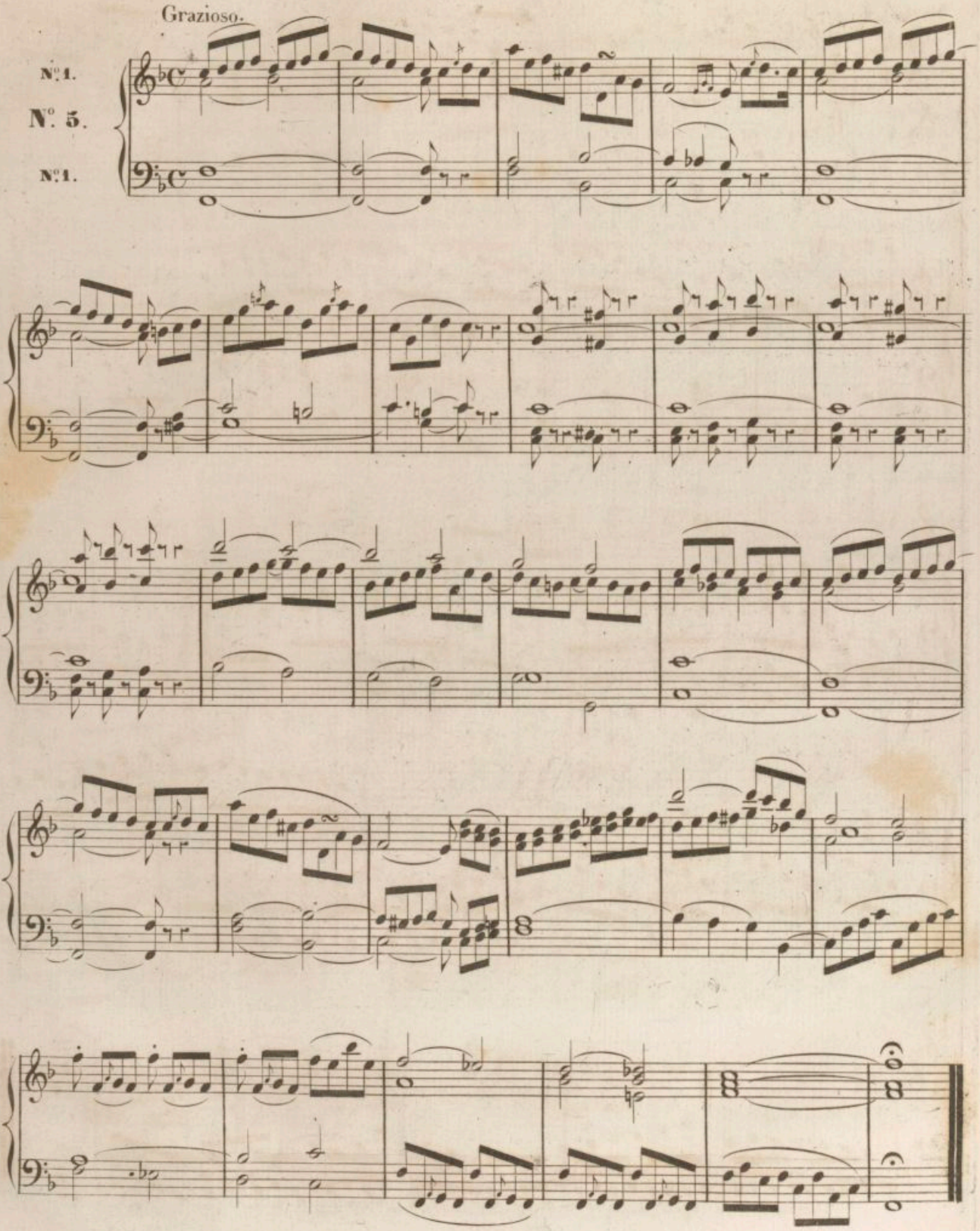



Détaché.
N.os 0, et 4.
N.o 1.
N.o 4.
Très lié
N.o 1.
Lié
Détaché
Détaché
Lié

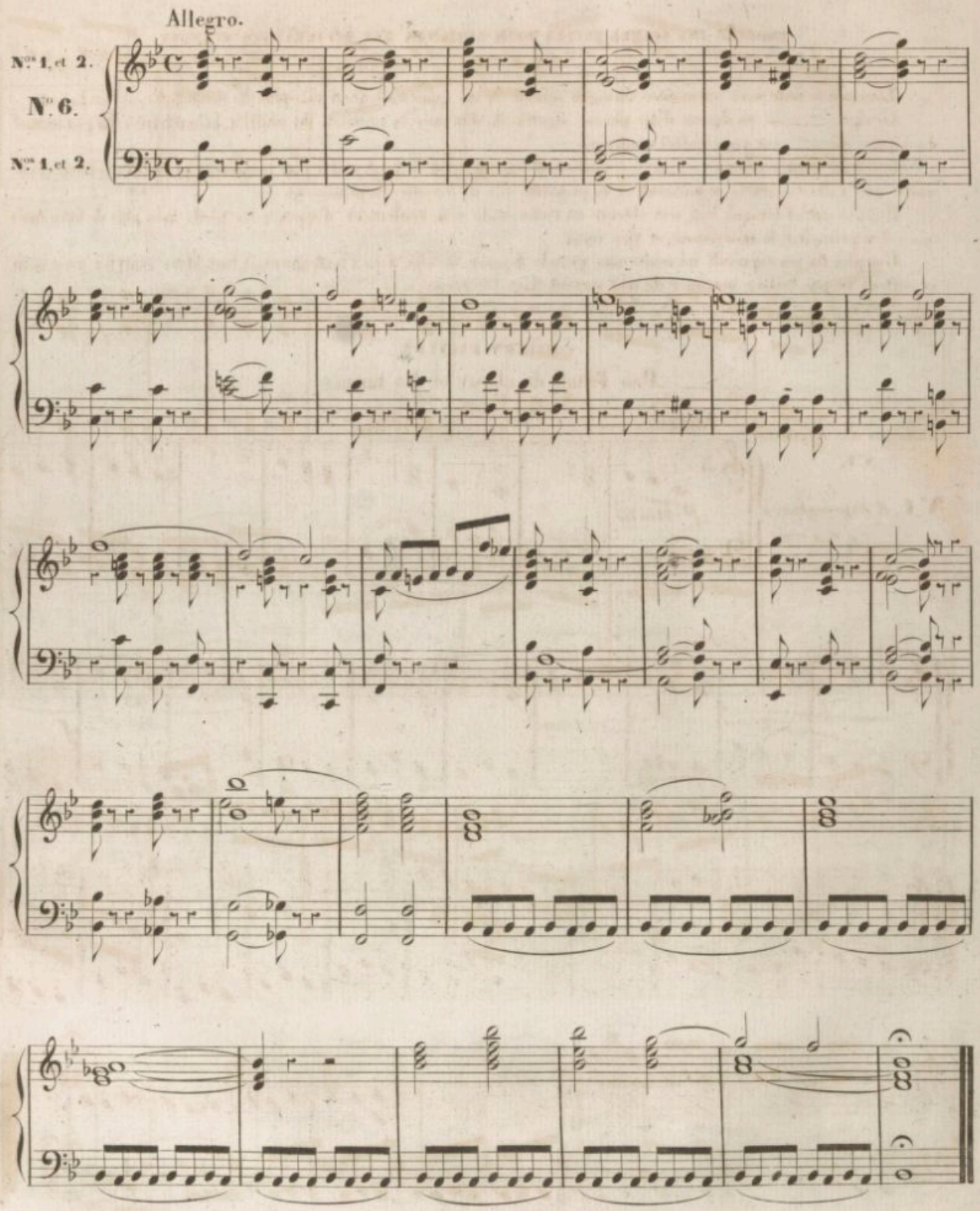
NOTES TENUES ET LIÉES

Grazioso.

N°1.
N°. 5.
N°1.



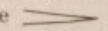
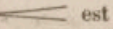
NOTES TENUES ET NOTES DÉTACHÉES.

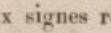


DE L'EMPLOI DU JEU EXPRESSIF.

TABLEAU DES SIGNES USITÉS POUR DÉSIGNER LES DIFFÉRENTES NUANCES.

Lorsqu'une note sera surmontée du signe suivant ∧ on appuyera le pied avec plus de force, pour enfler la note.

Le signe  au dessus d'une phrase signifie de diminuer la pression du soufflet, afin d'arriver au pianissimo. Le signe  est pour l'effet contraire.

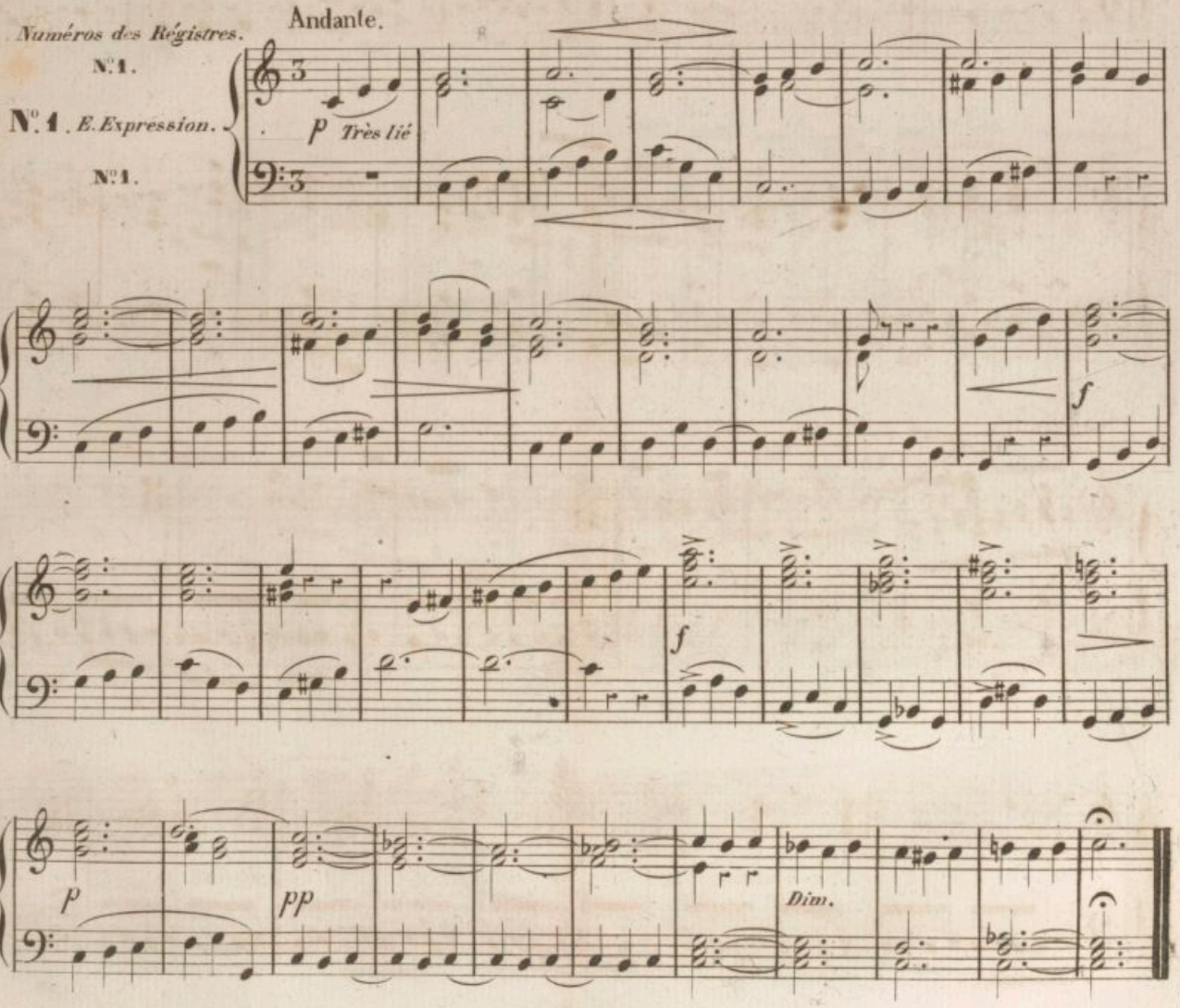
Les deux signes réunis  s'exécutent en appuyant le pied peu à peu jusqu'à la plus grande force, et ensuite en rallentissant le mouvement et la pression afin de revenir au pianissimo.

Il est essentiel lorsque l'on veut obtenir un rinforzando non seulement d'appuyer les pieds avec plus de force mais aussi d'en précipiter le mouvement; et vice versa.

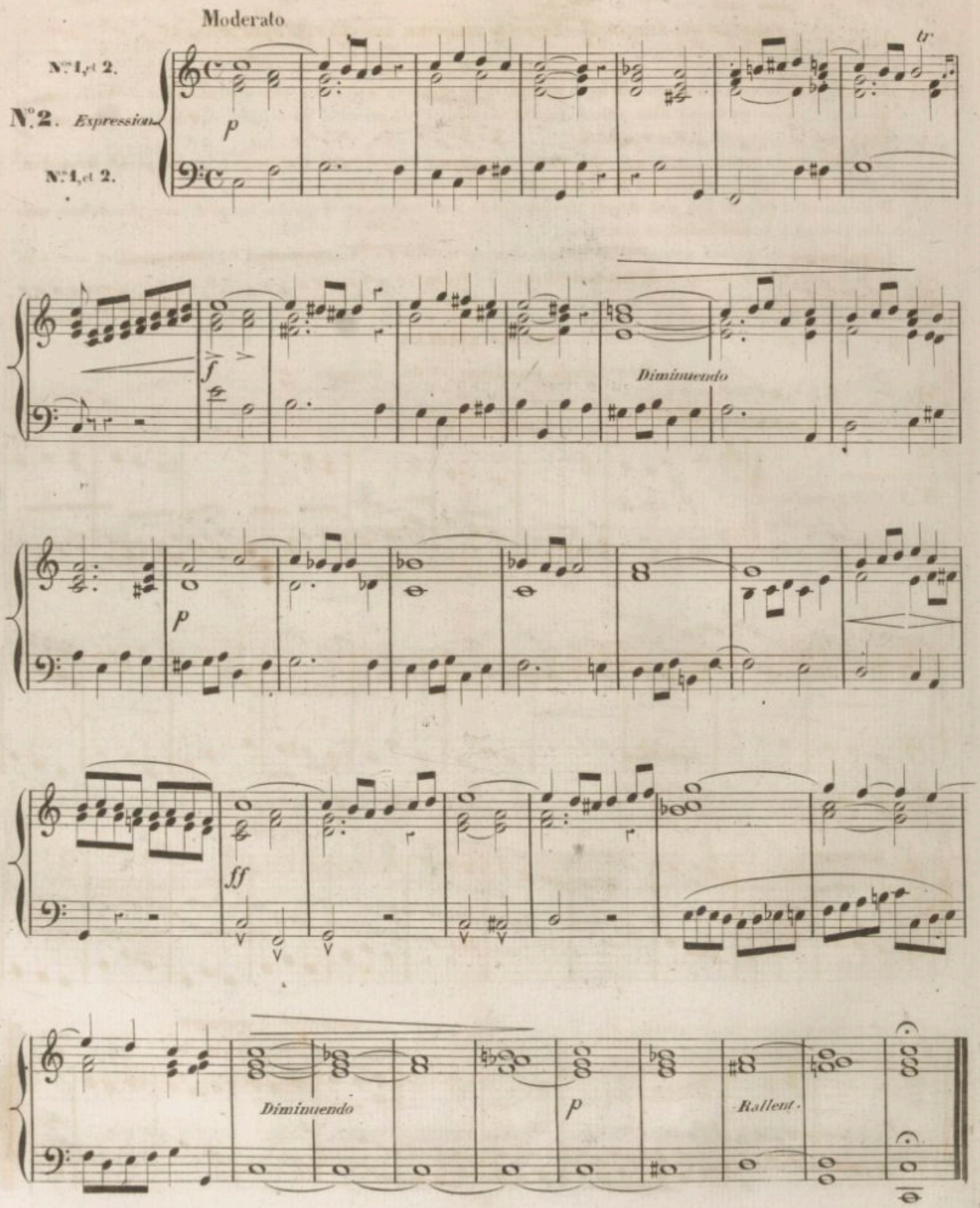
L'emploi du jeu expressif nécessite une grande dépense de vent dans l'instrument, il faut alors souffler avec soin, et surtout ne pas laisser manquer de vent surtout dans les *Forte.*

PIÈCES FACILES

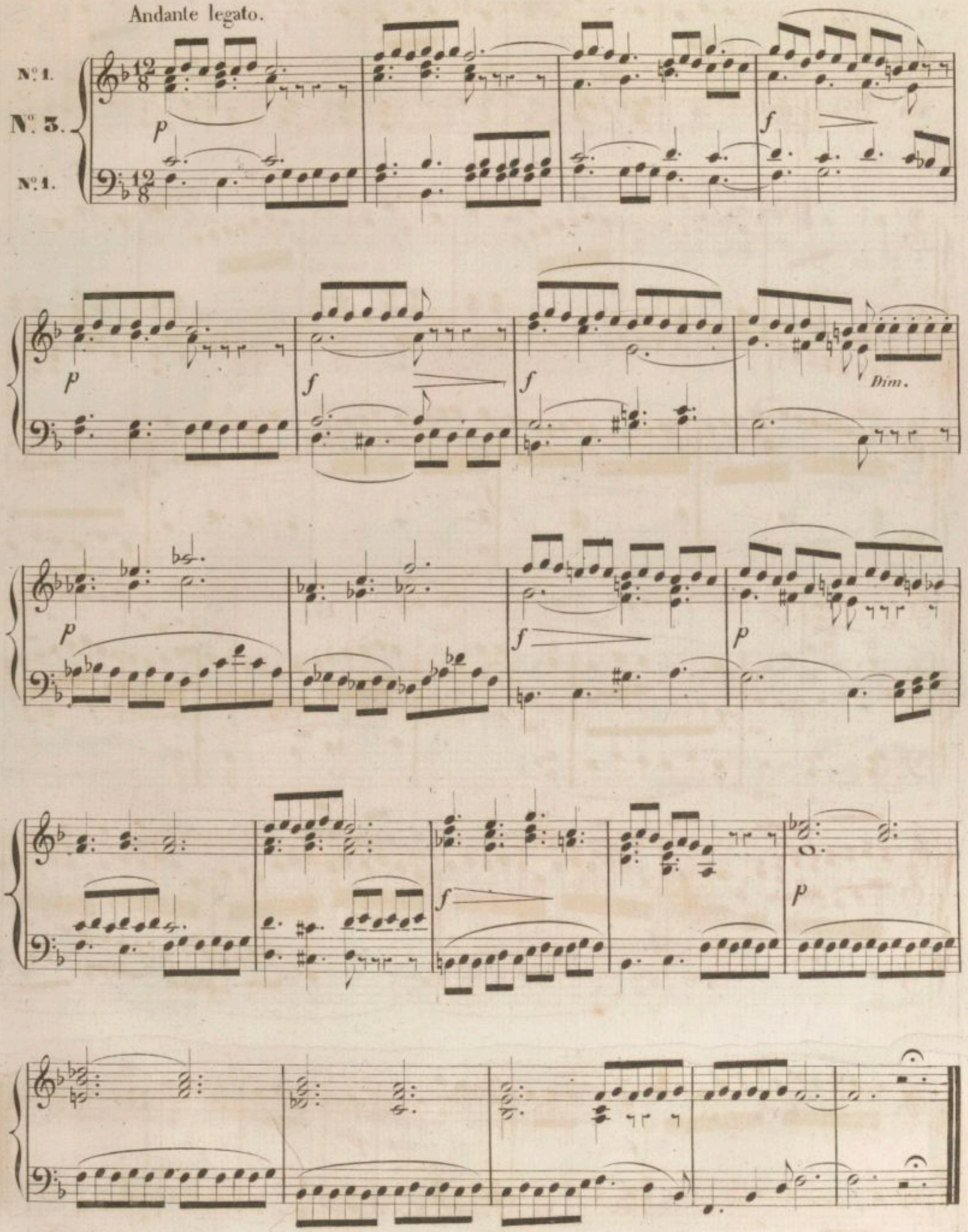
Pour l'étude du clavier et des nuances.

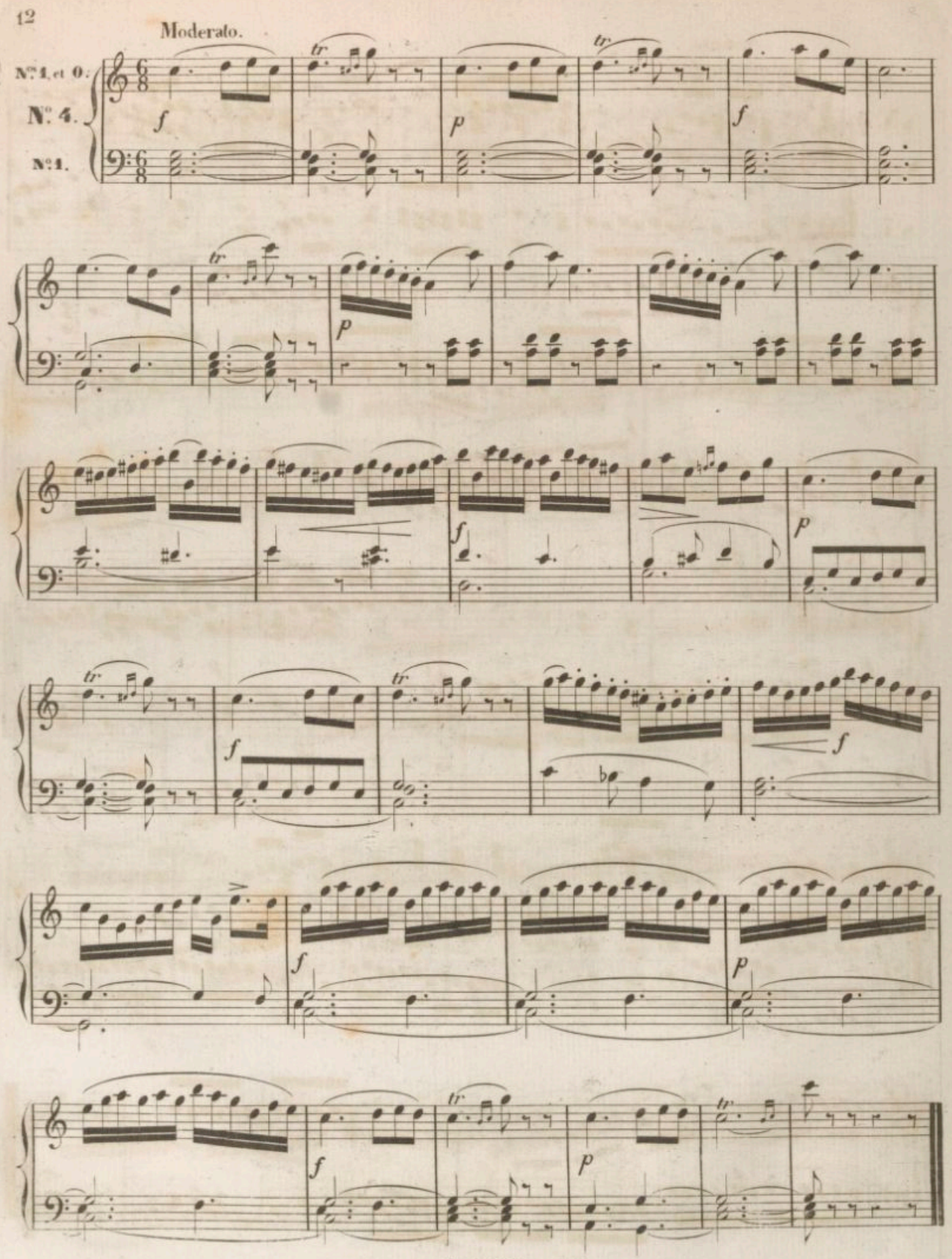


TRÈS LIÉ.

