



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

ALEXANDRE GALVÃO DE QUEIROZ RANGEL

**O artista como desenvolvedor
de sistemas computacionais:
experiências audiovisuais**

Brasília

2019

ALEXANDRE GALVÃO DE QUEIROZ RANGEL

**O artista como desenvolvedor
de sistemas computacionais:
experiências audiovisuais**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, para obtenção do título de Doutor em Arte.

Área de concentração: Arte e Tecnologia.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Santos Mota

Brasília

2019

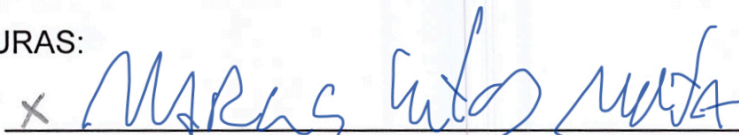
O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

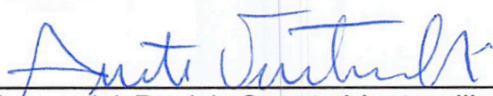


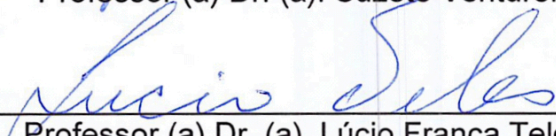
**ATA DA DEFESA DE TESE
CURSO DE DOUTORADO EM ARTE /UNB – 2019.**


Ao vigésimo oitavo dia do mês de outubro de dois mil e dezenove, às nove horas, realizou-se no Escola de Informática, sala 426 - ICC Central a Sessão Pública de Defesa de Tese do (a) aluno (a) **Alexandre Galvão de Queiroz Rangel**, matrícula nº 16/0162157, intitulada: "O artista como desenvolvedor de sistemas computacionais : experiências audiovisuais". A comissão examinadora composta pelos professores: Marcus Santos Mota (VIS/UnB) - Suzete Venturelli (VIS/UnB) – Membro Interno, - Lúcio França Teles (FE/UnB) – Membro externo – e – André de Souza Parente – Membro externo. Antenor Ferreira Côrrea (VIS/UnB) – Suplente interno e Célia Kinuko Matsunaga Higawa (DIN/UnB) – Suplente externo. Após arguir a banca deliberou pela aprovación.

ASSINATURAS:

x 
Professor (a) Dr. (a). Marcus Santos Mota

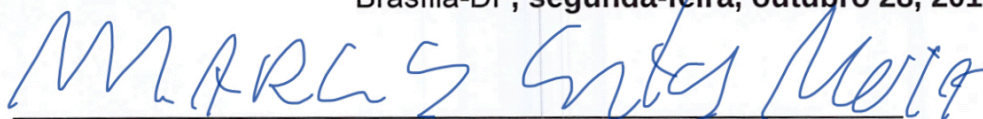

Professor (a) Dr. (a). Suzete Venturelli


Professor (a) Dr. (a). Lúcio França Teles


Professor (a) Dr. (a). André de Souza Parente

Proclamados os resultados pelo (a) Professor (a) Dr. (a). Marcus Santos Mota, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Marcus Santos Mota, lavrei a presente ata, que assino.

Brasília-DF, segunda-feira, outubro 28, 2019


Professor (a) Dr. (a). Marcus Santos Mota
PRESIDENTE DA BANCA EXAMINADORA

Dedicatória

Às mulheres das novas gerações Janaína, Gabriela, Flora e Sol.

Aos pais Arlete e Rangel e aos avós Luzia e Galvão, pelo incentivo aos estudos e ao desenvolvimento pessoal.

A Giovana Ungarelli, pelo companheirismo durante toda minha formação acadêmica.

A Claudio Delamare e Ilya Eric Lee, grandes mestres (*in memoriam*).

Agradecimentos

A Wagner Barja, Arthur Cordeiro e Jay Barros pelas longevas parcerias.

A Ton Roosendaal e Sam Aaron, pelas iniciativas e esforços continuados de desenvolvimento de *softwares* criativos (*Blender* e *Sonic Pi*).

A Prof. André Parente, Prof. Lúcio Teles, Prof. Marcus Mota, Profa. Suzete Venturelli, Ariel Barja, e Glória Marques pelas valiosas contribuições a esta pesquisa.

“Eu passo a me conhecer através do que faço, porque na realidade eu não sei o que eu sou. Porque se é invenção, eu não posso saber! Se eu já soubesse o que seriam essas coisas, elas não seriam invenção.”

Hélio Oiticica

Resumo

Esta tese tem por objeto apresentar e investigar ligações tecnológicas digitais entre ambientes de desenvolvimento multimídia e a transmissão do conhecimento por meio da educação envolvendo a produção visual e sonora. Pretende demonstrar métodos de inserção poética nas engrenagens da criação de arte computacional, com foco em uso e desenvolvimento de *software* livre.

A pesquisa trata da minha trajetória de criação poética, desenvolvimento de *software*, e estudo e ensino de sistemas computacionais como forma de expressão artística. O que venho a chamar de sistemas são programas de computador com ênfase em técnicas de *remix* e geração processual imagética e sonora. Tenho sempre em vista o uso subversivo de *softwares* e tecnologias para a produção de conexões imprevistas.

Compreendo o processo e as ferramentas de criação de sistemas de arte eletrônica no âmbito do seu potencial técnico na programação de computadores, tendo como fio condutor a criação artística.

O trabalho é apresentado por meio de exemplos de sistemas de produção audiovisual e suas aplicações no conjunto minha da obra relacionada ao contexto da arte generativa, nos últimos dez anos. Detalha também uma seleção de realizações de outros artistas considerados seminais para o desenvolvimento do campo da arte computacional.

Com vistas a potencializar construções computacionais, aprofundo esta investigação sobre a própria produção usada como estudo de caso, numa contribuição para os processos criativos da arte-educação e formulação de projetos formativos no ambiente da cultura digital contemporânea.

Palavras-chave: sistemas computacionais, programação, *live coding*, acaso, novas mídias, audiovisual, videoarte, música experimental, interatividade, educação, *software* livre, *Blender*, *Sonic Pi*.

Abstract

This thesis aims to present and investigate digital technological links between multimedia development environments and the transmission of knowledge through education using experiences of visual and sound art production. It demonstrates methods of poetic insertion in the gears of computational art creation, focusing on the use and development of free software.

The research deals with my trajectory of poetic creation, software development, study and teaching of computer systems as a form of artistic expression. What I have come to call systems are computer programs with an emphasis on remix techniques and image and sound procedural generation, always with a view to subversive use of software and technologies in the production of unforeseen connections.

I understand the process and tools of creating electronic art systems as part of their technical potential in computer programming, with the artistic creation as a guiding thread.

The work is presented through examples of audiovisual production systems and their application in my body of work related to the context of generative art, in the last ten years. It also details a selection of achievements of other artists considered seminal for the development of the field of computational art.

With a view to enhancing computational constructions, I deepen this investigation into the production itself used as a case study, in a contribution to the creative processes of art education and the formulation of formative projects in the environment of contemporary digital culture.

Keywords: computer systems, programming, live coding, chance, new media, audiovisual, video art, experimental music, interactivity, education, free software, *Blender*, *Sonic Pi*.

Sumário

Resumo	4
Abstract	5
Sumário	6
Lista de Imagens	8
Lista de Gráficos	11
Lista de Tabelas	12
Lista Cronológica de Obras	13
Introdução	15
Capítulo 1. Arte, Tecnologia e Processo	18
1.2 Arte Generativa e Obra Aberta	22
1.3 <i>Live coding</i>	35
1.4 Criatividade no <i>design</i> de linguagens de programação	37
1.5 Sobre a escolha dos ambientes de criação	43
Capítulo 2. Programação Sonora	46
2.1 <i>Live coding</i> textual	46
2.2 <i>ixi lang</i>	47
2.2.1 <i>Homenagem a Wladimir Dias-Pino</i>	48
2.2.2 <i>MeditaMáquina</i>	50
2.3 <i>Sonic Pi</i>	52
Interface do <i>Sonic Pi</i>	54
Geração de sons	55
Tocando notas de uma escala em arpejo	55
Jogando dados	56
<i>Fiat vox</i> : fazendo o computador falar	57
<i>Sound design</i> com <i>Sonic Pi</i>	58
2.3.1 Oficinas <i>CODE MUZIK</i>	59
Material didático	68
2.3.3 Projeto <i>Weekly Beats 2014</i>	70
2.3.4 Projeto <i>Weekly Beats 2016</i>	74
2.3.5 <i>Sábio ao Contrário</i>	75
2.3.6 <i>Brasília 1960-2160</i>	77
2.3.7 <i>Emoção Artificial</i>	78
2.3.8 Performance telemática <i>TOPLAP 15</i>	81
2.3.9 Performances telemáticas <i>Algorave</i>	84
2.4 ORCA	84

2.4.1 <i>Tocando Brasília</i>	86
2.5 Outras ferramentas de programação sonora	90
2.6 Comparação entre sistemas de <i>live coding</i>	95
Capítulo 3. Programação Visual	97
3.1 <i>Blender</i>	98
Controle via <i>MIDI</i> e <i>OSC</i>	102
<i>Blender</i> com <i>Sverchok</i>	103
<i>Blender</i> com <i>Animation Nodes</i>	103
3.1.1 <i>Esculturas Quânticas</i>	103
3.1.2 <i>Cubos em Dança</i>	107
3.2 <i>Processing</i>	111
3.2.3 <i>PiControl</i>	112
3.3 <i>Three.js</i>	112
3.3.1 <i>Hipertexto da Corrupção</i>	113
3.3.2 <i>Diálogo entre a Bíblia e o Tao</i>	114
3.4 <i>VDMX / ISF</i>	115
3.4.1 <i>muSEU</i> feito na unha	117
3.5 <i>Unity</i>	118
3.5.1 <i>Memórias Corrompidas</i>	118
3.6 Outras ferramentas de criação visual	121
3.6.1 <i>Hydra</i>	121
3.6.2 <i>Unreal Engine</i>	122
Capítulo 4. Tornando o código tátil – e etéreo	123
4.1 <i>openFrameworks</i>	124
4.1.1 <i>Quase-Cinema</i>	124
Oficinas <i>Quase-Cinema</i>	127
4.2 Controladores físicos	131
4.2.1 <i>Traquitana Audiovisual Interativa</i>	132
4.2.2 Controladores <i>MIDI</i>	133
Experiência <i>Code Push</i> no evento <i>Campus Party Brasília</i>	134
4.3 Sensor corporal <i>Kinect</i>	136
4.3.1 <i>Eixo X</i>	138
4.4 Sensor manual <i>Leap Motion</i>	140
4.4.1 <i>Bichos Impossíveis</i>	141
Considerações Finais	145
Referências Bibliográficas	147
Referências Multimídia	287
Apêndice I. Músicas do projeto Weekly Beats 2016	147

Lista de Imagens

1.	Trecho da partitura de <i>Solitude</i> , de Hans-Christoph Steiner (2004)	21
2.	Interface do <i>software Virtual ANS</i> , mostrando a sonificação de uma imagem	22
3.	Jogo de composição de Mozart em versão rodando na internet	24
4.	<i>Frame</i> da obra <i>ego.print</i>	25
5.	Página da obra <i>Xerox Book</i> , Ian Burn (1969). Imagem: <i>Centre For Australian Art</i>	26
6.	Trecho da partitura visual de <i>Metastasis</i> (Iánnis Xenákis, 1954)	30
7.	Xenákis com a mesa de desenho do sistema <i>UPIC</i> . (Foto: Joel Chadabe)	30
8.	Interface do <i>software UPIC</i> , em sua versão dos anos 1990	31
9.	Módulo de composição com esquema tridimensional do programa <i>Iannix</i>	32
10.	Mapeamento gramatical de trecho de <i>As ondas</i> , da escritora Virginia Woolf	34
11.	<i>Software</i> no formato <i>Piet</i> : cada cor, linha e ponto é uma função de programação	38
12.	Detalhe da interface do aplicativo <i>Sonic Pi 3 Sequencer</i>	41
13.	Integração dos sistemas <i>ixi lang</i> e <i>Quase-Cinema 2</i> na obra <i>MeditaMáquina</i>	48
14.	Quadro do vídeo <i>Homenagem a Wladimir Dias-Pino</i>	49
15.	Performance de programação ao vivo da obra <i>MeditaMáquina</i>	51
16.	Parte da correspondência entre notas e numeração pelo padrão <i>MIDI</i>	53
17.	Interface do <i>software</i> de programação musical <i>Sonic Pi</i>	56
18.	Oficina <i>CODE MUZIK</i> no Anexo do Museu Nacional da República	59
19.	Oficina <i>CODE MUZIK 1</i> com o músico convidado Ramiro Galas	61
20.	O multi-instrumentista Vavá Afiouni durante a segunda oficina	62
21.	Gérson de Veras em improvisação vocal com música de código	63
22.	Oficina com participação de Cepa no Museu Nacional da República	64
23.	Rodrigo Barata durante oficina de percussão com <i>Sonic Pi</i>	66
24.	Luiz Olivieri demonstrando sonificação de frequências de raio <i>laser</i>	67
25.	<i>Website</i> com material didático sobre composição musical com o <i>Sonic Pi</i>	69

26.	Lista de obras do projeto <i>Weekly Beats 2014</i>	71
27.	<i>Frame</i> da obra <i>Sweating Heart</i> , com nuvem de pontos de profundidade colorido ..	72
28.	Configuração da linha do tempo (<i>timeline</i>) da obra <i>Suuba</i>	74
29.	Etapas de composição da obra <i>Suuba</i> , parte do <i>Weekly Beats 2014</i>	74
30.	Performance <i>Sábio ao Contrário</i> no Museu Nacional da República	76
31.	Performance <i>Brasília 1960-2160</i> no Museu Nacional da República	77
32.	Obra <i>Emoção Artificial</i> na exposição <i>A/RISCADO: Arte, Ciência e Tecnologia</i>	79
33.	Mapeamento de letras em notas musicais na obra <i>Emoção Artificial</i>	80
34.	Tela da performance, mostrando simultaneamente <i>Sonic Pi</i> , <i>SunVox</i> e <i>VDMX</i>	82
35.	<i>Software SunVox</i> recebendo notas <i>MIDI</i> em quatro canais diferentes	83
36.	Interface do sistema de programação <i>ORCA</i>	84
37.	Exemplos de funções básicas do sistema <i>ORCA</i>	85
38.	Detalhe da obra <i>Tocando Brasília</i>	87
39.	Controle tipo <i>gamepad</i> Super Nintendo	88
40.	<i>Frame</i> da obra <i>Tocando Brasília</i> em versão no sistema de programação <i>Three.js</i> ...	89
41.	Interface do sistema <i>online Slang</i>	93
42.	Interface de programação <i>sclang</i> do <i>SuperCollider</i>	94
43.	<i>Frame</i> do vídeo generativo <i>Floresta</i>	98
44.	Interface de programação visual <i>Rhino / Grasshopper</i>	100
45.	Estados diferentes do sistema <i>Esculturas Quânticas</i>	101
46.	Interação do público com a obra <i>Esculturas Quânticas</i> em suporte de <i>videowall</i> ...	104
47.	<i>Esculturas Quânticas</i> projetadas no Museu Nacional da República	105
48.	Interface do <i>software Magic Mouse</i>	106
49.	Objeto animado sendo criado no sistema <i>Sverchok</i> com dados do <i>Sonic Pi</i>	107
50.	Quadros de desdobramentos da obra <i>Cubos em Dança</i>	109
51.	Programação tipo fluxograma <i>Blender/Animation Nodes</i> da obra <i>Cubos em Dança</i> .	112
52.	<i>Frame</i> do obra <i>Hipertexto da Corrupção</i>	113
53.	<i>Frame</i> da obra <i>Diálogo entre a Bíblia e o Tao</i>	114
54.	<i>VDMX</i> gerenciando visual da performance <i>MeditaMáquina</i>	114

55.	Foto da obra <i>muSEU feito na unha</i>	118
56.	Instalação da obra <i>Memórias Corrompidas</i> (foto: Diego Bressani)	119
57.	Scanner 3D Structure Sensor (foto: divulgação)	120
58.	Interface do sistema <i>Hydra</i> , funcionando via internet	121
59.	Detalhe da interface do software Quase-Cinema 2	125
60.	Fotografia da performance <i>Éon / Aeon</i>	127
61.	Performance coletiva dos participantes da oficina	128
62.	Cartaz da oficina <i>Quase-Cinema</i> em Taiwan (2012)	128
63.	O sequenciador de bateria Volca Beats e o sintetizador de baixo Volca Bass	129
64.	Performance com o sistema <i>TAI</i>	131
65.	Os controladores MIDI <i>Faderfox UC-3</i> e <i>Edirol V-4</i>	133
66.	Entrevista para a Rede Globo durante a <i>Campus Party Brasília 2016</i>	132
67.	Controlador MIDI <i>Ableton Push 2</i> (foto: divulgação)	135
68.	Sensores <i>Microsoft Kinect 1</i> e <i>Kinect 2</i>	136
69.	Interação corporal, uma dança com a obra <i>corpo-orquestra</i>	137
70.	Interação corporal com a obra <i>Eixo X</i>	138
71.	O sensor para percepção de mãos <i>Leap Motion</i> (7 x 3 x 2 cm)	137
72.	Interação manual com a obra <i>Bichos Impossíveis</i>	141

Lista de Gráficos

1.	Esquema técnico da performance <i>MeditaMáquina</i>	50
2.	Fluxograma de áudio no <i>Sonic Pi</i> com efeitos dinâmicos ao vivo	65
3.	Esquema de construção com fluxo lógico aplicado em sistema de edição de vídeo	73
4.	Esquema técnico da performance <i>Brasília 1960-2160</i>	78
5.	Esquema técnico da obra <i>Emoção Artificial</i>	79
6.	Esquema técnico da obra <i>Tocando Brasília</i> na versão construída no sistema <i>ORCA</i>	88
7.	Esquema técnico da obra <i>Esculturas Quânticas</i>	105
8.	Esquema técnico da obra <i>Diálogo entre a Bíblia e o Tao</i>	115
9.	Esquema técnico da obra <i>Memórias Corrompidas</i>	120
10.	Esquema técnico da estrutura física do sistema <i>TAI</i>	132
11.	Esquema técnico do sistema <i>TAI</i>	135
12.	Esquema técnico da obra <i>Eixo X</i>	139

Lista de Tabelas

1.	Lista cronológica de obras citadas na tese	16
2.	Poesia na linguagem <i>Perl</i> escrita por Angie Winterbottom	42
3.	Histórico de estudo e produção com ferramentas audiovisuais	46
4.	Ciclo de vida útil de softwares de criação multimídia	47
5.	Convenção de correspondência de letras com notas musicais	55
6.	Código tocando notas escolhidas aleatoriamente, a partir de uma escala musical ..	58
7.	Transformando cada segundo, de 0 a 59, em uma nota musical	59
8.	Modificando parâmetros de um sintetizador do <i>Sonic Pi</i>	59
9.	Utilizando a síntese do voz nativa do sistema <i>macOS</i>	60
10.	Tipos de sintetizadores inclusos no software <i>Sonic Pi</i>	61
11.	Código <i>Sonic Pi</i> de trecho da música <i>Billie Jean</i>	65
12.	Tabela de contagem com numeração base 36	88
13.	Código <i>Gibber</i> escolhendo sons do site <i>Freesound</i> usando palavras-chave	93
14.	Código do sistema <i>Slang</i> escolhendo notas a partir de escalas musicais	94
15.	Compatibilidade dos sistemas de <i>live coding</i> com sistemas operacionais	97
16.	Comparação entre os protocolos de comunicação <i>MIDI</i> e <i>OSC</i>	99
17.	Possibilidades de uso de softwares para a obra <i>Cubos em Dança</i>	108
18.	Tecnologias de desenvolvimento do software <i>Quase-Cinema</i>	126
19.	Detalhamento de legendas do Apêndice I	140

