

N O T I C E

pour l'emploi de l'instrument

D'ONDES MUSICALES MARTENOT

RECOMMANDATION IMPORTANTE

- Pour éviter tout dérèglement du clavier mobile pendant le transport, celui-ci a été muni de cales supprimant tout déplacement latéral. Pour enlever celles-ci :

1°) - Dévisser les deux vis à oreilles se trouvant sous le meuble derrière les pieds avant.

2°) - Lever le grand couvercle.

3°) - Débrancher la fiche ronde reliant le générateur au clavier (face avant du générateur).

4°) - En tenant la longue boîte métallique placée derrière le clavier, soulever tout l'ensemble et le poser sur une table.

5°) - Enlever en tirant à soi à l'aide des pitons en laiton, les deux cales de bois placées chacune à l'une des extrémités du clavier.

6°) - Refaire en sens inverse les opérations précédentes.

ATTENTION : En portant l'ensemble du clavier, veiller à ne pas toucher les contacts en argent, montés sur petits fils d'acier et situés sous le clavier.

--:--:--:--:--:--:--:--:--

INSTRUCTIONS POUR LA MISE EN ETAT DE L'INSTRUMENT

Après avoir déballé l'instrument, poser celui-ci sur une table stable afin de vérifier les quatre pieds. (dans l'état actuel des choses, les pieds sont en bois et sont susceptibles de se déformer).

MISE EN PLACE DES LAMPES - Développer avec soin les lampes - Placer les lampes I, II, III, IV, V sur le générateur d'oscillations aux endroits correspondants aux lampes indiquées sur le schéma ci-joint. Les lampes I, II, III, IV, V doivent être placées en avant afin que les broches rentrent aisément dans les douilles des lampes. Les lampes VI et VII, placées en arrière, ne doivent pas être touchées.

N O T I C E

pour l'emploi de l'instrument

D'ONDES MUSICALES MARTENOT

BRAS ARMÉ DU DIFFUSEUR - Déballer le diffuseur - Vérifier si les lampes sont bien en place - Placer ensuite la plaque de verre sur le diffuseur et serrer les vis de fixation.

Les lampes I, II, III, IV, V doivent être placées en avant du diffuseur, les lampes VI et VII en arrière.

Vérifier si les lampes sont bien en place et si les broches rentrent dans les douilles.

Il est recommandé de vérifier régulièrement l'état des lampes et de les remplacer si nécessaire.

1941-1942

doit marquer 5 volts, 5. Pour obtenir le voltage exact, déplacer la barrette fusible rouge, placée sur le bloc d'alimentation.

ISE EN PLACE DES LAMPES - Développer avec soin les lampes -

ISE EN PLACE DU BLOC D'ALIMENTATION SECTEUR - Déballer le bloc

placer les lampes VI et VII. Tirer le tiroir de l'instrument, puis placer le bloc d'alimentation à droite du générateur d'os-

Relier l'instrument au secteur à l'aide du cordon comportant
fiches semblables à chaque extrémité. Brancher d'abord l'une

RANCHEMENT DU DIFFUSEUR - Déballer le diffuseur - Vérifier si son cordon est bien serré dans les

Les deux boutons poussoirs blancs disposés sur le tiroir permettent de mettre en jeu éventuellement deux diffuseurs diffé-

Veiller à ne jamais appuyer sur le bouton correspondant à une
fiche sans diffuseur -

COUSTIQUE - Si l'on a le choix entre différentes pièces, celles ayant peu de tapis, peu de rideaux ou tentures donne

JEU AU RUBAN

— : — : — : — : — : — : — : — : — : — :

Pour allumer les lampes, tirer le tiroir placé à gauche de l'instrument - Contrôler le courant indiqué par le voltmètre qui doit marquer 3 volts, 5. Pour obtenir le voltage exact, déplacer la barrette fusible rouge, placée sur le bloc d'alimentation.

Rechercher entre le trou commun (rouge) et les autres trous le point correspondant au voltage normal.

POUR S'ACCORDER : 1°) - Placer d'abord la bague très exactement à l'emplacement du LA 3 (LA du diapason), touche placée sous la lettre "T" de la marque " MARTENOT ", (voir NB.1)

- Ecouter le LA du piano, ou à défaut celui d'un diapason; puis, tout en appuyant légèrement sur la touche d'intensité (touche blanche placée sur le tiroir) tourner d'un côté ou de l'autre le disque d'accord, bouton noir placé à l'extrémité gauche du clavier (au-dessus et au milieu des touches MI-FA de l'extrême grave) jusqu'à ce que le son de l'instrument soit identique à celui du diapason.

- En tournant de gauche à droite, le son monte; de droite à gauche, il descend (voir NB. 2)

- Ne jamais forcer ce disque dans un sens quelconque -

2°) - Après accord sur le LA du diapason, reporter la bague sur le LA le plus grave et l'accorder à sa tonalité propre, c'est-à-dire 3 octaves plus bas que le LA du diapason.