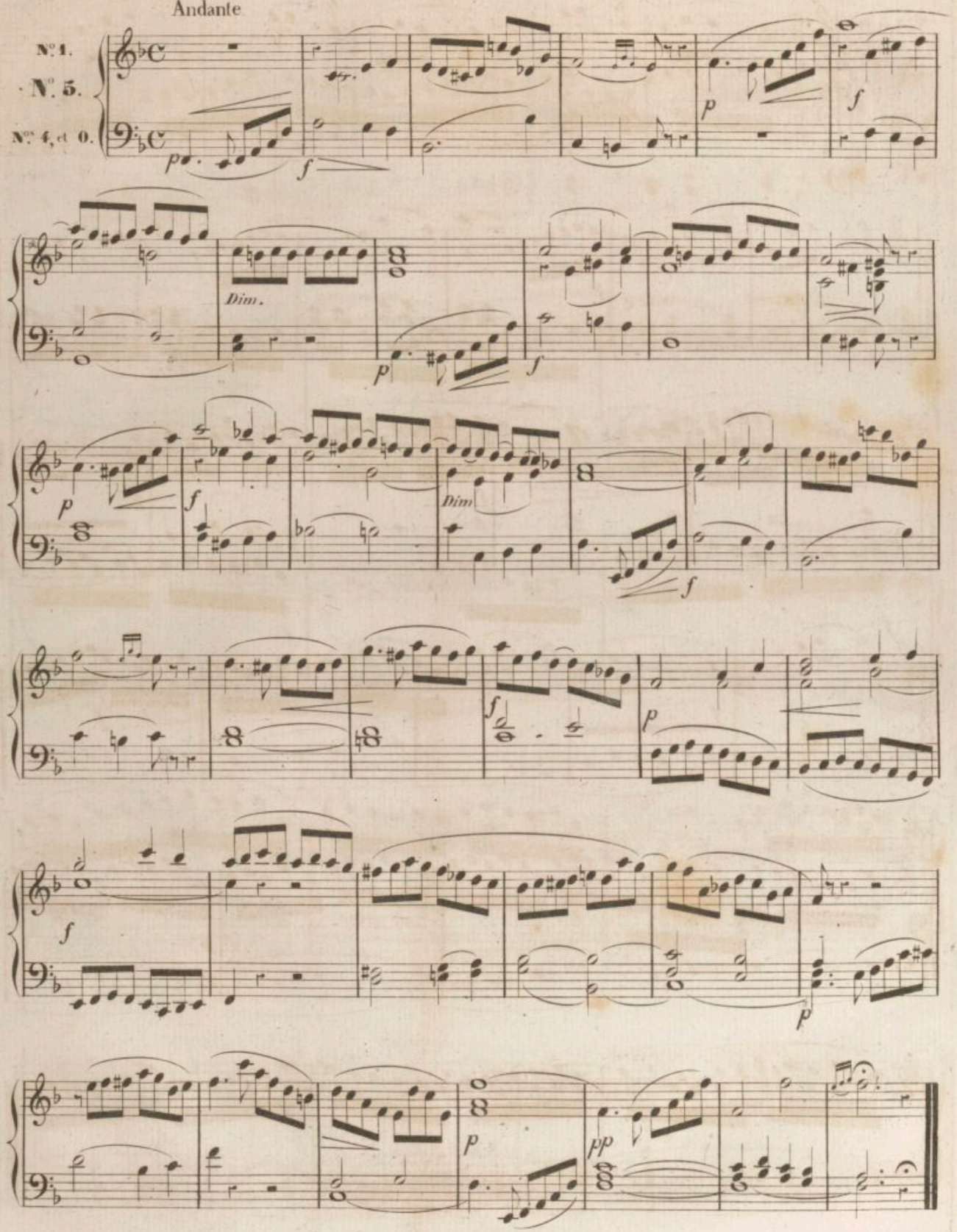

Moderato
N°1, et 2.
N°2. Expression
N°1, et 2.
p
tr
f
Diminuendo
p
ff
Diminuendo
p
Rallent.

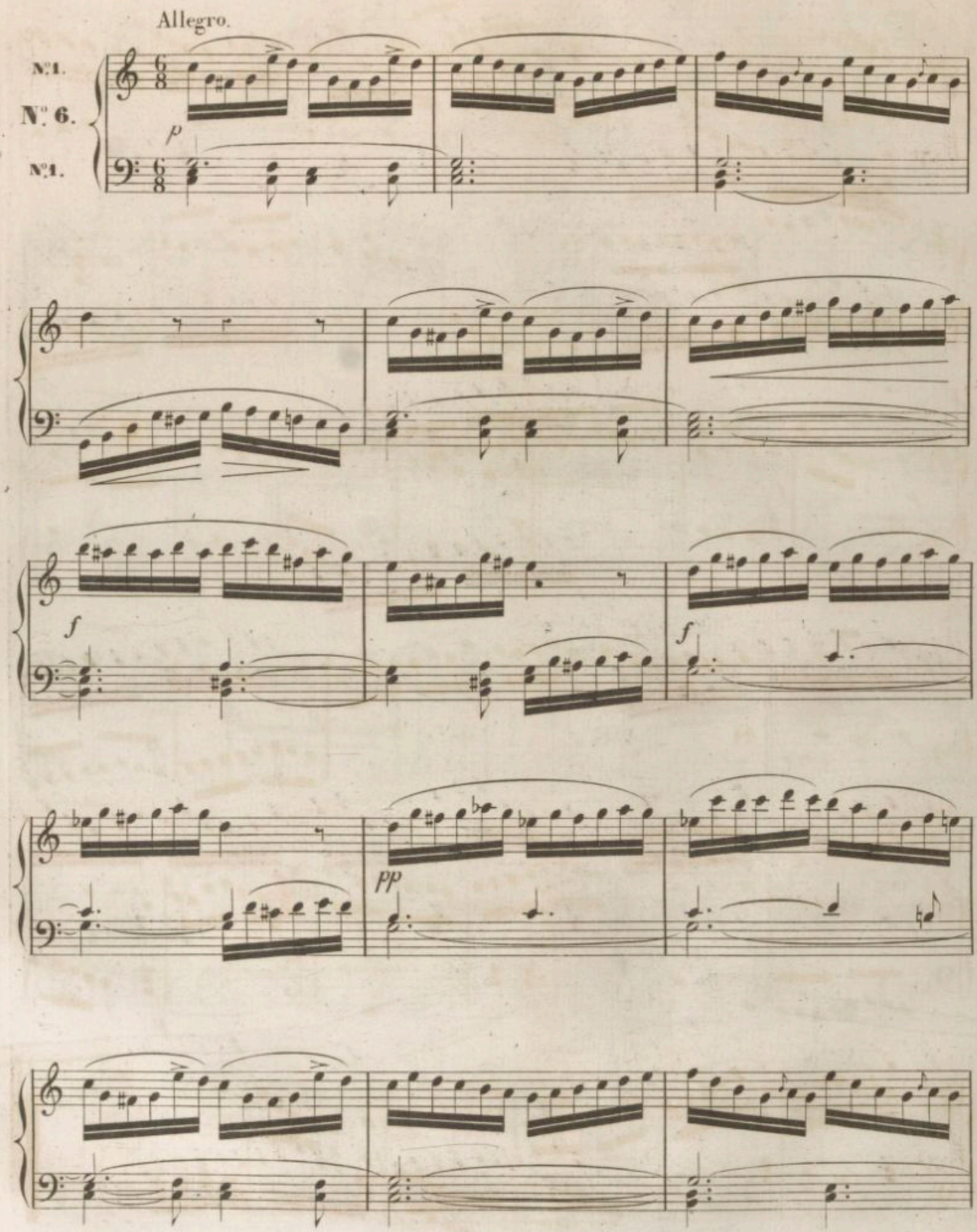
Andante legato.

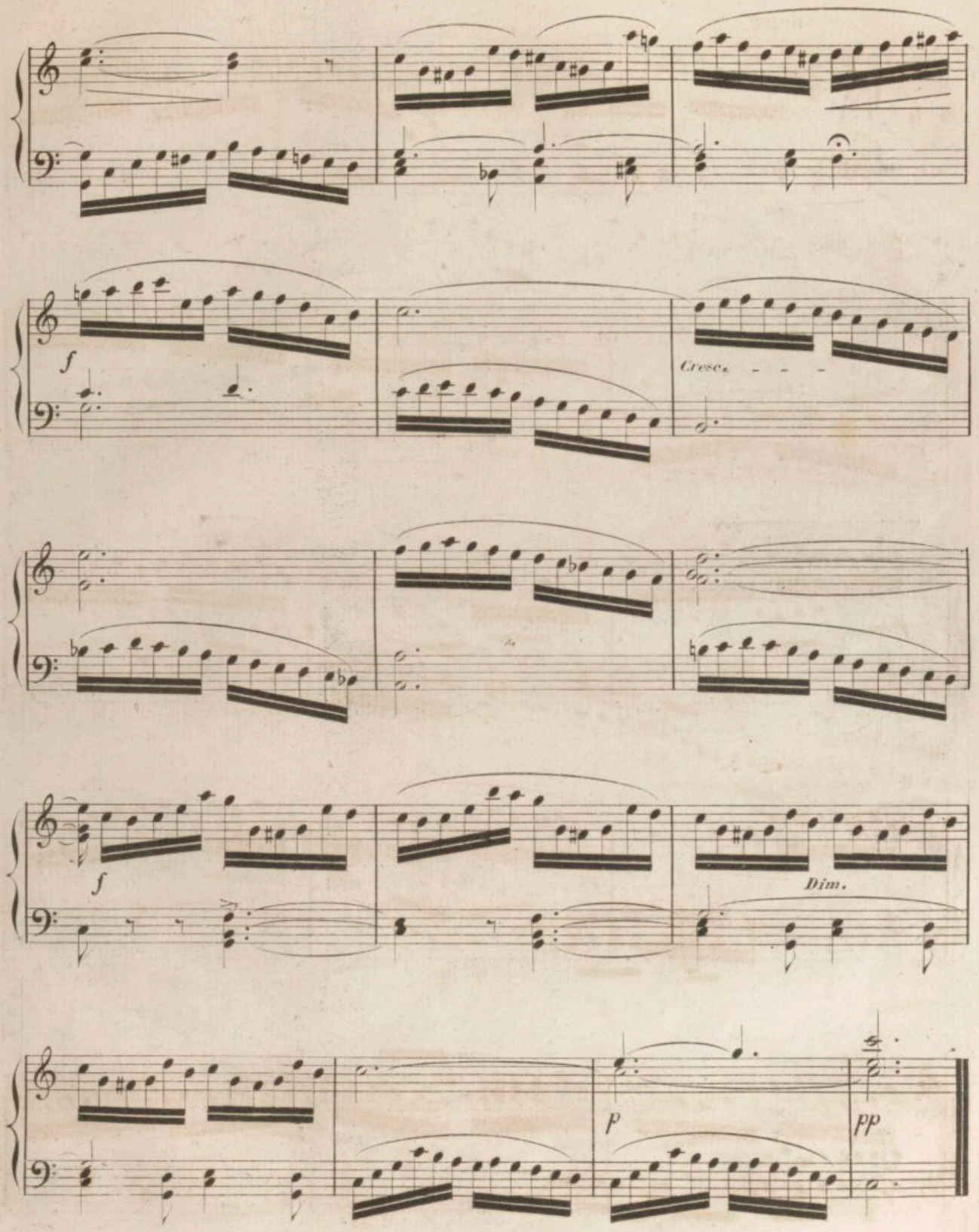



Moderato.
N°1, et 0.
N°. 4.
N°1.

Andante

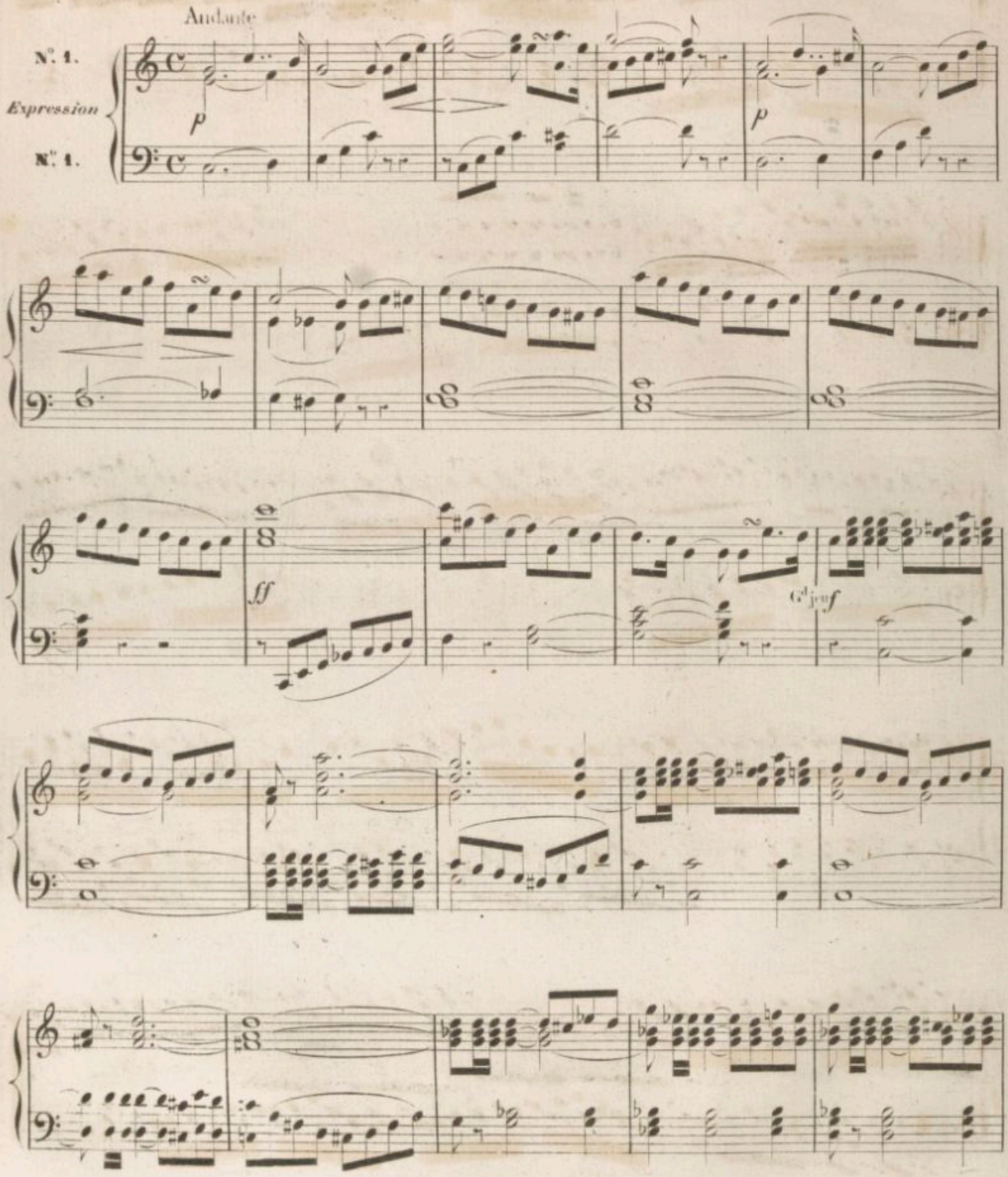


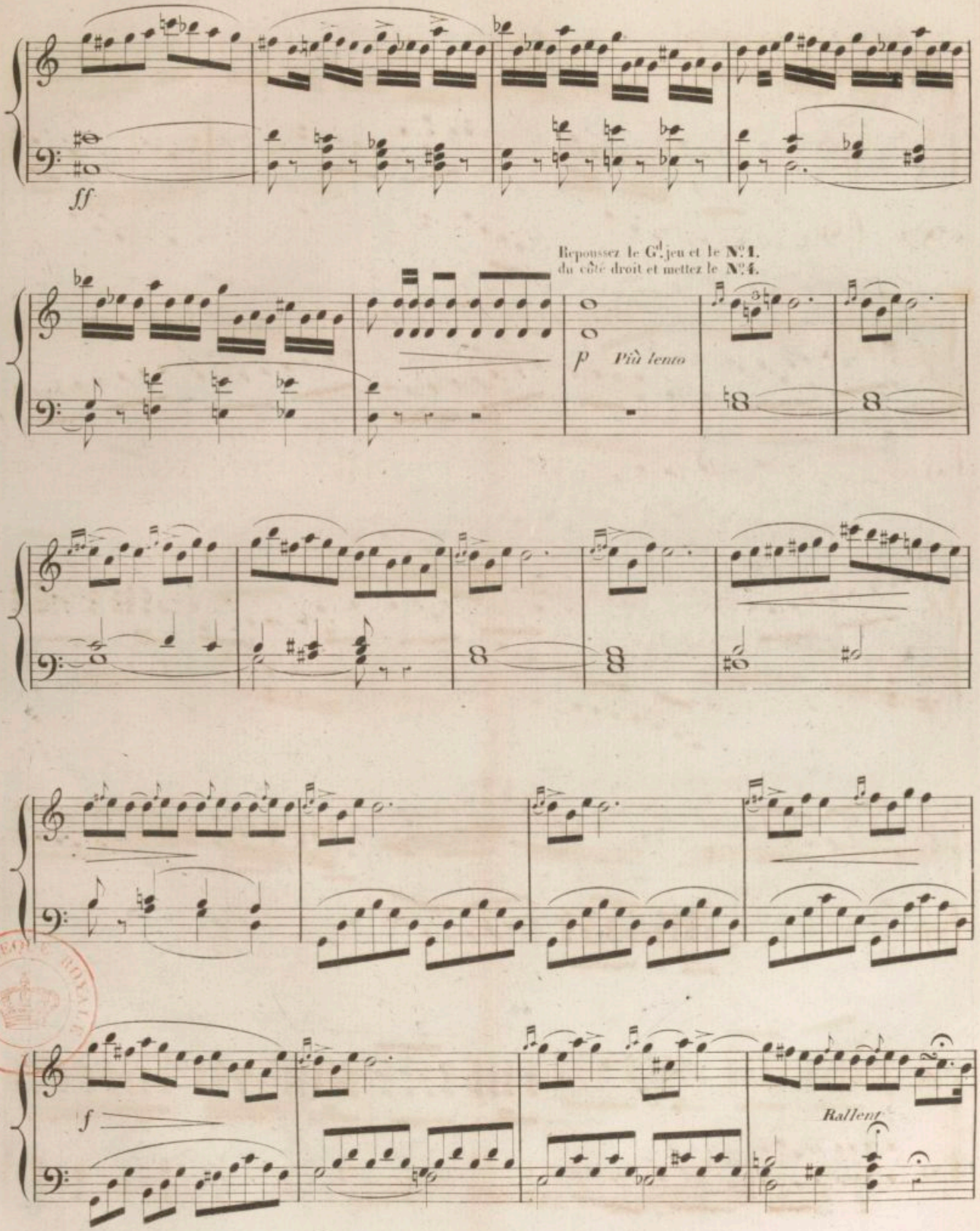

Allegro.
№1.
№ 6.
№1.
p
f
f
pp


f
Cresc.
f
Dim.
p
pp

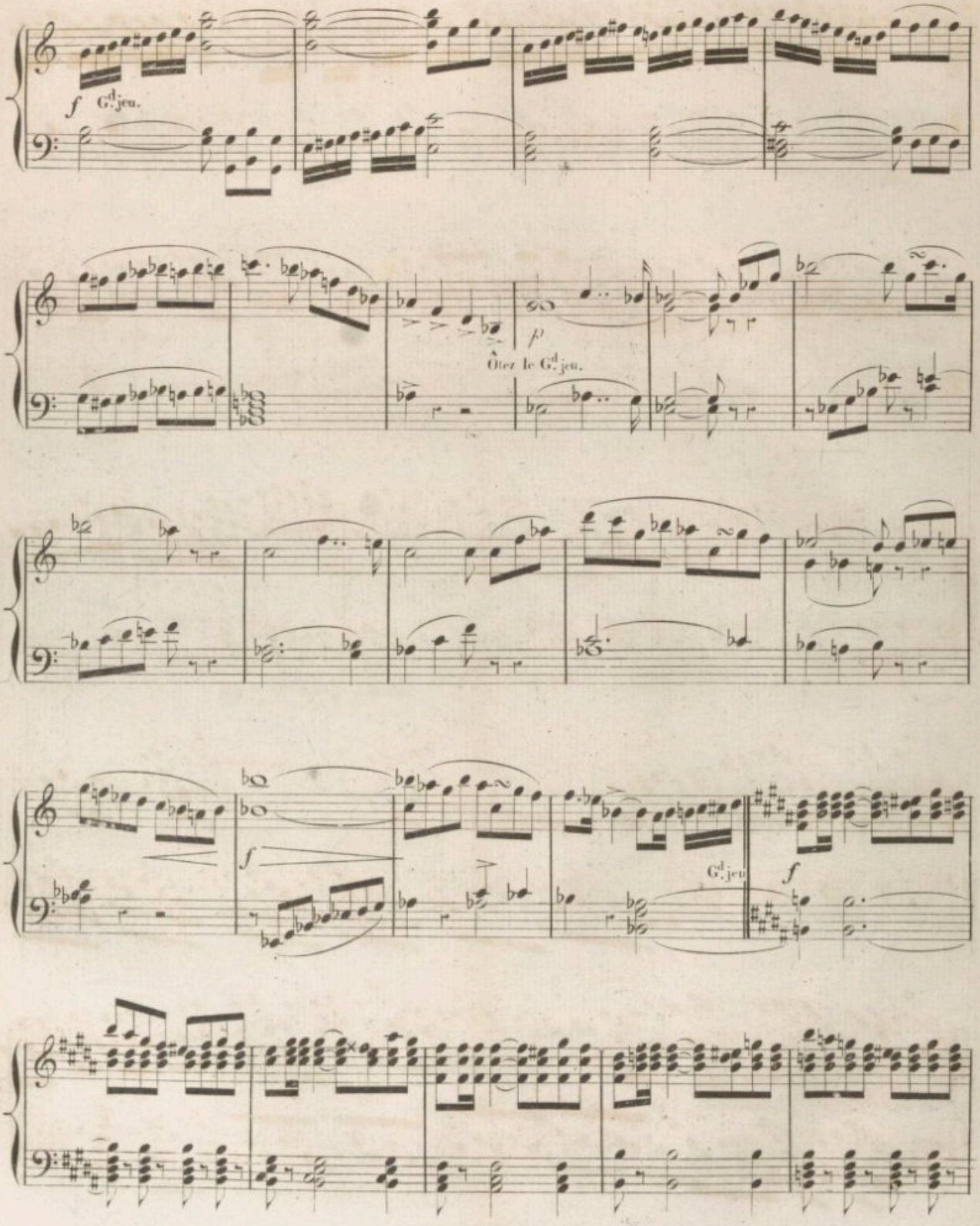
LEÇONS AVEC CHANGEMENTS DE JEUX

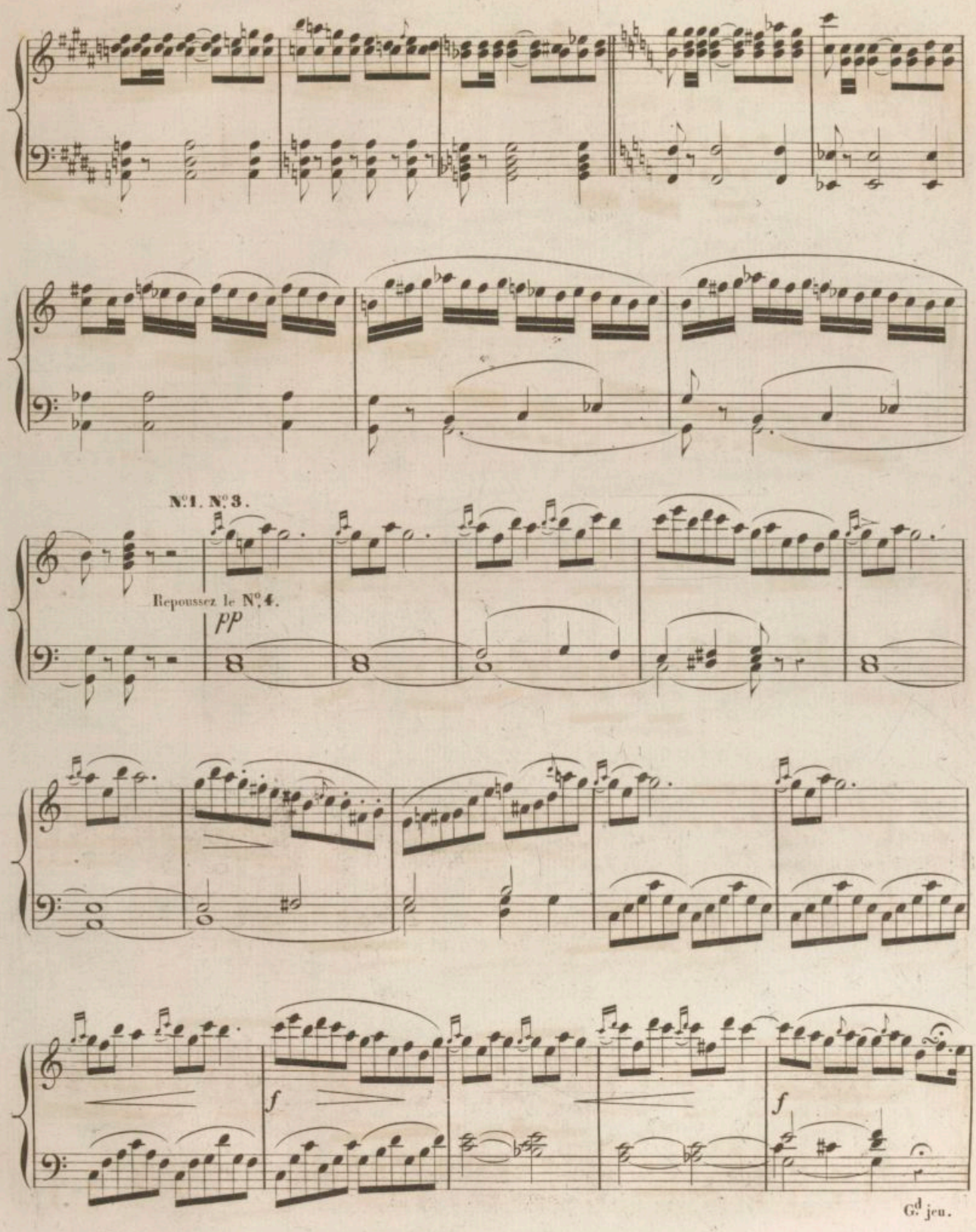
Le changement des jeux dans le courant du morceau se fait autant que possible de la main gauche.