Lista Cronológica de Obras

Título Ano / Link	Técnica / Formato	Pág.
Floresta	Vídeo generativo	
2009 < www.youtube.com/watch?v=ul36dl6y_CI >		127
Bichos Impossíveis	Sistema audiovisual interativo	
2006 < www.youtube.com/watch?v=8rRNG1Ua9Mw > 2014 < www.youtube.com/watch?v=a67ExTPhfjY >		141
Eixo X	Sistema audiovisual interativo	
2010 < www.youtube.com/watch?v=k4uxH5QdagU >		138
Homenagem a Wladimir Dias-Pino	Live Coding / Vídeo	
2013 < www.youtube.com/watch?v=S32Z1j0Mg1E >		48
muSEU feito na unha	Videoescultura generativa	
2013 < www.youtube.com/watch?v=0go0BF7wgmo >		117
MeditaMáquina	Live Coding / Performance	
2013 < www.youtube.com/watch?v=qyvysqdWoKE >		50
Weekly Beats 2014	52 Obras audiovisuais	
2014 < www.alexandrangel.art.br/musica-wb2014.html >		70
Traquitana Audiovisual Interativa	Sistema audiovisual interativo	
2015 < www.youtube.com/watch?v=ZD0Ln-9dKLo >		132
Sábio ao Contrário	Performance audiovisual	
2015 < www.alexandrangel.art.br/sabiaocontrario.html >		75
CODE MUZIK	6 oficinas de live coding	
2016 < www.quasecinema.org/sonicpi.html >		59

Weekly Beats 2016		52 composições sonoras
2016	< www.alexandrangel.art.br/musica-wb2016.html >	74
Hipertexto da Corrupção		Sistema audiovisual online
2017	< www.alexandrangel.art.br/hipertextodacorrupcao.html >	113
Brasília 1960-2160		Performance audiovisual
2017	< www.youtube.com/watch?v=YirEN_mUOjc >	77
ALGRAVE		Performances audiovisuais online
2017	< www.youtube.com/watch?v=Z6-eC1bEWzk >	84
2018	< www.youtube.com/watch?v=updb3O6zOIY >	
Emoção Artificial		Sistema audiovisual
2018	< www.alexandrangel.art.br/emocaoartificial.html >	78
Memórias Corrompidas		Sistema audiovisual interativo
2018	< www.alexandrangel.art.br/memoriascorrompidas.html >	118
Esculturas Quânticas		Sistema audiovisual interativo
2018	< www.alexandrangel.art.br/esculturasquanticas.html >	100
TOPLAP 15 - Slicing sonic thoughts on a Turing machine		Performance audiovisual online
2019	< www.youtube.com/watch?v=_r0PLWJyRDk >	81
Tocando Brasília		Sistema audiovisual interativo
2019	< www.alexandrangel.art.br/tocandobrasilia.html >	86
Cubos em Dança		Sistema audiovisual dinâmico
2019	< www.alexandrangel.art.br/cubedance.html >	107

Tabela 1. Lista cronológica de obras citadas na tese.

Introdução

Esta tese descreve e aprofunda uma discussão sobre os processos criativos e o ferramental de desenvolvimento de sistemas audiovisuais computacionais generativos. A metodologia utilizada para a pesquisa foi autoetnográfica, pautada por indagações sobre os procedimentos de construção de obras de minha autoria. A tese apresentada é resultado da investigação e produção artística dos últimos dez anos (de 2009 a 2019); nela serão detalhadas técnicas do universo de sistemas computacionais e do *live coding* (a performance de programação de *softwares* de música e artes visuais em tempo real). Foram escolhidos obras e ambientes de produção audiovisual com base em filtros teóricos e artísticos, num esforço de compreender a programação de *software* como uma extensão das habilidades humanas de argumentação e organização de material audiovisual.

O problema de pesquisa abordado é a compreensão e expressão de como funcionam os processos criativos de obras computacionais multimídia, traçando-se caminhos entre conceito e execução. Apresento uma pesquisa sobre a hipótese de que os sistemas computacionais servem como extensões do pensamento e do corpo expressivo do artista em experiências audiovisuais. Faço uma abordagem mais ampla do que o conceito tradicional de programador, abrangendo o que denominei de sistemas: formas de tradução poética e de pensamento lógico baseado em regras que usam variados tipos de programação de computador. Interesse-me na produção de *software* como matéria-prima para experimentações artísticas, e no que constitui os métodos criativos do artista programador: pensamento não tradicional, estrutura do pensamento, diferencial do pensamento; com foco nos processos de ideação e realização.

O escopo da discussão abrange a expressão musical, visual e poética da criação de arte enquanto código. A inovação da pesquisa é preencher a lacuna de conhecimento sobre os processos de criação do artista programador. A tese não é só auto-referenciada, mas possui objetivo educativo, com criação e difusão de informação e conhecimento, e conexões presenciais e em rede (Capítulo 2, Seção 2.3.1).

Destaco técnicas e sistemas computacionais e o momento mundial de interesse na prática de *live coding*, assim como o aparecimento constante de novos sistemas de prática de programação ao vivo, que usam linguagens textuais ou interfaces

gráficas de criação. Num discurso sobre o fazer artístico usando o computador e suas especificidades, esta pesquisa detalha o processo criativo em meios audiovisuais digitais, com foco na produção por meio de criação de programas de computador. A metodologia escolhida foi a realização e análise de oficinas presenciais abertas ao público e a análise de obras criadas no período entre os anos de 2013 e 2019. Chamo atenção para o poder das práticas ao vivo, presenciais, para a interação em tempo real com o receptor da mensagem, para a múltipla dimensionalidade do aqui e agora e da possibilidade de transmissão ao vivo. Alguns dos aspectos do processo artístico observados pela pesquisa são a produção poética e a abordagem prática da produção da música eletrônica, arte visual e computação gráfica.

Minha relação com o tema de criação de arte com código com computador vem desde a minha graduação em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília (2009), quando desenvolvi um *software* livre para edição de vídeo ao vivo, no contexto de *VJ (Visual Jockey, o criador de visuais eletrônicos em tempo real)*. Batizei o *software* de *Quase-Cinema*: uma homenagem aos artistas Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, que nos anos 1960 criaram uma série de obras multimídia intituladas de *Quasi-Cinemas*. O projeto *Quase-Cinema* foi contemplado com a Bolsa Funarte de Desenvolvimento Artístico, ocasião em que tive a oportunidade de desenvolver a segunda versão do programa, distribuído como *software* livre. Já no meu mestrado em Artes, com foco em Arte-Educação, desenvolvi métodos de aplicação do *Quase-Cinema* para capacitação e autonomia técnica em criação audiovisual ao vivo. As oficinas do *Quase-Cinema* foram ministradas no Brasil, Argentina, Espanha, Estados Unidos, Dinamarca e Taiwan. Desde então, venho me dedicando à prática de composição audiovisual improvisada – interessam-me o formato de criação e as possibilidades de derivações a partir sistemas abertos ao *remix* e ao acaso –, abraçando a contradição entre as regras e o inesperado, entre o previsto e o imprevisto; e transgressão da ordem do sistema, em busca da emergência poética do erro.

Apresento uma forma de subversão da precisão dos algoritmos com a inserção da inevitabilidade do acaso. Pretendo discutir os aspectos do *live coding* de compreensão da linguagem pelo computador e compreensão do computador por parte do público. Também será levantada a questão da criação paralela em três áreas: música, arte visual e sistema de *software*. Levantarei questões a respeito da necessidade de saber programar *software* para explorar o processo de criação com *live coding*, levando em consideração que algumas linguagens de *live coding* têm, inclusive, um caráter didático, objetivando, além da criação artística, o ensino de conceitos de programação de computadores. O sistema *Sonic*

Pi, a linguagem estudada mais profundamente nesta tese, é direcionada para crianças a partir de 10 anos de idade, sem conhecimento prévio de construção de *software*.

O que é um programa que não entrega um resultado completo, quando o processo é o mais importante – criando diálogo com o conceito de obra aberta da arte contemporânea? Qual a articulação poética e artística com criadores que jogam com o acaso, como John Cage e Brian Eno? Como é processo criativo do artista nessa interface com a arte generativa? Como entra a computação? Como ser, ao invés de limitado, criativo com a formatação da máquina?

“Como resultado da adoção da interface gráfica nos computadores, nos anos 1980, o *software* substituiu outras ferramentas e tecnologias para os profissionais criativos e também deu para centenas de milhões de pessoas as habilidades de criar, de manipular, de sequenciar e de compartilhar mídias – mas, será que isso levou à invenção de formas de culturas fundamentalmente novas?” (MANOVICH, p.3) Tento exemplificar exemplos dessa novidade histórica com obras abertas nos sentidos de interpretação, técnica e formato.

A articulação sobre como o processo de *live coding* proporciona a inserção do acaso no sistema, além do sentido mais estrito da própria palavra acaso (números aleatórios), mas com o desenvolvimento do raciocínio exposto na tela e com a possibilidade do erro, tanto da máquina quanto do ser humano. A partir disso, a tese será dividida em três capítulos:

Capítulo 1, que apresenta uma visão do campo da arte computacional, com ênfase em obras de arte generativa e conceitual – campos que trabalham com o potencial das ideias e da aplicação de regras para o direcionamento à obra de arte ou performance artística.

Capítulos 2 e 3, que colocam o foco da pesquisa em técnicas de criação de obras sonoras e visuais, respectivamente – associando métodos e ferramentas de produção com obras de arte de minha autoria. A maioria dos processos explorados é baseada na produção de sistemas, ou seja, conjuntos de regras ou códigos de computador que direcionam a máquina a cocriar com o artista.

Capítulo 4, que embarca em detalhamentos e discussões sobre a possibilidade de interação do performer e do público com sistemas dinâmicos, vistos como obras abertas e dentro de uma proposta de tornar a interação com código tátil e, posteriormente, etéreo.

Os relatos das experiências de criação estão organizados a partir da perspectiva e possibilidades de cada ferramenta. Cada ambiente criativo é apresentado e seguido de obras desenvolvidas essencialmente com este sistema.

Capítulo 1. Arte, Tecnologia e Processo

“Eu estava tentando fazer pinturas que se movessem
e música que ficasse parada.”

Brian Eno

Este capítulo apresenta e contextualiza o processo de programação ao vivo (*live coding*) enquanto método de criação artística, tanto musical quanto visual, sob a perspectiva de quem cria obras nesse contexto. Uso como exemplo a minha produção audiovisual realizada na década de 2009 a 2019, na qual utilizei diversas técnicas de programação direcionada à criação de arte generativa computacional. Apresento e questiono o papel dos objetivos e regras, visando o artista enquanto criador de opções e de caminhos de desenvolvimento.

Charles Hutchins, no seu artigo *Live Patch / Live Code*, traça um histórico da definição de programação ao vivo, que inicialmente só englobava o uso de programação em computadores, e agora já engloba outros sistemas onde se podem criar processos de fluxo e decisões. Hutchins argumenta que podem ser incluídos instrumentos musicais, tais como sintetizadores modulares, na lista de ferramentas para programação ao vivo. (HUTCHINS, p.1) Partindo dessa premissa, incluo na minha definição também o uso de ferramentas de programação visual com fluxograma, principalmente o ambiente de criação visual Blender com seu software acessório Animation Nodes e sua conexão com outros programas.

Sobre a formulação de ideias artísticas por meio de código e das novas formas de pensamento e solução de questões derivadas desta prática, aqui concordando com Pierre Lévy, quando percebe que “[...] o pensamento é profundamente histórico, datado e situado, não apenas em seu propósito, mas também em seus procedimentos e modos de ação” (LÉVY, p.95). Expressar-se artisticamente por meio de código é uma tarefa que explicita habilidades de solução de problemas e de questionamento da ferramenta. A obra e a ferramenta de criação são hoje normalmente contemporâneas entre si.

Segundo o artista de novas mídias e educador americano Golan Levin, “Um preceito para mim é que os artistas deveriam ser obrigados a usar os meios de seu tempo, que no nosso caso são o *software* e os circuitos eletrônicos.” (LEVIN, 2012). Ou à frente de

seu tempo: em 2001 (era anterior à disseminação dos telefones celulares, hoje onipresentes), Levin criou a obra *Phone Pixel*, com uma interface em um cinema para telefonar para a plateia, criando uma sinfonia de toques especiais e piscadas das telas dos telefones. A obra, vista hoje, remete-nos a temas extremamente atuais, como o abuso de ligações indesejadas para telefones celulares.

Meu histórico de junção da produção de música com as artes visuais vem desde o meu projeto de graduação em artes plásticas, quando desenvolvi o *software* de edição de vídeo ao vivo *Quase-Cinema*. O objetivo do desenvolvimento desse sistema criativo, além de possibilitar a realização da minha própria expressão artística com performances audiovisuais, é produzir arte como processo de troca e capacitação técnica, conforme descrito no relato das Oficinas *CODE MUZIK*, no capítulo 2, item 2.3.1.

Desenvolvo técnicas e processos de *live coding* como ferramentas de composição e performance e transmissão de conhecimento. Nesse formato de produção, a música não é vista como o produto final a ser burilado e refinado, e sim como um processo. Até mesmo o fim do processo pode ser considerado como obra aberta, porque costumeiramente o resultado de uma sessão de programação ao vivo é um sistema vivo, constituído de algoritmos e passível de ser executado e modificado *ad infinitum* – pelo autor ou por outras pessoas, se distribuído juntamente com o seu código-fonte.

Compreendo o código-fonte de programação como um desdobramento da partitura musical. Uma diferença em relação à partitura convencional é a simultaneidade dos processos de composição e execução musical de uma performance. “Vindo de partituras estáticas e formatos de armazenamento determinísticos, movemo-nos para partituras que são escritas e executadas em tempo real, resultando em uma nova forma de música ao vivo: a música generativa.” (MAGNUSSON, 2011, p.23)

Por que a tendência na criação das obras em relação aos algoritmos e à programação ao vivo? “A teoria da composição algorítmica normalmente distingue entre a síntese de partitura (criação de uma composição com a ajuda do computador, normalmente para instrumentos tradicionais) e a síntese sonora (criação de sons computacionais que só podem ser ouvidos por meio de auto-falantes). Essa distinção tem suas raízes na diferenciação tradicional entre partitura e instrumento, mas o ato contínuo gerado pelo computador entre dois sons diferentes é tanto partitura quanto síntese.” (SUPPER, p.1)

A composição e a distribuição da música vem distanciando-se cada vez mais do suporte da partitura, graças aos avanços das tecnologias digitais. Os experimentos de criação com partituras visuais foram etapa importante, que culminou no processo estudado

nesta tese: o da criação, descrição e distribuição de música como linhas de código de programação de software. A descrição de sons por meio de desenhos é um nível de abstração intermediário: nem mais simples, nem mais complexo – somente diferente – do que a descrição de sons com notas em uma partitura, ou no algoritmo de programação computacional.

A apropriação e o *remix* já estão presentes desde os *Bichos* de Lygia Clark e os *Parangolés* de Hélio Oiticica, que só ganhavam vida quando vestidos e mesclados com os corpos do público. “Essas rupturas tropicalistas na arte trazem o foco para o indivíduo, para a vida cotidiana, para o fragmento, para os processos de apropriação, para a reciclagem, para a indústria cultural e para um novo repertório originado das mais diversas mídias de massa.” (MELLO, p.78)

Também reconheço como influência os sistemas com desdobramentos em cadeia dos artistas Fischli & Weiss, tal como o filme *The Way things go (O Jeito em que as coisas andam)*, de 1985, no qual uma série de eventos aparentemente caóticos desenrola-se em forma de narrativa, e a magia das máquinas de Rube Goldberg, máquinas hipnotizantes que, sempre nos lembrando da regra da causa e efeito, desencadeiam uma série de eventos preconcebidos em narrativas – lineares –, em direção a um fim certo e sem objetivo prático evidente – uma metáfora da vida?

Desde o advento dos computadores pessoais e *softwares* de criação sonora digital, as fronteiras entre composição, registro de peça musical e performance vêm-se fragmentando, e estes campos entremeiam-se cada vez mais. “Se o termo ‘música’ é sagrado e reservado para instrumentos dos séculos dezoito e dezenove, podemos substituí-lo por um termo mais significativo: organização de sons.” (CAGE, 1961, p.3) Cage, no livro que editou chamado *Notations (Partituras)*, mostra exemplos de artistas que desafiam as normas de tempo e espaço físico das notações musicais, como pesquisa e produção além das fronteiras musicais estabelecidas. Como outro exemplo de novos procedimentos e compreensões, chamo atenção para a obra *Solitude*¹ (*Solidão*), na qual Hans-Christoph Steiner desenvolve uma partitura não convencional que é resultado de processo criativo e fórmula para execução precisa por um *software* específico (o sistema de criação sonora *Pure Data*²).

¹ Página da obra *Solitude*, de Hans-Christoph Steiner: < <https://at.or.at/hans/solitude> >

² Site do software *Pure Data*: < <https://puredata.info> >

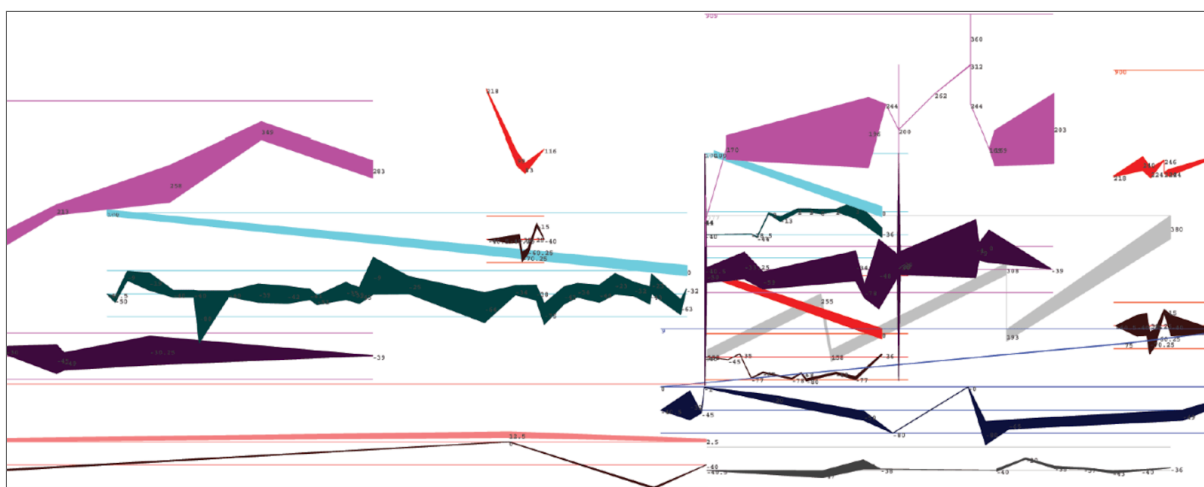


Imagem 1. Trecho da partitura de *Solitude*, de Hans-Christoph Steiner (2004).