- A ce moment, l'instrument est accordé -

Si, exceptionnellement, le disque n'a pas permis d'atteindre le LA du diapason en vissant à fond, cesser de presser la touche d'intensité afin d'arrêter le son. Lever le couvercle et tourner le bouton brun placé sur le générateur d'oscillations, de gauche à droite, d'environ 1/2 tour. Refermer le couvercle et s'accorder de nouveau avec le disque noir (à l'extrémité gauche du clavier).

Si, au contraire, on n'a pu atteindre le son en dévissant à fond le disque, tourner le bouton brun de droite à gauche, d'environ 1/2 tour.

- Ne pas accorder immédiatement après avoir tiré le tiroir; attendre une ou deux minutes que la vibration se soit stabilisée.

— : — : — : — : — : — : — : — : — : — :

B(1)- Sur le piano, le LA du diapason correspond au LA situé 5 ou 6 notes à droite du milieu du clavier - Sur le MARTENOT, le LA du diapason se trouve sous le dernier "T" de la marque "MARTENOT".

3(2)- L'oreille confond assez facilement la hauteur du son d'une octave à l'autre - les intervalles seront trop petits si l'on est accordé par erreur une octave trop bas - au contraire, ils seront trop grands si l'on est accordé une octave trop haut.

PASSAGE DU JEU AU RUBAN

AU

JEU AU CLAVIER

— : — : — : — : — : — : — : — : — :

Etant au jeu au ruban, le petit levier à came noir (placé à l'extrémité gauche du clavier) doit être poussé en arrière, de façon que par son action le DO grave reste enfoncé.

Pour passer du JEU AU RUBAN au JEU AU CLAVIER, le tirer vers soi pour débloquent la touche, puis, placer la bague dans l'extrémité grave et la passer dans le petit crochet situé à gauche du disque d'accord. Passer ensuite l'extrémité droite du ruban dans l'autre crochet.

S'il y a lieu, parfaire l'accord du LA grave à l'aide du disque d'accord comme s'il s'agissait du jeu au ruban.

PASSAGE DU JEU AU CLAVIER

AU

JEU AU RUBAN

— : — : — : — : — : — : — : — : —

Replacer le levier à came noir en arrière (qui laissera le DO grave enfoncé) - Décrocher le ruban -

Afin d'éviter une fatigue excessive au caoutchouc, tendeur du ruban, il est recommandé de laisser le ruban libre (position du jeu au ruban) lorsqu'on ne se sert plus de l'instrument.

VERIFICATION

---:---:---:---:---:---:---:---

Dans le cas où l'instrument ne donnerait aucun son :

Vérifier si le bouton blanc correspondant au diffuseur branché sur le tiroir est bien appuyé à fond.

Vérifier si le cordon du diffuseur n'est pas détaché, soit du tiroir, soit derrière le diffuseur.

Vérifier le cordon d'alimentation du secteur et voir s'il n'est pas débranché à l'une ou l'autre de ses extrémités.

Vérifier si l'alimentation des lampes se fait normalement. Le tiroir étant tiré, l'aiguille du voltmètre doit se trouver sur 3 volts, 5.

Règlage du diffuseur :

Des vibrations métalliques peuvent se produire sur certaines notes si le diffuseur est mal réglé.

Jouer un son grave avec le maximum d'intensité, puis tourner très légèrement le bouton du diffuseur jusqu'au point où le son atteint le maximum de pureté et de puissance.

Vérifier si la fiche du cordon est bien branchée dans le bon sens (côté rouge correspondant au trou marqué de rouge).

Derrière le diffuseur, le fil rouge doit être serré dans la barre rouge ou marquée d'une croix.

IMPORTANT : Cet instrument n'a aucun rapport avec les instruments à sons fixes : pianos, harmoniums, etc .. C'est d'ailleurs ce qui fait sa valeur expressive. En conséquence, l'exécutant doit, par une inclinaison appropriée de sa main droite, rectifier les écarts de justesse.

---:---:---:---:---:---:---:---

— • — • — • — • — • — • — • — •

Dans le cas de changement de ruban ou de lampes, ainsi que pour toute retouche à l'intérieur du meuble, il est indispensable de fermer le tiroir et de débrancher le cordon du secteur.

Pour accéder aux poulies placées à chaque extrémité du clavier, lever les petits couvercles qui recouvrent leur logement.

Lampes - Au cas où l'une des lampes viendrait à être cassée ou usée, la remplacer par une lampe de même marque et de même numéro.

METHODE - Il existe une méthode permettant d'apprendre rapidement la technique du "Martenot" - LEDUC, éditeur, Paris -
Préface par Alfred CORTOT.

RECOMMANDATION : NE PAS OUBLIER DE REFERMER LE TIROIR ET DE LAISSER LE RUBAN LIBRE (Position du Jeu au Ruban) DÈS QUE L'ON NE SE SERT PLUS DE L'INSTRUMENT.

— 2 —

Main droite : Pour enfiler la bague, serrer entre le 4° et 5° doigts de la main droite l'extrémité droite de la languette de cuir.

