

Der Orgelbauer Jakob Schmidt* schreibt:

„Der Raum und seine akustischen Eigenheiten bilden den Ausgangspunkt jeder Orgelplanung. In der Franziskuskirche sind die hinteren Plätze wegen der Einengung des Blickwinkels etwas benachteiligt. Um diese Kirchgänger wenigstens akustisch voll ins Geschehen einzubeziehen und nicht das Gefühl des Abseitsstehens aufkommen zu lassen, war es uns wichtig, dass der Arge/Klang auch den hinteren Raumteil zu erfassen vermag. Der Aufstellungsort an der Altarwand war damit vorgegeben.

Um es weiterhin möglich zu machen, die Altarwand mit Gemeinschaftsarbeiten zu beleben, haben wir uns bemüht, die Orgel möglichst schmal zu halten und die Pfeifen teilweise übereinander anzuordnen. So ist im Innern jede Ecke ausgenützt, waren doch insgesamt 881 Pfeifen unterzubringen. Während den Monaten Mai und Juni wurde die Orgel zusammengebaut und jede Pfeife sorgfältig einzeln gestimmt. Die Orgel umfasst drei Spielebenen: zwei Manualklavaturen und das Pedal. Das Hauptwerk befindet sich im oberen Teil. Vorne ist das Register Prinzipal 8' zu sehen, in seinem ganzen Umfang bis zu den höchsten Tönen. Die Pfeifen des Brustwerks sind etwas tiefer, hinter dem kleinen Gitter untergebracht. Ihr Klang lässt sich durch Schiebetüren abdämpfen, was beim Begleiten sehr nützlich sein kann. Die tragenden Teile im Innern bestehen traditionsgemäss aus Eichenholz, für das Gehäuse wurde Ahorn verwendet, um zu einer Einheit mit den Farbtönen des Raumes zu gelangen. Je kleiner die Orgel, desto schwieriger ist es, eine allen Anforderungen genügende Registeraufteilung zu finden. So verblieben nach der Beschränkung auf 12 Register noch zwei deutliche Lücken. Die Terz, als wichtige Klangfarbe, wurde vom Orgelbauer als Pfeifenreihe hinzugefügt. Für einen späteren Einbau der fehlenden 2'-Flöte wurde ein Platz vorgesehen. Mit der Übergabe verbinden wir den Wunsch, dass unser Werk zu Ihrer aller Freude viele Jahre erklingen möge.“

Orgelweihe, 25.9.1988

*) Jakob Schmidt ist Mitarbeiter der Herstellerfirma Orgelbau Goll AG, Luzern