A partitura acima controla a criação de todos os aspectos sonoros da obra. As linhas funcionam como as instruções necessárias para o *software Pure Data* controlar a duração e volume das gravações sonoras.

Observando alguns exemplos de obras e sistemas contemporâneos, podemos perceber que a interface dos *softwares* tem-se misturado com a partitura, cruzando os limites entre composição e performance. Um exemplo claro de sistema que mistura aspectos de registro e performance é o sintetizador *ANS*, que é baseado em leitura sonora de imagens, como ocorre no processo das trilhas sonoras em películas de cinema. O desenvolvedor de *software* Alexander Zolotov criou um *software* livre baseado nessa técnica, chamado de *Virtual ANS*³. No sistema *Virtual ANS*, o compositor / *performer* pode desenhar linhas que controlam a imediata síntese sonora. O *software* permite também a sonificação de imagens preexistentes, na forma de arquivos do tipo JPG. O processo é uma releitura, ou desdobramento, do equipamento físico com funções similares de leitura sonora de imagens chamado Sintetizador *ANS*⁴, desenvolvido pelo engenheiro russo Alexander Scriabin entre 1937 e 1957.

³ Página do *software* Virtual ANS: < <http://www.warmplace.ru/soft/ans> >

⁴ Histórico do sintetizador ANS, batizado com as iniciais do seu criador, Alexander Nikolayevich Scriabin: < https://en.wikipedia.org/wiki/ANS_synthesizer >

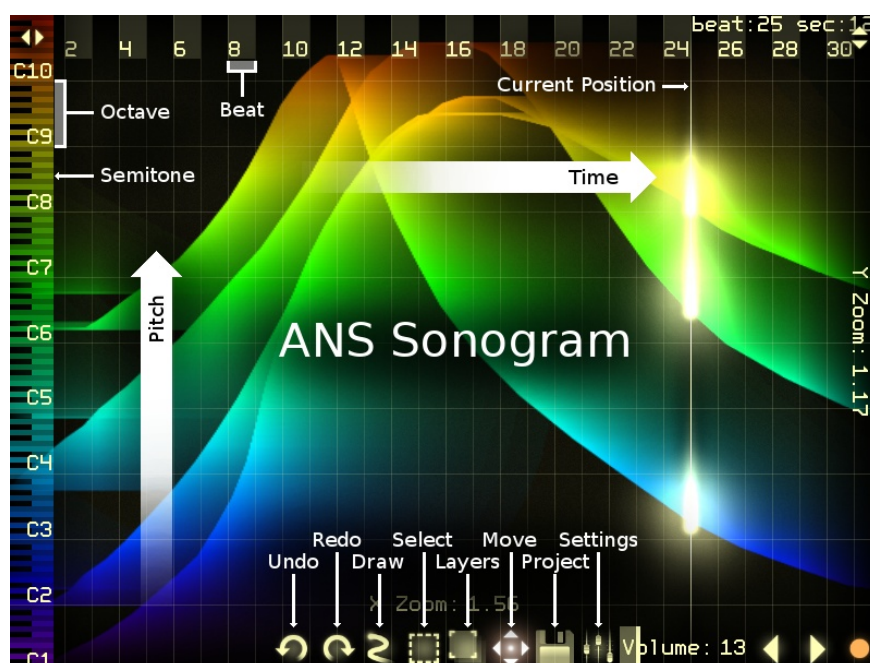


Imagem 2. Interface do software Virtual ANS, mostrando leitura e sonificação de uma imagem.

O software livre online *PIXELSYNTH*⁵ (2016), da artista Olivia Jack, é outra releitura do sistema *ANS*, desenvolvido com a linguagem *JavaScript*. Nesse tipo de projeto de instrumento, o que chama a atenção é a possibilidade de “manuseio” do som, trazendo o tato para o jogo entre sonoridade e visualidade, e introduzindo dimensões poéticas no contato com a máquina (nesse caso, a superfície de vidro da tela do *tablet*).

“Quando celebramos um artefato tal como uma composição musical, uma pintura, um teorema ou um poema, também estamos celebrando o ato criativo que o trouxe à existência. O artefato resultante de um ato criativo deve ser visto como um convite para o engajamento em um diálogo com o artefato e/ou com o criador e/ou com a cultura e/ou com você mesmo.” (COLTON, p.5)

1.2 Arte Generativa e Obra Aberta

Este item descreve o contexto da arte contemporânea no tocante ao campo de interseção entre produção de arte computacional e produção de arte generativa, cuja produção é baseada em regras. Apresento o fazer da programação como um desdobramento do conjunto de práticas de arte baseadas em fórmulas. A pesquisa se enquadra no contexto de criação e expressão artística com *remix* audiovisual. A discussão será sobre traquitanas e engenhocas em criadas código-fonte computacional.

⁵ Site do sistema online *PIXELSYNTH*: < <https://ojack.github.io/PIXELSYNTH> >

“A arte generativa funciona criando um processo. O processo executável na forma de *software* é a obra generativa. O objetivo do processo é a representação de uma ideia peculiar, definida pela visão criativa subjetiva, no nível abstrato, com a ajuda de algoritmos simbólicos. Os resultados desse processo mostram a ideia através de múltiplos cenários.” (SODDU, p. 1) Encaro o processo de criação generativo como um diálogo conceitual entre a regra e o subjetivo – entre o programado, o inesperado e a emergência da invenção. O pesquisador Roy Ascott introduziu nas artes o termo *moist media* (mídia úmida), que significa o território entre o humano e o computacional. Tentou descrever a simbiose entre as práticas relacionadas – a princípio – com o ser humano (sensibilidade, percepção, bom senso) e as práticas relacionadas com o universo digital do *software* (precisão, cálculos rápidos, armazenamento de dados audiovisuais). É nessa área fértil que tento posicionar o processo criativo (diálogo com a máquina) de uma obra computacional: onde os algoritmos podem complementar – ou incentivar – os processos mentais biológicos? Reproduzo a seguir um trecho do Manifesto Generativo⁶, escrito por Alex McLean e Ade Ward em 2000.

Manifesto Generativo

- 1.** Atenção aos detalhes que só a música generativa feita à mão pode permitir (você pode se aprofundar em estruturas usando código). Código permite aprofundamento em estruturas criativas.
- 2.** Resultado instantâneo e controle composicional. Nós odiamos esperar. (É inconcebível esperar que sistemas não instantâneos exibam sinais de vida.)
- 3.** Construa e explore ambientes sonoros com ecos do nosso próprio ambiente. (A arte reflete a narrativa humana, o código reflete a atividade humana.)
- 4.** Processo aberto, mentes abertas. (O código é não-ambíguo, não pode ser escondido atrás de obscuridade; nós procuramos abolir a obscuridade das artes.)
- 5.** Usar somente *software* escrito por nós mesmos. O *software* dita o resultado, nós ditamos o *software*. (A autoria não pode ser concedida para aqueles que não criaram!)

⁶ Registro de Manifesto Generativo (2000):
< <https://slab.org/the-generative-manifesto-august-2000/> >

A arte generativa é uma ode à obra aberta, conceito fundamental da arte contemporânea e sinal dos tempos em que vivemos, quando o efêmero é presente em todos os meios e fazeres artísticos. “É a evolução do trabalho, as mutações e as transformações que sofre no caminho para lugar nenhum (já que não existe 'resultado final'), é que devemos relacionar a uma obra generativa, sem esperar um estado final ou conclusão. O processo é a conclusão.” (MAGNUSSON, 2002, p.61)

Nos primórdios da automatização do processo de composição musical foram criados vários jogos de dados, espécies de passatempos em eventos sociais, para criação musical em grupos, seja de músicos, seja de leigos. No final do século XVIII, a Europa viu o aparecimento de mais de vinte jogos para criação musical por leigos; alguns deles usavam dados, outros simplesmente pediam aos participantes que inventassem números. Em 1789, Mozart criou um jogo, com dados, para composição musical, hoje existe uma versão desse jogo para sistema operacional *iOS* e uma versão para navegadores de internet⁷. A receita é simples: tacar dois dados 16 vezes e copiar notas de uma tabela, mas podem ser criados mais de 45 milhões de bilhões de combinações de composições com as regras de Mozart!

1. Roll dice for a signature

Musikalisches Würfelspiel
K.516f: 8:5:7:6:6:9:6:5:7:4:4:6:4:8:7:6
W. A. Mozart

Imagem 3. Jogo de composição de Mozart em versão rodando na internet.

Como artistas que trabalharam com sistemas de regras para a realização dos seus trabalhos, cito Sol LeWitt e Athos Bulcão. O artista norueguês Marius Watz sintetiza “de forma arrogante” – como ele próprio rotula – que “não há forma sem geometria. Não há geometria sem algoritmo. Não há algoritmo sem código”.

Nos primeiros tempos da minha curiosidade como artista e como programador de computador, com 13 anos de idade, fazia programas na linguagem *BASIC* para randomizar caracteres e pontos coloridos de baixa resolução numa televisão ligada a um computador tipo *Apple II*. Pude reviver esse tipo de programa numa videoarte de 2017,

⁷ O sistema *Mozart's Musical Dice* é detalhado e pode ser executado *no site*:

< <https://mozart.qvwx.de/index.en.html> >

*ego.print*⁸, graças à tecnologia de emulação do *Apple II BASIC* rodando em um navegador de internet atual – sem a necessidade de um computador de 30 anos atrás! Essa obra entra então diretamente no diálogo de preservação das obras de *software* e no de novas mídias.

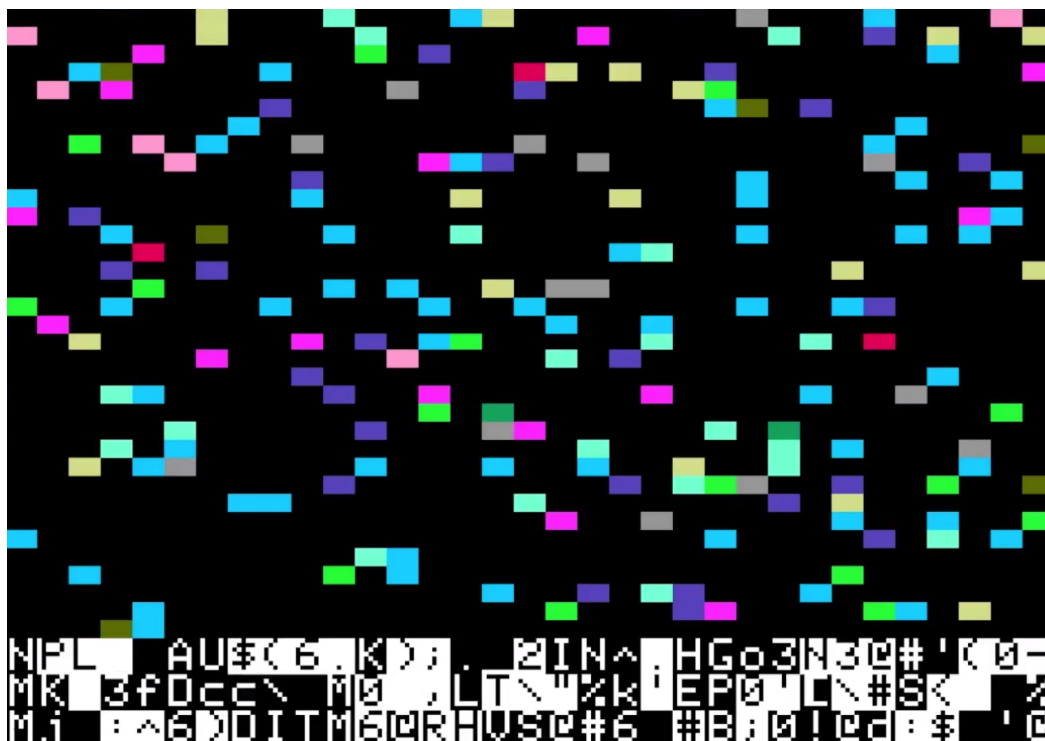


Imagem 4. Frame da obra *ego.print*.

A obra *ego.print* foi exposta no #16.ART Congresso Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu Nacional da República, em Brasília, na forma de uma gravação de tela da saída do programa, em *loop* com seis horas de duração. Fascina-me a criação de algumas dezenas de linhas de código como instruções para a criação de vídeos de longas durações. Esses vídeos nunca serão assistidos na íntegra, criando uma conexão temporal única com o ambiente de exposição.

Nos sistemas de *live coding*, uma grande quebra de paradigma de composição é a fuga do padrão vigente em composição musical assistida por computador, no qual se pode ver a obra visualmente organizada em forma de linha do tempo, normalmente com várias trilhas, uma para cada instrumento.

Um algoritmo nada mais é do que uma ou mais instruções de procedimentos, como uma receita de bolo. O mundo da arte contemporânea já apresentou muitos sistemas dessa natureza, tais como obras do grupo Fluxus. A obra *Composição 1960 #10*, do artista

⁸ Vídeo completo da obra *ego.print*: < www.youtube.com/watch?v=D4dCMPkuas0 >

minimalista americano Bob Morris (1931-2018), é um exemplo emblemático, resumindo-se a uma frase somente: “Desenhe uma linha reta e siga-a”. Outro exemplo de arte por instruções marcante pela simplicidade é a obra *Xerox Book #1*, realizada pelo artista australiano Ian Burn (1939-1993), em 1968, que indica que uma folha em branco deve ser copiada em uma máquina fotocopadora 100 vezes. A cada passagem pelo sistema, a cópia capta mais interferência, fazendo o ruído óptico ficar cada vez mais evidente.

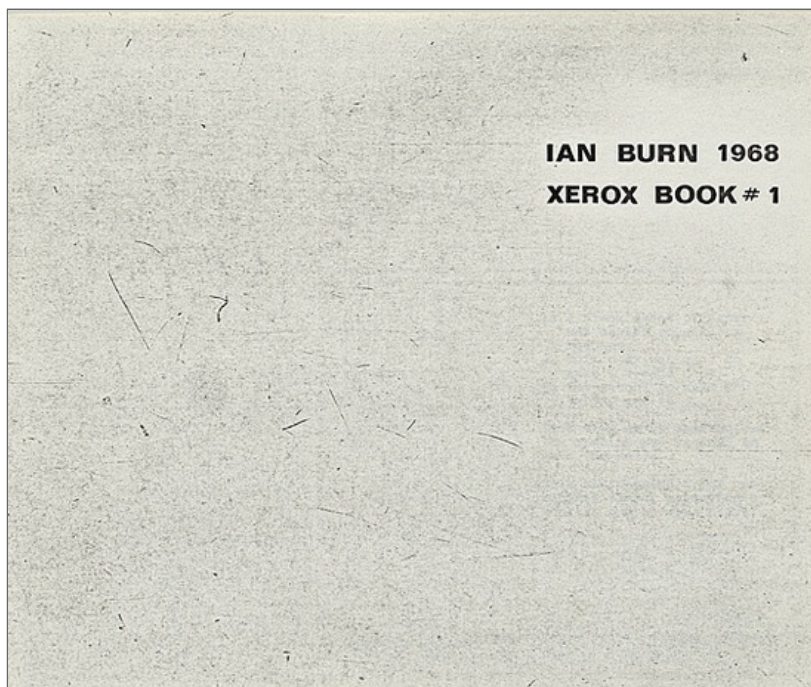


Imagem 5. Página do Xerox Book, Ian Burn (1969). Imagem: Centre For Australian Art.

Segundo Gunnarson (2019), os algoritmos são caixas pretas, mas passíveis de modificações por meio de interrupções e intervenções. A complexidade é alcançada por meio da fusão de partes mais simples, variáveis, e por meio da modificação constante de trechos de código-fonte. Trabalhando diretamente com programação de código, é comum seguir uma abordagem experimental, na qual os procedimentos são tão elusivos quanto o resultado a ser alcançado. O *performer* torna-se parte de uma engrenagem de *feedback* com a máquina.

“Fronteiras flutuantes e o desenvolvimento contextualizado podem dar forma às condições de manifestação musical e criar um espaço compartilhado entre o compositor e os processos técnicos autônomos. Ambos tornam-se interconectados e se sobrepõem por meio de diferentes funções, desde a tomada de decisões até a criação de

materiais. Ainda que inseridos numa situação em comum, eles contribuem e dão suporte um ao outro. Essa troca transforma os processos generativos em condutores da atividade criativa, ao invés de simplesmente consequências dela.” (GUNNARSON, 2019)

Uma questão importante na prática de *live coding*, onde a partitura tem a forma de texto, é a compreensão desses textos. Ao se observar uma sessão de programação ao vivo, pode-se pensar, em um primeiro momento, que o código é – somente – um conjunto de instruções a serem seguidas pela máquina. Ao se perceberem estilos de construção e palavras-chave conhecidas (sejam elas em inglês ou na língua nativa do público), vai-se tomando consciência do processo criativo do artista, vai-se ganhando percepção do fluxo de processo de pensamento e argumentação com a máquina.

Podemos observar a programação ao vivo como um desdobramento das experiências musicais do século XX, tal como o desenvolvimento das criações do compositor alemão Karlheinz Stockhausen (1928-2007) em direção à composição por processos e fórmulas. Entre as décadas de 1950 e 1960, as obras de Stockhausen passaram por música pontilhista, composição por grupos, forma-momento, composição por processo, e finalmente, composição por fórmula (ASSIS, p.23). Acredito que esse seja um ponto de interseção entre a arte sonora e as artes visuais.

Em seu texto *Parágrafos sobre a Arte Conceitual*, escrito em 1967, o artista americano Sol LeWitt (1928-2007) postula que, na arte conceitual, a idéia, após sua concepção, transforma-se na máquina criadora da obra; também afirma que o trabalho, uma vez fora das mãos do artista, não será controlado a respeito de como será percebido e compreendido por pessoas diferentes. Essa consciência é muito presente em mim quando crio ou apresento minhas obras, inclusive abrindo espaço para essas múltiplas – e ricas – experiências e pontos de vista sobre as obras.

A não previsibilidade é um ponto essencial no tipo de interação que acontece entre seres humanos e máquinas durante o processo criativo de programação ao vivo. É uma mescla entre trabalho intelectual e emocional, uma mescla entre aquisição de controle e deixar-se levar pelo fluxo; oposição entre uma visão instrumentalista, em que o *performer* deve ser virtuoso com um instrumento, e uma visão mentalista, em que o *performer* tenta fazer a máquina funcionar criativamente, domando as dificuldades técnicas das mais abrangentes, como a escolha dos *softwares* e equipamentos para o seu ecossistema pessoal, dos mais minuciosos detalhes técnicos e de comandos e variáveis que trabalharão dentro de um algoritmo específico. Observa-se aqui um diálogo com a música

concreta, que trouxe de liberdade ao artista criador sonoro. Nele, o compositor usa mais de atributos de inventividade do que da teoria musical.

Voltemos a atenção para composições generativas anteriores ao computador, baseadas em regras ou *scripts* de processos.

