

Un jeu se compose de tuyaux ayant un timbre identique.

Les jeux se distinguent donc par leur *timbre* ; on les distingue aussi par leur *ton*.

Le *timbre* est la *qualité du son*. Le *ton* en est le degré d'acuité ou de *gravité*.

Le timbre est déterminé par la forme, la matière et le diamètre du tuyau. Une *trompette*, une *flute*, une *viole de gambe* sont des timbres.

Le ton est déterminé par la longueur du plus long tuyau, et par conséquent du plus grave, d'une même série et cette hauteur décroît dans l'ordre successif des degrés de l'échelle musicale. On désigne par *trente-deux*, *seize*, *huit*, *quatre* et *deux pieds* le ton d'une série dont le tuyau le plus grave mesure cette hauteur, ou qui ne mesurant que la moitié de cette hauteur, produit artificiellement un effet identique (1).

R. O. PELLETTIER.

(A continuer).

---

(1) Tels sont les *bourdons*, ou jeux bouchés, dans lesquels la colonne d'air se double en revenant sur elle-même trouver une issue à la bouche du tuyau. Les jeux *anches*, n'ayant pas d'autre issue qu'à l'extrémité supérieure, ne se font jamais en *bourdons*.