

TOP

Genoël von Lilienstern (2012)
Version 2018

für Violine, Cello, Sopransaxophon, Flöte, DX7-Synthesizer und E-Drums



Allgemeine Bemerkungen

- Vorzeichen gelten immer für den ganzen Takt, sind aber gelegentlich der Klarheit wegen mehrfach angezeigt.
- Vorschläge sind vor der Zeit auszuführen.
- Spieltechnische Besonderheiten sind immer am Anfang einer Sektion an der jeweiligen Instrumentenzeile vermerkt.

YAMAHA DX7 II

Es werden kombinierte (dafür ist der DX7 II notwendig) und einzelne Soundpreset verwendet. Diese sind zu Stückbeginn angegeben. Der DX7 II muss in den Performancemode geschaltet werden. Im Laufe des Stücks werden sie in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 5 aufgerufen.

Die Presets/Performances können als, vom Komponisten bereitgestellte Sysex-Dateien über eine MIDI-Verbindung auf den Synthesizer geladen werden.

Die einzelnen Presets/Performances sind:

- 1) Weisses Rauschen mit der Möglichkeit zur Amplitudenmodulation (CS1).
- 2) Vierteltöniger Sinusklang. In der Stimme des Spielers sind sowohl gegriffene, als auch klingende Töne notiert
- 3) kombiniertes Preset (Splitsound): rechte Hand Filter Sweep, linke Hand Octave War, Splintpunkt C1
- 4) kombiniertes Preset (Splitsound): rechte Hand CASIO, linke Hand RAW, Splintpunkt C1
- 5) JUMP

SAMPLER

Die Klänge des Samplers sind „One Shot“ eingestellt, d.h. einmaliges Drücken einer Taste löst unter Umständen längere Klangverläufe aus. Es ist immer dieses einmalige Drücken gemeint - bei längeren Notenwerten braucht der Ton nicht vom Spieler gehalten zu werden.

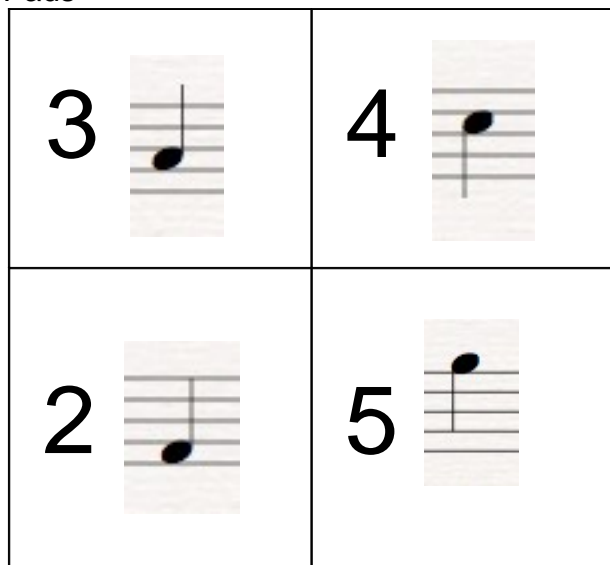
Die Klänge werden in aufsteigender Reihenfolge (mit wenigen Samplewiederholungen, also Rückkehr zu einer bereits gedrückten Taste) im Stück aufgerufen. Beginn ist das tiefste C des KorgMicrosamplers. Ab dort aufsteigend in chromatischer Reihenfolge.

Sampler-Sounds: **1_C_DontYou1**, **2_Cis_DontYou2**, **3_D_TomSolo1**, **4_Dis_KeepMe**, **5_E_TomSolo2**, **6_F_OrchestraHit1**, **7_Fis_OrestraHit2**, **8_G_DontYou**, **9_Gis_Snare1**, **10_A_SnareStr2**, **11_Ais_SnareStr3**, **12_H_SnareStr4**, **13_c_SnareStr5**, **14_cis_LangKlang**, **15_d_Seitjeher**, **16_dis_Seitjeher**, **17_e_IfYoureDrinkingCoke**

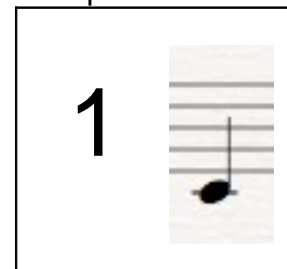
SCHLAGZEUG

Im Stück werden eine Snaredrum und ein E-Drum-Pad, wie beispielsweise das Alesis PercPad mit Fusspedal, verwendet. Das Pad hat fünf Triggerfelder, die mit fünf wechselnden Presets à fünf Soundfiles belegt werden. Die Zuordnung zu den Feldern und zu den entsprechenden Noten ist wie folgt:

Pads



Basspedal-Pad



In den verschiedenen Abschnitten muss vom Schlagzeuger zum angegebenen Preset weitergeschaltet werden. Die Reihenfolge ist aufsteigend von 1 bis 5.

Die gespeicherten Sounds auf der SD-Karte sind nach Presetnummer und Nummerierung der Pads benannt. Der Basspedalsound von Preset eins trägt die Nummerierung 1_1, Pad links unten 1_2, dann weiter im Uhrzeigersinn.

Presets E-Drum:

1_1 Snare1
1_2 Snare2
1_3 Snare3
1_4 Snare4
1_5 Snare5

2_1 (leer)
2_2 Ah1
2_3 Ah2
2_4 Snare
2_5 Drive

3_1 Bass
3_2 Seitjeher
3_3 Metal1
3_4 Drive
3_5 Metal2

4_1 CokeOpen
4_2 Ah1
4_3 CokePour
4_4 Snare
4_5 Drive

5_1 Bass
5_2 Jump1
5_3 Jump2
5_4 Solo1
5_5 Solo2