John Cage (1912-1992) foi um dos compositores mais influentes do século XX, tanto pela sua produção musical quanto pela conceitual, que aproximou o fazer musical ocidental de práticas meditativas da cultura oriental. Cage dizia não fazer objetos (artísticos) e sim demonstrar processos de criação, sem objetivar a qualidade da peça em desenvolvimento. “Eu não estou interessado em mim mesmo, em meu trabalho ser uma comunicação de mim para o ouvinte, mas dos sons propriamente para os ouvintes. Então eu faço música da qual eu não sou somente o compositor, mas o ouvinte também.” (SCHEFFER, 2012) Em 1939, Cage criou a composição *Imaginary Landscape Number 1*. Entre os instrumentos utilizados, havia dois toca-discos com diferentes velocidades de rotação. Essa técnica foi explorada primeiramente por Paul Hindemith e Ernst Toch em 1930.

Desde os anos 1950, Cage interessou-se por conceitos *zen* budistas sobre deixar-se levar pelo fluxo da vida e dos acontecimentos cotidianos. Esse conceito é presente em suas obras por meio de operações de chance e acaso. A composição *Imaginary Landscape Number 4* foi criada para doze aparelhos de rádio, e realizada pela primeira vez em 1951, na Universidade de Columbia, no Estados Unidos. A premonição sobre o uso e a invenção de novos timbres sonoros levou Cage a construir várias versões de seu “piano preparado”: um piano com materiais colocados no seu interior para modificar os sons naturais do instrumento, tornando-o uma espécie de orquestra percussiva sob o comando de um só músico. Para Cage, muitos sons interessantes para o processo criativo estariam fora do alcance da harmonia. A obra de Cage *Music of Chances (Música de Chances)* foi inspirada e composta usando o livro chinês do *I Ching*. Uma das obras seminais na carreira de Cage é *4:33*; composta – aparentemente – só de silêncio. Quase silêncio, uma vez que a experiência sonora vivida pelo público é repleta de sons do ambiente. O trabalho não visava à estética de uma peça pronta, e sim à proposta de tornar os sons do dia a dia perceptíveis como arte. Nesse sentido, a obra dialoga diretamente com os objetos *ready made* de Marcel Duchamp.

Eno editou, em 1975, um conjunto de cartões denominado *Estratégias Oblíquas*⁹. Cada carta contém uma instrução criativa, com o objetivo de trazer direções

⁹ Versão *online* com possibilidade de escolha randômica das cartas de “Estratégias Oblíquas” disponível em: < <http://stoney.sb.org/enoblique.html> >

inesperadas ao processo criativo (musical). As frases passam tanto pelo terreno dos termos musicais quanto pelo terreno da autoajuda: “Abandone instrumentos normais”, “Use menos notas”, “Confie no você de agora”, ou “O que o seu amigo mais próximo faria?”. Aqui, mais do que nunca, o fazer musical aproxima-se de uma brincadeira. Até mesmo o conceito de música é implicitamente questionado, em oposição à exploração de universos sonoros.

Outro artista importante de menção no contexto da inovação e inventividade musical é o grego Iánnis Xenákis (1922-2001), conhecido como um dos compositores de *avant-garde* mais importantes. Xenákis foi um dos primeiros artistas a usar modelos matemáticos na criação musical, constituindo uma grande influência na história da música eletrônica. Pioneiro na criação de partituras geométricas, seu trabalho sonoro realizou um intenso diálogo com as artes visuais e, principalmente, com a arquitetura. Xenákis estudou e elaborou trabalhos de sonificação de dados e notações musicais não tradicionais. Fazia suas partituras inicialmente sem o auxílio de computadores. Nas suas composições que utilizam os meios digitais, fica evidente que computadores e programas não são somente mecanismos, mas sim mídias extremamente ricas e que possuem agenciamentos próprios, delegados a eles e distribuídos então para outros atores do processo de criação (BERRY, 2012). Aqui podemos ver duas raízes das quais, por meio da prática de música aumentada pelo computador, desenvolveram-se posteriormente: 1) a intercalação metafórica do sonoro com elementos visuais e 2) a colaboração do inesperado no momento da execução e apreciação da obra.

Xenákis desenvolveu e utilizou programas de computador para cálculos de equações de distribuição de dados – no caso, eventos sonoros. Além de processos aleatórios, utilizava máscaras de tendência, controlando os limites de escolhas do sistema, desde a estrutura da peça até os parâmetros para a criação de ondas sonoras.

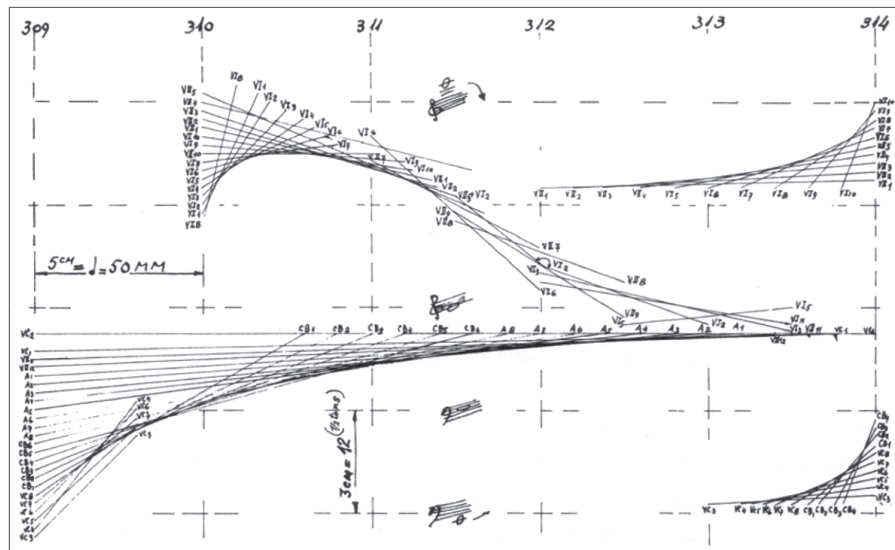


Imagem 6. Trecho da partitura visual de *Metastasis* (Iánnis Xenákis, 1954).

Nos anos 1970, Xenakis desenvolveu um novo instrumento: um computador e *software* para criação musical chamado *UPIC* (*Unité Polyagogique Informatique du CEMAMu - Centre d'Etudes de Mathématique et Automatique Musicales de Paris*), um precursor dos *softwares* de produção musical em plataformas *desktop* e equipamentos sensíveis ao toque (*tablets*). Um dos trabalhos mais importantes de Xenákis foi a composição *GENDY3*¹⁰, cujos sons e organização estrutural foram ambos criados com seu método algorítmico.

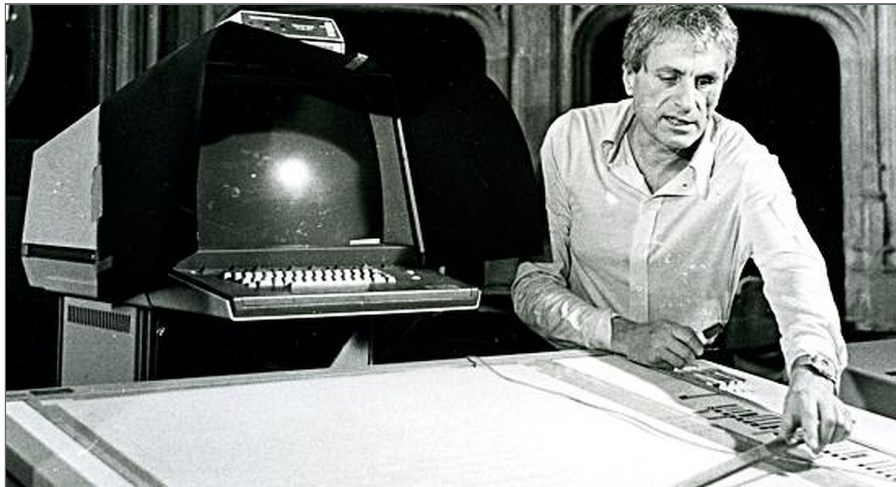


Imagem 7. Xenákis com a mesa de desenho do sistema *UPIC*. (foto: Joel Chadabe)

O pesquisador Peter Hoffman, em seu artigo "*Music Out of Nothing? A Rigorous Approach to Algorithmic Composition by Iánnis Xenákis*", relata que o artista "não tinha nenhuma ambição em emular instrumentos tradicionais [...] Sua busca era por fenômenos

¹⁰ *GENDY3* (abreviação de "geração dinâmica", *GENERation Dinamic*), além do nome da composição, é o nome do *software*, criado na linguagem *BASIC* por Xenakis.

emergentes, tratando a música eletroacústica algorítmica e a possibilidade de computação dos sons como a matéria prima da sua criação artística”. (HOFFMAN, p. 7) Entendo que encontramos aqui um ponto crucial: quando um artista decide tratar o som como uma matéria plástica ou até escultórica, prevendo e moldando a pressão do ar do ambiente de reprodução.

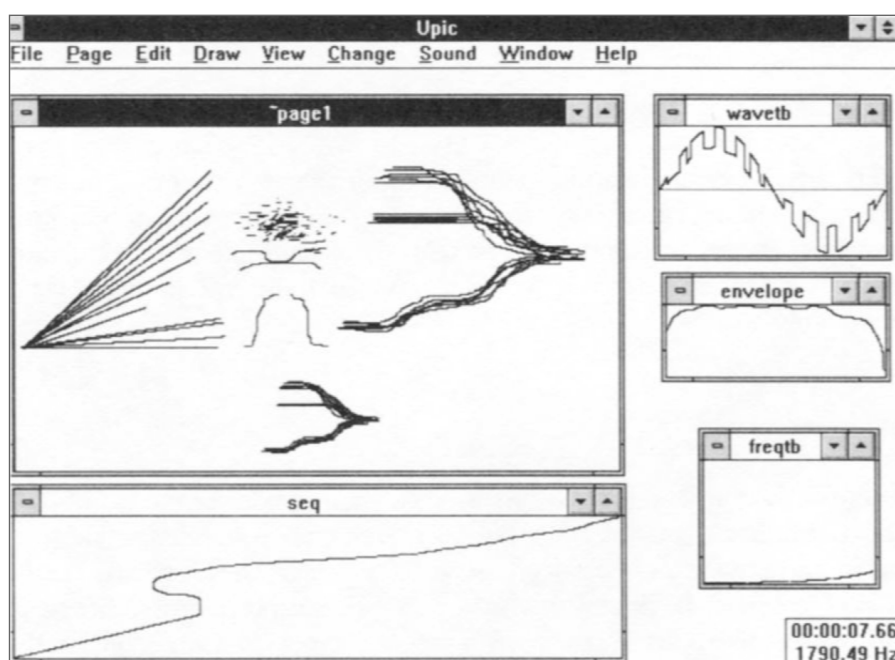


Imagem 8. Interface do software UPIC, em sua versão dos anos 1990.

Em trabalhos de Xenakis como o *software GENDY*, o resultado sonoro é o resultado de processos programados previamente. Já nos seus últimos trabalhos instrumentais, o compositor não usava mais *softwares*, pois já havia absorvido os algoritmos em sua intuição. (HARLEY, 2018) No sistema *UPIC*, o compositor podia desenhar com uma caneta óptica ondas sonoras e parâmetros musicais para execução musical instantânea, como frequência e amplitude.

O *software* livre de composição com partituras visuais *Iannix*¹¹, desenvolvido desde 2002, é uma adaptação dos procedimentos criativos de Xenákis. O programa roda atualmente em sistemas *Linux*, *macOS* e *Windows*. Indo além do conceito de representação de partituras bidimensionais do *UPIC* (no qual foi inspirado), o sistema *Iannix* permite a criação e a execução de partituras representadas por gráficos em três dimensões. Por meio dos sistema de conexão *OSC*, pode comunicar-se com vários outros *softwares*, permitindo uma ampla gama de possibilidades de síntese sonora. Para tornar as possibilidades criativas

¹¹ O *software Iannix* encontra-se disponível para *download* gratuito em: < <https://www.iannix.org> >

ainda mais poderosas do que com o uso de partituras gráficas, o *Iannix* permite o uso da linguagem de programação *JavaScript* para que se definam parâmetros e estruturas das composições musicais.

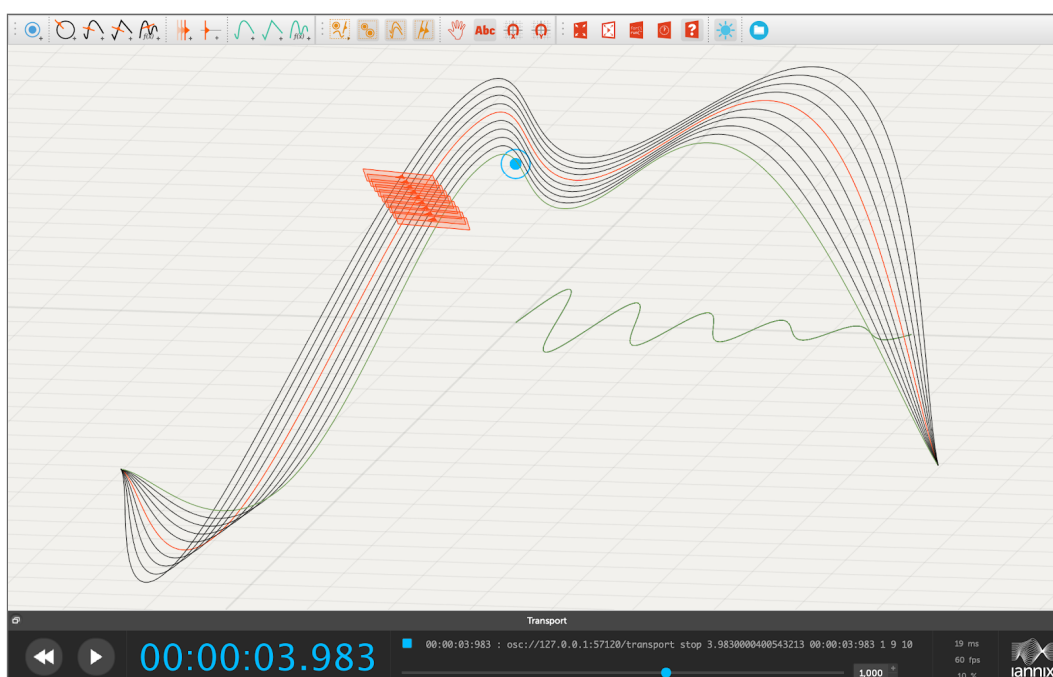


Imagem 9. Módulo de composição com esquema tridimensional do programa *Iannix*.

Xenákis cruzava então várias fronteiras entre música, desenho e arquitetura, provando que o artista não precisa se ater a uma só técnica, a um só suporte, ou a uma só área de atuação: ele pode misturar esses elementos numa obra.

Outro compositor que se vale é mencionar Steve Reich¹² (1936-), pioneiro da música minimalista. Sua obra usava regras de restrição de uso de elementos musicais, *loops* de fita de rolo, gravações de voz, foco nos sons e não no sentido das palavras com expectativa de criação de novidades sonoras. Suas principais obras foram compostas com técnicas de manipulação de velocidade. Em *Clapping Music* (Música de Palmas), são ouvidos dois padrões desencontrados de palmas com as mãos, que se encontram cerca de 5 minutos após o início da peça. A obra foi livremente inspirada no ritmo e sonoridade da música flamenca. A obra *It's gonna rain (Começará a chover)* explora o conceito de fases, executando duas gravações simultâneas em velocidades diferentes.

¹² A obra de Reich pode ser explorada no site do artista, disponível em:
< www.steverreich.com >

Brian Eno¹³ (1948-) é o artista multimídia criador do que foi chamado desde então de “música ambiente”: paisagens sonoras com modificações suaves e constantes durante o tempo. Lançou em 1978 o álbum primordial para os campos da música eletrônica e da música ambiente, *Ambient 1: Music for Airports*. Um dos objetivos aparentes desse tipo de composição é permitir diferentes níveis de atenção do público. Tais peças podem ser ouvidas com atenção ou ignoradas, assim como o artista de videoarte Nam June Paik entendia a exposição de obras de videoarte – que têm outro “tempo” e intensidade de atenção de observação em relação a uma obra cinematográfica.

A fim de possibilitar a entrada de elementos aleatórios e inesperados dentro de composições musicais, Eno criou um sistema em forma de baralho de cartas, chamado de *Estratégias Oblíquas*: dezenas de cartões de regras, tais como: “Vire a composição de cabeça para baixo”. Explora, desde 2009, a programação e a distribuição de obras sonoras com algoritmos generativos por meio de aplicativos (*apps*) para dispositivos móveis: *Bloom* (2009), *Trope* (2010), *Scape* (2013) e *Brian Eno: Reflection* (2017). Os aplicativos *Bloom*, *Trope* e *Scape* foram criados em conjunto com o desenvolvedor de *software* Peter Chilvers. Os programas operam no campo misto entre arte sonora e visual, assim como tem sido a carreira artística de Eno, que vem oscilando, durante as últimas quatro décadas, entre música e móveis de luz. Suas esculturas cinéticas movimentam blocos de cor com lentos movimentos ritmados. “Eu gosto de ideia de uma música que continua a ser criada, comigo presente ou não.” (ENO, 2017)

Hanna Davis¹⁴ é uma compositora que vem trabalhando com sonificação de dados como forma de arte. A artista emprega um tratamento interpretativo do texto, uso de dados subjetivos e coleta artesanal de dados. Hanna distingue teoricamente as áreas correlatas de:

- Audificação: conversão direta de dados em sons (ondas sonoras), interpretando-se os dados como amplitude distribuída no tempo;
- Mapeamento de parâmetros: relaciona certos valores dos dados com componentes sonoros, focando em certos aspectos dos dados;
- Geração de música: mapeamento de trechos dos dados em componentes sonoros focado em padrões musicais interessantes para o artista, podendo conter componentes que não são derivados dos dados.