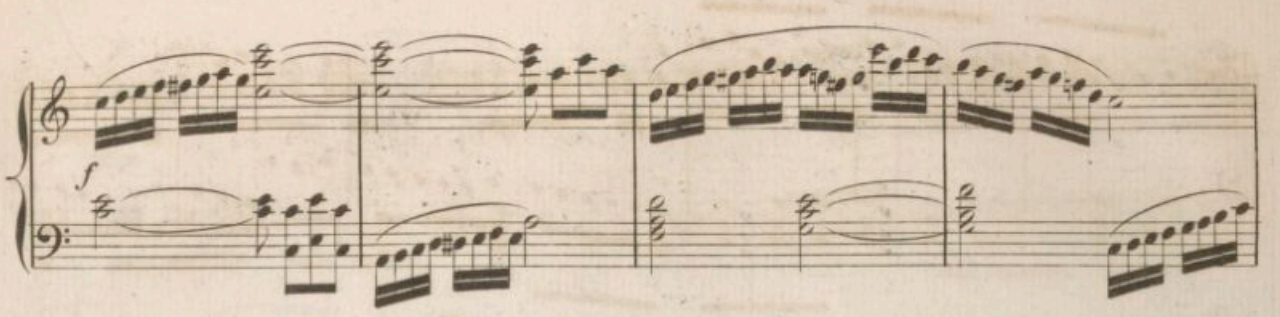


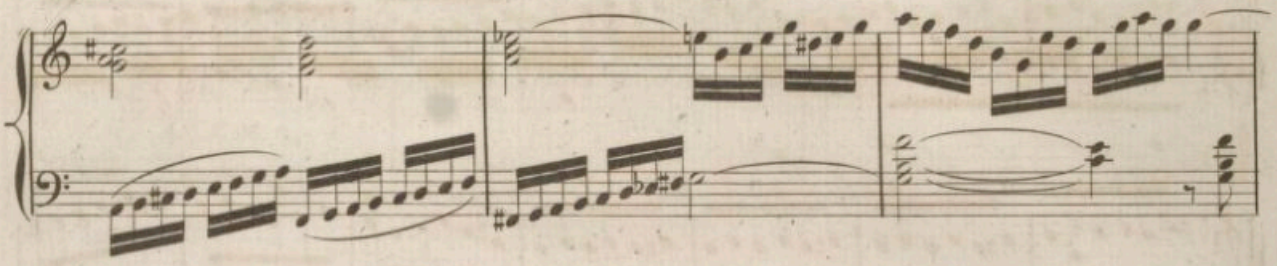


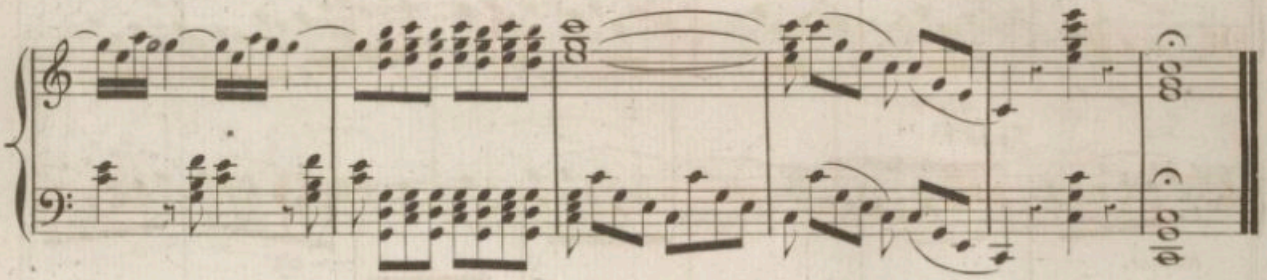
BIBLIOTHÈQUE ROYALE


f G.d jeu.
p
Ôtez le G.d jeu.
f
G.d jeu
f

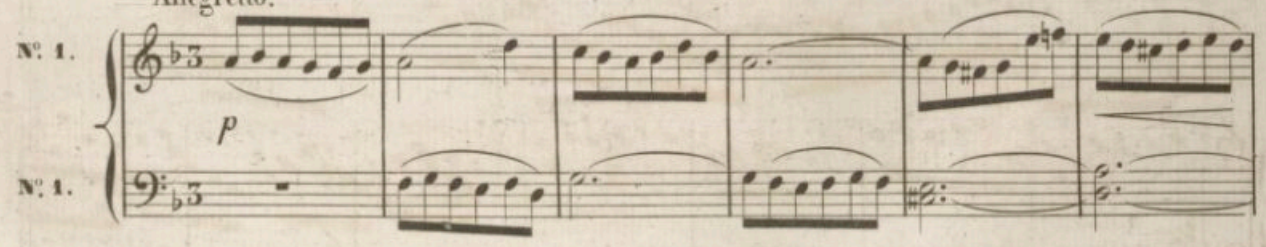

Nº1. Nº3.
Repoussez le Nº4.
pp
f
f
Gd jeu.

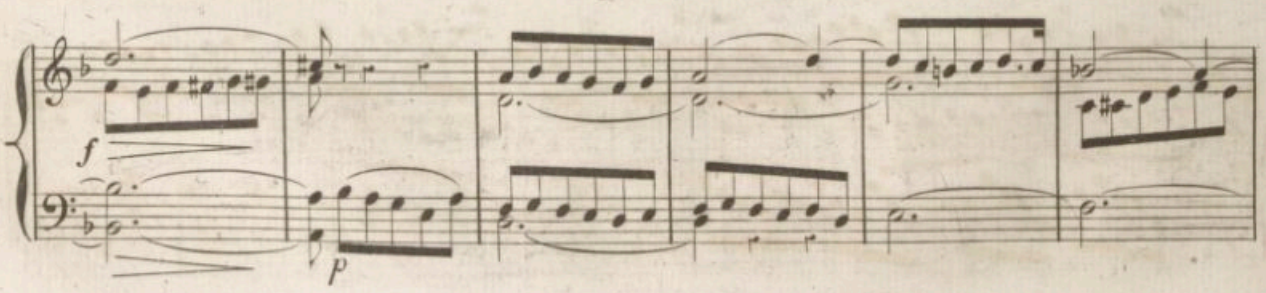


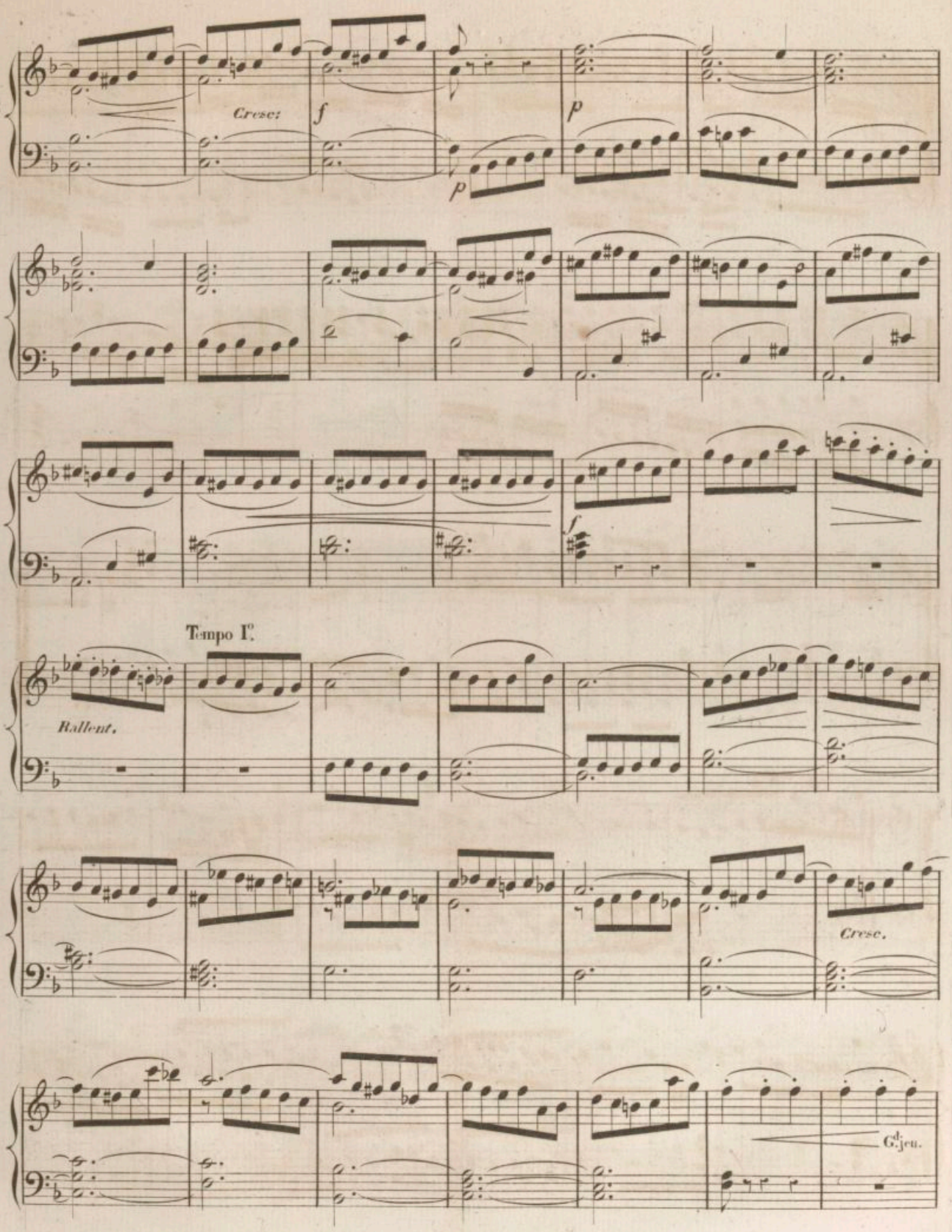


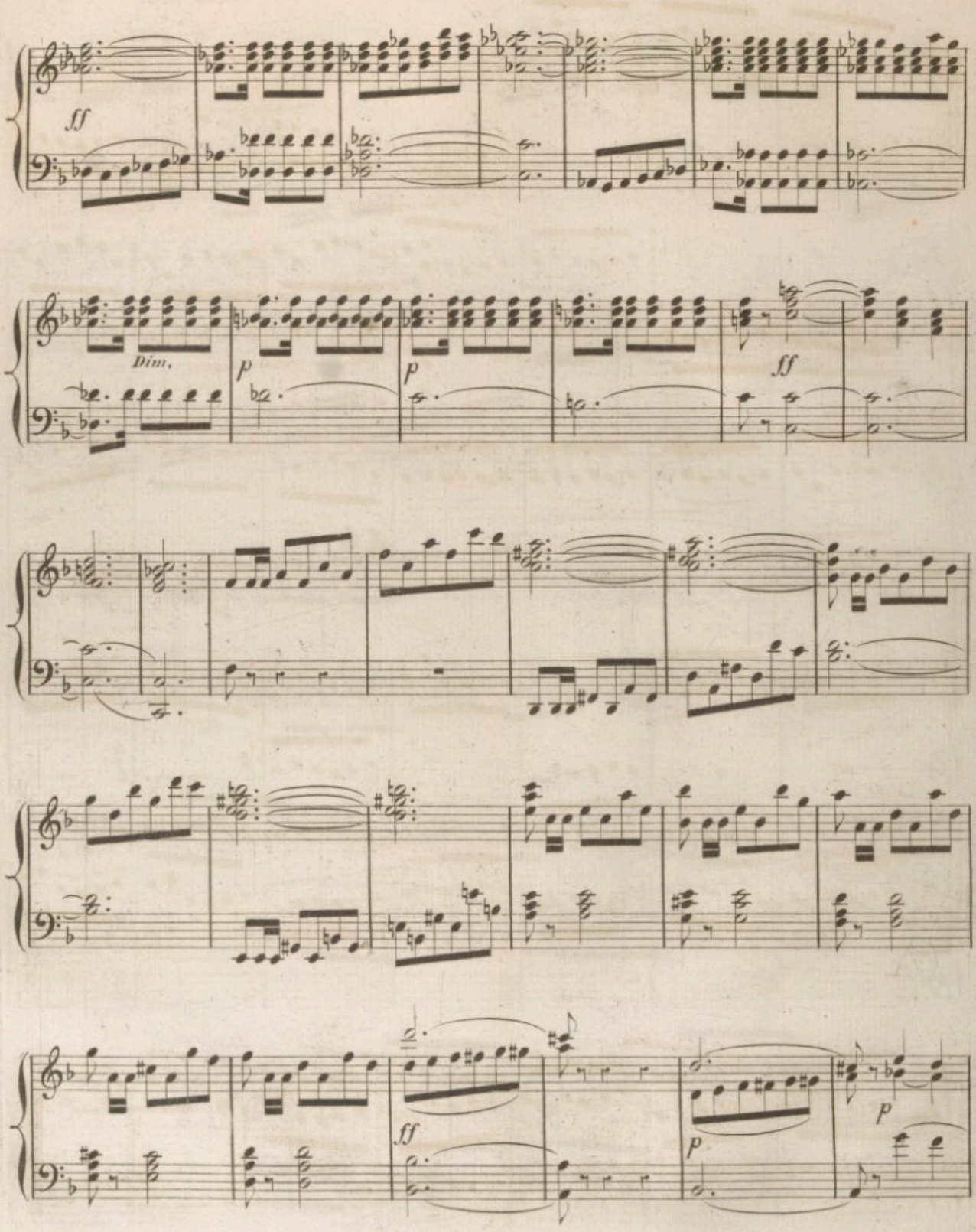


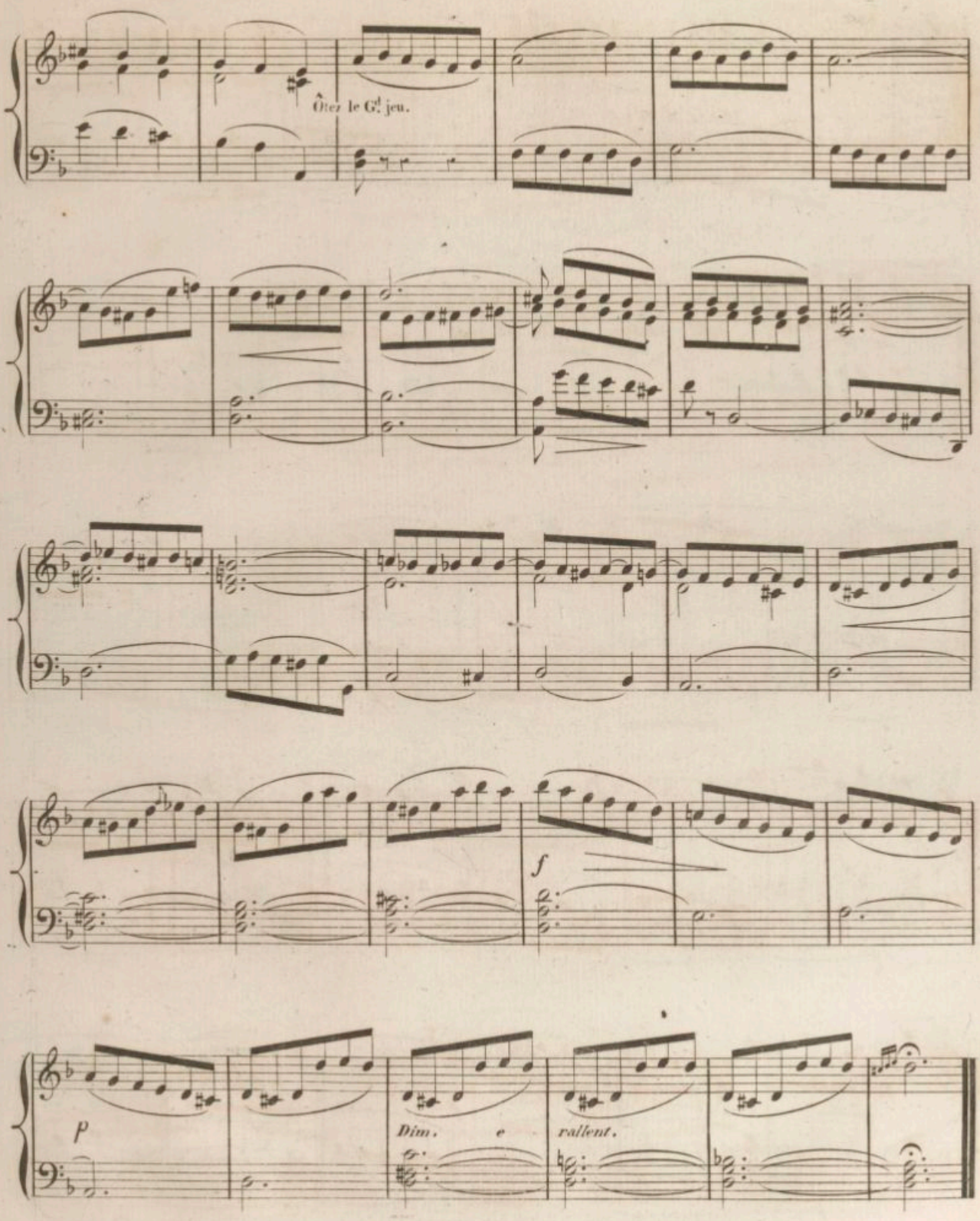
Allegretto.



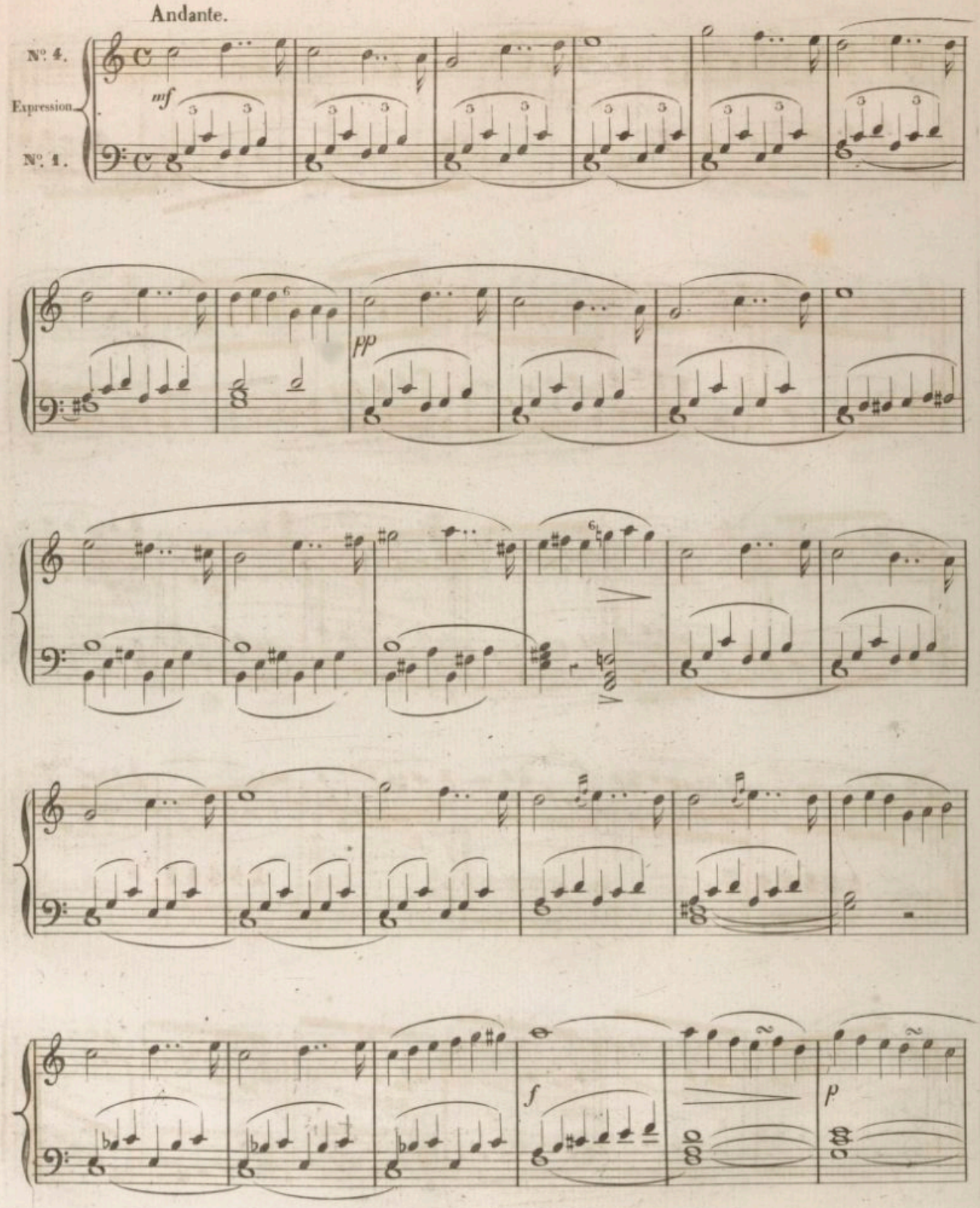


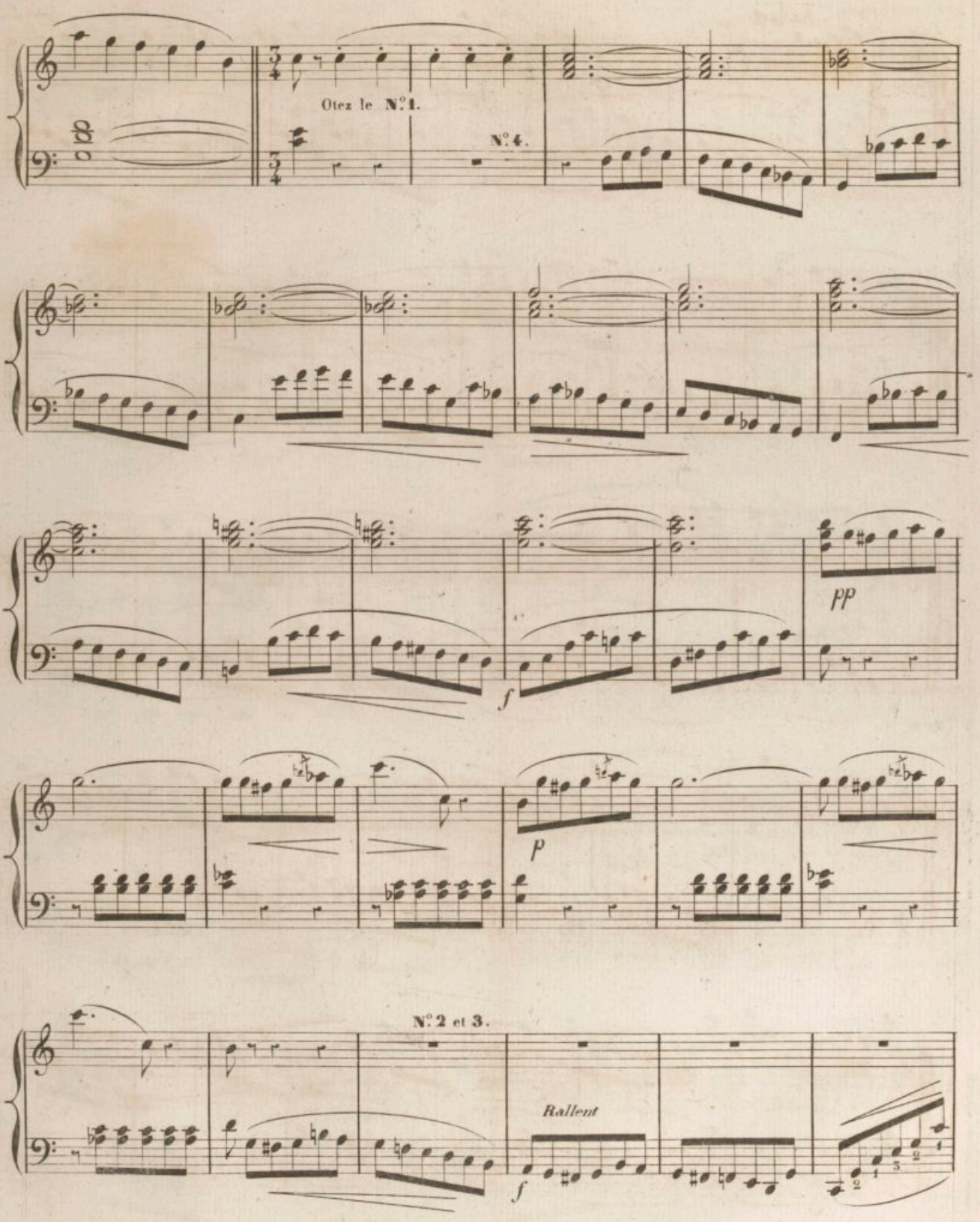

Cresc:
f
p
p
f
Tempo I°.
Rallent.
Cresc.
G.d jeu.

