



Fakultät Informatik, Mathematik und
Naturwissenschaften
Studiengang Informatik Master

Projektarbeit zur Vorlesung Computermusik

BrandtBrauerFrick.hs

Autoren: Nico Mehlhose, Raphael Drechsler
Abgabedatum: 01.02.2019

1 ABSTRACT

Raph:

TODO Wirkung? Klar machen!

BrandtBrauerFrick.hs

Brandt Brauer Frick ist ein Techno-Projekt aus Berlin. Die Basis des Projekts bilden Klänge aus dem Instrumentarium der klassischen Musik, welche anfangs gesampelt, später in einem zehnköpfigen Ensemble auch live vorgeführt wurden.[1]

Ziel des Projektes:

Die Umsetzung des Songs "Pretend" von Brandt Brauer Frick entweder in Tidal oder Euterpea. Dabei Orientierung an der Live-Aufführung (<https://www.youtube.com/watch?v=KCpLXpMB7F8>).

Herausforderungen:

- Evaluation ob Tidal oder Euterpea genutzt werden soll:
- Untersuchung der Frage ob klassische Klänge am ehesten in Euterpea oder Tidal nutzbar sind. (Durch repetitiven Charakter des Liedes würde sich Tidal zur Live-Vorführung eignen)
- Analyse der einzelnen musikalischen Bausteine und deren Implementierung.

2 TIDAL ODER EUTERPEA

Nico

Dieses Thema soll sich um die Evaluation zwischen Tidal und Euterpea handeln. Unsere Entscheidung Tidal zu nehmen beruht gewiss nicht auf einer zufälligen Entscheidung. In diese Entscheidung ist der Programmieraufwand, vorhandenen Informationen und die Möglichkeit den Synthesizer zu erweitern. Bei dem Programmieraufwand wird sehr schnell klar, dass durch das Lied *Pretent* von BrandtBrauerFrick Tidal besser geeignet ist als Euterpea. Der erste Gesichtspunkt der betrachtet wurde ist die Repetitivität des Songs, welcher in Euterpea zwar auch umsetzbar ist aber in Tidal von Anfang an gegeben ist, da Tidal die Sounds immer in einem Loop abspielt. Bei den vorhandenen Informationen stellt sich heraus, dass es keine Offiziellen Notenblätter für das Lied Online gibt, wodurch Euterpea etwas an Bedeutung verliert, da Euterpea für genaue Notenbestimmungen perfekt geeignet wäre. Da dieser Fakt aber nicht vorliegt, kann das selbe Maß an Genauigkeit auch mit Tidal erreicht werden. Der letzte und für uns wichtigste Punkt war die Erweiterbarkeit der Sounds. Die Wichtigkeit darin besteht in der entfremdeten Benutzung der Musikinstrumente in dem Lied. In Euterpea haben wir nach einiger Recherche keinen weg gefunden Sounds hinzuzufügen um diese später zu verwenden. In Tidal allerdings existiert diese Möglichkeit mittels des Befehl . Mit diesem Befehl lässt sich ein Verzeichnis in Tidal integrieren.

3 ANALYSE DES STÜCKS PRETEND – ALLGEMEIN

Raph.

TODO: bpm, Tonart, Score bzw. Logic-Screenshot → wann was?

Tempo: 130bpm.

setcps (130/60/4)

4 ANALYSE DES STÜCKS PRETEND

Im folgenden Abschnitt sollen die zehn Instrumentalisten untersucht werden.

4.1 Instrument 0: Was ist pro Instrument TODO?

TODO: Nach Bearbeitung Hilfskapitel entfernen.

Raph.

Welche Figuren? - Welche Wirkung? - Welche Noten?

Nico

Wie klingt das Instrument?

- Wie klingt das live? Einzelne Bestandteile? (Marimba gespielt mit Holzsticks und verschiedene Kuhglocken) - Wie klingt das in welcher Figur? (zB. BD laut, leise) - Welchen Klang wählen (evaluation - SD-Instrument nutzbar?, WAV suchen/selber aufnehmen, Instrument coden)

4.2 Instrument 1: Schlagzeug

4.2.1 Figuren

Figur 1

treibender Grundrhythmus, steigende Lautstärke BD

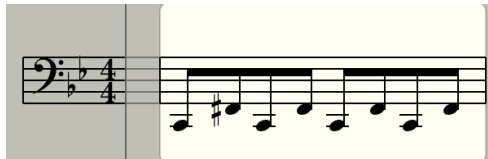


Abbildung 1: Schlagzeug Figur 1

```
d1 $ sound "[bd hh bd hh]*2"
```

Figur 2

Wie 1 mit Fills

Figur 3

Wie 1 und 2, noch mehr Fills

Figur 4

Wie 1, keine Fills auf hh, Triolen auf rim

Figur 5

Nur Triolen auf Rim

Figur 6

Wie 4, kräftig gespielt

Figur 7

Treibender Rhythmus, viele Fills -> Was analoges zu Figur 3

Block mit Figur 6

Figur 8

Wie 4 aber ohne BD

Block mit Figur 6

4.2.2 Klangbild

Töne: hh, bd (dumpf, wenig knackig)

bd wird lauter

rim

4.3 Instrument 2: Pauken

4.3.1 Figuren

TODO (Hierzu Studio-Version hören)

4.3.2 Klangbild

3 Kesselpauken

4.4 Instrument 3: Marimba

4.4.1 Figuren

TODO

Aufbau beschreiben mit Glocken.