¹³ Site do artista multimídia Brian Eno: < <https://brian-eno.net> >

¹⁴ Site da artista Hanna Davis: < www.hannahishere.com >

Desenvolveu o projeto *TransProse*¹⁵ (2013), criando composições sonoras que relacionam trechos de obras literárias a sentimentos e, posteriormente, a elementos musicais. O sistema funciona conectado a um banco de dados que relaciona mais de 14 mil palavras a sentimentos, o *NRC Lexicon*¹⁶, desenvolvido pelo cientista de computação Saif Mohammad. Esse banco de dados existe em versões traduzidas para mais de 100 línguas. A artista utiliza, por exemplo, os seguintes grupos de regras para suas composições: se o sentimento é negativo, coloca o trecho em acordes menores; se é positivo, são utilizados acordes maiores. (DAVIS, 2018)

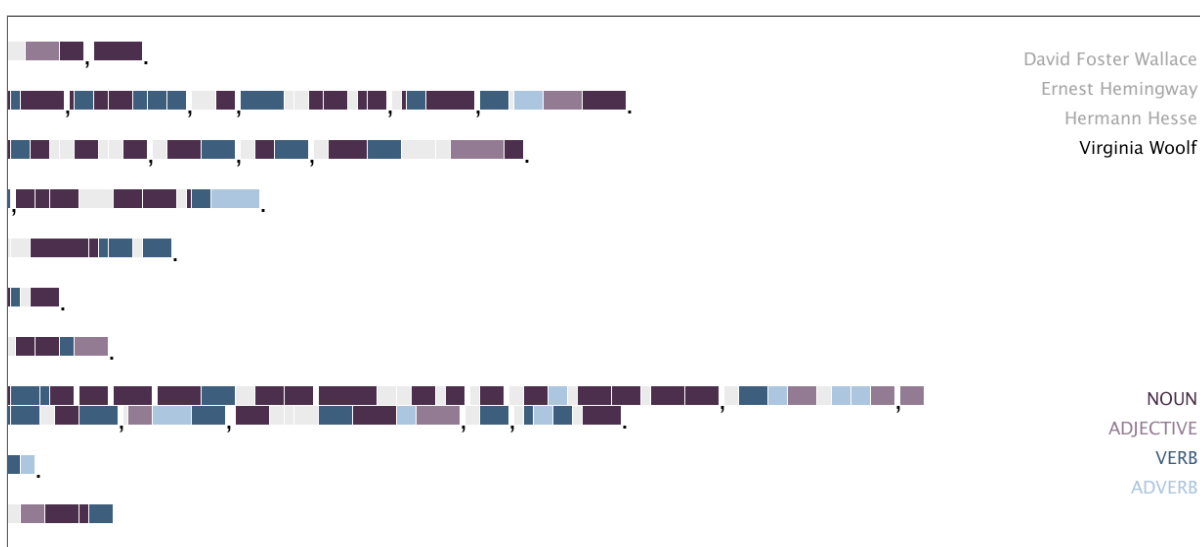


Imagem 10. Mapeamento gramatical de trecho do livro *As ondas*, de Virginia Woolf.

Davis apresentou, no Museu do Louvre de Paris, em 2018, a obra comissionada *Symphonologie, the Music of Business*¹⁷, em parceria com o compositor francês Mathieu Lamboley. A sinfonia de 8 minutos foi executada por uma orquestra de cinquenta músicos e composta a partir da interpretação de 220 mil palavras de textos sobre como a tecnologia tem modificado os ambientes de trabalho. Neste caso, o *software TransProse* encontrou principalmente conexões de palavras com os sentimentos de confiança, ansiedade e medo.

Outro realizador que trabalhou de forma interessante com a composição algorítmica é James Murphy, um músico *pop* e líder da banda *LCD Sound System*. Em 2014 recebeu um convite da empresa de computadores e *software* IBM, por meio da agência de publicidade Ogilvy & Mather, para criar composições sonoras a partir de dados obtidos de

¹⁵ Site do projeto *TransProse*: < www.musicfromtext.com >

¹⁶ Página do banco de dados de palavras e significados emocionais subjetivos *NCR Emotion Lexicon*: < <http://saifmohammad.com/WebPages/NRC-Emotion-Lexicon.htm> >

¹⁷ Matéria *This symphony had both human and computer composers*, no jornal Washington Post: < <https://wapo.st/2dpcSPm> >

partidas de ténis da competição *U.S. Open*. Com a assistência de engenheiros de *software*, Murphy criou vários temas musicais baseados em vários dados das partidas, tais como tempo entre raquetadas e evolução do placar de pontos (MURPHY). Foi feito então um trabalho de *remix* em estúdio de gravação para misturas e equalização das partes geradas, assim como criação arranjos musicais, entrelaçando as partes sonificadas pelos processos algorítmicos. A obra *Making Music with Tennis Data*¹⁸ foi distribuída em forma de website de ação publicitária da empresa IBM.

1.3 Live coding

A programação ao vivo (*live coding*) traz consigo o erro, inerente do improviso. Como o pensamento orgânico lida com o erro, diferentemente da máquina? E com as interferências? A relação entre algoritmo e organismo é a base da hibridização. Não só aglomera duas coisas estranhas, mas pretende juntar dois sistemas que conversam entre si, que se transformam. O cérebro e máquina juntos trazem uma complexidade: a da relação entre a consciência humana e a do sistema, que é inorgânica e – agregando uma memória, uma dimensão de camadas e uma complexidade emergente. A máquina aproxima-se de um estado de consciência, aproxima-se dos processos mentais humanos.

Um dos aspectos mais importantes da criação em *live coding* é a improvisação. Daí o aspecto emergente de obra aberta – processo lúdico de aprender brincando. Como essa prática depende de computadores e sistemas de síntese de som, as primeiras experiências datam de não mais de uma década. Tudo é novo e tem um ritmo de reciclagem também muito rápido. As linguagens que foram inventadas e funcionavam em sistemas de 5 anos atrás podem já não funcionar tão facilmente.

Isso levanta uma discussão sobre a questão de da preservação da arte digital. Uma das possibilidades que vislumbro serem viáveis é o investimento em ferramentas de emulação de sistemas antigos em sistemas novos. Pude recentemente, por exemplo, rodar dentro de um navegador da internet o *Apple BASIC*, linguagem por meio da qual tive o primeiro contato com a informática, no início da década de 1980. Por que faço utilização – e a entusiasmo – do *software* livre? O pesquisador do *Massachusetts Institute of Technology* Michel Fischer, especializado em de circuitos de mídia, argumenta que “o código-fonte portátil tornou-se o esperanto dos humanos que criaram sua própria Babel de máquinas tribais.” (FISCHER, p.125)

¹⁸ Vídeo de registro de criação da obra *Making Music with Tennis Data*:
< <https://vimeo.com/136780902> >

No que difere o *live coding*, como ferramenta de composição e performance, dos sistemas de programação de *software* convencionais? Principalmente, na imediatividade de execução das ideias.

Sobre a mesclagem dos processos de composição e performance, podemos observar que uma criação em *live coding* pode englobar, simultaneamente, os processos de composição e de performance de uma obra sonora, visual ou audiovisual. Durante o processo de criação, o público pode perceber algumas palavras-chave da língua inglesa em destaque, o que permite uma compreensão geral de trechos da programação. Podem-se perceber estruturas de lógica e bifurcação com estruturas do tipo *IF* (indicam condição, hipótese), *THEN* (indicam consequência, reação).

As fronteiras da ciência da computação, assim como as fronteiras entre as práticas artísticas, são fluidas e subjetivas. Até mesmo a definição do que é arte e do que é design é uma discussão longa – que não é objeto desta pesquisa. Mas uma definição da qual sou entusiasta é a de que o design e a ciência da computação resolvem problemas, já a arte seleciona e propõe problemas e temáticas de foco voltado para o pensamento e para a reflexão. Nesse sentido a arte aproxima-se mais do domínio do conhecimento filosófico e espiritual – no sentido da postura de indagação. Dentro dessa perspectiva, considero a programação ao vivo, a programação aberta e o compartilhamento de trechos de código convites à colaboração e ao desenvolvimento. O código funciona como uma partitura de representações de processos computacionais, que não só conduz ao resultado sonoro, mas também fica disponível para reflexão, reuso e modificação (BROWN, 2006, p.1). Entendo aqui os sistemas de criação artística por meio de código assim como Pierre Lévy, que diz ser o virtual um real fantasmático, latente. Esse mundo é constituído de espaços e tempos específicos na sua realidade simulada; o computador é cocriador que ajuda a calcular um número imenso de possibilidades visuais e sonoras e desdobramentos narrativos de cada sistema-obra.

“A prática da programação ao vivo consegue confundir os conceitos estabelecidos do discurso musical, tais como compositor, executor e público; instrumento, partitura e obra; composição, performance e improvisação; palco e auditório; instrumento e ferramenta. Ela apresenta uma perspectiva interessante quanto à questão modernista relativa à forma e ao conteúdo.” (MAGNUSSON, 2014, p.7)

Uma das principais ofertas da técnica de programação ao vivo, para mim, foi a possibilidade de continuidade na busca de um hibridismo transmidiático, o que seria a fusão de arte visual, música, poesia e código-fonte; o código de computador funciona como suporte e mensagem ao mesmo tempo.

Sobre regras e limites: artistas como o compositor John Cage já apregoavam os benefícios da estimulação criativa por meio da imposição (ou sugestão) de regras ao processo de criação artística. Comparo essas práticas com a receita dadaísta para criação poética:

“Pegue um jornal. Pegue uma tesoura. Escolha no jornal um artigo com o comprimento que pensa dar ao seu poema. Recorte o artigo. Depois, recorte cuidadosamente todas as palavras que formam o artigo e meta-as num saco. Agite suavemente. Seguidamente, tire os recortes um por um. Copie conscienciosamente pela ordem em que saem do saco. O poema será parecido consigo. E pronto: será um escritor infinitamente original e duma adorável sensibilidade, embora incompreendido pelo vulgo.” (TZARA, 1920)

Como exemplo referenciado à minha própria obra, detalho no Apêndice I o projeto *Weekly Beats 2016*, quando pude fazer uso de arquivos de áudio escolhidos aleatoriamente com a função de escolha de página randômica do *site Freesound*, um vastíssimo banco de dados sonoro *online*.

1.4 Criatividade no *design* de linguagens de programação

As etapas anteriores ao uso de uma linguagem de programação são os desenhos conceituais e técnicos da linguagem propriamente dita. É um campo no qual a engenhosidade e estilo dos inventores definem quais os padrões de pensamento e de expressão os programadores poderão utilizar. Algumas implementações de sistemas são puramente brincadeiras, não tendo objetivos práticos de solução de problemas; mas chamam atenção para as decisões de desenho de um ambiente de programação.

A linguagem *Piet*¹⁹ funciona não com comandos de texto, mas recebendo do programador uma imagem semelhante aos quadros do pintor Piet Mondrian, que nesse

¹⁹ Página do sistema de programação Piet:

< <http://www.dangermouse.net/esoteric/piet.html> >

sistema não é o resultado do programa, e sim o formato de seus comandos. A imagem abaixo é um programa criado por Thomas Schoch²⁰, que escreve na tela a palavra “Piet”. É realmente espantoso olhar para uma obra “de arte visual” e saber que ela é (também) um programa de computador. Essa fascinação acompanha-me desde os tempos da programação *BASIC*, quando pontos coloridos lentamente e imprevisivelmente misturavam-se com as linhas de código, em um espaço geométrico colaborado e culminou recentemente na criação da obra *Tocando Brasília*, criada com a linguagem de programação ORCA.

“A cultura contemporânea está impregnada de práticas em que a produção de sentido resulta da combinação de fragmentos [...] O *remix* é a forma mais contemporânea de polifonia e, por se tratar de processo apenas possível em mídias eletrônicas e digitais, é mais fluido.” (BASTOS, p.27-28)

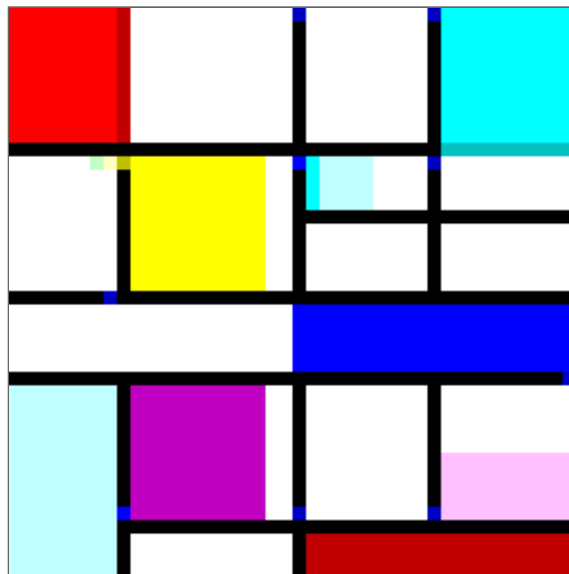


Imagem 11. Software no formato Piet: cada cor, linha e ponto é uma função de programação.

²⁰ Página de exemplos de programas na linguagem Piet:
< <http://www.retas.de/thomas/computer/programs/useless/piet/Piet/index.html> >

A linguagem de programação *Gertrud*²¹ funciona da seguinte forma: o programa pode ser escrito com frases em qualquer língua (português, inglês, francês) e para cada frase é calculada uma média do tamanho das palavras. As palavras que não se encaixam na média de tamanho de cada frase são usadas como índices relacionados às funções de processamento do programa (cálculos matemáticos, operações de fluxo do programa, criação de variáveis, etc). O resultado estético do programa é um texto que o autor da linguagem considera ter estilo similar ao da escritora americana Gertrud Stein. Aos olhos de quem não sabe o que está examinando, o programa é um texto em prosa, sem nenhuma semelhança com o que se associa normalmente a um programa de computador, como a presença constante de números, sinais matemáticos e pedaços isolados da língua inglesa (*IF, THEN, ELSE...*).

Na linguagem *Cow*²², cujo nome significa vaca, todos os comandos são variações de onomatopeias de sons produzidos pelo animal (Moo, MOo, moO, mOo, etc). O formato de programação *Arnoldc* utiliza frases de filmes com o ator Arnold Schwarzenegger ("*Hasta la vista, baby!*") e o sistema *Shakespeare*²³ exige que a programação seja feita utilizando vocábulos das peças teatrais de William Shakespeare. Já a linguagem *Pikachu*²⁴ tem comandos baseados nos sons emitidos pelo personagem do desenho animado Pokémon (pi, ka, pika, chu, pikapi, etc).

O visual do código-fonte desses sistemas de desenvolvimento, classificados pela comunidade de programação como "linguagens esotéricas", acaba-se assemelhando a uma poesia concreta ou a uma partitura musical. Um dos exemplos mais significativos, no tocante à inovação e uso "subversivo" de ferramentas de programação, é a prática da Poesia Perl, que engloba a criação de programas na linguagem *Perl*. Os programas, quando lidos, soam como poesia, como no programa de Angie Winterbottom, traduzido a seguir. (COX, 2001, p.4).

²¹ Página da linguagem de programação *Gertrude*:
< <http://www.p-nand-q.com/programming/languages/gplz/gertrude.html> >

²² Página da linguagem de programação *COW*: < <https://bigzaphod.github.io/COW> >

²³ Página da linguagem de programação *Shakespeare*:
< <http://shakespearelang.sourceforge.net> >

²⁴ Página da linguagem de programação *Pikachu*:
< <https://github.com/groteworld/pikalang> >

Perl	<pre>if ((light eq dark) && (dark eq light) && (\$blaze_of_night{moon} == black_hole) && (\$ravens_wing{bright} == \$tin{bright})){ my \$love = \$you = \$sin{darkness} + 1; }</pre>
Inglês	<p><i>If light were dark and dark were light</i> <i>The moon a black hole in the blaze of night</i> <i>A raven's wing as bright as tin</i> <i>Then you, my love, would be darker than sin.</i></p>
Português	<p>Se a luz fosse escura e escura fosse a luz, A lua, um buraco negro no brilho da noite, A asa de um corvo brilhante como estanho, Então você, meu amor, seria mais negra que o pecado.</p>

Tabela 2. Poesia na linguagem Perl escrita por Angie Winterbottom.

O ponto mais importante desse desenvolvimento de linguagens exóticas, que primeiramente não tinham um objetivo além da sua própria existência, foi a invenção da linguagem *ORCA*, que utiliza uma abordagem completamente fora do tradicional, porém deixando uma porta aberta à coexistência com outros programas: a possibilidade de comunicação *inter-software* e *inter-hardware* utilizando-se os protocolos MIDI, OSC e/ou UDP²⁵. O sistema *ORCA* é descrito detalhadamente no Capítulo 2, Seção 2.4.

Como pensa o artista ao vislumbrar a obra completa, sem se ater aos caminhos a percorrer? De acordo com o teórico sobre design e inovação John Maeda, os artistas conseguem inovar usando recursos restritos, lidar com a ambiguidade, com múltiplas perspectivas e também com a adversidade e a volatilidade (MAEDA); daí o meu interesse pelo *software* livre e pelo aprofundamento nas possibilidades não imaginadas previamente para os programas e equipamentos eletrônicos. Uma das técnicas que julgo mais frutíferas para a ideação e criação de trabalhos autênticos e diferenciados é a busca de novas formas de expressão por meio da junção de programas diferentes e uma certa subversão dos propósitos originais de cada *software / hardware*. Ao utilizar na minha produção o *Sonic Pi* para o controle do *software* de criação visual *Blender 3D*, estou subvertendo de maneira

²⁵ O protocolo *UDP - User Datagram Protocol* (Protocolo de Dados entre Usuários) permite o envio de longas mensagens de texto entre programas ou computadores diferentes. Os formatos *MIDI* e *OSC* serão detalhados no Capítulo 4.

radical o uso inicialmente pensado pelos seus desenvolvedores. Isso traz desafios novos e resultados inesperados muito interessantes à exploração artística, com atenção aos processos de emergência de resultados.

Como exemplo de artista empenhado em modificações e usos criativos de programas de computador, cito Robin Newman, um músico adepto da programação ao vivo. É criador de inúmeros projetos interessantes com o sistema *Sonic Pi*, dentre eles:

1) *Sonic Pi Sequencer*²⁶, um sequenciador para *Sonic Pi* rodando em dispositivos *iOS* ou *Android*, enviando comandos do *tablet* para o *Sonic Pi*;

2) *Sonic Pi Spirograph*²⁷, um sistema que cria ilustrações geométricas por meio de código musical do *Sonic Pi*.

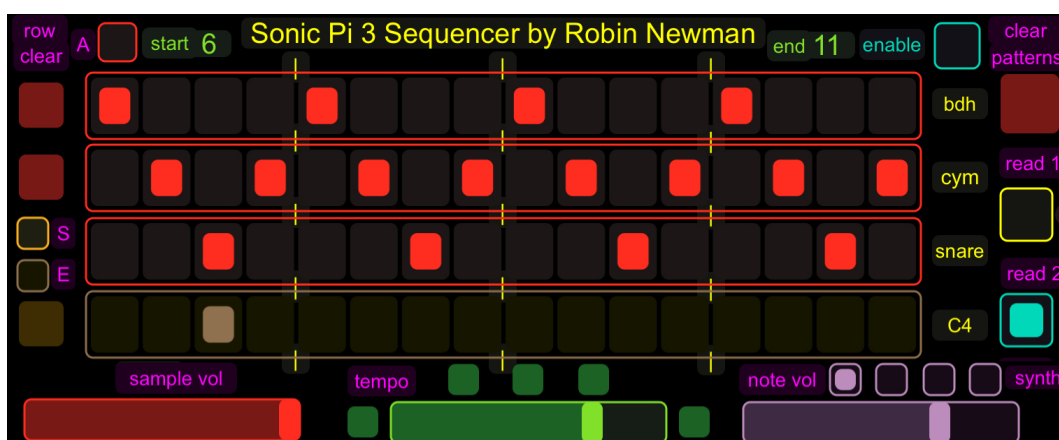


Imagem 12. Detalhe da interface do aplicativo *Sonic Pi 3 Sequencer*.

Uma interessante síntese do estado da arte da prática de *live coding* é o movimento descentralizado *Algorave*, que produz performances e transmissões pela internet de sessões de programação ao vivo. Uma vez por ano é realizada uma transmissão coletiva – a de 2019 com mais de 12 horas de duração – em que cada participante inscrito pode transmitir a sua sessão de *live coding* por cerca de meia hora. Nestas longas transmissões ao vivo, pode-se ver a vibrância dos estilos de criação com código ao vivo, tanto na variedade de ferramentas sendo exploradas pelos artistas quanto nas possibilidades de estilos musicais que são criados – apesar da clara tendência em direção a vertentes da música eletrônica, música serial e música eletroacústica.