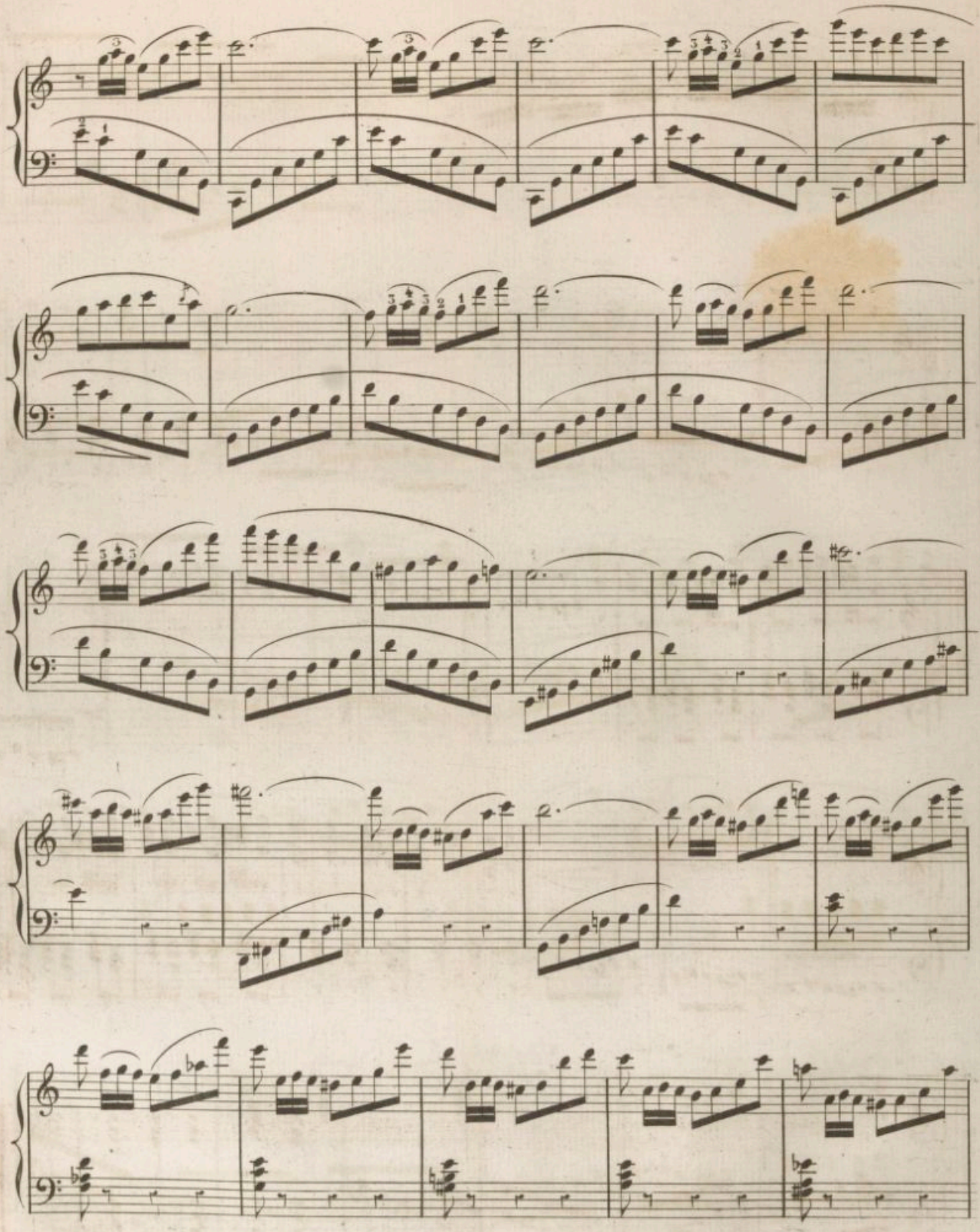

ff
Dim.
p
p
ff
ff
P
P

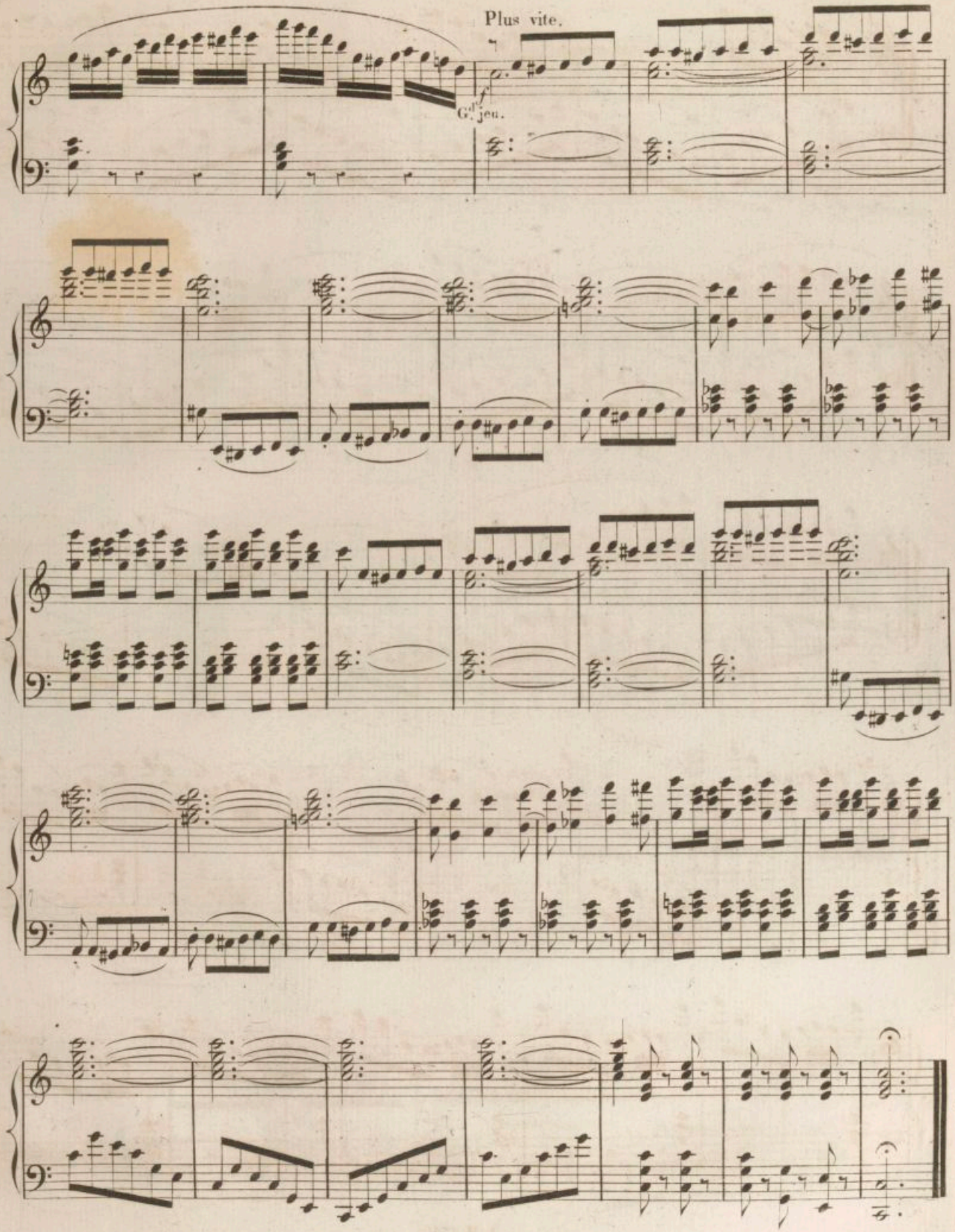

Ôtez le Gd. jeu.
f
p
Dim. e
rallent.

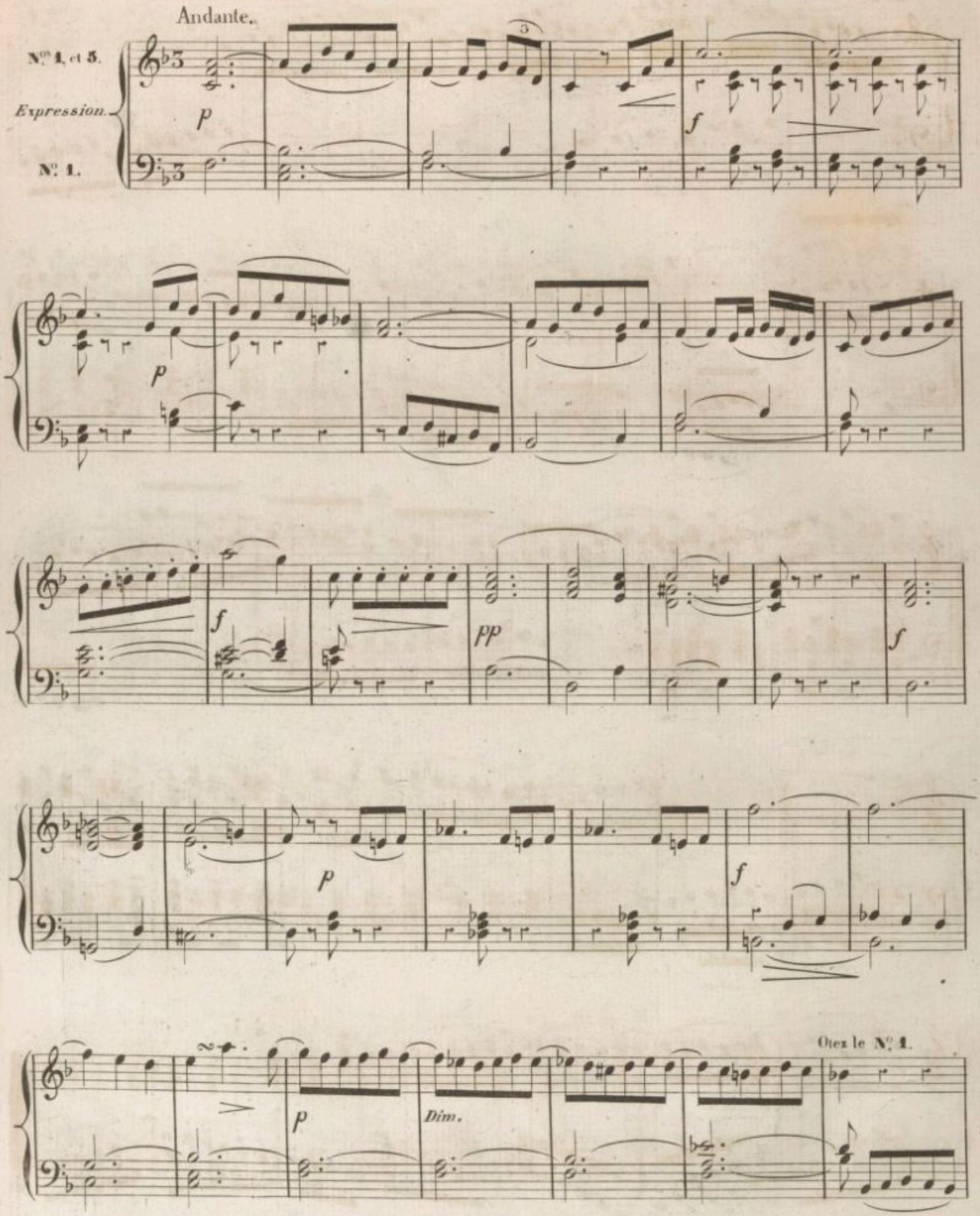
Andante.



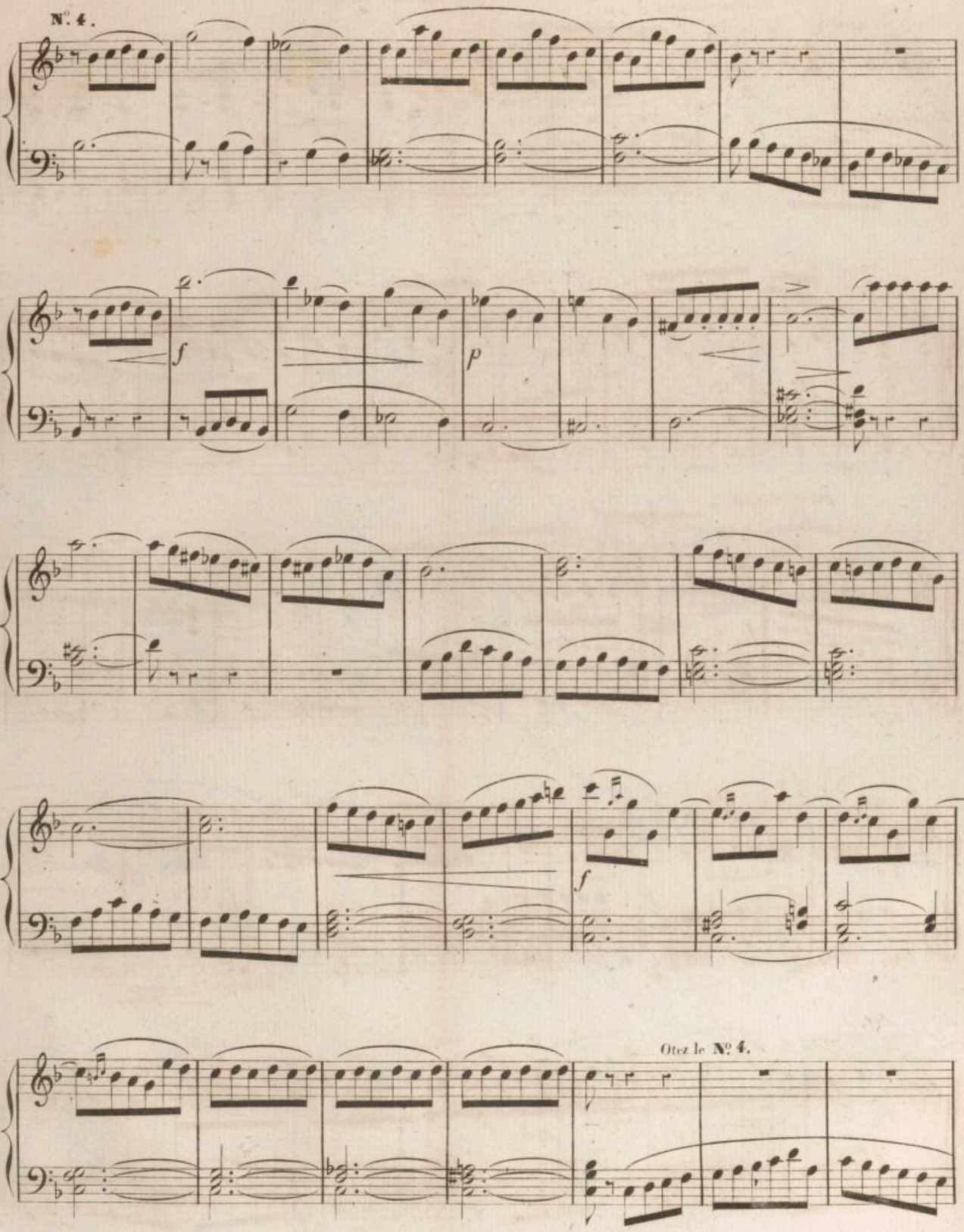

Otez le N.° 1.
N.° 4.
pp
f
p
N.° 2 et 3.
Rallent
f



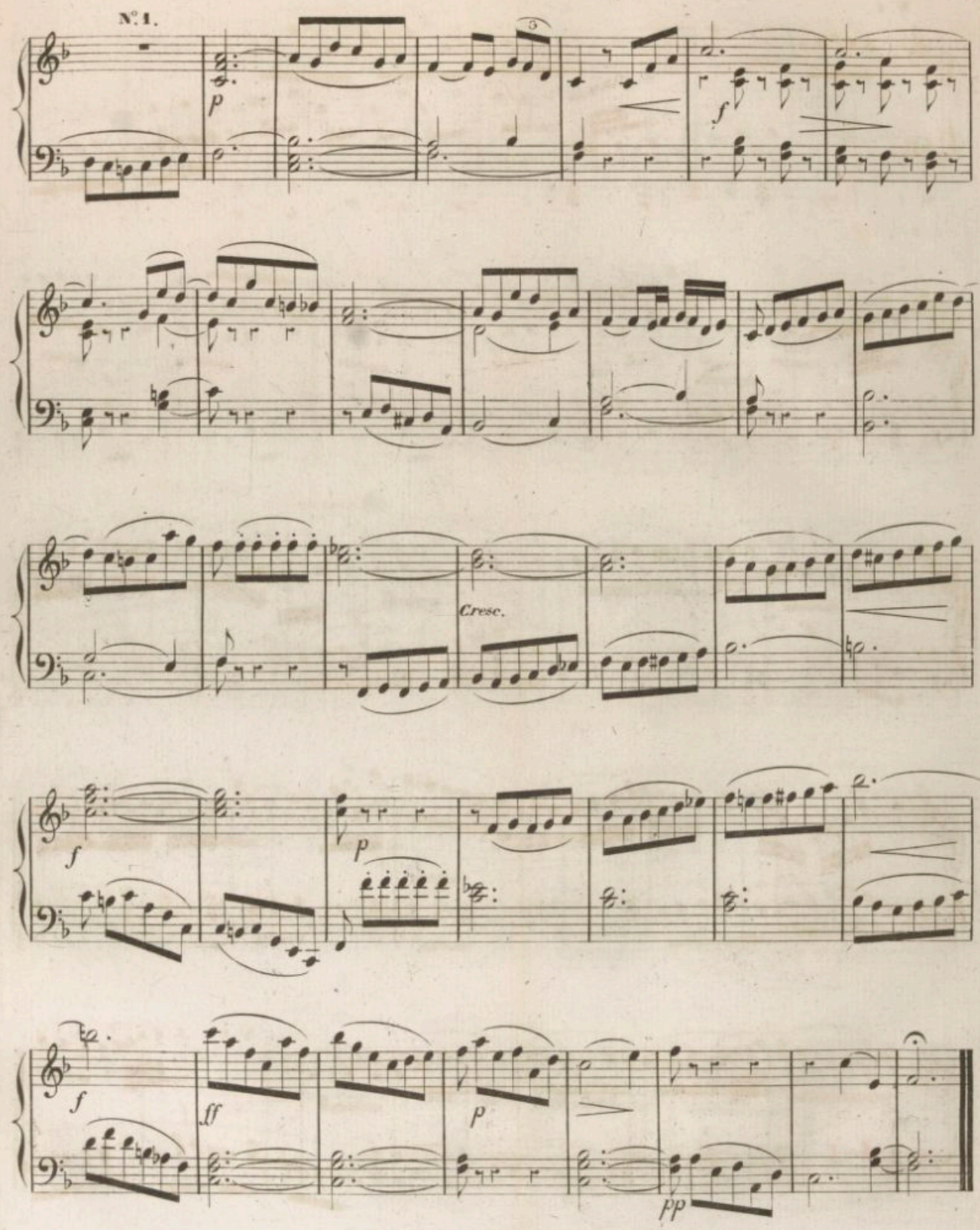

Plus vite.
f
G.d jeu.


Andante.
Nos 4, et 5.
Expression.
No 1.
p
f
p
f
pp
f
p
f
Otez le No 1.
p
Dim.

