

Hinweise zur Vorbereitung eines Konzerts auf der Hugo-Mayer-Orgel in Spandau

Die Orgel enthält viele technische Details, die ermöglichen, dass man auf dieser Orgel Stücke spielen kann, die für deutlich größere Orgeln komponiert wurden. Zur Vorbereitung auf ein Konzert empfehlen wir, die Beschreibung der Orgel gründlich durchzulesen. Zusätzlich haben wir hier die folgenden Tipps:

Die einzelnen Register haben in unterschiedlichen Lagen unterschiedliche Klänge. Die Konzertvorbereitung braucht etwas Zeit, wenn man mit diesen Effekten spielen will.

Durch die seitliche Anordnung kann man am Spieltisch das Klanggeschehen im Raum nur sehr indirekt verfolgen. Beim ersten Spielen an der Orgel sollte man sich unbedingt von einem zweiten Spieler die Klänge im Raum vorführen lassen. U.a. klingen am Spieltisch die Pedalregister lauter und die übrigen Register leiser als im Kirchraum. Insbesondere kann die Posaune vielseitiger eingesetzt werden als es vom Spieltisch aus den Anschein hat. Umgekehrt klingen die Register von Haupt- und Schwellwerk im Raum lauter als am Spieltisch.

Motor und Beleuchtung werden zentral am Spieltisch ein- und ausgeschaltet. Der Orgel-Schlüssel schließt nur die Abdeckung ab.

Achtung: Bitte den Schlüssel nicht während des Gottesdienstes oder des Konzerts im Schloss hängen lassen.

Die Steuerung der Schweller erfolgt elektronisch mit dem linken der beiden Tritte. Sie erfolgt in neun Stufen und ist so realisiert, dass bis Stufe 8 der Frontschweller öffnet und zwischen den Stufen 8 und 9 die Seitenschweller.

Bei Jalousieschwellern erfolgt der eigentliche Effekt der Lautstärkeveränderung im Bereich des ersten Öffnens. Die Ansteuerung des Frontschwellers ist logarithmisch programmiert, damit wird dieser Effekt kompensiert, d.h. bei Stufe 4 ist tatsächlich erst die halbe Lautstärke erreicht. Um den dynamischen Effekt zu maximieren, sind die meisten Register im Schwellwerk so laut intoniert, dass das Tutti lauter ist als das Tutti im Hauptwerk. Daher sollte der Schweller vorsichtig eingesetzt werden, so sind z.B. bereits zwischen den Stellungen 0 und 1 mehrere Lautstärkegrade einstellbar.

Die Koppelung des Schwellwerks ans Hauptwerk „II-I“ erfolgt mechanisch und kann links neben den Manualen oder mit dem Fuß ein- und ausgeschaltet werden.

Alle anderen Koppeln sind elektrisch realisiert:

- Koppel I-P
- Koppel II-P
- Superkoppel II-II
- Subkoppel II-II
- Subkoppel II-I
- Hyperkoppel II-P

Achtung: Die Hyperkoppel II-P kann nur mit dem Fuß geschaltet werden. Außerdem ist sie nicht in die Setzeranlage eingebunden, sie muss separat ein- und ausgeschaltet werden.

Die Setzeranlage kann sowohl über die Knöpfe unterhalb der Tasten des Hauptwerks als auch über das Programmieretableau programmiert und abgerufen werden: Knopf „S“ halten und die Nummer oder „>“ drücken.

Die Weiterschaltfunktion „>“ kann auch mit dem rechten Fuß bedient werden.

Es stehen bei der Walze zwei frei programmierbare Registercrescendo-Kombinationen zur Verfügung (C1 und C2). Zum Einschalten wird auf dem Programmieretableau die entsprechende Taste gedrückt, dann erscheint im Display die Bezeichnung (C1 oder C2) sowie die Nummer der Kombination, auf der die Walze gerade steht. Zum Ausschalten wird die Taste auf dem Programmieretableau gedrückt, die Nummer im Display erlischt.

Zurzeit ist die Walze so programmiert, dass C1 in ca. 15 Schritten und C2 in ca. 30 Schritten zum Tutti führen.

Achtung: Beim Anschlag der Walze nach der Nummer 1 kommen die am Spieltisch eingestellten Register. Es empfiehlt sich, in jedem Fall solche Register einzustellen, ansonsten erklingt beim Anschlag kein Klang mehr.

Mit der Winddrossel kann die Leistung des Motors stufenlos manipuliert werden. Damit sinkt der Luftdruck in den Windladen, die Tonhöhe sinkt zunächst, bis in einzelnen Registern die Pfeifen überblasen und die Obertöne erklingen. Der Effekt ist wie beim Ausschalten der Orgel, nur kann in einem bestimmten Zustand angehalten werden.

Achtung: Beim Herunterfahren der Motorleistung muss sich erst der Balg entladen, das bestimmt die maximale Geschwindigkeit. Beim Hochfahren kann das schneller erfolgen.

Zum Ein- und Ausschalten wird auf dem Programmieretableau die entsprechende Taste gedrückt. Die Winddrossel wird über den Tritt rechts neben dem Schwellertritt bedient. Beim Anschalten muss sich der Tritt in Position 9 befinden, dann kann die Drossel auf dem Programmieretableau eingeschaltet werden, auf dem Display erscheint ein Punkt neben der Nummer der Stellung.

Achtung: Wenn mit dem Schwelltritt gespielt wird, sollte die Winddrossel ausgeschaltet sein, da sonst die Gefahr besteht, dass der Fuß beide Tritte gleichzeitig bedient und mit dem Schweller auch die Winddrossel gespielt wird.