²⁶ Página do sistema *Sonic Pi Sequencer*:

< <https://rbnrpi.wordpress.com/sonic-pi-and-touchosc-sequencer> >

²⁷ Página do sistema *Sonic Pi Spirograph*:

< <https://rbnrpi.wordpress.com/2018/12/17/sonic-pi-controls-spirograph-version-2> >

A organização *TOPLAP*²⁸ (*Temporal Organisation for the Purity of Live Algorithm Programming / Organização Temporal para a Pureza da Programação de Algoritmos ao Vivo*) foi criada em 2004, com o objetivo de promover a prática da programação ao vivo. A *TOPLAP* organiza anualmente uma performance telemática coletiva de artistas de *live coding* via internet. A edição de 2019, que comemorou os 15 anos da organização, contou com a participação de 168 artistas, totalizando mais de 84 horas consecutivas de performances transmitidas ao vivo; a minha está descrita no Capítulo 2, na Seção 2.3.8.

O grupo *TOPLAP* foi formado no evento *Changing Grammars*, realizado em 2004, em Hamburgo, na Alemanha. Segue transcrição de trecho do seu manifesto constituinte:

Manifesto TOPLAP

Nós demandamos:

- Dê-nos acesso à mente do artista, ao instrumento humano completo.
- O obscurantismo é perigoso. Mostrem-nos as suas telas.
- Programas são instrumentos que se podem modificar.
- O programa deve ser transcendido – a inteligência artificial é o caminho.
- O código deve ser visto, assim como ouvido – o fundo de algoritmos deve ser visto, assim como o seu resultado visual.
- Live Coding não é sobre ferramentas. Algoritmos são pensamentos. Serras elétricas são ferramentas. É por isso que algoritmos são, algumas vezes, mais difíceis de se perceber do que serras elétricas.

Nós reconhecemos momentos contínuos de interação e profundidade, mas preferimos:

- Observação aprofundada nos algoritmos.
- A hábil expressão de algoritmos como forma de sagacidade mental expressiva / impressionante.

Nós reconhecemos que:

- Não é necessário que o público entenda o código para poder apreciá-lo, assim como não é necessário saber tocar guitarra para se apreciar uma performance de um guitarrista.

²⁸ Site da organização TOPLAP: < <https://toplap.org> >

Softwares com ênfase em criação sonora												
<i>ixi-lang</i>												
<i>reNoise</i>												
<i>Ableton Live</i>												
<i>Sonic Pi</i>												
<i>ORCA</i>												

Tabela 3. Histórico de estudo e produção com ferramentas audiovisuais.

Uma das desvantagens intrínsecas aos ambientes de desenvolvimento baseados em modelos pagos é a vulnerabilidade da empresa às circunstâncias de mercado. Como exemplo disso, cito o software *Quase-Cinema 1*²⁹, que desenvolvi em 2006, no ambiente de criação *Macromedia Director*³⁰. Comprado pela empresa Adobe, hoje o ambiente de desenvolvimento Director não existe mais no mercado e nem funciona em sistemas operacionais atuais.

Pude testemunhar outro exemplo com o *software* de criação tridimensional *Maya*, criado com a fusão das empresas Alias e Wavefront. Dediquei grande quantidade de tempo – e recursos financeiros – fazendo cursos e leituras sobre a operação do *software* entre os anos de 2002 e 2004. Por razões mercadológicas, o *Maya* foi adquirido pela empresa Autodesk, criadora do programa concorrente *3D Max*, um dos líderes de mercado entre os *softwares* proprietários. Uma filosofia de criação diferente da empresa antiga ocasionou uma grande guinada em direção à dissolução dos conceitos originais do programa, o que diluiu sua essência.

Mais um caso de ambiente profissional de criação tridimensional foi a história do programa canadense *Softimage 3D*, um dos mais venerados sistemas 3D; criado no ano de 1988, deixou completamente de existir no ano de 2014, após a sua compra também pela gigante do mercado Autodesk. Os *softwares* livres, embora precisem também buscar recursos financeiros para custear o seu desenvolvimento, não estão tão sujeitos a flutuações mercadológicas derivadas de brigas por fatias de mercado, e não deixam de existir em janelas de tempo tão curtas.

Essa análise incentiva muito o estudo, o uso e o ensino do sistema Blender, cuja longevidade e disponibilidade vêm sendo garantidas já há duas décadas.

²⁹ Entrevista sobre o lançamento do *software Quase-Cinema 1*, meu projeto de graduação em Artes Plásticas na UnB: < www.youtube.com/watch?v=dg8hXzC47EY >

³⁰ História do software de criação multimídia Director:
< https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Director >

Software	Data de lançamento	Data de obsolescência	Observações
<i>Macromedia Director</i>	1985	2013	Vendido da Macromedia para a Adobe e então descontinuado.
<i>Softimage 3D</i>	1988	2015	Negociado entre as empresas Softimage, Microsoft, Avid e finalmente para a Autodesk.
<i>Macromedia Flash</i>	1996	2020	Vendido da Macromedia para a Adobe. Será descontinuado em 2020.
<i>Apple Final Cut Pro 7</i>	1998	2011	Substituído por um software diferente, com o nome ligeiramente diferente (Final Cut Pro X).
<i>Blender 3D</i>	1998	*	Futuro promissor para a Fundação Blender, que acaba de lançar uma importante versão do seu software livre, o Blender 2.80.

Tabela 4. Ciclo de vida útil de alguns softwares multimídia.

Neste capítulo vimos o estado atual do campo de criação artística algorítmica, principalmente no que diz respeito à programação de código ao vivo, performática. Também pudemos contemplar a diversidade de expressão em um campo híbrido, que tangencia os campos das ciências humanas e exatas: o código como arte, em nível semântico, visual e sonoro.

Capítulo 2. Programação Sonora

“A ideia se torna a máquina que faz a arte.”

Sol LeWitt

Neste capítulo falaremos sobre linguagens de programação de computador que fizeram – e fazem – parte do meu universo de experimentação sonora. Será meu chapéu de mágico ou caixa-preta, com a finalidade de contribuição para a cultura de desenvolvimento.

Minhas raízes como artista de arte generativa vieram do campo do vídeo, da imagem em movimento. Advindo da fruição de obras audiovisuais contemporâneas, meu interesse pela música emergiu da percepção de obra completa, no sentido de preenchimento do espaço sensorial.

Sobre a desmistificação do ato de programar computadores, cito o pesquisador Douglas Rushkoff, em sua obra clássica *Programe ou Seja Programado*:

“Quando os seres humanos adquiriram a linguagem, aprendemos não só a ouvir, mas também a falar. Quando fomos alfabetizados, aprendemos a ler e a escrever. E agora, ao nos movermos para uma realidade cada vez mais digital, devemos aprender não só a usar os programas, mas também a fazê-los.” (RUSHKOFF, p.8)

2.1 Live coding textual

As linguagens de *live coding* são sistemas de programação de *software* com uma característica em comum: os resultados da criação de algoritmos de programação podem ser ouvidos e vistos pelo autor e pelo público em tempo real, ou seja, enquanto estão sendo concebidos e digitados no teclado do computador.

Historicamente, a primeira performance conhecida de programação ao vivo foi realizada pelo artista Ron Kuivila, em 1985, no instituto de pesquisa STEIM, em Amsterdã. Já prevendo o quão arriscadas tais práticas são – artística e tecnicamente –, a apresentação acabou, após meia hora, com o computador travado (BLACKWELL, p.123).

Sobre os sistemas de produção sonora computacional, Blackwell classifica três grupos:

1) Os *softwares* tradicionais, chamados de *Digital Audio Workstations (Estações de Trabalho com Áudio Digital)*, tais como *Ableton Live* e *Apple Logic Pro*, que têm interfaces e rígidos fluxos de trabalho preestabelecidos em torno do conceito de linha do tempo, permitindo pouca flexibilidade de programação de lógica;

2) Programas de criação com fluxograma gráfico, tais como *MaX/MSP* e *PD (Pure Data)*, que permitem maiores graus de manobras algorítmicas e composicionais;

3) Programas de composição com programação textual, que, embora mais difíceis de se dominar, trazem maiores possibilidades de compensação por meio da exploração das possibilidades programacionais.

Atualmente existem dezenas de sistemas, cada um com atributos técnicos e capacidades criativas diferentes. Uma característica em comum entre a maioria das linguagens de programação ao vivo é a sua distribuição como *software* livre, garantindo direitos especiais aos usuários: além da possibilidade de uso, a possibilidade de análise e modificação de funcionalidades do sistema original. A questão do *software* livre vai além da gratuidade, interferindo em questões sociais de reorientação de poder e conhecimento. (FISCHER, 2008)

2.2 *ixi lang*

O *ixi lang* é uma linguagem desenvolvida pelo pesquisador Thor Magnusson, da Universidade de Sussex, na Inglaterra, em 2011. A iniciativa e seus desdobramentos são relatados na pesquisa acadêmica *ixi lang: um parasita para live coding no SuperCollider*. A principal característica do sistema *ixi* é a possibilidade de se trabalhar com um código mutante, ou seja, uma espécie de programação na qual o código pode ter uma espécie de vida própria, podendo se transformar durante a execução da obra sonora.

Minhas primeiras experiências com programação ao vivo integraram o sistema *ixi lang* ao meu *software* de edição de vídeo ao vivo *Quase-Cinema 2*. A versão do *ixi lang* que funcionava entre 2011 e 2013 permitia a mesclagem do texto de programação do *ixi* com outros programas do *macOS* sem a necessidade de outro programa agenciando a conexão. Além do sistema de programação ainda textual, o projeto *ixi* disponibiliza um conjunto de *softwares* com interfaces visuais para criação musical aliada ao *ixi lang*: o *ixi Quarks*.

Os projetos de *software* livre também estão sujeitos à obsolescência: o sistema *ixi lang* não tem mais sido desenvolvido desde outubro de 2012, data de lançamento da versão 4 do programa. Os autores dos softwares *ixi lang* e *Sonic Pi* – Thor Magnusson e Sam Aaron – anunciaram, na conferência *Live Coding Madrid 2019*, seu plano de integração de alguns conceitos e comandos do *ixi lang* a futuras versões do *Sonic Pi*.



Imagem 13. Integração dos sistemas *ixi lang* e *Quase-Cinema 2* na obra *MeditaMáquina*.

2.2.1 Homenagem a Wladimir Dias-Pino

Como exemplo de trabalho criado com o sistema *ixi lang*, apresento minha obra *Homenagem a Wladimir Dias-Pino*³¹, uma peça audiovisual não interativa de 5 minutos de duração. Nessa obra, programei um mapeamento das letras constituintes de trecho da poesia *A Ave*, escrita pelo poeta brasileiro Wladimir Dias-Pino (1927-2018). *A Ave*, livro lançado em 1957, foi um marco inicial da poesia visual no Brasil. O vídeo – um registro do processo de *live coding* com o sistema *ixi lang* – se vale da possibilidade de “embaralhamento” dos elementos constituintes da programação, misturando as letras, mas respeitando os espaços em branco do texto original.

³¹ Vídeo da obra "Homenagem a Wladimir Dias-Pino" disponível em:
< www.youtube.com/watch?v=S32Z1j0Mg1E >

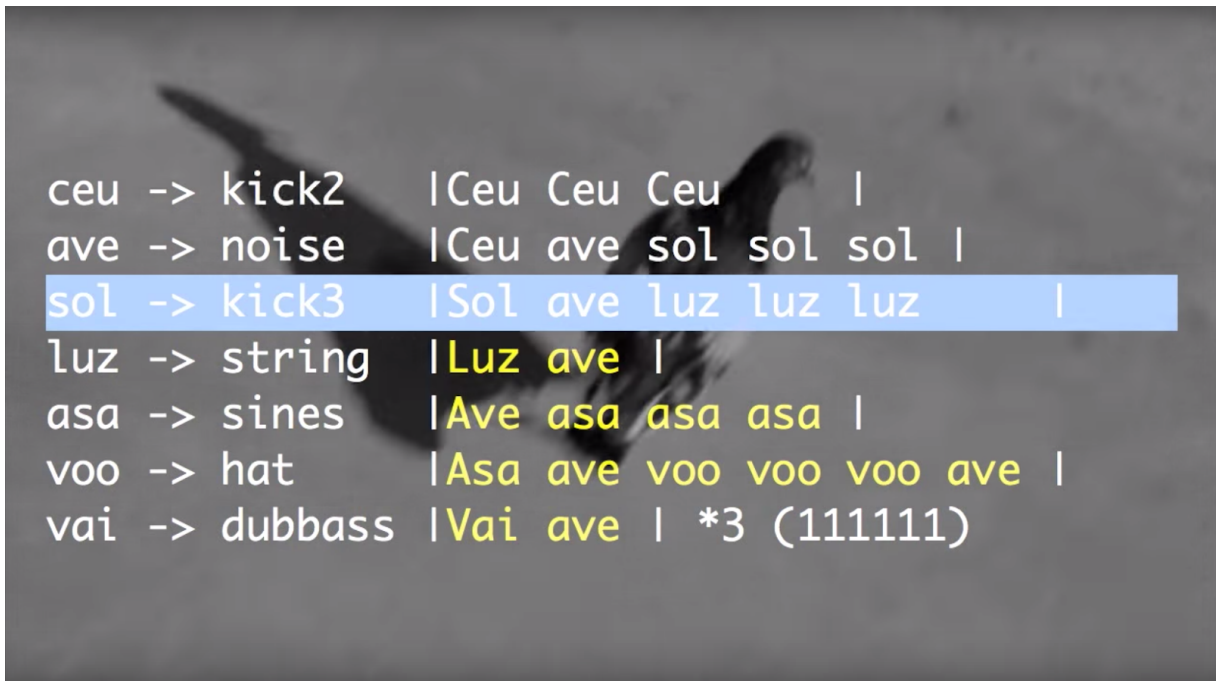


Imagem 14. Quadro do vídeo *Homenagem a Wladimir Dias-Pino*.

A mutação da programação é uma das características mais marcantes do sistema *ixi lang*: o código-fonte, propriamente dito, escrito pelo músico, é modificado como resultado da execução do código. Como exemplo palpante de coautoria entre o artista, o computador e o acaso, vejamos como a seguinte linha se pode transformar dentro do próprio código.

```
ceu -> kick2 |Ceu Ceu Ceu |
```

Após a execução do comando **swap ceu**, o sistema *ixi* troca o conteúdo do agente **ceu**, transformando a linha em, por exemplo:

```
ceu -> kick2 |CCu eeu ueC |
```

O resultado da troca pode ser visto na tela do *performer*, assim como percebido na mudança do padrão musical sendo executado; no exemplo acima, uma sequência de tons de bumbo de bateria (*kick*). Caso o *performer* queira guardar estágios das mutações textuais, que constituintes das performances com o *ixi lang*, podem-se salvar vários arquivos de texto a cada estágio desejado.

Essa breve indicação por parte da máquina de que um dia poderá se programar sozinha é um vislumbre de um pós-maquínico, um computador realmente pensante, para além dos comandos pré-imaginados. Aqui os conceitos de humano e máquina começariam a se misturar. Sendo visto como uma intromissão ou como uma

colaboração, é fascinante e assustador, ao mesmo tempo, ver o seu código sendo modificado. A pesquisadora Lucia Santaella em seu artigo *O corpo biocibernético e o advento do pós-humano* já tenta descrever o que seria um estágio mesclado entre homem e máquina, pós-biológico, citando a abertura de uma nova fronteira entre mente e matéria: “[...] nossa visão daquilo que constitui o ser humano está passando por profundas transformações”. (SANTAELLA, p.130)

Para melhor ou pior, neste momento histórico, o resultado é sempre surpreendente e desperta novas atitudes do *performer*, induzindo um real e dinâmico diálogo entre homem e máquina.

2.2.2 MeditaMáquina

MeditaMáquina é uma composição audiovisual e performática com duração de 23 minutos³², exibida no encontro *Arranjos Experimentais: Cultura Numérica Audiovisual*, realizado no Paço das Artes pela Escola de Comunicação e Artes da USP, em 2013. A curadoria do evento foi feita pela pesquisadora Patrícia Moran e pelo VJ Spetto – artista pioneiro brasileiro da criação audiovisual ao vivo. O tema da performance foi uma visão fragmentada do urbanismo geometricamente regrado de Brasília, continuando a pesquisa visual sobre as formas da cidade iniciada com a obra *Eixo X*.

Conceitualmente, a obra nasceu de uma ideia de expressão da cidade como sistema informático, da cidade como estúdio, da cidade como musa. Como capturar e processar os sons da cidade? Aqui já se esboçava o meu interesse teórico pelas questões sonoras e imagéticas proporcionadas pela experiência urbana de Brasília.

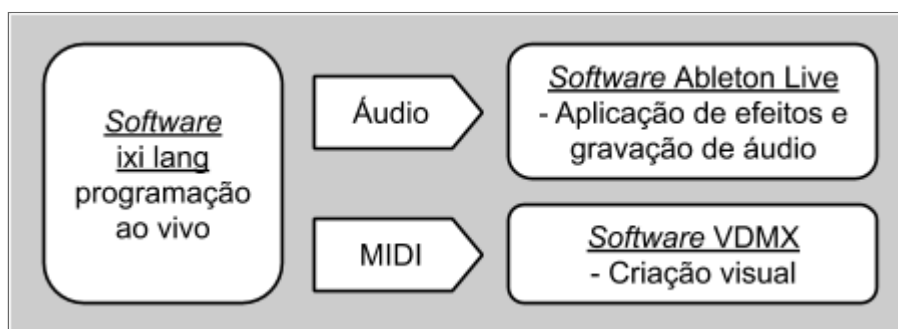


Gráfico 1. Esquema técnico da performance *MeditaMáquina*.

³² Vídeo com registro completo da performance *MeditaMáquina*:

< www.youtube.com/watch?v=qyvysqdWoKE >

O software de criação visual *VDMX* teve papel importante na realização desta performance. Ao receber comandos *MIDI* do sistema *ixi lang*, sincronizava os vídeos de cada trecho da performance de acordo com as batidas da música. Além disso, um dos pontos fortes do *VDMX* é a capacidade de capturar a tela de outros programas e misturá-la com outros vídeos. Graças a isso, pude compor diversos vídeos com a interface do *ixi lang*, mostrando o texto da programação ao vivo sendo digitado.