Random-Funktion benötigt

4.4.2 Klangbild

Holzsticks auf Marimba in verschiedenen Tonhöhen wobei eher rhythmisch als melodisch eingesetzt, dazu Kuh-Glocken bereitstellen für Random-Funktion

4.5 Instrument 4: Tuba

4.5.1 Figuren

Figur 1

Figur über einen Takt. Schlag auf Tuba-Mundstück als rhythmisches Element auf zweite Zählzeit im Takt.

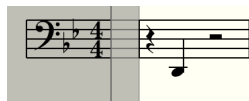


Abbildung 2: Tuba Figur 1

```
d1 $ sound "[~ sn ~ ~]"
```

4.5.2 Figuren

Figur 2

Figur über 2 Takte. Instrumentalist bläst in die Tuba ohne dass die Lippen vibrieren, um ein Rauschen zu erzeugen. Pause am Ende der Figur als Atempause angenommen.

```
--Idee: sound, der 2 Takte dauert alle 2 Takte 1x anspielen
```

```
d1 $ sound "blasesoundTuba"
```



Abbildung 3: Tuba Figur 2

Figur 3

Wie Figur 1, hier allerdings kurzes tonloses Pusten stoßweise gespielt anstelle von Schlag auf Mundstück.

Figur 4**TODO**

Tiefe Töne durch Tuba, Tonhöhe nicht entscheidend und fast nicht mehr wahrnehmbar. Gefühl von Bedrohung. Rollt langsam an

Figur 5

Wie Figur 4, kräftig ausgespielt.

Figur 6

Wie Figur 5, maximal kraftvoll ausgespielt. Eine Oktave höher gespielt daher Tonhöhe der einzelnen Töne gut erkennbar.

4.5.3 Klangbild

schlagen, blasen(impulsartig,durchgehend), spielen(tief, hoch)

4.6 Instrument 5: Posaune**4.6.1 Figuren****Figur 1**

Figur über einen Takt. Kurzes,tonloses Pusten in die Posaune. Stoßweise gespielt als rhythmisches Element auf letzte Achtelnote im Takt.



Abbildung 4: Posaune Figur 1

```
d1 $ sound "[[][[[~ sn]]]"
```

Figur 2

Erzeugen von Rauschen analog zu Figur 2 - Tuba. Dabei Lautstärke zum Ende des Stückes hin zunehmend.

```
--Idee: sound, der 2 Takte dauert alle 2 Takte 1x anspielen
```

```
--Frage: Lautstaerke?
```

```
d1 $ sound "blasesoundPosaune"
```

4.6.2 Klangbild

blasen(impulsartig,durchgehend)

4.7 Instrument 6: Violine

4.7.1 *Figuren*

...

4.7.2 *Klangbild*

Ruhige Parts, Hektik (schnell gespielte Töne)

4.8 Instrument 7: Chello

4.8.1 *Figuren*

...

4.8.2 *Klangbild*

Ruhige Parts, Hektik (schnell gespielte Töne)

4.9 Instrument 8: Harfe

4.9.1 *Figuren*

....

4.9.2 *Klangbild*

...

4.10 Instrument 9: Flügel

4.10.1 *Figuren*

4.10.2 *Klangbild*

...

4.11 Instrument 10: Moog Synthesizer

4.11.1 *Figuren*

Figur 1

Basslauf über 8 Takte



Abbildung 5: Moog Figur 1

--Arbeitsstand

--2Takte

d1 \$ midinote "[[55 55][54 55 ~ ~]]" # s "moog" # cut 1

--2Takte

d1 \$ midinote "[[50 50][49 50 ~ ~]]" # s "moog" # cut 1

```
--2Takte
d1 $ midinote "[[48 48][47 48 ~ ~]]" # s "moog" # cut 1
--1 Takte
d1 $ midinote "[[58 57][56 57 ~ ~]]" # s "moog" # cut 1
--1 Takte
d1 $ midinote "[[57 ~][56 57 ~ ~]]" # s "moog" # cut 1
```

Figur 2

Basslauf über einen Takt



Abbildung 6: Moog Figur 2

```
--Arbeitsstand
d1 $ midinote "[[[[50 ~ ~ 50]][~ 50]][55 57 60 58]]" # s "moog" # cut 1
```

4.11.2 Klangbild

...

5 OPTIONAL: GESANG

TODO: Audacity-Filter gegen Stimme

Kür: Ggf. selbst Sample erzeugen

6 PERFORMANCE

TODO:

Spuren per Stack verbinden?

Problem: nur d1 bis d9

Konzept für Ablauf Performance?

LITERATUR/QUELLEN

- [1] Wikipedia - brandt brauer frick. https://de.wikipedia.org/wiki/Brandt_Brauer_Frick. Zugriff: 15.12.2018.