



Waterphone MegaBass

de Richard A. WATERS

Le présent guide est régulièrement mis à jour.
 Le seul endroit officiel où télécharger la version à jour est <https://www.alexissavelief.com>
 Ce guide est **GRATUIT** mais toute redistribution sur un autre site est **ILLÉGALE**.



The diagram is a circular musical score for the Waterphone MegaBass. It features a central black circle with a white border. Surrounding this center are concentric rings of musical staves. The outermost ring contains fret numbers (e.g., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100). The inner rings contain musical notation, including notes, rests, and accidentals. Fingerings are indicated by numbers 1-5 on the notes. Chord symbols are placed around the circle: B+, C#+, D#+, A#+, and C+. At the top and bottom of the circle are heart-shaped icons with 'L+' and 'S-' symbols respectively. A large watermark 'ALEXISSAVELIEF.COM' is visible across the diagram. Two large curved arrows point from the top and bottom towards the center.

LÉGENDES

Code couleur employé :

Les "Power Rods" figurent en rouge.

Les tiges renforcées en bleu cuivrent ou développent des résonances très riches par sympathie lors du jeu par friction d'archet.

Les tiges renforcées en jaune cuivrent ou développent des résonances très riches par sympathie lors du jeu par frappe répétée d'une baguette.

Les tiges renforcées en violet sonnent assez claires lors du jeu par frappe d'une baguette.

À propos de la précision des hauteurs :

Les hauteurs sont approximatives et la marge de décalage est indiquée en cents par rapport à la gamme tempérée à 440 Hz.

Le décalage n'est pas indiqué lorsqu'il était trop incertain.

MODES DE JEU

Jeu avec archet (notes losangées)

- portée 1 ~ W ou ↓ = ("Welding") jeu près du point de Soudure
- portée 2 ~ X ou † = (middle) jeu au milieu de la tige
- portée 3 ~ M ou † = ("extreMity") jeu à l'extréMité de la tige

Les notes graves à l'extrémité des tiges produisent d'importantes variations de hauteur en fonction des pression et vitesse d'archet.

Les 8 tiges les plus longues (C+6, L-6, L-4, L-2, L, C#, C#+2, D#) sont décalées, le jeu en M produisant un ronflement quasiment indéfini :

- W → ultraW
- X → W
- M → X

Jeu avec baguette superbail

portée 4 ~ jeu par frappe sur la tige (notes en croix)

Le relevé des hauteurs produites n'est qu'indicatif : les tiges frappées avec baguettes font vibrer de nombreuses tiges par sympathie, et la hauteur des partiels résultants dépend fortement du type de baguette, du point et de la force de frappe, ainsi que de l'état éventuel de résonance du Waterphone. Les tiges voisines entrent particulièrement en résonance par sympathie. On entend également une fondamentale très grave à peine audible et de nombreux partiels.

Lorsque les tiges deviennent courtes, on entend davantage les partiels inférieurs. Les hauteurs perçues sont donc davantage le produit d'une synthèse de nombreux partiels qu'une hauteur bien déterminée.

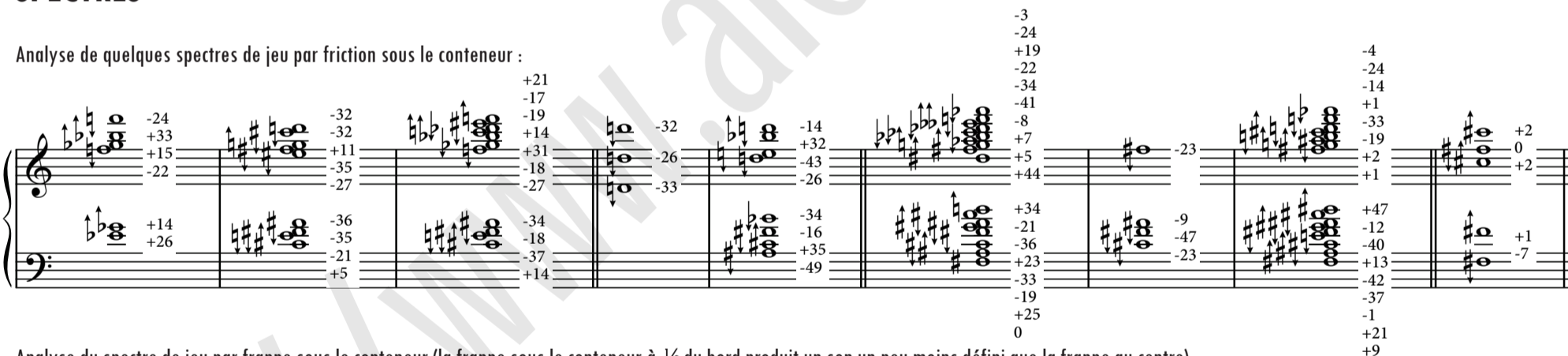
Jeu avec baguette superbail

jeu par friction sous le conteneur (les partiels les plus définis sont approximativement les suivants, souvent plusieurs en combinaison) :

