

# 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.

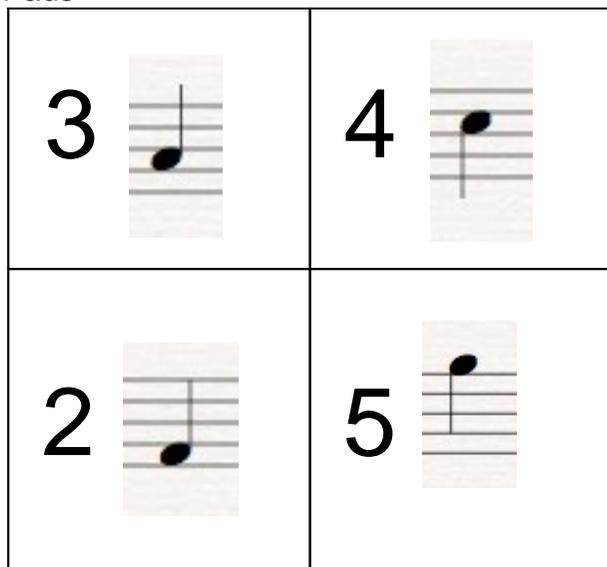
Die Klänge werden in aufsteigender Reihenfolge (mit wenigen Samplewiederholungen, also Rückkehr zu einer bereits gedrückten Taste) im Stück aufgerufen. Beginn ist das tiefste C des KorgMicrosamplers. Ab dort aufsteigend in chromatischer Reihenfolge.

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**

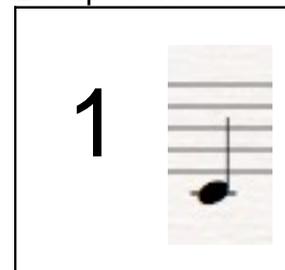
## SCHLAGZEUG

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