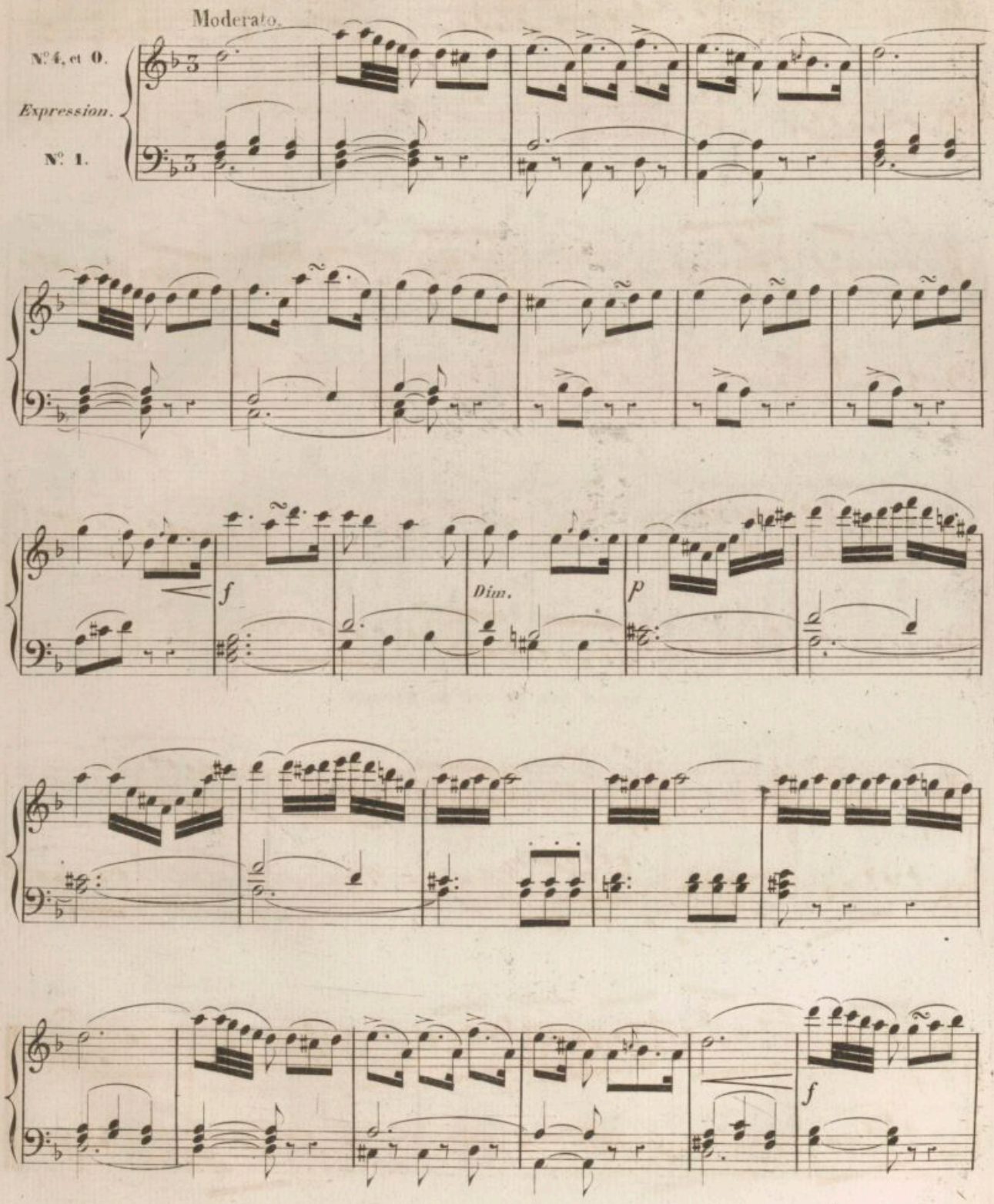
N°. 4.

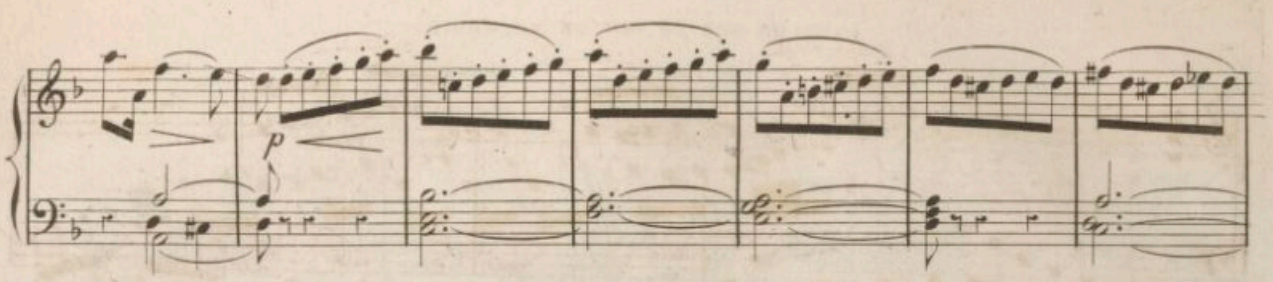


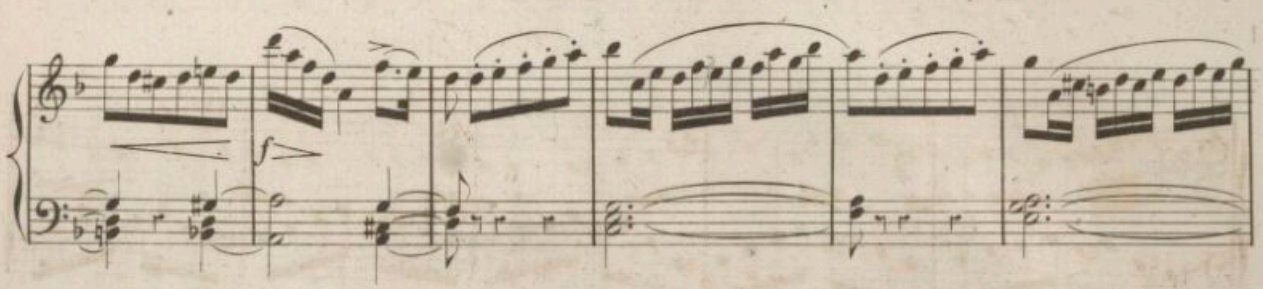
Otez le N°. 4.

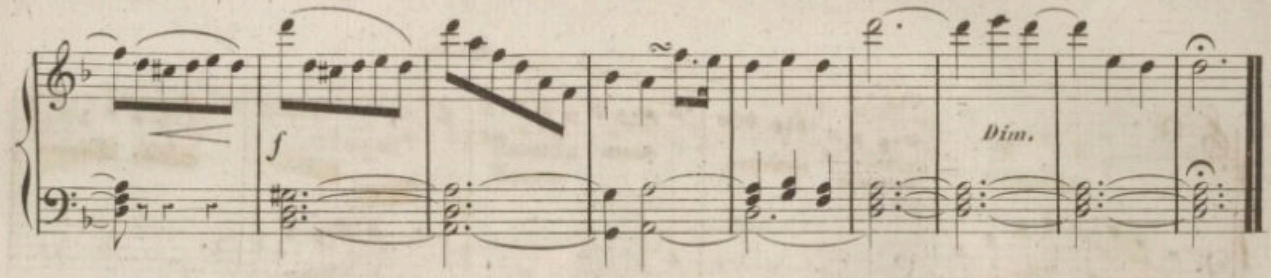

N°1.
p
f
Cresc.
f
p
f
ff
p
pp

LEÇON SUR LE JEU DE HAUTBOIS.

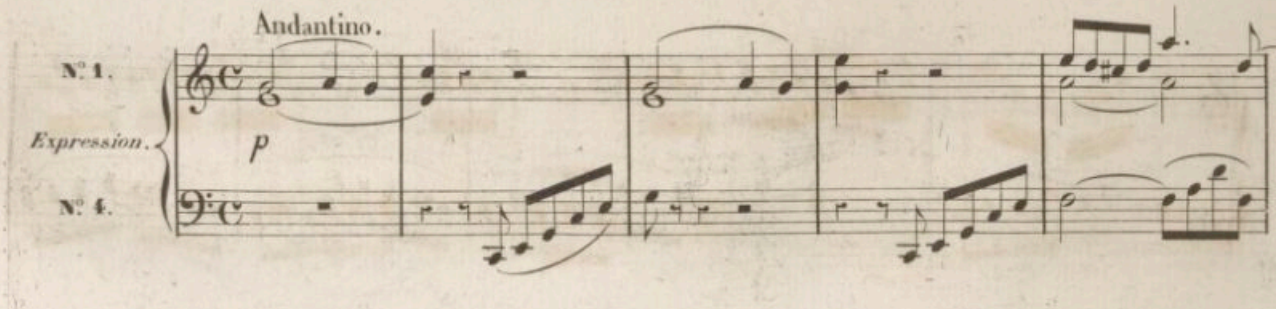


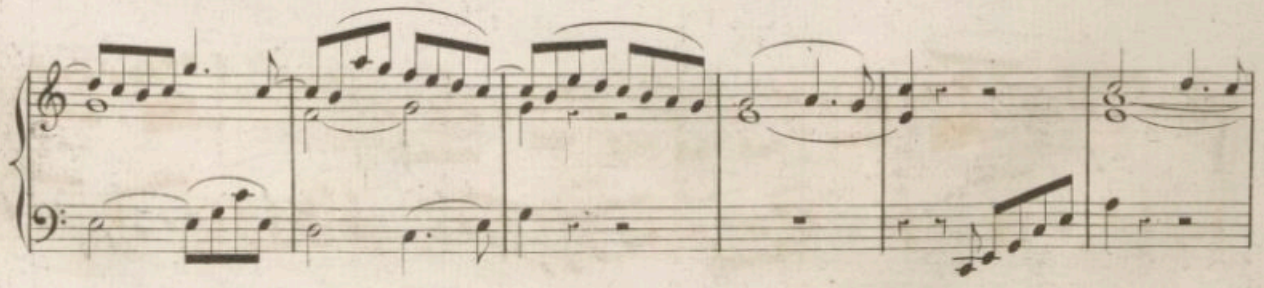


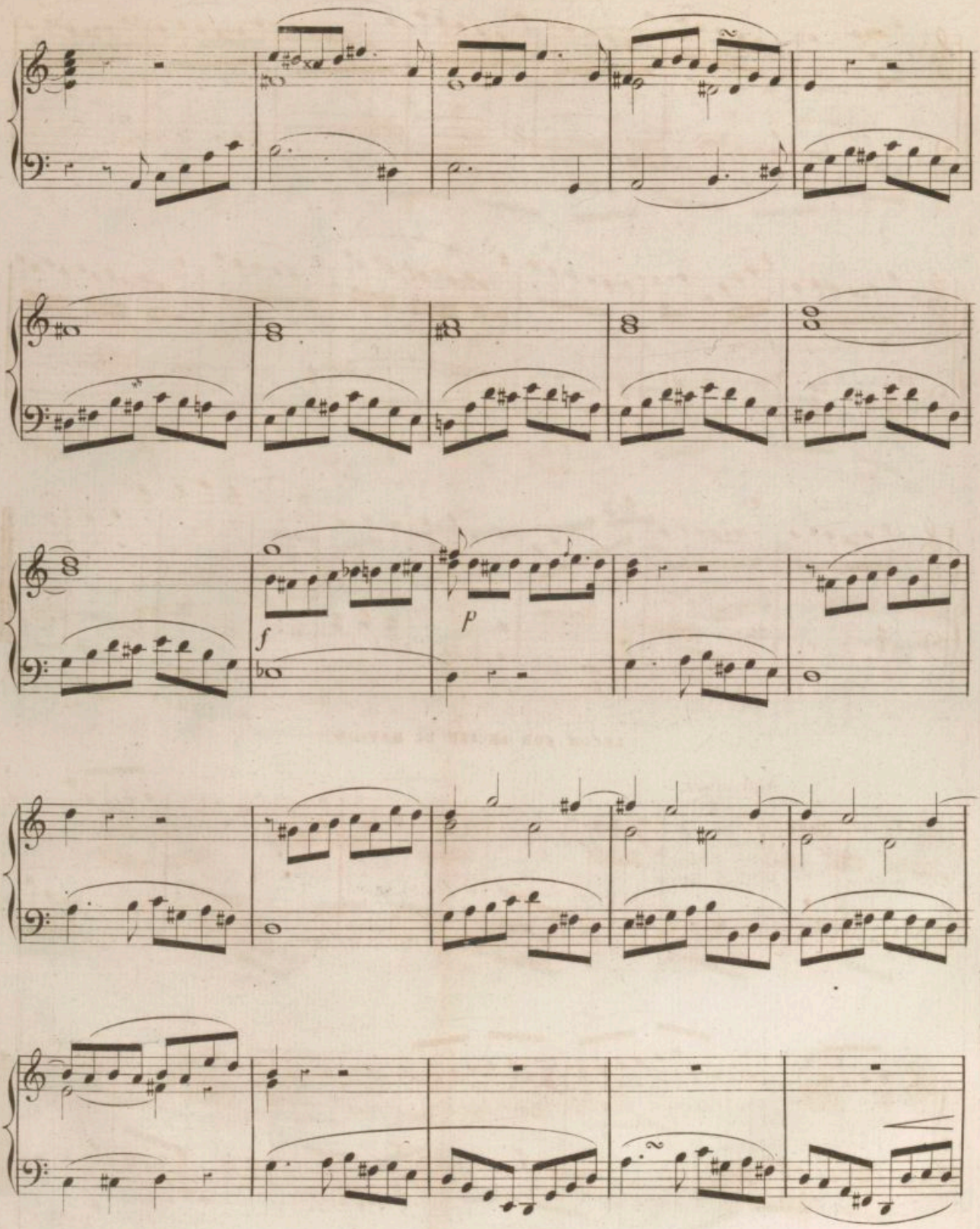


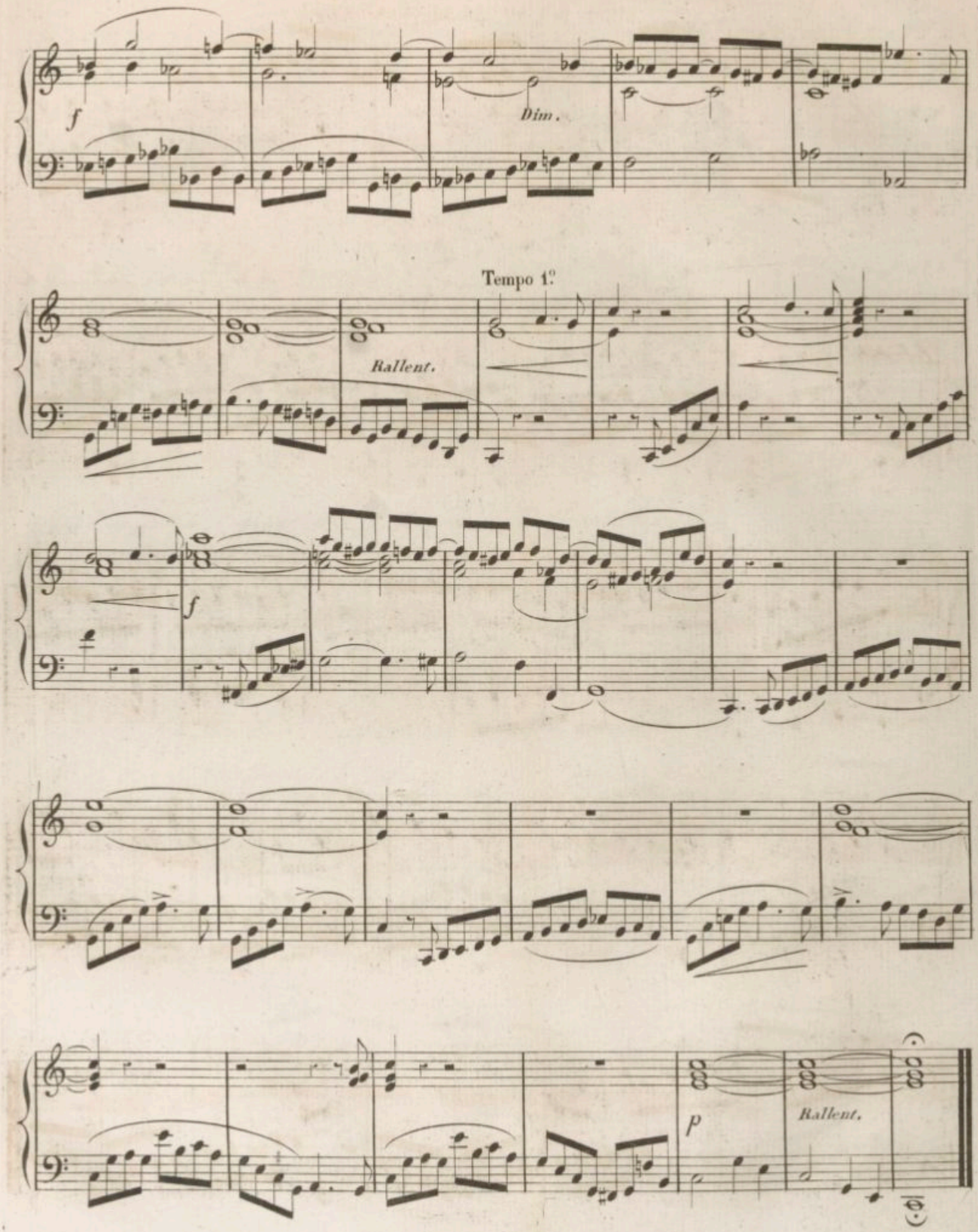


LEÇON SUR LE JEU DE BASSON.

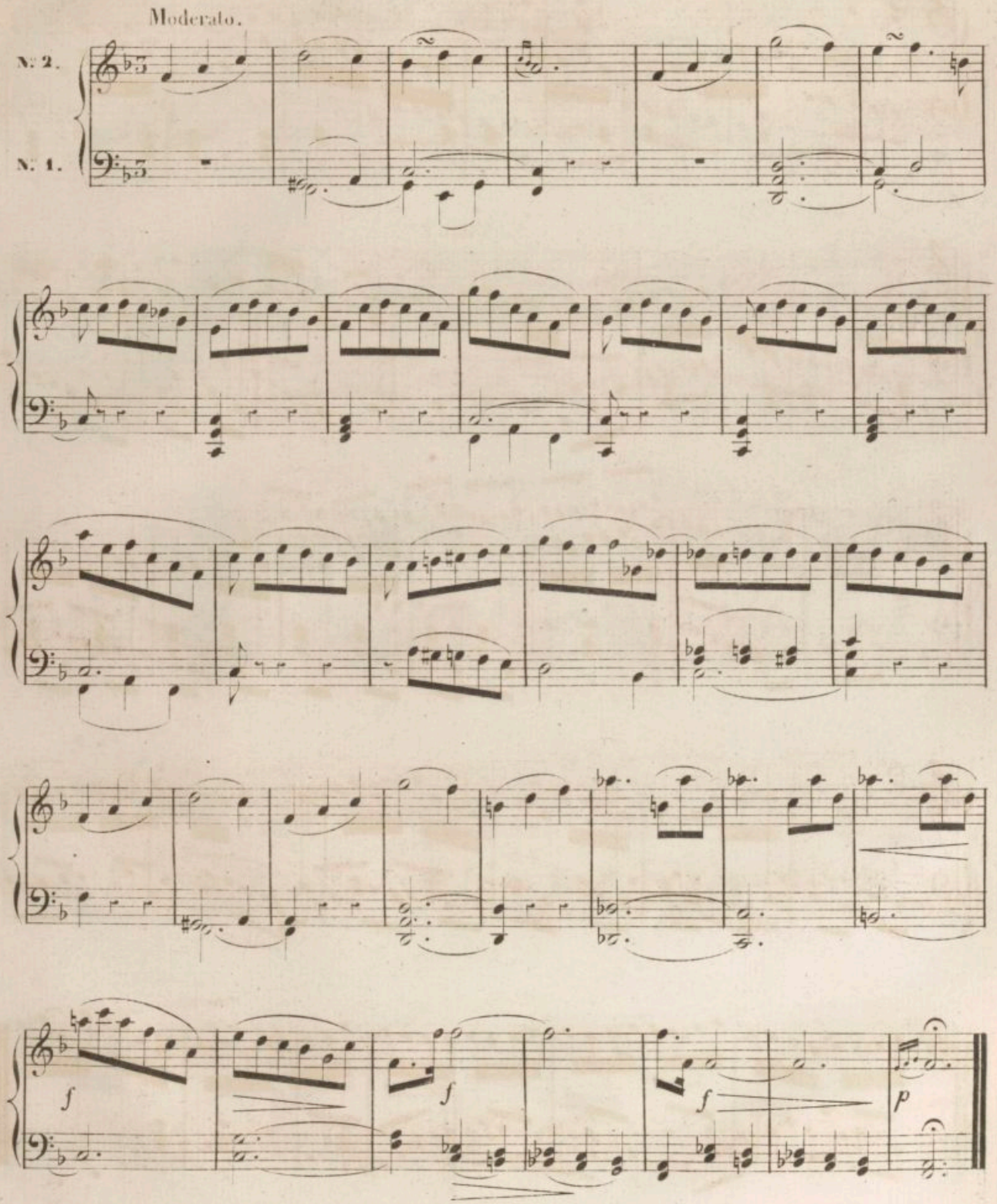





f
p


f
Dim.
Tempo 1.°
Rallent.
f
p
Rallent.

LEÇON SUR LE JEU DE CLARINETTE.



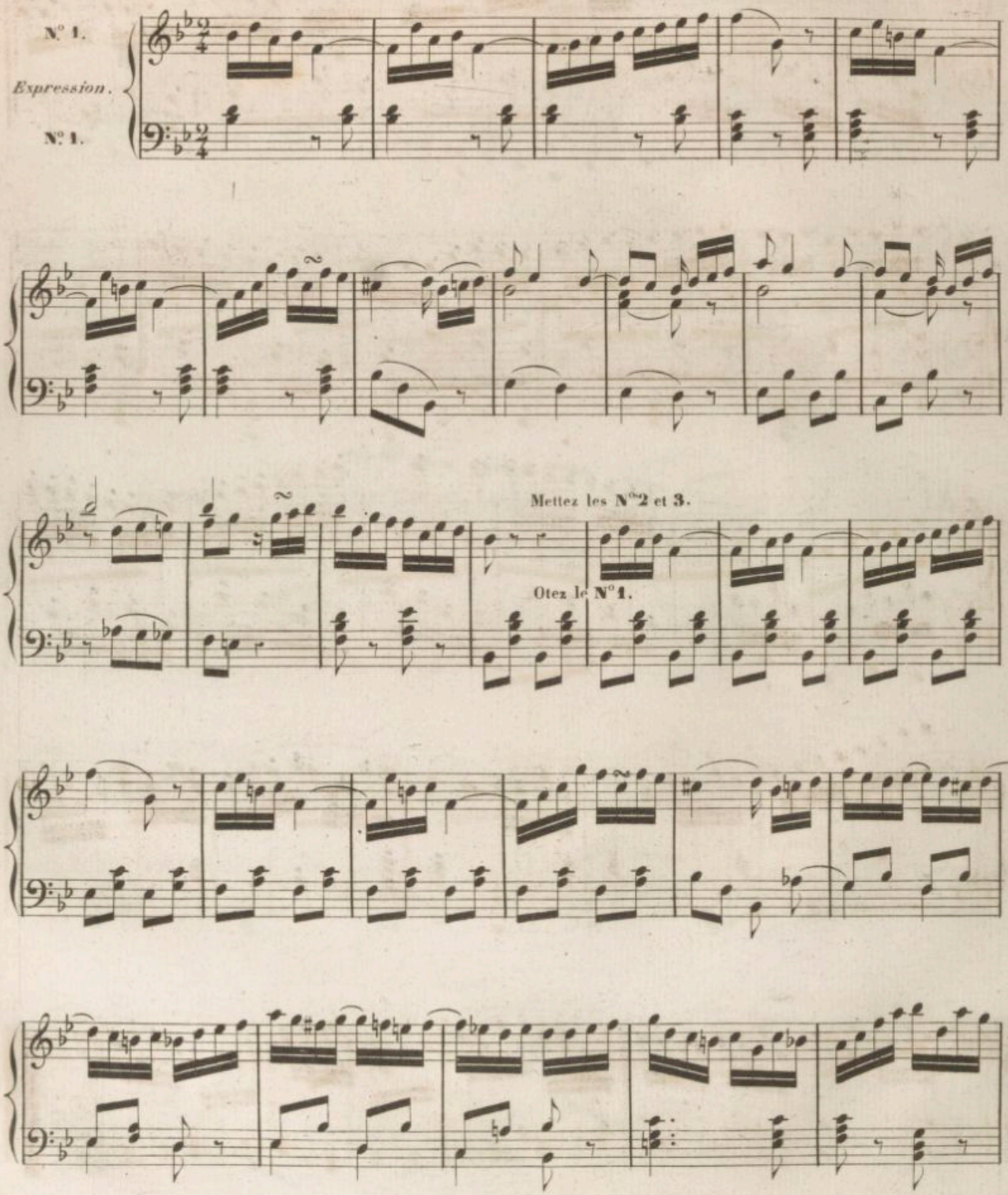
LEÇON SUR LES JEUX DE FIFRE ET CLARINETTE ENSEMBLE.