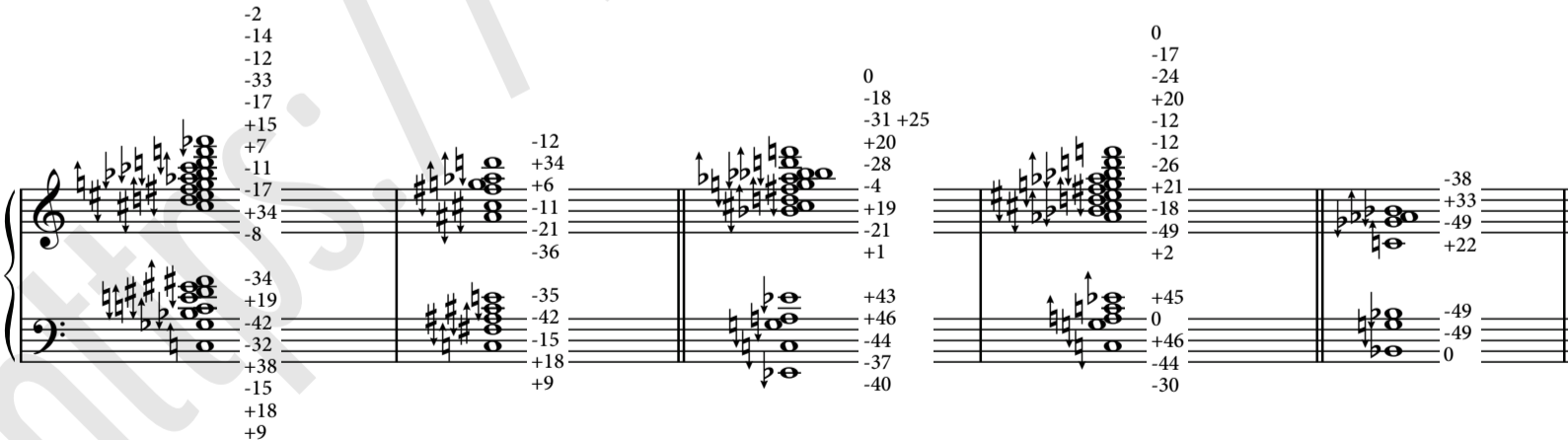


SPECTRES

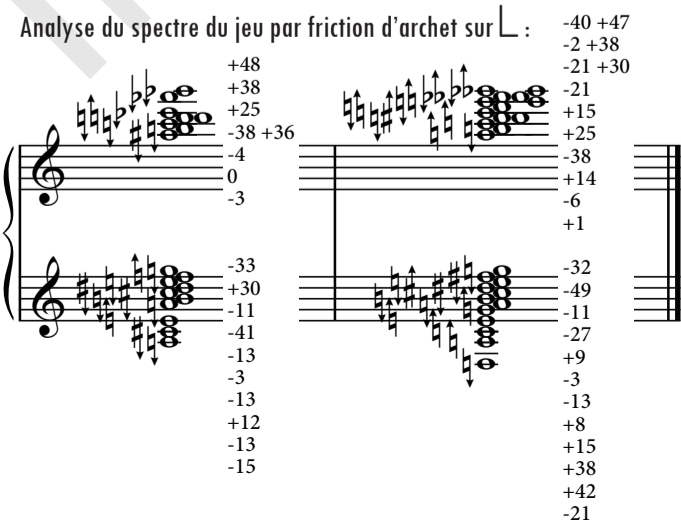
Analyse de quelques spectres de jeu par friction sous le conteneur :



Analyse du spectre de jeu par frappe sous le conteneur (la frappe sous le conteneur à 1/3 du bord produit un son un peu moins défini que la frappe au centre)



Analyse du spectre du jeu par friction d'archet sur L :



sur A# :