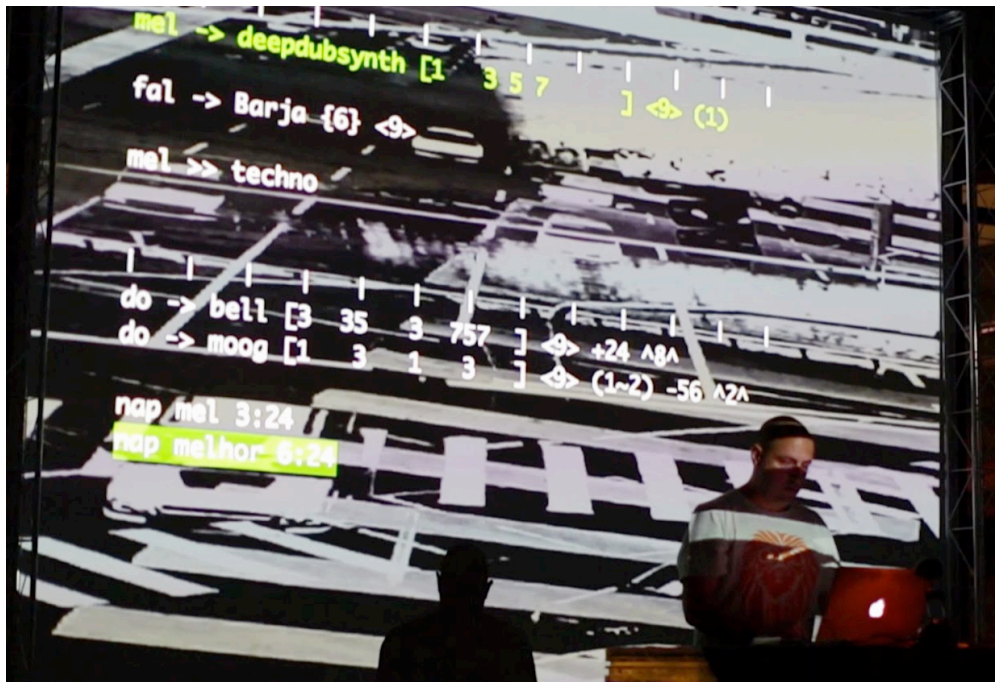


Imagem 15. Performance de programação ao vivo da obra MeditaMáquina.

Em uma performance de programação ao vivo, analogamente a um concerto de música ao vivo presencial, onde se vê o virtuosismo dos músicos, podem-se perceber as ações de escrita textual do artista transformando-se em sons e ritmos. Chamo a atenção para uma percepção do compositor Steve Reich: “Eu estou interessado nos processos perceptíveis. Quero poder ouvir o processo acontecendo através do som da música.” (REICH, p.1) É visível certa tensão na performance, tendo em vista a minha consciência da fragilidade do processo de programação ao vivo, com tantas variáveis e conexões que podem não funcionar a cada apertar de tecla. O erro é tão protagonista quanto o acerto; é visível e iminente.

2.3 Sonic Pi

O sistema de programação musical *Sonic Pi* foi desenvolvido pelo pesquisador e artista sonoro Sam Aaron, no Laboratório de Computação da Universidade de Cambridge, na Inglaterra. O objetivo inicial do projeto foi ensinar conceitos de programação e conceitos musicais ao mesmo tempo, tendo como público-alvo crianças a partir de 8 anos de idade. Como na Inglaterra o ensino de computação é obrigatório desde o ensino elementar, é interessante criar ferramentas lúdicas de aprendizado. Nos sistemas de *live coding* – não somente no *Sonic Pi* – a recompensa por realizar tarefas simples de programação é instantânea: a criação de sons experimentais ou a reprodução de peças musicais.

A primeira versão do *Sonic Pi* foi desenvolvida em 2012, sob encomenda da Fundação Raspberry Pi³³. A Fundação criou a linha de computadores em miniatura Raspberry Pi, com foco em ensino financeiramente acessível de informática. Os computadores precisavam de mais softwares para ensino de programação (e música). Desta demanda com apoio financeiro nasceu o *Sonic Pi*, e dela o sistema herdou seu nome. Dadas a simplicidade de programação e a conexão direta entre comandos e realização de saídas sonoras, o *Sonic Pi* é uma opção prática e viável de aprendizado como primeira linguagem de criação de *software*. (AARON, 2014)

Vale notar que o *Sonic Pi* foi o segundo sistema de *live coding* criado por Sam Aaron. O pesquisador já havia desenvolvido o sistema *Overtone*³⁴, que utiliza o *software SuperCollider* para síntese sonora e a linguagem *Clojure* para realização da programação musical. O sistema mostrou-se muito complicado para ser compreendido pelo público e também para ser usado casualmente. Ao se realizarem processos de criação sonora no *Sonic Pi*, acabam-se usando – e aprendendo – conceitos que são úteis em quase todas as outras linguagens de programação fora do universo de *live coding*.

O motivo da minha pesquisa e minha produção terem um foco maior no sistema *Sonic Pi* é, principalmente, sua grande facilidade de uso e, conseqüentemente, de ensino. Seu sistema de programação é especialmente fácil; em nenhum outro sistema de programação é tão simples tocar uma nota musical. Por exemplo, o comando isolado **play**

³³ Site da Fundação Raspberry Pi, criadora dos micro-computadores Raspberry Pi:
< www.raspberrypi.org >

³⁴ Site do sistema Overtone: < <https://overtone.github.io> >

:C já toca uma nota Dó. O *Sonic Pi* adota a convenção de notação musical em que cada letra corresponde a uma nota musical.

Dó	Ré	Mi	Fá	Sol	Lá	Si
C	D	E	F	G	A	B

Tabela 5. Convenção de correspondência de letras com notas musicais.

Uma vez escolhido um instrumento (**use_synth :piano**, por exemplo), podem-se tocar, com o comando **play**, notas musicais, representadas por letras ou números.

Cs3	Ds3	Fs3	Gs3	As3	Cs4	Ds4	Fs4	Gs4	As4	Cs5	Ds5	Fs5	Gs5	As5						
Db3	Ee3	Gb3	Ab3	Bb3	Db4	Eb4	Gb4	Ab4	Bb4	Db5	Eb5	Gb5	Ab5	Bb5						
49	51	54	56	58	61	63	66	68	70	73	75	78	80	82						
C3	D3	E3	F3	G3	A3	B3	C4	D4	E4	F4	G4	A4	B4	C5	D5	E5	F5	G5	A5	B5
48	50	52	53	55	57	59	60	62	64	65	67	69	71	72	74	76	77	79	81	83

Imagem 16. Parte da correspondência entre notas e numeração pelo padrão MIDI.

O *Sonic Pi* trabalha com notação musical por números ou letras. Podemos tocar as notas pelo mapeamento do teclado de um piano pelo padrão MIDI. Nesse padrão, 12 números correspondem a uma oitava. Diferentemente de um piano, podemos também tocar teclas “intermediárias”, inexistentes em um teclado (tais como 60,5 – entre o Dó e o Ré), sintetizando tonalidades diferentes, impossíveis para um piano normal. Observo aqui uma relação com os “pianos preparados” de John Cage, nos quais o artista inseria objetos dentro dos instrumentos para modificar a sonoridade resultante das cordas ou dos martelos.

```

1 use_synth :piano
2 # as 3 próximas linhas criam o mesmo som (Dó,Ré,Mí,Fá,Sol,Lá,Sí)
3 play_pattern [:C, :D, :E, :F, :G, :A, :B ]; sleep 7
4 play_pattern [:C4,:D4,:E4,:F4,:G4,:A4,:B4]; sleep 7
5 play_pattern [60, 62, 64, 65, 67, 69, 71]; sleep 7

```

Tabela 6. Código tocando seqüências de notas musicais com o *Sonic Pi*.

As letras :C, :D, :E, :F, :G, :A, :B correspondem às notas musicais Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si. As notas sustentadas são representadas com a letra **s** (:Cs4). As notas bemol são

representadas com a letra **b** (:Cb4). Ao representar as notas como letras, podemos especificar a oitava da nota:

- C é igual a C4.
- C3 é uma oitava abaixo (mais grave) do que C4.
- C5 é uma oitava acima (mais aguda) do que C4.

Interface do *Sonic Pi*

O *Sonic Pi* é um programa extremamente fácil de se baixar, instalar e, finalmente, usar, para apresentações ao vivo ou gravando o resultado sonoro. A interface gráfica do Sonic Pi é dividida em:

- Painel de programação: aqui são escritos os programas;
- Painel de log: janela de histórico, registro de erros e saída de texto;
- Painel de preferências e painel de ajuda;
- Painel de botões: comandos de tocar, parar, gravar, salvar o arquivo de texto ou de áudio;
- Abas: 9 áreas para programas diferentes.

Na figura abaixo vemos as áreas de programação, análise visual da geração sonora e retorno de informações (*log*).

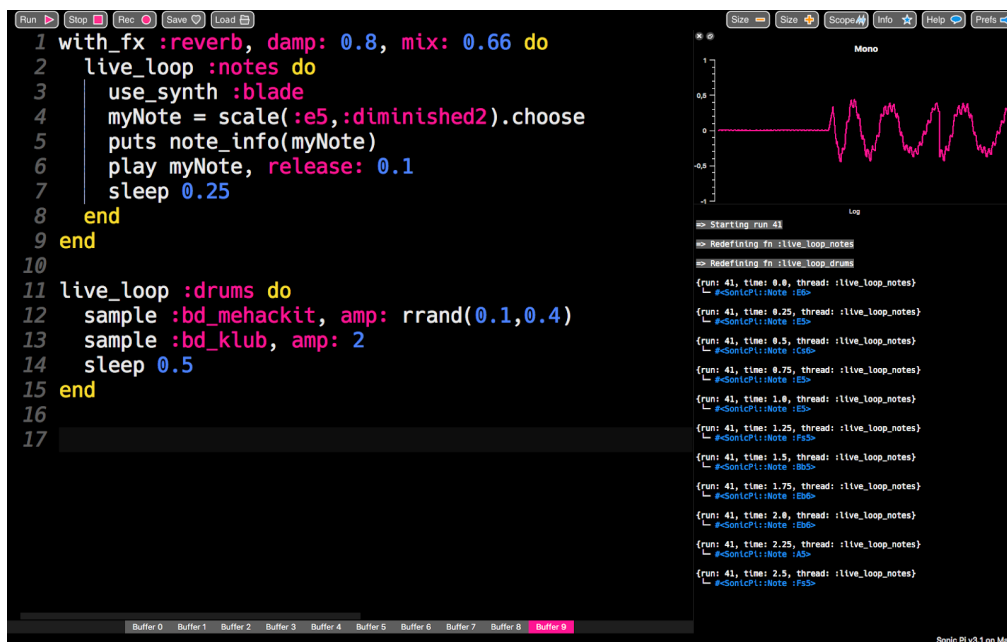


Figura 17. Interface do software de programação musical *Sonic Pi*.

Geração de sons

Os sons podem ser criados com as funções **play** e **sample**. O comando **play** toca notas musicais com o instrumento escolhido previamente; a versão 3.1 do Sonic Pi conta com 40 instrumentos (sintetizadores, ou *synths*, na nomenclatura do *Sonic Pi*). Já o comando **sample** toca arquivos de áudio (WAV, AIFF, FLAC) disponíveis dentro do Sonic Pi ou localizados no seu computador. Todos os sons produzidos pelo Sonic Pi são derivados dessas duas funções, com a exceção da função **sound_in**, que insere na composição o som captado pelo microfone ou placa de som do computador.

Tocando notas de uma escala em arpejo

Esse tipo de programação realiza uma improvisação de performance musical escolhendo notas a partir de uma escala pré-determinada.

```

1 live_loop :notas do
2   use_synth :pluck
3   play (:c3, :spanish).choose
4   sleep 1
5 end

```

Tabela 6. Código tocando notas escolhidas aleatoriamente a partir de uma escala musical.

Linha 1: Inicia o *loop* (trecho a ser repetido).

Linha 2: Seleciona o instrumento de síntese de violão.

Linha 3: Escolhe uma nota da escala espanhola, com raiz na nota Dó da 3ª oitava (C3).

Linha 4: Espera 1 compasso. No padrão de 60 BPM, equivale a 1 segundo.

Linha 5: Retorna ao início do *loop*.

Opções do comando play

amp: define o volume da nota tocada;

amp_slide: duração (medido em *beats* - batidas) da mudança de volume;

pan: posição no campo estéreo - esquerda/direita (-1 a 1);

pan_slide: duração (em *beats*) da mudança de pan (0 a 1);

attack: duração (em *beats*) do início da nota;

sustain: duração (em *beats*) da nota em seu volume total;

release: duração (em *beats*) do final da nota.

Jogando dados

Considero o acaso um dos pilares da criação de obras generativas, um dos temperos que torna a obra, a cada execução, uma surpresa. Vejamos como os números aleatórios são gerados normalmente por computadores: ao criarmos um programa para escolher números entre zero e cem, ao ser executado, o *software* gera os números 42, 11, 7, e assim por diante. Quando pararmos o programa e pedimos para que se execute o *software* novamente, aparecem os números 42, 11, 7 – novamente! Ou seja, normalmente o computador gera números aleatórios, mas, ao fazê-lo mais uma vez, cria a mesma sequência numérica. Há formas de usar criativamente ou de quebrar esse ciclo de repetições. A forma que uso com maior frequência é fazer com que o *software*, sempre que executado, mude sua origem (semente, *seed*) de randomização, baseado no segundo do horário em que o programa for iniciado (o horário 22:45:12 utilizaria como semente o número 12).

Outra forma de conseguir números realmente randômicos é utilizar variáveis que sabemos que são caóticas. O *site* random.org³⁵ disponibiliza números aleatórios e gravações sonoras de ruído baseados em coleta de ruídos atmosféricos do planeta. E se perguntarmos ao computador qual o horário atual (somente os segundos) e usarmos esse número para tocar notas? É simples: após descobrirmos tal número (que vai de 0 a 60 e depois se reinicia), adicionamos a ele o número 40; assim tocaremos as notas de 40 a 100. Se não somássemos 40, tocaríamos notas muito graves (algumas inaudíveis), de 0 a 60.

```

1 use_bpm 60
2 use_synth :fm
3 128.times do
4   t = Time.new
5   puts t.sec, ' -> ', t.sec + 40 #mostra a nota escolhida
6   play t.sec + 40, amp: 2.2
7   sleep 1
8 end

```

Tabela 7. Transformando cada segundo, de 0 a 59, em uma nota musical.

Uma variação do código anterior, com o ponteiro do segundo modificando também parâmetros do sintetizador (*divisor* e *depth*):

³⁵ Site para geração de números, ruídos sonoros randômicos e outras combinações, tal como sequências de números para jogar na loteria: < www.random.org >

```

1 use_bpm 120
2 use_synth :fm
3 with_fx :normaliser, mix: 0.5 do
4   128.times do
5     t = Time.new
6     y = ((t.sec+1)/61.0) #gera fração entre 0.0 e 1.0
7     play t.sec + 40, amp: 1.6, divisor: 2.0 * y, depth: 32.0 * y
8     sleep 0.5
9   end
10 end

```

Tabela 8. Modificando parâmetros de um sintetizador do Sonic Pi.

Dessas combinações e experimentações com o código-fonte, matéria prima tão maleável que dá lugar ao acaso e ao erro, materializa-se o fazer da obra de arte. Citando o pesquisador de novas mídias Lev Manovich, a arte encontra-se entre o claro e o escuro, entre a técnica e o acidente. (MANOVICH, 2018, 31'20")

Outra forma de inserção de imprevisibilidade nos resultados audiovisuais é a conexão dos dados e algoritmos existentes com a interação humana, seja no ato da programação, seja no ato de fruição da obra.

Fiat vox: fazendo o computador falar

O áudio dessa ação é executado diretamente pelo sistema operacional; pode ser ouvido com outros sons do *Sonic Pi*, mas não pode receber efeitos sonoros nem ser gravado pelo *Sonic Pi*. Uma maneira de gravar o som de voz juntamente com a composição do *Sonic Pi* é usar programas de captura interna de áudio, tais como o *software* comercial *Loopback Audio*³⁶ ou o *software* livre *Soundflower*³⁷, ambos para o sistema *macOS*. Essa função só funciona com um recurso de síntese do terminal do sistema operacional, que não existe em sistemas *Linux* e *Windows*, mas apenas em sistemas *macOS*.

```

1 system("say Sonic Pi")
2 sleep 2
3 system("say -v luciana -r 300 i am Sonic Pi")
4 sleep 2
5 system("say -v felipe -r 100 i am Sonic Pi")

```

Tabela 9. Utilizando a síntese do voz nativa do sistema macOS.

³⁶ Página do programa *Loopback Audio*: < www.rogueamoeba.com/loopback >

³⁷ Página do programa *Soundflower*: < <https://github.com/mattgall/Soundflower> >

Linha 1: Solicita ao sistema *macOS* que pronuncie a frase “Eu sou o *Sonic Pi*”;

Linha 2: Aguarda dois segundos até o próximo comando;

Linha 3: Solicita ao sistema *macOS* que pronuncie a frase “Eu sou o *Sonic Pi*” com a voz de sonoridade brasileira “Luciana”, com a velocidade de execução 300 (rápida);

Linha 4: Aguarda dois segundos até a execução do próximo comando;

Linha 5: Solicita ao sistema *macOS* que pronuncie a frase “Eu sou o *Sonic Pi*” com a voz de sonoridade brasileira “Felipe”, com a velocidade de execução 100 (lenta).

Sound Design com Sonic Pi

O *Sonic Pi* dispõe de vários tipos de sintetizadores que podem tocar notas musicais ou receber um sinal sonoro de microfone ou instrumento externo (**sound_in**).

Sonoridade	Sintetizadores do Sonic Pi
Acústicos	piano, pluck
Inspiração em sintetizadores reais	<i>prophet, tb303</i>
Ondas sonoras básicas	<i>pulse, sine, saw, square, supersaw, tri</i>
Ondas modificadas com oscilação	<i>mod_beep, mod_fm, mod_pulse, mod_sine, mod_saw, mod_tri</i>
Ondas modificadas com oscilação	<i>dpulse, dsaw, dtri</i>
Inspirada em sons de <i>video games</i>	<i>chipbass, chiplead</i>
Sons ambientes	<i>dark_ambience, growl, hollow, hoover</i>
Sinos	<i>pretty_bell, dull_bell</i>
Ruídos	<i>noise, bnoise, chipnoise, cnoise, gnoise, pnoise</i>
Entrada de som via interface de áudio	<i>sound_in, sound_in_stereo</i>
Outros	<i>beep, fm, subpulse, tech_saws, zawa</i>

Tabela 10. Tipos de sintetizadores inclusos no software Sonic Pi.

Podem ser aplicados efeitos em cada som emitido pelo *Sonic Pi*, sejam notas musicais sintetizadas ou a reprodução de trechos de gravações sonoras (*samples*). O que

torna o Sonic Pi um sistema extremamente poderoso é a possibilidade de encadeamento de efeitos em cascata – o resultado de um filtro alimentando a entrada de som de outros filtros.

2.3.1 Oficinas *CODE MUZIK*

O primeiro objeto de estudo desta pesquisa de doutorado foram as pesquisas realizadas entre junho e novembro de 2016, cujo foco foi a realização de um estudo sobre as possibilidades criativas e educacionais da prática de programação de *software* para criação sonora. O estudo visa a mapear a abrangência da prática artística e as potencialidades do ensino de criação musical por meio de desenvolvimento de *software* para computadores. A possibilidade de replicação das experiências de ensino realizadas é potencializada pelo *website* do projeto, que conta com extenso material didático de sons e trechos de código de programação sonora com o *Sonic Pi*.

Sobre a contribuição das oficinas para a pesquisa, pude observar um crescimento da minha autonomia como programador, adquirida com o desembaraçar de questões técnicas de grupos com participantes de perfis de experiência diferenciados com relação a programação e criação musical, que também trouxeram a vivência de como ativar o entusiasmo dos participantes em criar programas de computador.