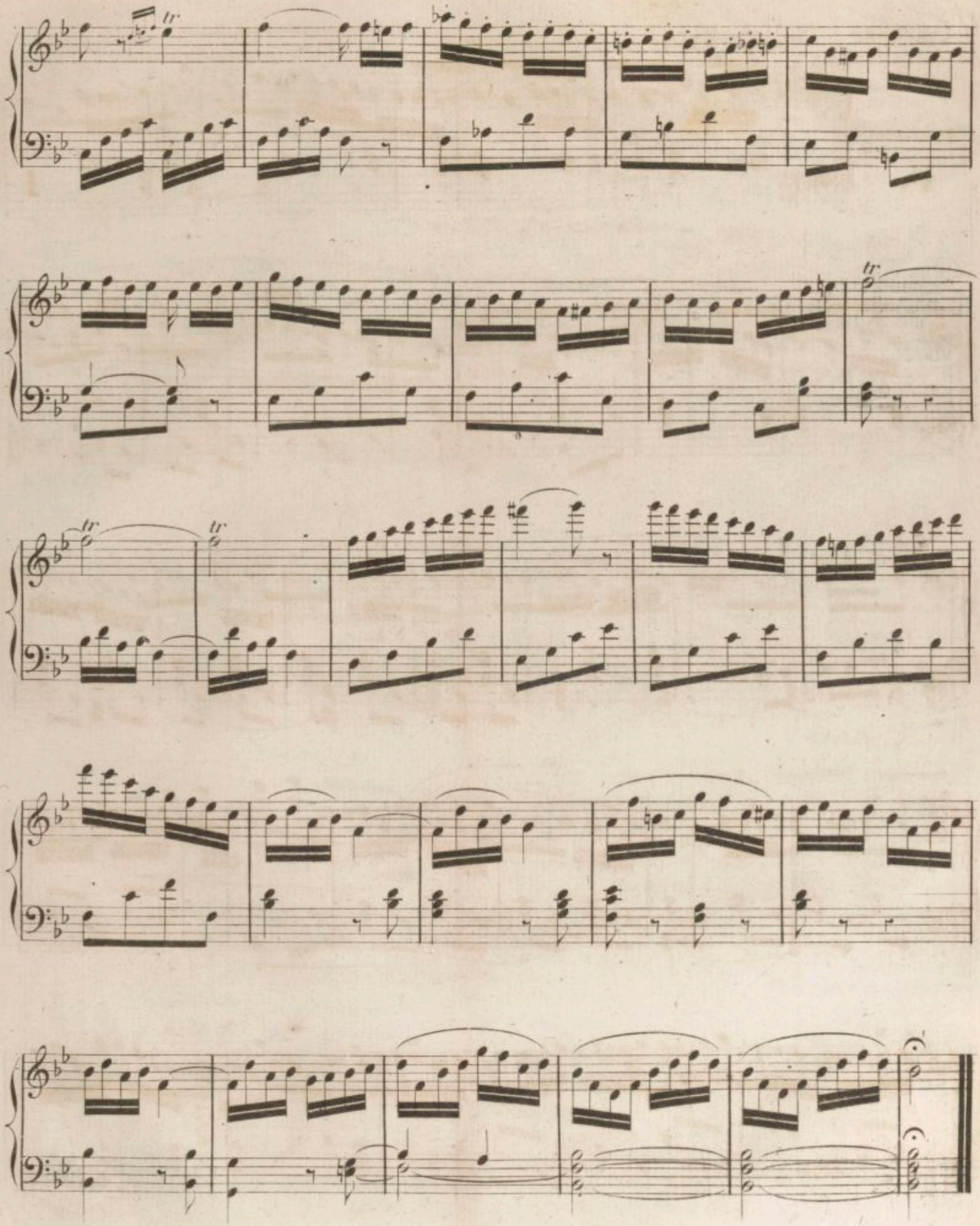
Allegretto.

N.° 1.

Expression.

N.° 1.





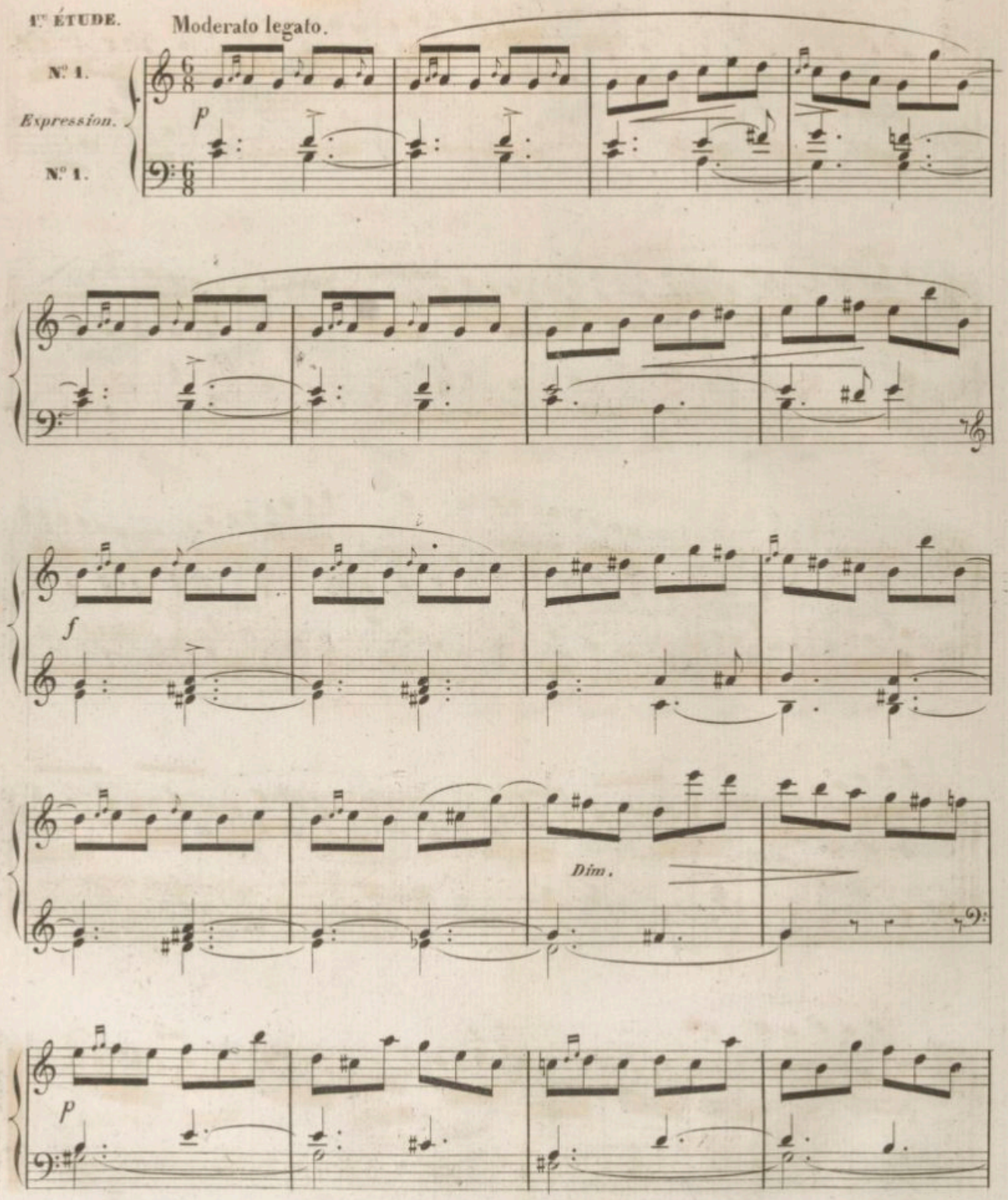
9 ÉTUDES DANS DIFFÉRENTS TONS.

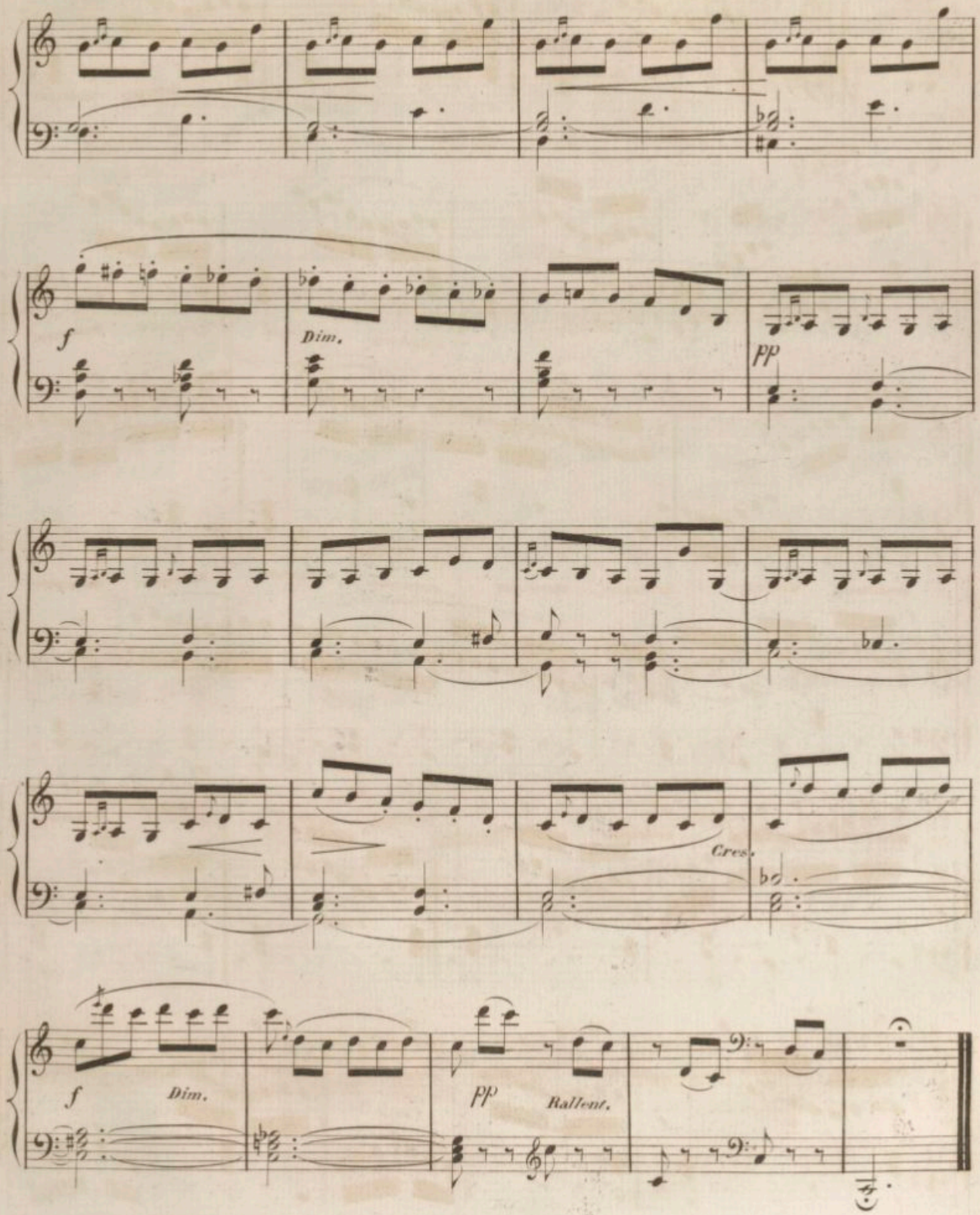
1re ÉTUDE. Moderato legato.

N° 1.

Expression.

N° 1.




f
Dim.
pp
Cres.
f
Dim.
pp
Rallent.

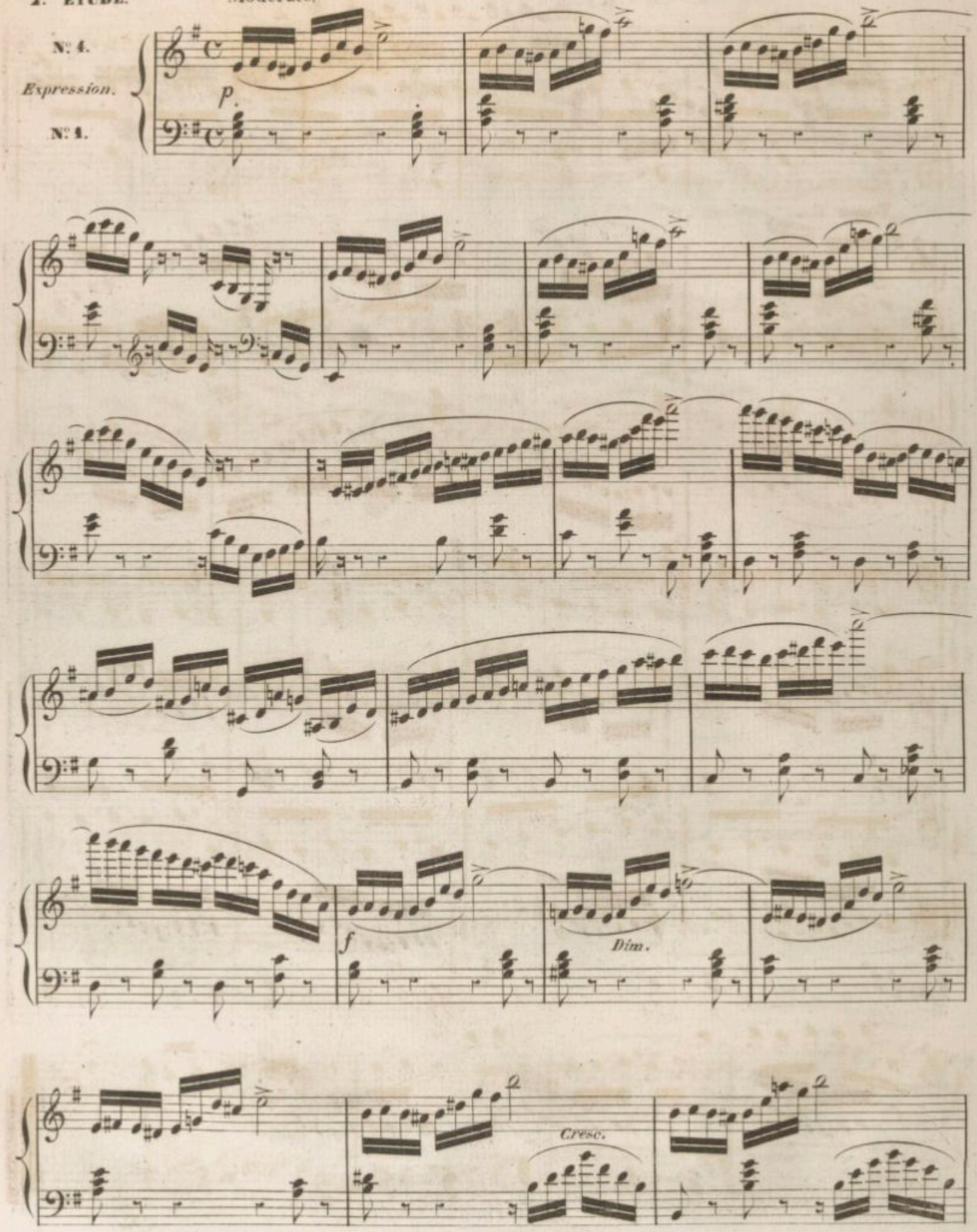
2.me ETUDE.

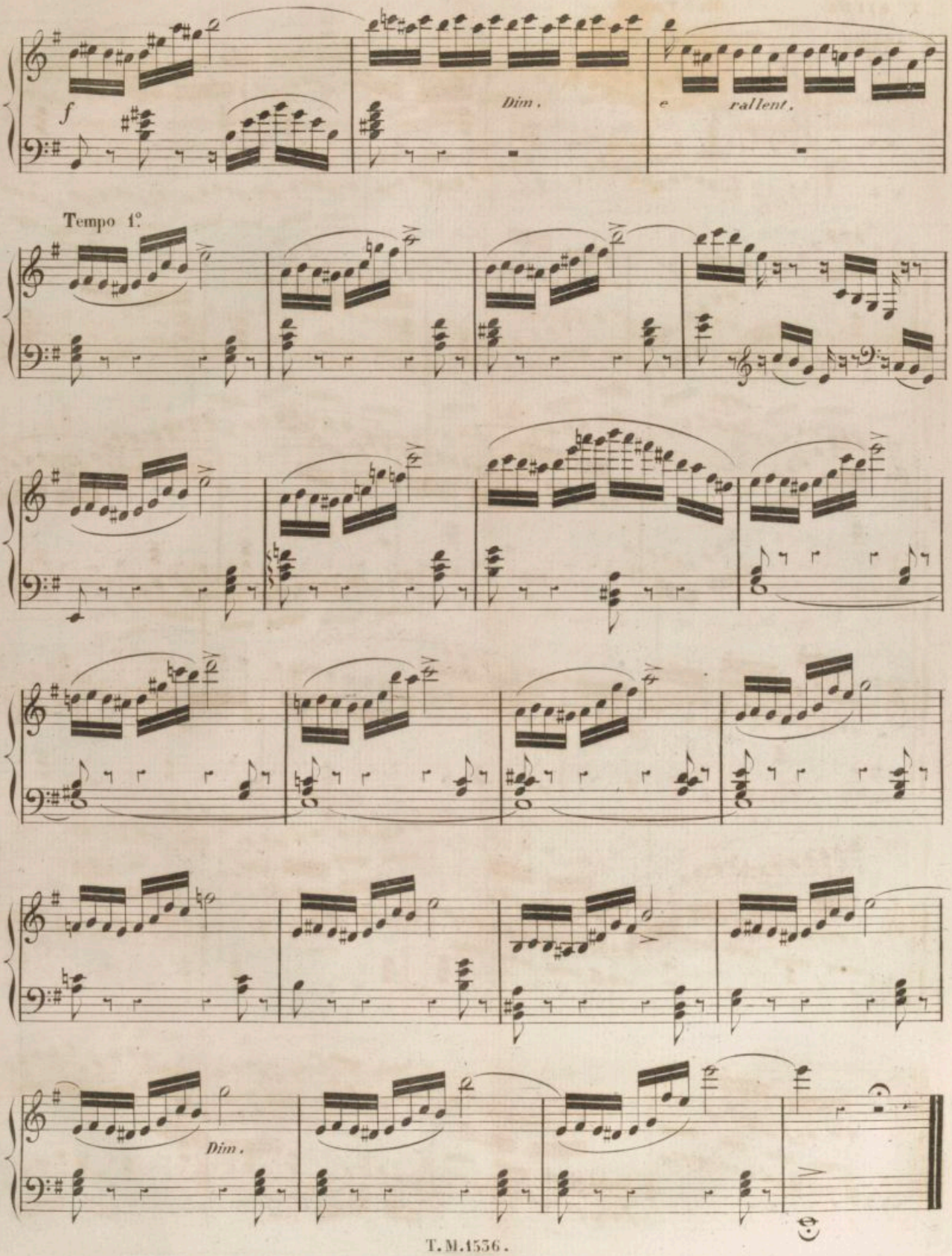
Moderato.

N.o 4.

Expression.

N.o 1.



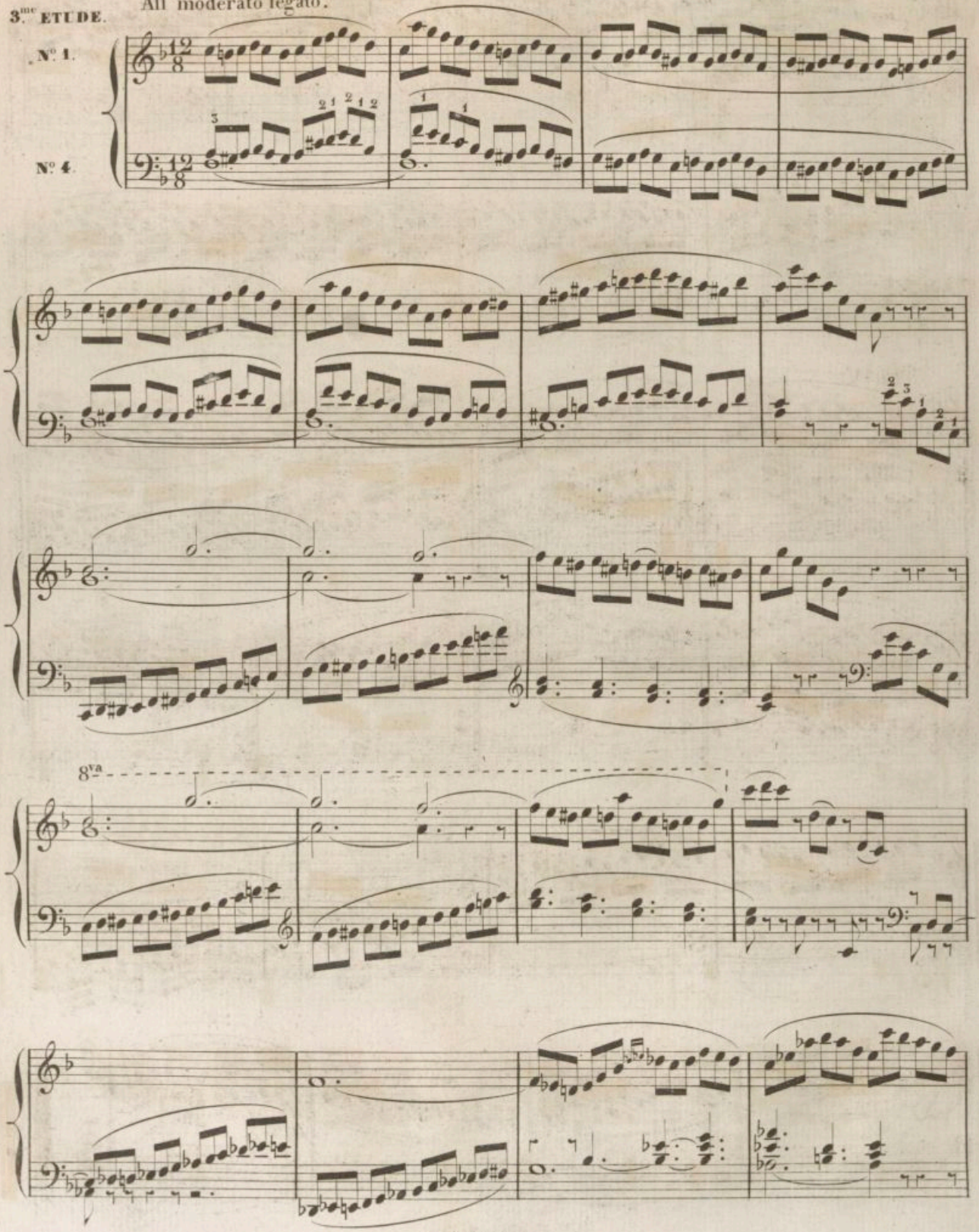

f
Dim.
e rallent.
Tempo 1°.
Dim.