Le ruban doit passer librement sous le 3° et 4° doigts, le 5° restant sous le ruban. Le 3° et 4° doigts seront légèrement surélevés afin de ne pas toucher le clavier mobile, l'index jouera sur le bord du meuble dans les cavités correspondant aux touches blanches, ou sur les points dorés correspondant aux touches noires.

Observer que le son juste est obtenu quand le doigt est placé dans le creux, c'est-à-dire en face de la queue de la touche.

Main gauche : La main doit être posée aussi naturellement que possible. Placer le bout de l'index à l'extrémité de la touche d'intensité. Il y a avantage à presser cette touche avec la partie la plus charnue et la plus sensible du doigt (et non avec l'ongle). Veiller à ce que les autres doigts restent posés sur le tiroir, exception faite pour les sons détachés exécutés en successions rapides que l'on fait de préférence avec toute la main.

Pour relier deux sons sans "glissando", passer rapidement d'une touche à l'autre : pendant ce trajet, l'index de la main gauche se relève légèrement afin d'atténuer ou de supprimer le son glissé (après quelques heures de travail, ce mouvement devient instinctif).

Pour obtenir un progrès rapide pendant les premiers temps d'étude, il est indispensable de travailler aussi pianissimo que possible.

— : — : — : — : — : — : — : — : — : — :

L'on observera que lorsque deux touches sont enfoncées en même temps c'est exclusivement la note la plus basse que l'on entend. Pour cette raison, l'on s'attachera à donner des attaques précises si l'on joue un intervalle descendant; au contraire, l'on ne devra attacher d'importance qu'au relevé du doigt s'il s'agit d'un intervalle ascendant.

Trilles : L'exécution des trilles s'obtiendra aisément en laissant toujours la note supérieure enfoncée et en trillant simplement avec la note inférieure.

Pour tous les passages du pouce, veiller à ne pas décaler le clavier, ce qui ferait jouer faux.

Relation du mouvement entre la main droite et la main gauche -
Au début d'un mot, on a :

Inversement, aux fins de phrases, la main droite continuera l'enfoncement de la touche et le vibrato jusqu'à ce que la main gauche ait complètement arrêté le son.

Exécution des détachés - La main droite jouera toujours legato, les détachés s'exécutant par la main gauche, comme pour le jeu au ruban. Il y a intérêt à entraîner la main droite à jouer un peu en avance sur la main gauche.

QUELQUES CONSEILS POUR L'EXECUTION

JEU AU CLAVIER (suite)

--:--:--:--:--:--:--:--:--

L'on combinera donc des exercices, gammes, arpèges, en détachés, la main droite jouant un demi temps avant la main gauche, autrement dit : jouer les deux mains alternées.

Pratiquement, dans l'exécution, les mains ne sont pas régulièrement alternées, il suffit de sentir la tendance d'accélérer de la main droite et de ralentir de la main gauche.

COMMENT VARIER LE TIMBRE :

Choisir le timbre convenant le mieux au registre et au caractère de l'oeuvre en se servant des boutons blancs et rouges. Les boutons blancs ne servent qu'à annuler l'effet des boutons rouges. Le timbre le plus velouté correspond à l'enfoncement des trois boutons rouges. Le plus criard s'obtient au contraire en les relevant.

Pour jouer dans l'aigu, il est indispensable de relever le 3ème bouton rouge.

Le petit levier permet aussi des modifications de timbre, en particulier pour les sons graves. En l'inclinant à gauche, le son est plus velouté, en l'inclinant à droite, le son se rapproche de celui des instruments à cordes.

Ne jamais laisser ce levier dans la position verticale.

--:--:--:--:--:--:--:--:--

COMMENT VARIER L'ATTAQUE DU SON -

(9)

Pour les sons percutés, frapper la touche d'intensité vers le milieu. Suivant la façon dont on frappe la touche, par exemple, en la maintenant enfoncée, ou en la laissant rebondir après l'attaque, les effets obtenus sont tout-à-fait différents.

Le bouton noir placé à gauche de la touche d'intensité remplace celle-ci pour l'exécution des attaques très franches. Il donne au son le maximum de puissance et accompagne l'émission d'un léger claquement. Il y a intérêt à l'employer avec tous les boutons rouges relevés.

COMMENT OBTENIR LES ECHOS OU JEUX DE LOINTAIN -

Un diffuseur qui peut être de qualité quelconque devra être installé dans une autre pièce (il est préférable de choisir des pièces sonores : hall, couloir, etc ...)

A l'aide d'un fil souple de longueur appropriée et d'une prise de courant ordinaire, brancher ce diffuseur aux trous aménagés spécialement sur le côté gauche du tiroir en tenant compte de la polarité. En appuyant sur le bouton blanc correspondant, on mettra en jeu ce 2ème diffuseur en annulant l'effet du premier.

IMPORTANT

Lorsqu'on n'utilise qu'un seul diffuseur, veiller à ne jamais appuyer sur l'autre bouton blanc.

---:---:---:---:---:---:---:---