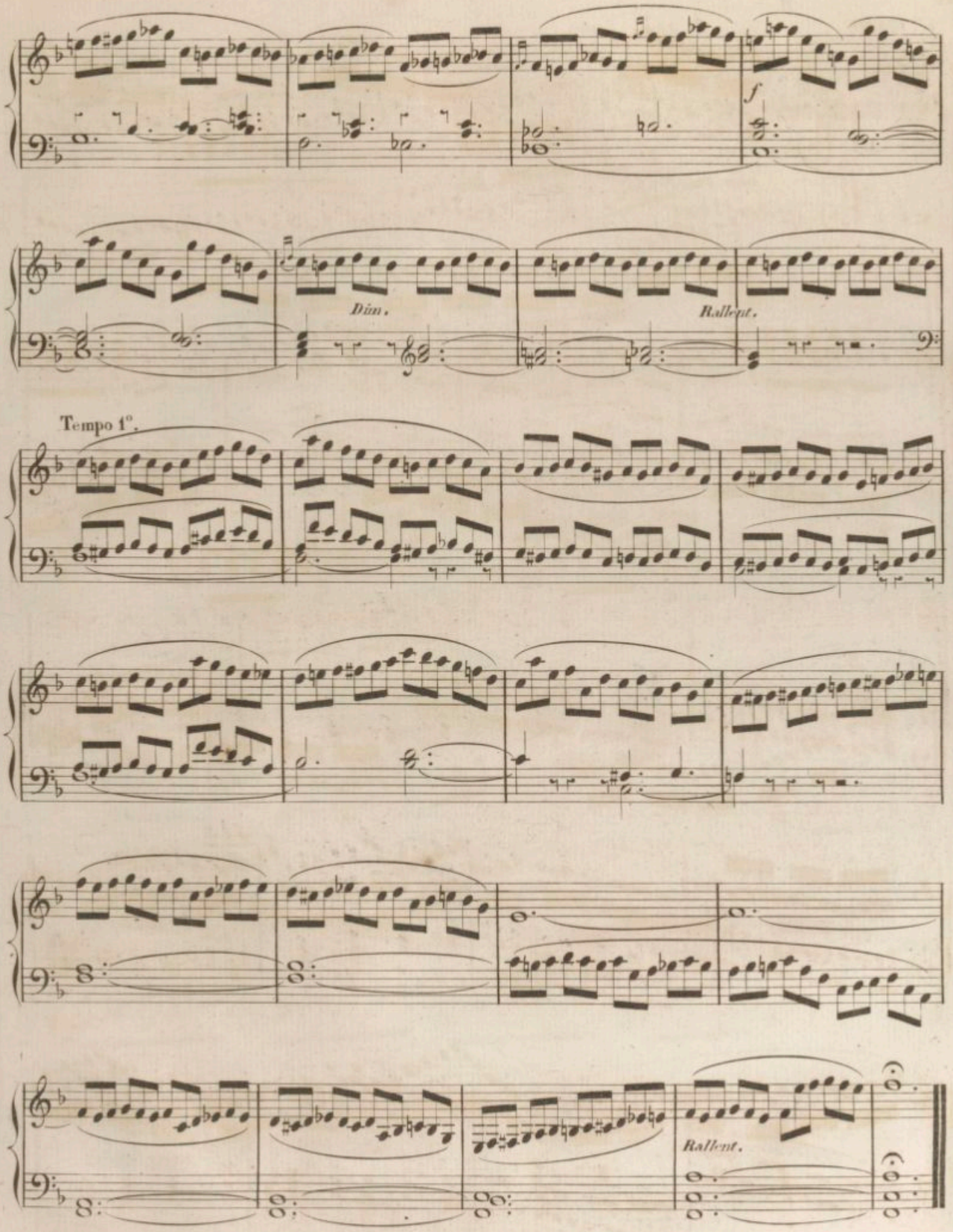
3.me ETUDE.

All.o moderato legato.

N.o 1.

N.o 4.




f
Dim.
Rallent.
Tempo 1°.
Rallent.

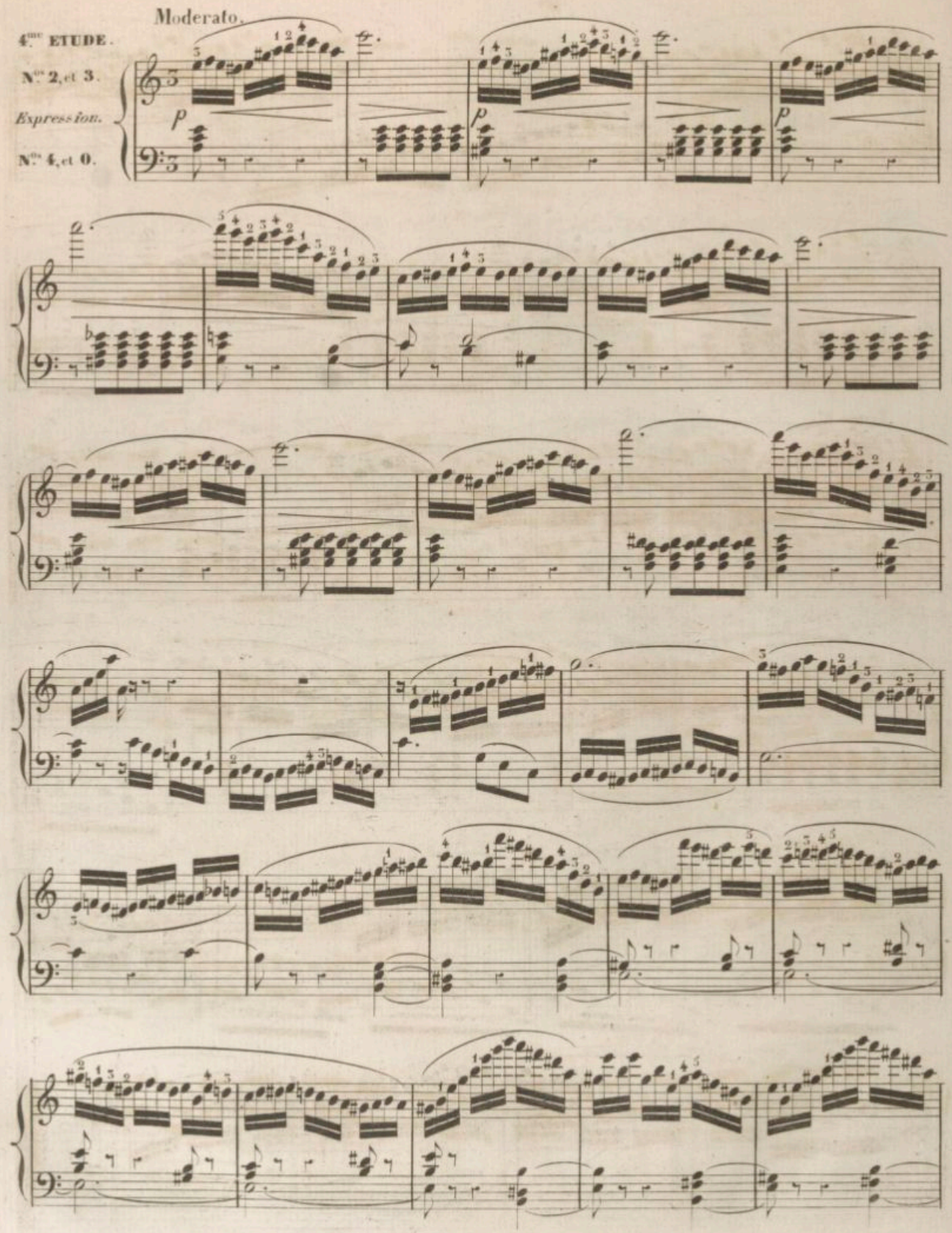
4.me ETUDE.

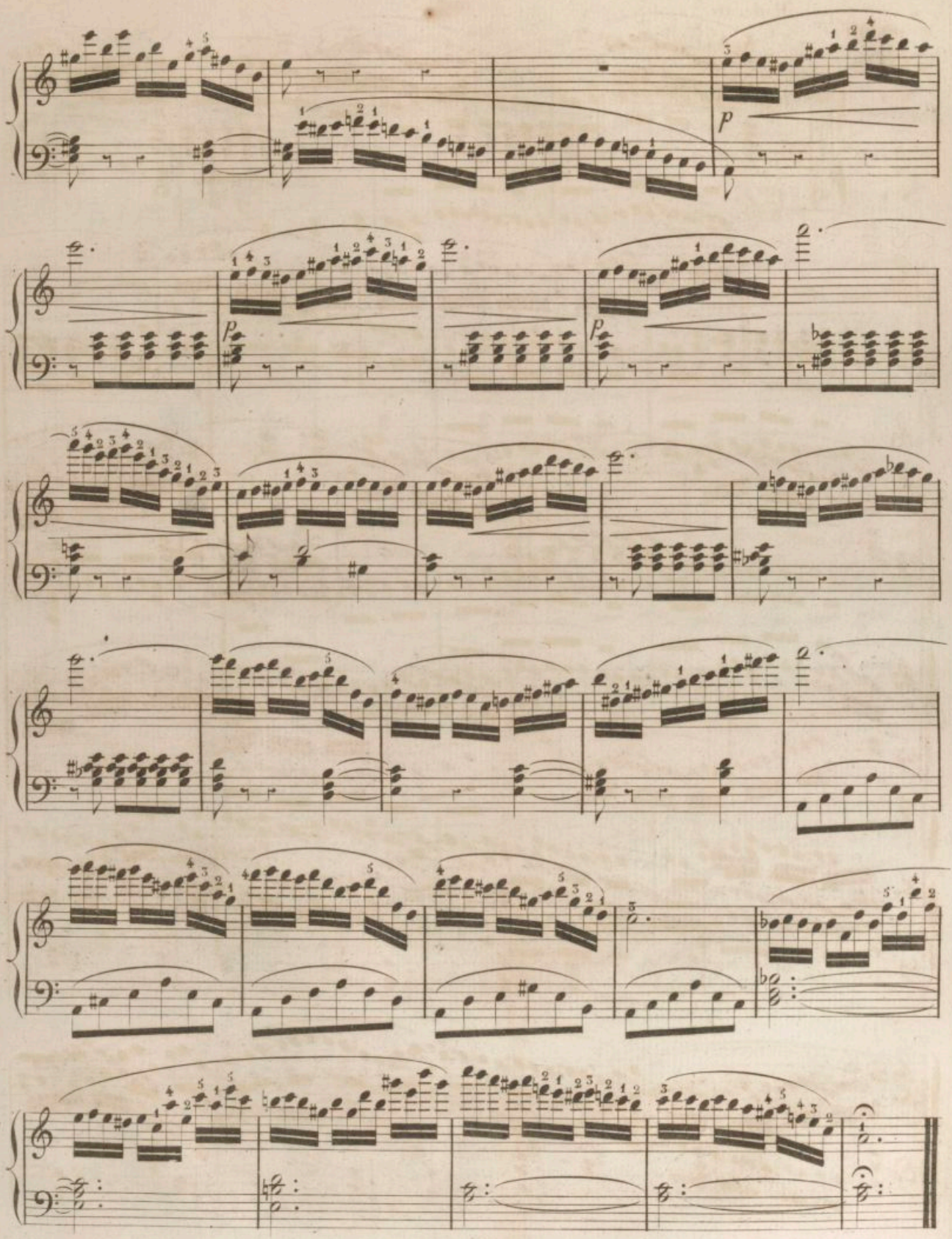
Moderato.

N.os 2, et 3.

Expression.

N.os 4, et 0.



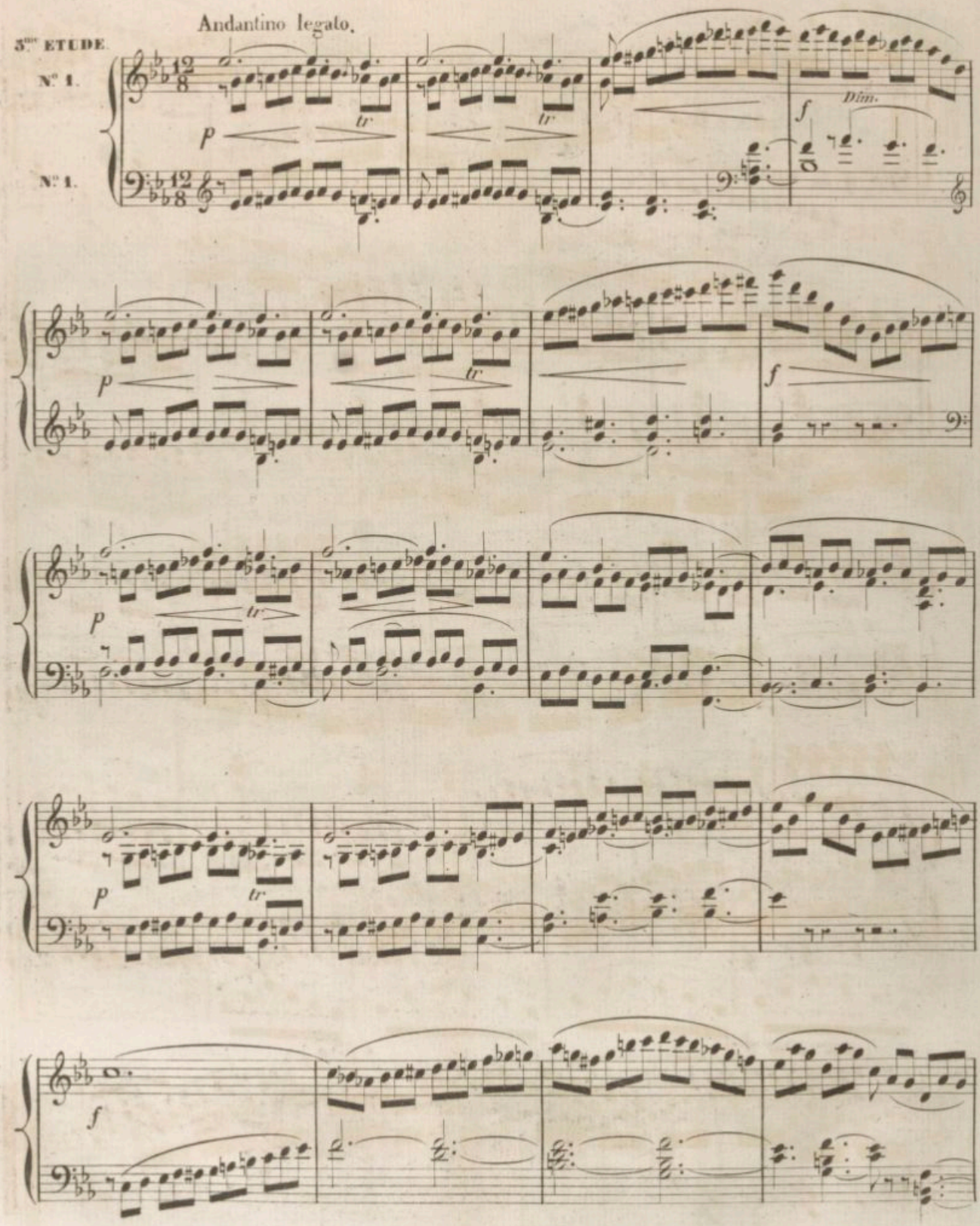

p
p
p

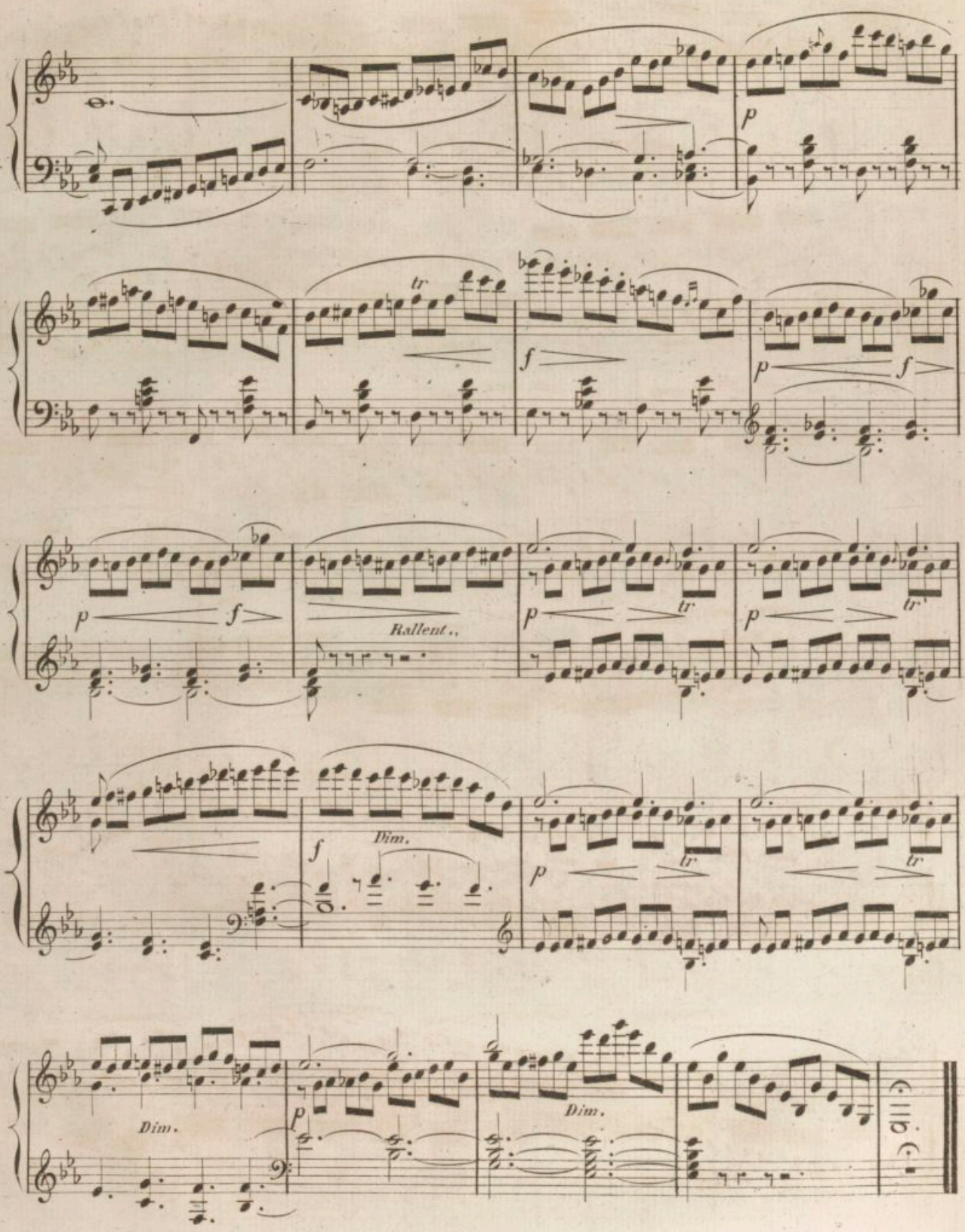
3ème ETUDE.

Andantino legato.

N° 1.

N° 1.

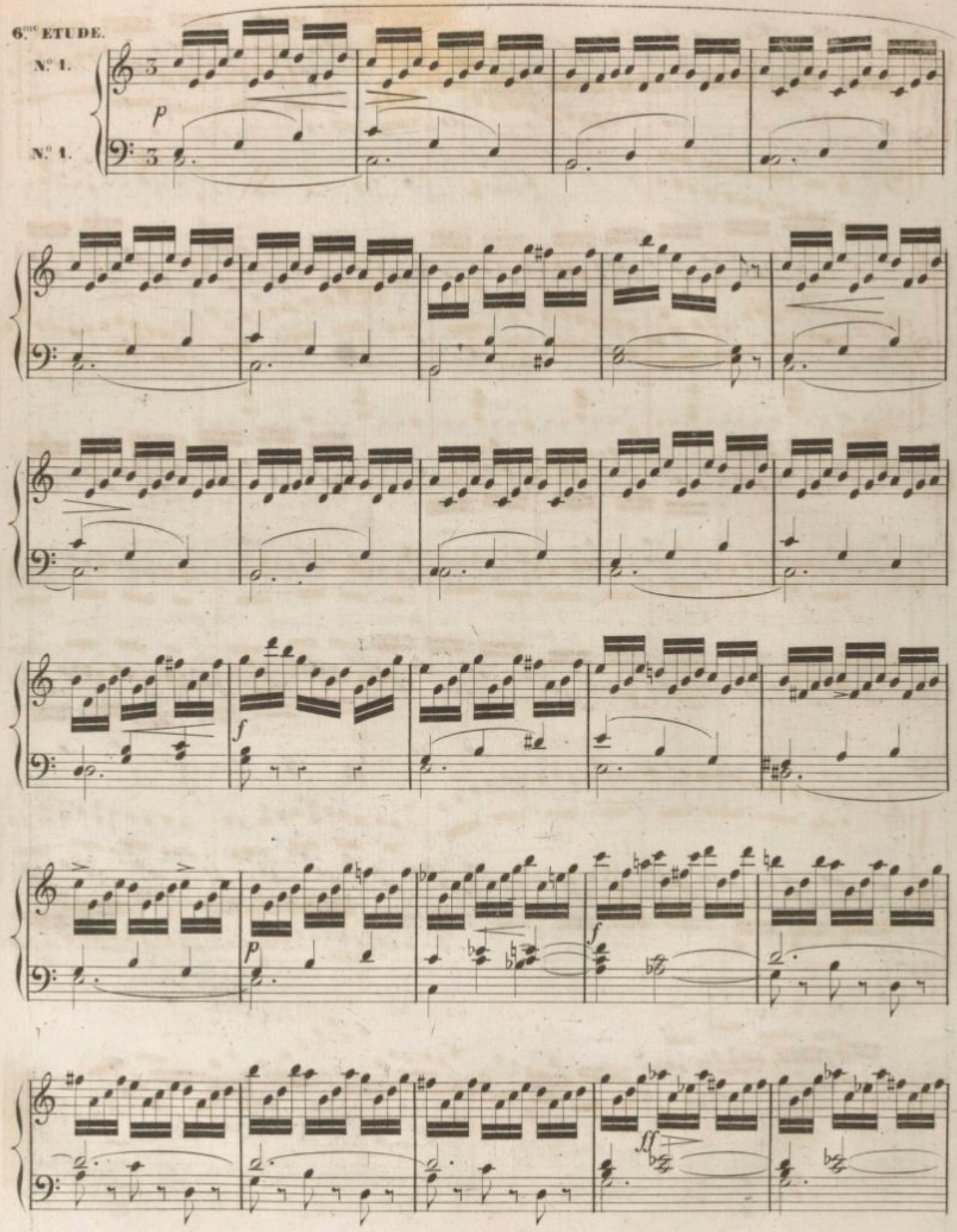


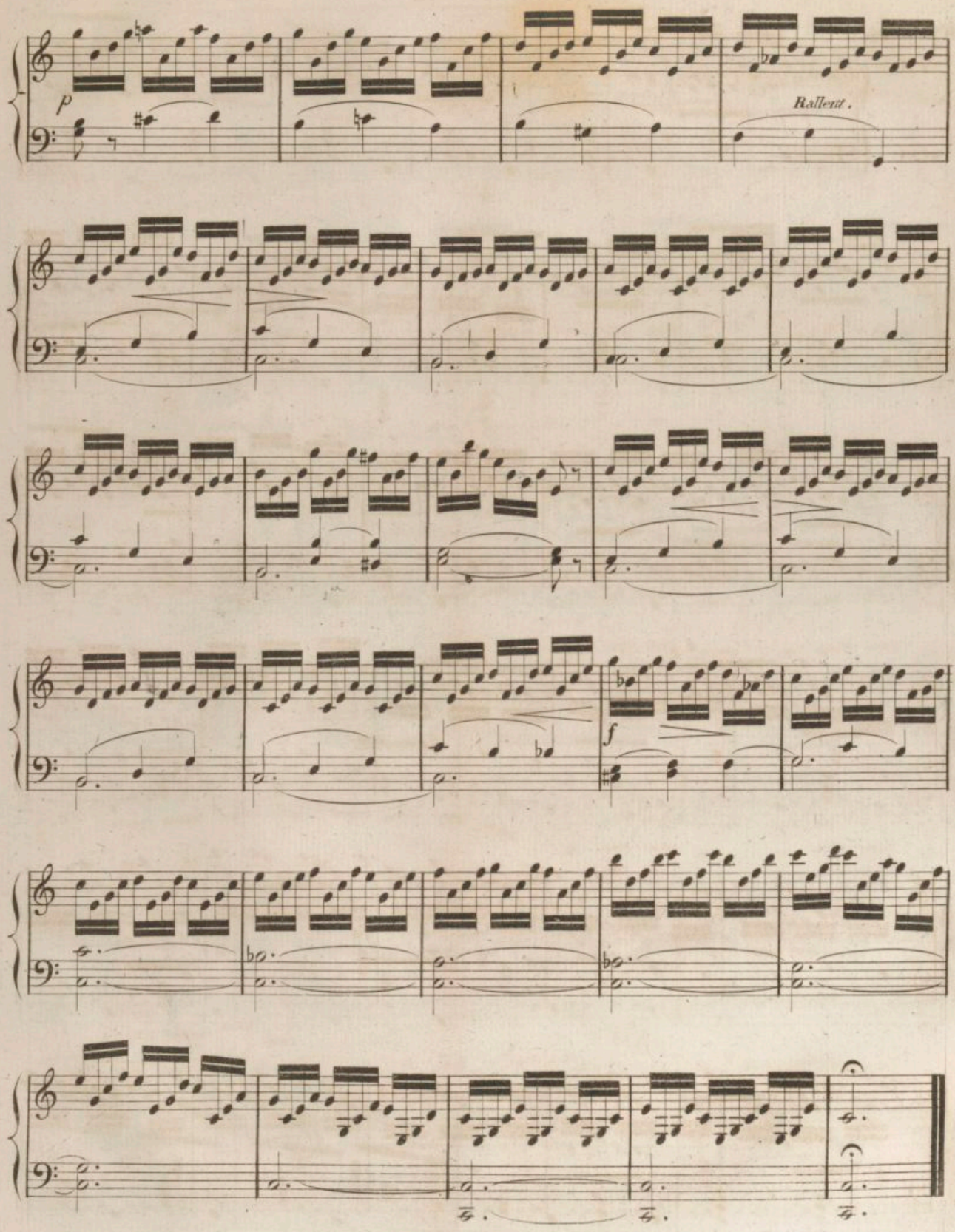

p
tr
f
p
f
p
f
Rallent.
p
tr
p
tr
f
Dim.
p
tr
p
tr
Dim.
p
Dim.

6.me ETUDE.

N.o 1.

N.o 1.

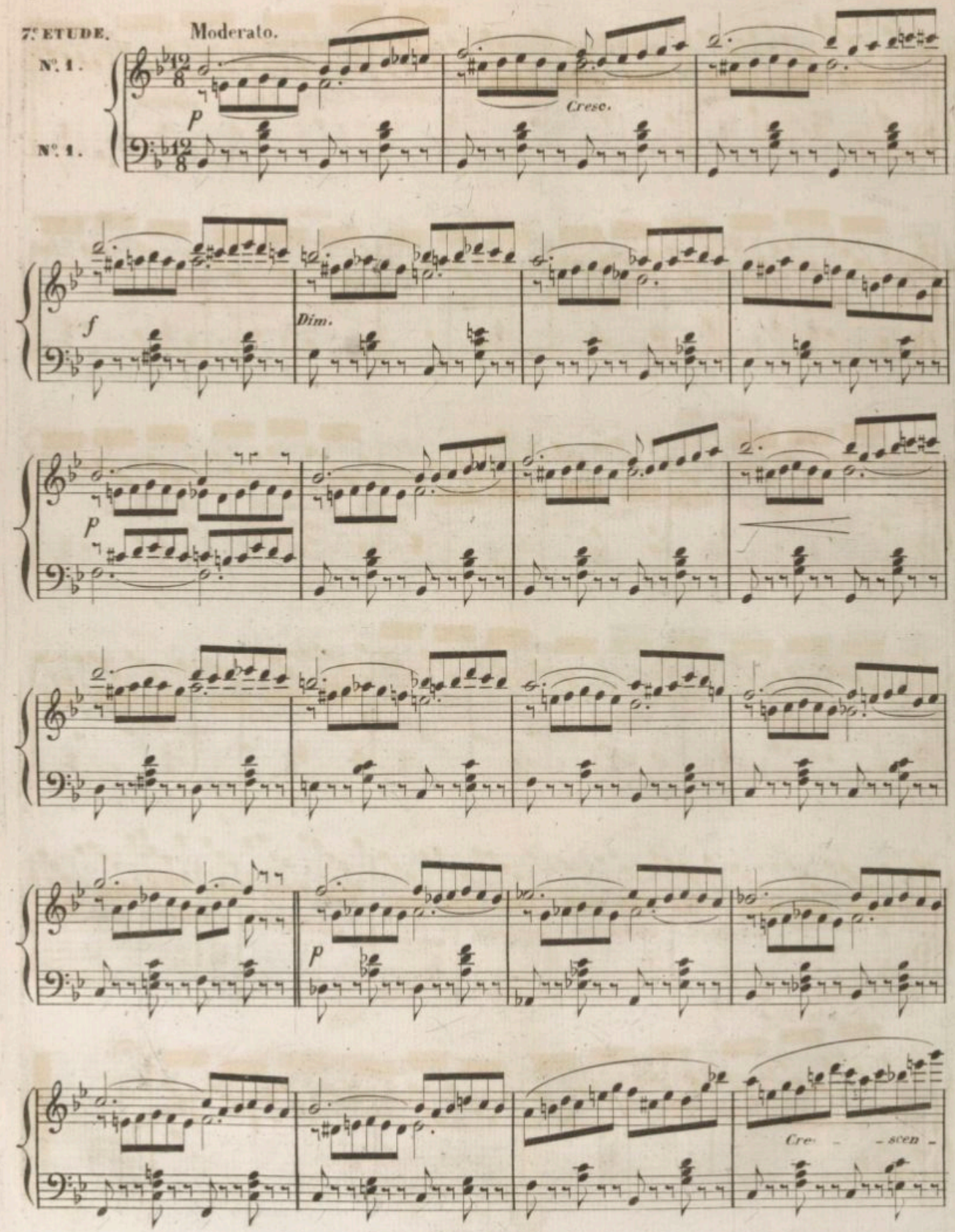


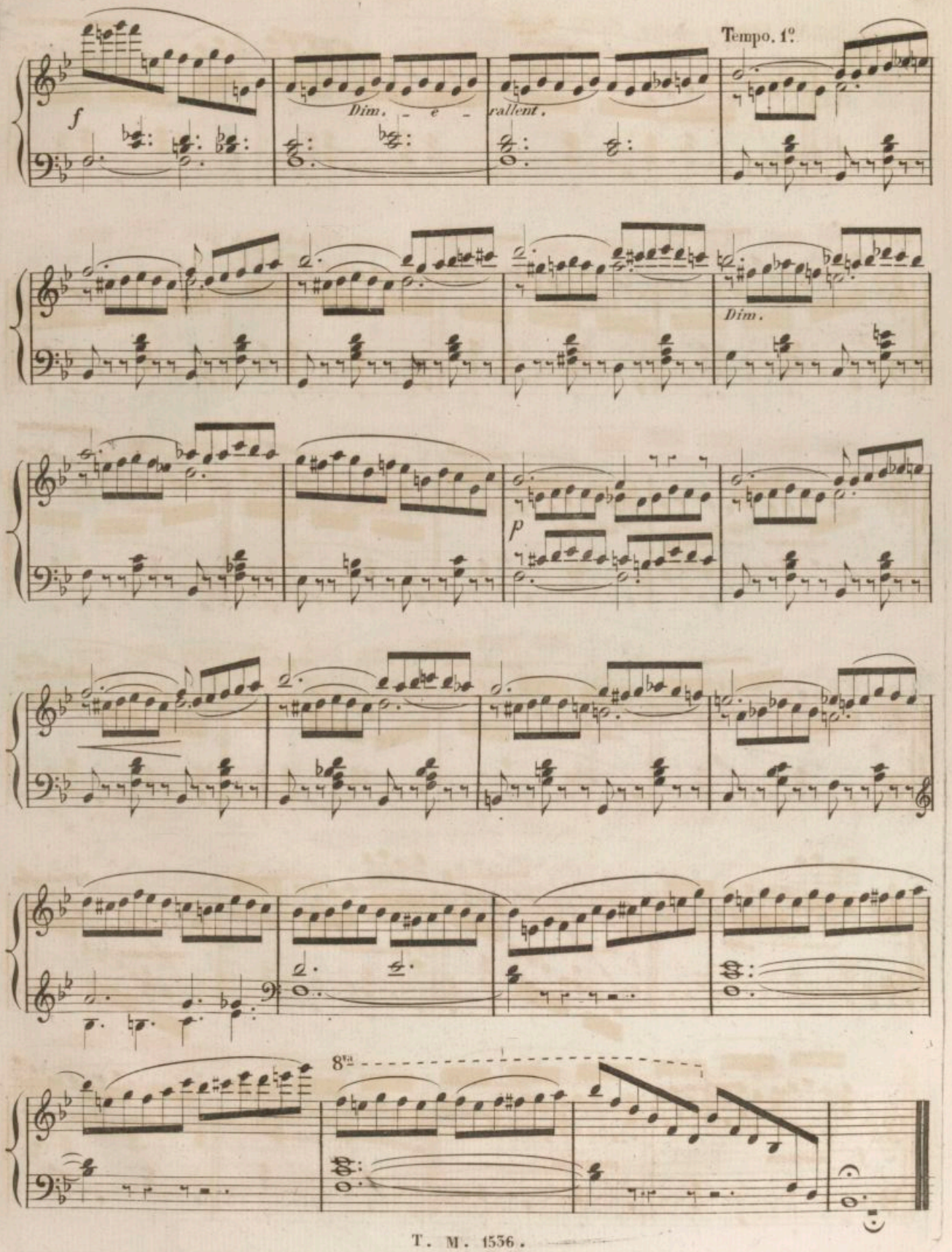

p
Rallentt.
f

7.e ETUDE. Moderato.

N°. 1.

N°. 1.



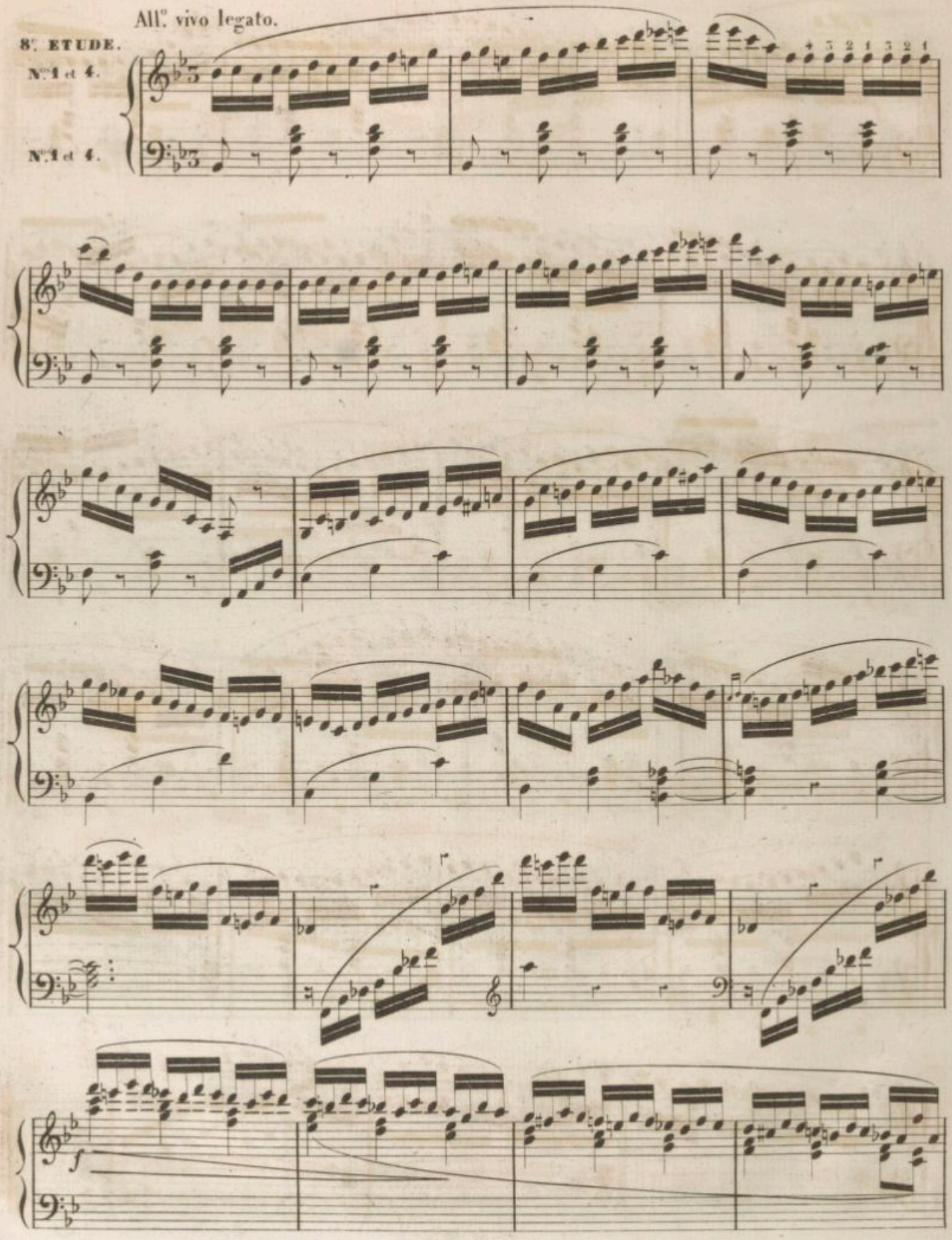

Tempo. 1º.
f
Dim. - e - rallent.
Dim.
p
8va

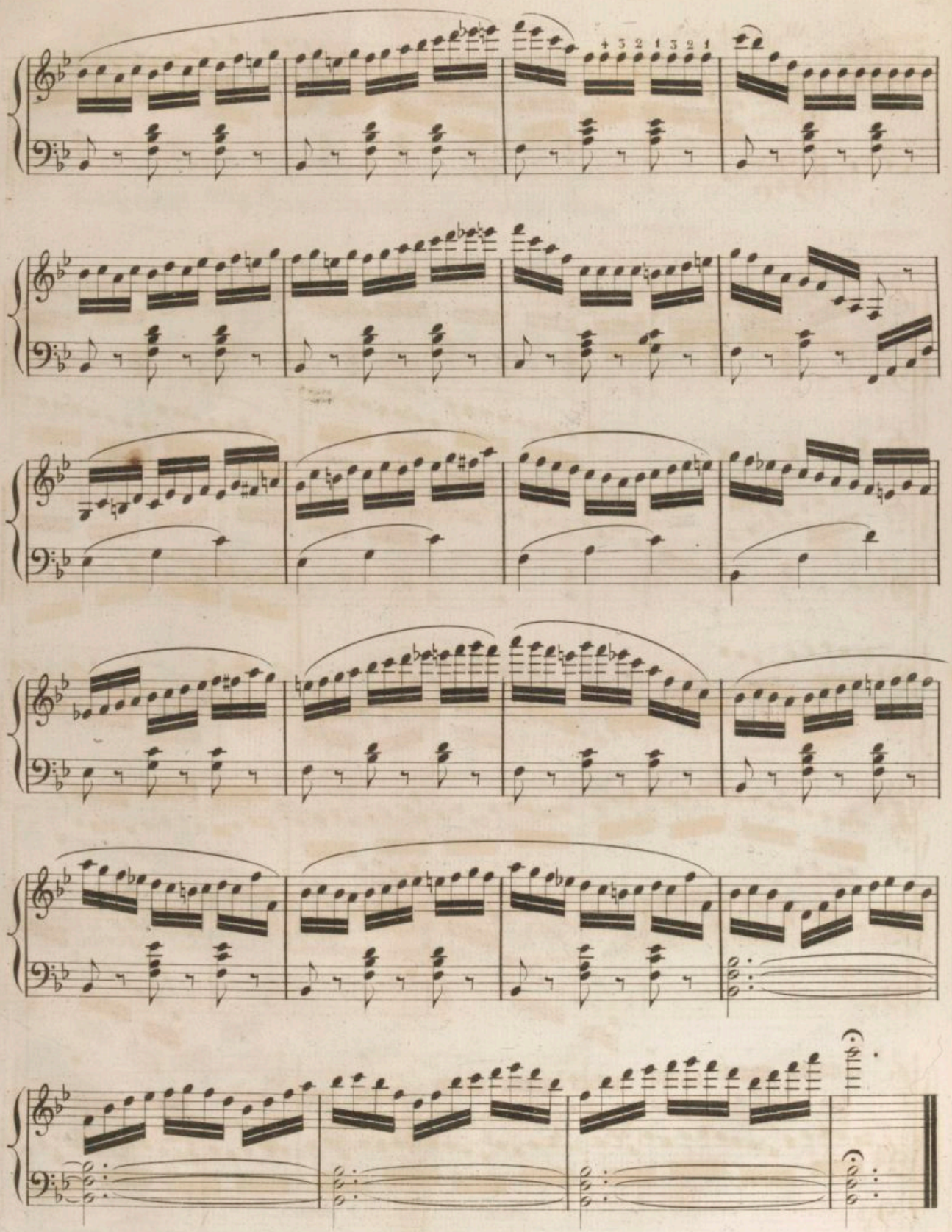
All.° vivo legato.

8.e ETUDE.

N.os 1 et 4.

N.os 1 et 4.



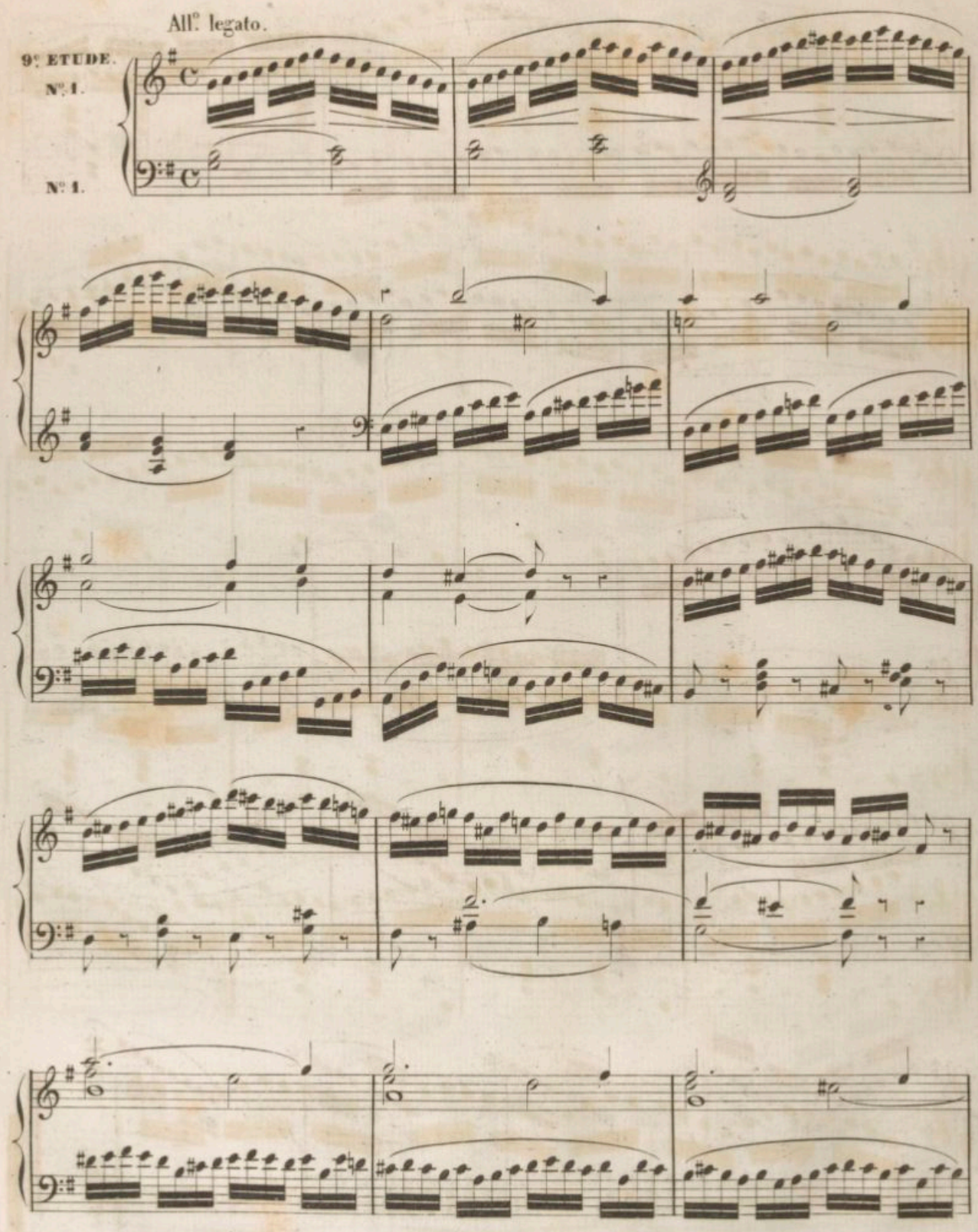


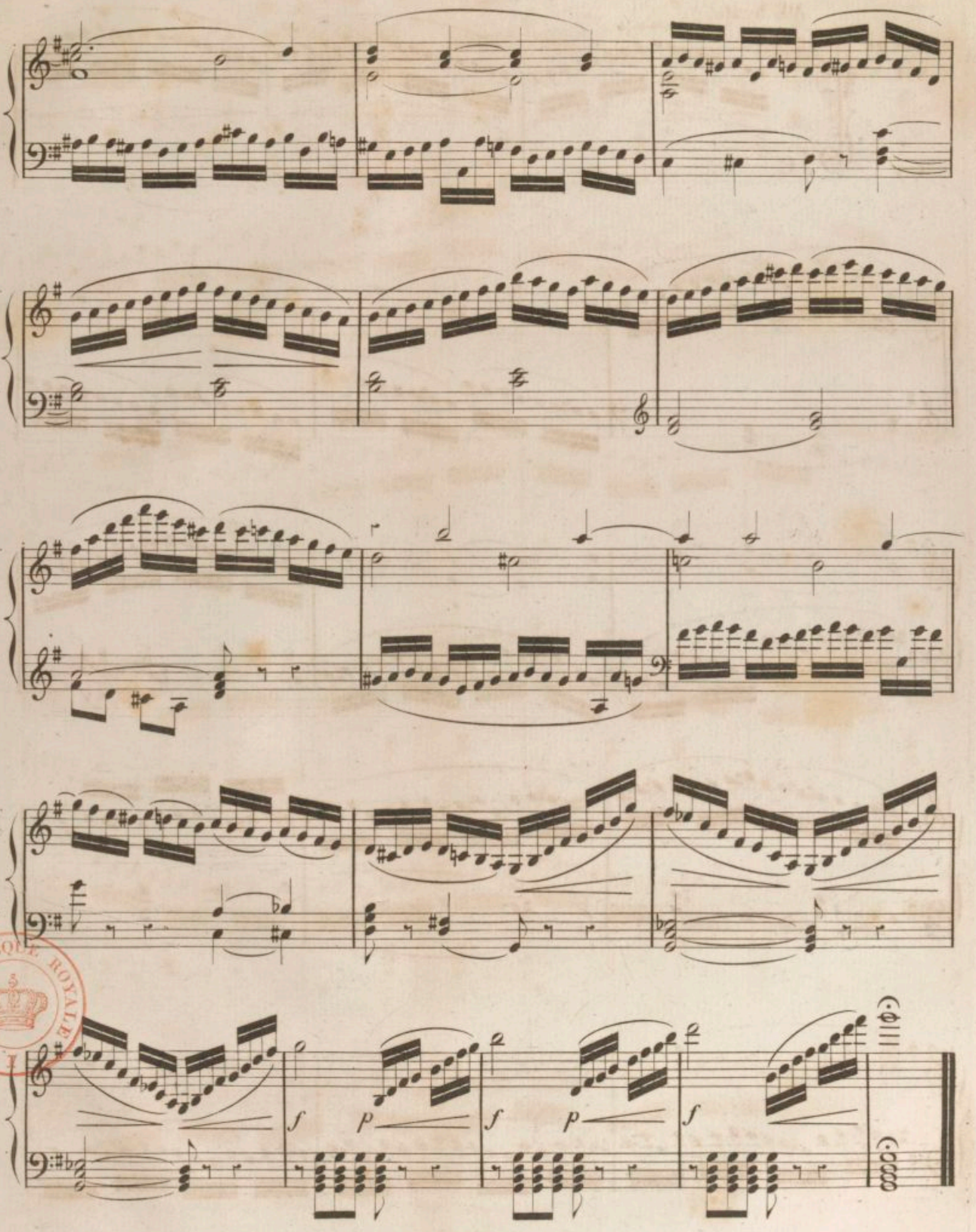
All.o legato.

9.e ETUDE.

N.o 1.

N.o 1.





BIBLIOTHEQUE ROYALE