Imagem 18. Oficina *CODE MUZIK* no Anexo do Museu Nacional da República.

Foram realizados 6 módulos de oficinas e performances audiovisuais, que contaram com a participação de um músico convidado, a fim de propiciar um diálogo e interação entre música com instrumentos tradicionais e música com programação de *software*. Esses mesmos músicos participaram de análises sobre o material criado nas oficinas, permitindo um mapeamento para multiplicação das experiências por outros grupos. Foram criados, durante o projeto, relatório de pesquisa, apostila didática e videoaulas para acompanhar o processo de aprendizado nas oficinas e nos desdobramentos do projeto. O projeto vislumbrou a mistura e o crescimento mútuo das ciências humanas e exatas, uma vez que as práticas desenvolvidas e os profissionais envolvidos são multidisciplinares (desenvolvimento de *software*, música e artes visuais). O computador já intermedia o ensino, a produção e, principalmente, o consumo de música.

O projeto propôs uma importante mudança de paradigma: transformar a postura de consumo em investigação, exploração e criação. Essa mudança também abre portas para uma ampliação do escopo ferramental de estudantes de ciências humanas e exatas, trabalhando, ao mesmo tempo, capacitação para as Artes e para Tecnologias da Informação. A música foi utilizada como foco das atividades, que caminharam em confluência com as artes visuais, com resultado de expressão audiovisual em novas mídias.

Foram latentes as sensações de empoderamento e apropriação tecnológica vivenciadas pelos participantes. Durante a prática de ensino das oficinas, pude prever, a partir de experiências relatadas por Sam Aaron e Alexandra Cárdenas, que a experiência de aprendizado poderia ser usufruída inclusive por crianças. As práticas similares já realizadas por mim (oficinas, performances artísticas, o próprio mestrado em arte-educação – usando meu *software Quase-Cinema VJ*) indicaram um grande potencial de valorização do processo lúdico da criação musical no ensino de programação e vice-versa – uma vez que os conceitos e processos computacionais tradicionais podem dar inesperados e surpreendentes frutos musicais. A proposta baseou-se completamente em uso de *software* livre, o que possibilitou a multiplicação dos recursos criativos com o menor ônus financeiro possível.

As atividades do ciclo de oficinas incluíram:

- Criação de material didático, visando à multiplicação das ações de capacitação;
- Realização de oficinas presenciais;
- Realização de performances;
- Análise do material apresentado nas performances;

- Avaliação do ferramental proposto como ferramentas educacionais multidisciplinares.

As oficinas foram oferecidas gratuitamente e patrocinadas pelo primeiro edital de Pesquisa Musical do Fundo de Apoio à Cultura (FAC) da Secretaria de Cultura do Governo de Brasília (2016). O projeto também contou com a parceria do Museu Nacional do Conjunto Cultural da República de Brasília, instituição que apresentou o projeto e contribuiu com apoio técnico e disponibilização de espaços físicos para a realização das oficinas presenciais (Auditório Kalunga e Anexo do Museu). Foram locados os seguintes equipamentos para a realização das oficinas:

- 2 projetores de vídeo de 6.000 *lumens*;
- 2 TV's de 44 polegadas;
- Mesa de mixagem e gravação de áudio multipistas de 8 canais;
- Cabeamentos de áudio para os participantes;
- 2 Microfones sem fio;
- 10 computadores para uso dos participantes.

Ramiro Galas foi o primeiro convidado do ciclo de seis oficinas presenciais. Ramiro é um músico e pesquisador com trabalhos na área de música ao vivo e DJ e produtor musical do dueto Forró Red Light.



Imagem 19. Oficina CODE MUZIK 1 com o músico convidado Ramiro Galas.

Uma das maiores descobertas/invenções da primeira oficina foi a de como programar um sequenciador de bateria eletrônica diretamente pelo *software Sonic Pi* – e

somente com ele. Essa técnica mostrou-se de extrema facilidade e utilidade para as criações de todas as outras oficinas já realizadas durante esta pesquisa. Os objetivos principais da oficina com Ramiro foram realizar uma introdução geral ao processo de programação ao vivo e a traduzir os ritmos e procedimentos de criação de música eletrônica para o formato de criação do *Sonic Pi*.

A segunda oficina foi realizada com Vavá Afiouni³⁸, eclético multi-instrumentista e compositor, atuante em carreira solo e com a banda Toró de Palpite. Buscaram-se durante a oficina a produção de códigos musicais de estilos diversificados e o estudo de metodologia de transcrição de melodias para a linguagem do *Sonic Pi*. Vavá mostrou-se interessado em participar de outros módulos da oficina, com o intuito de realizar um programa de ensino de teoria musical para um grupo já iniciado em programação musical.



Imagem 20. O multi-instrumentista Vavá Afiouni durante a segunda oficina.

No exemplo de código a seguir, composto durante a oficina de baixo, está a linha de baixo da música *Billie Jean* (1982), do cantor e compositor Michael Jackson. A forma de colocar as notas na programação seguem o padrão do sequenciador de notas musicais desenvolvido na oficina anterior, feita com Ramiro Galas. O objetivo foi criar, além de uma reprodução da música em questão, variações sobre o mesmo tema e ritmo. Um efeito desse processo de criação baseado em estilos existentes é uma compreensão mais profunda e uma contribuição à análise do gênero musical em questão (COLLINS, 2003).

³⁸ Site do músico Vavá Afiouni: < www.vavaafiouni.com >

```

1 live_loop :billieJean do
2   use_synth :beep
3   play :G4, amp: ring(1,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,0)[y]
4   play :A4, amp: ring(0,0,0,1, 0,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,0)[y]
5   play :Bb4, amp: ring(0,0,0,0, 0,0,0,0, 1,0,0,0, 0,0,0,0)[y]
6   play :A4, amp: ring(0,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,1, 0,0,0,0)[y]
7   play chord(:G4,:m7),amp:ring(1,0,0,0, 0,0,0,0)[y]*0.5,release: 6, if one_in(2)
8   sleep 1
9   y = y + 1
10 end

```

Tabela 11. Código Sonic Pi de trecho da música Billie Jean.

O convidado seguinte foi Gérson Deveras: poeta, compositor e cantor que lançou discos solo e com a banda Os Cachorros das Cachorras. Gérson falou sobre o processo de musicalização da palavra e da colocação da palavra falada e cantada por cima de batidas musicais. Os participantes da oficina foram incentivados a criar dois tipos de materiais musicais: bases musicais com ritmos brasileiros para uso em posterior improvisação vocal, e textos para leitura, gravação e posterior manipulação experimental com a metodologia de de criação de *software*. Foi explorada a experimentação e produção de *software* para manipulação de vozes gravadas, por meio do uso de filtros e recortes com o sistema de *samples* (amostras musicais e trechos de áudio gravados) do *Sonic Pi*.

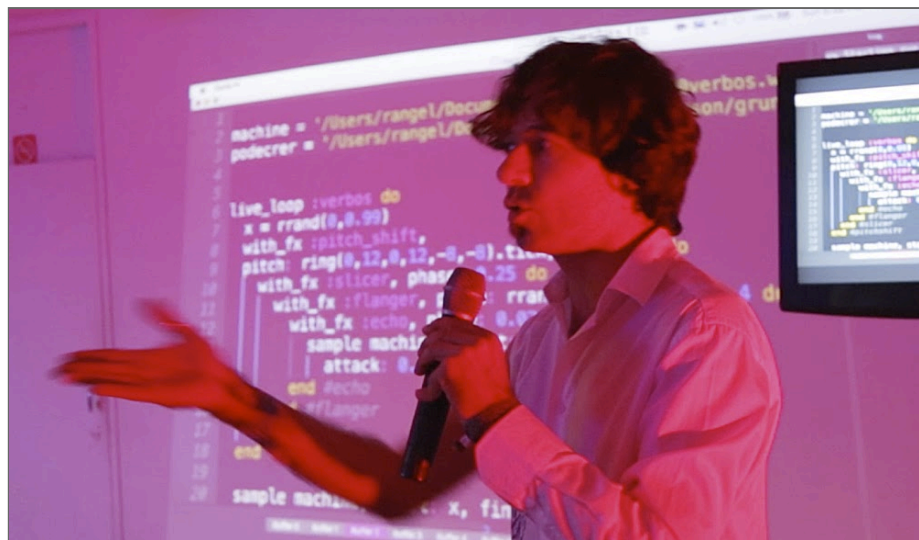


Imagem 21. Gérson Deveras em improvisação vocal com música de código.

Graças à fluente criatividade, flexibilidade e controle vocal do artista convidado, ficou muito claro na oficina o potencial de contribuição entre homem e máquina. Nas horas finais da oficina, quando estimulada a improvisação e a mesclagem de

ideias, os participantes puderam executar suas composições em *software* enquanto o cantor encaixava sobre as batidas letras de canções e poesias.

Sérgio “Cepa” Azevedo é guitarrista e foi o convidado da oficina seguinte. Graças à familiaridade do público com instrumentos como a guitarra e o violão elétrico, essa foi uma das oficinas mais demandadas. Também foi a oficina na qual vimos os participantes trazerem seus próprios instrumentos musicais e participarem ativamente das performances de final de dia – tanto com suas guitarras quanto com código.



Imagem 22. Oficina com participação de Cepa no Museu Nacional da República.

A oficina com o guitarrista Cepa teve como foco o uso do *Sonic Pi* como um processador de efeitos sonoros em tempo real. Isto é, criamos composições / sistemas capazes de capturar o áudio proveniente dos instrumentos (guitarras e violões elétricos) e aplicar efeitos imediatamente, tais como pedais de guitarra. A comparação com pedais de guitarra foi inevitável, e constatamos a flexibilidade e um grande potencial criativo com o sistema programático, uma vez que pedais de guitarra costumam fazer um só efeito, com poucos parâmetros configuráveis. Trabalhando os efeitos com o uso do *Sonic Pi*, pudemos atribuir variáveis aleatórias, estáticas ou passíveis de mudanças dinâmicas, às configurações, vinculando os efeitos às ações do performer, em tempo real. Um dos desafios técnicos da oficina foi o de acostumar-nos com as possibilidades dos efeitos em tempo real, especialmente as possibilidades de controle intuitivo de efeitos de eco e retorno (*feedback*).

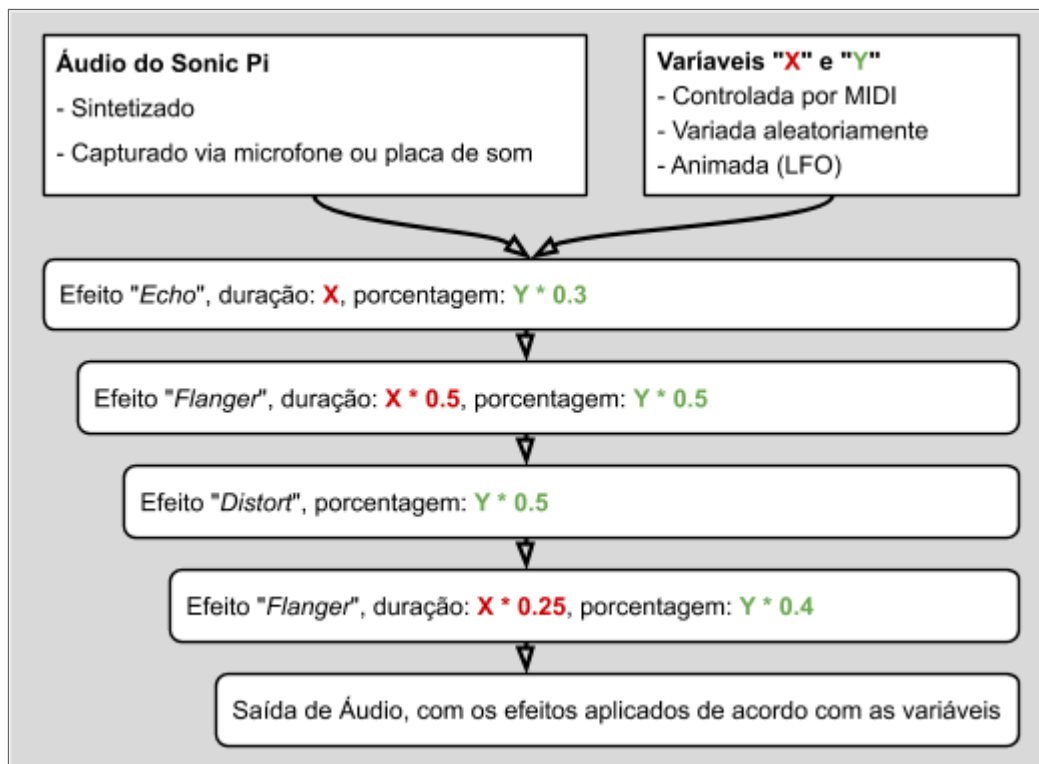


Gráfico 2. Fluxograma de áudio no Sonic Pi com efeitos dinâmicos ao vivo.

A próxima oficina foi com Rodrigo Barata, baterista e DJ atuante nos projetos Criolina e Muntchako. O foco foi a criação de batidas com programação, que em diálogo com as batidas orgânicas do músico convidado pudessem produzir resultados inusitados e frases musicais passíveis de posterior desenvolvimento.



Imagem 23. Rodrigo Barata durante oficina de percussão com Sonic Pi.

Um dos maiores desafios da oficina foi a sincronização entre os *softwares* desenvolvidos pelos participantes da oficina e o músico convidado, com sua bateria “real”. Os ritmos explorados foram baseados em Música Popular Brasileira e *rock*. A questão mais discutida durante a oficina de percussão foi: o computador deve acompanhar o músico humano ou vice-versa?

Acabamos percebendo que cada formato tem seu potencial criativo próprio. Porém, se fôssemos fazer uma prova, o ser humano ganharia, devido a sua flexibilidade e capacidade orgânica de adaptação. De acordo com a sua programação, a máquina nunca erra. Mas – ainda – não foi programada para ter sensibilidade ou bom senso para discernir entre o certo e o errado – o que, nós humanos, por muitas vezes, também não temos. Aqui podemos voltar ao referencial de Ferreira Gullar, quando diz que o homem é, por natureza, incompleto, que sempre precisou inventar as suas ferramentas (VIANA, 2005).

Na oficina final, convidei Luiz Olivieri: músico, artista visual e pesquisador acadêmico, autor de projetos nas áreas de educação e sonificação. A oficina com Olivieri teve o intuito de reunir todo o conhecimento e técnicas desenvolvidas nas outras oficinas, objetivando práticas de composição e performance musicais. Olivieri trouxe para os participantes seus conhecimentos teóricos e práticos de arranjo, traduzindo os preceitos tradicionais para o terreno da programação de *software*. Aprendemos como desmembrar uma composição em várias partes: introdução, desenvolvimento, pontes, e *loops* principais. Foi a oficina em que mais pudemos debater e experimentar o conceito de imaginação, composição e performance musical sem o uso de partituras convencionais. Também foram realizados experimentos de criação sonora com instrumentos caseiros, tais como caneta marcadora laser e utensílios de cozinha, ou um espremedor de laranjas, que quando rodado, criava um efeito intermitente na luz laser.

Introduzimos o conceito de programação de ritmos com algoritmos euclidianos de distribuição de elementos (sonoros). O pesquisador musical Godfried Toussaint, em sua pesquisa *The Euclidean Algorithm Generates Traditional Musical Rhythms*, fez uma “redescoberta” do tratado de elementos geométricos³⁹ do matemático grego Euclides (300 A.C.), relacionando-o a ritmos de música tradicional (*world music*) de todo o mundo (TOUSSAINT, 2005), à exceção da indiana. Euclides desenvolveu um cálculo de distribuição de elementos em espaços determinados (que podem ser torres em uma muralha medieval ou notas musicais em uma medida temporal!). O *Sonic Pi* possui uma

³⁹ História e influência nas ciências do tratado *Elementos* de Euclides:
< https://en.wikipedia.org/wiki/Euclid's_Elements >

função que distribui notas ou *samples* em espaços de tempo determinados: o comando **spread** (espalhar), que recebe dois parâmetros: itens e vagas.



Imagem 24. Luiz Olivéri demonstrando sonificação de frequências de raio laser.

Um fluxo de trabalho que se repetiu – por mostrar-se frutífero técnica e criativamente – foi um ciclo de:

- 1) Explicação teórica e técnica sobre composição com programação ao vivo;
- 2) Demonstração de pequenas composições;
- 3) Período de experimentação pelos participantes;
- 4) Rodadas de apresentações, atenção individual e troca de idéias entre os participantes sobre caminhos possíveis para cada criação sonora.

Alguns participantes do público destacaram-se na realização das propostas das oficinas. Fernando Mazoni, percussionista do grupo musical performático Patubatê, ao participar da oficina com o artista Gérson Deveras, criou batidas com ritmos brasileiros no sistema Sonic Pi, disponíveis no material didático online *Os Ritmos de Coco e Maracatu*. A atriz e cantora Ingrid Galvão realizou uma série de improvisos vocais, acompanhada de códigos executados por outros participantes da oficina de Luiz Olivéri. O artista Phil Jones, praticante de música com tecnologia de longa data, mostrou a todos suas composições e técnicas avançadas de programação no *Sonic Pi*.

Que aprendemos com os sistemas desenvolvidos e processos criados? A exploração dos sistemas individualmente, em grupo, e juntamente com os músicos

convidados levou a uma série de conclusões – e inúmeras outras indagações técnicas e criativas a serem desenvolvidas no curso dos estudos de doutorado, iniciados em 2016.

Em que se transforma a pessoa após a oficina? Com certeza em alguém com menos medo de empreender projetos que incorporem código de computador. Os principais objetivos das oficinas foram alcançados: desmistificação do processo de criação com programação de código e capacitação para criação em diversos estilos musicais com o sistema *Sonic Pi*.

Material didático

Fez parte da proposta de pesquisa e desenvolvimento do doutorado em andamento a criação de material didático online sobre a prática artística com a técnica de *live coding*, disponível em uma parte dedicada do *site Quase-Cinema Lab*⁴⁰. Mais do que uma tradução do manual original do *Sonic Pi*, o material explora detalhadamente todos os instrumentos virtuais disponíveis no *software* e apresenta exemplos de código que podem ser executados imediatamente no *Sonic Pi*, incentivando a compreensão e a experimentação por meio da combinação de vários pedaços de código e modificação dos valores atribuídos a variáveis.

A organização do material didático acompanhou a ordem de transmissão de conhecimentos seguida durante as oficinas presenciais, misturando referências teóricas e técnicas com práticas de criação musical via *live coding*.

⁴⁰ *Link* do material didático sobre *Sonic Pi* produzido para as oficinas:
< www.quasecinema.org/sonicpi.html >














































Projeto de pesquisa Prática e Ensino Musical com Programação de Software Sonic Pi - Material Didático Online		
 · O que é o Sonic Pi?	 · Live Coding	 · Textos de referência
 · Referências artísticas	 · Interface do Sonic Pi	 · Quais funções posso usar?
 · Tocando notas musicais	 · Instrumentos	 · Acordes
 · Beats (Ritmos)	 · Escalas	 · Arpeggios
 · Tocando samples · Tocando loops	 · Samples do Sonic Pi · Usando seus samples · Download de samples	 · Usando o sistema de ajuda
 · Explorando os exemplos de código	 · Efeitos	 · Mixando e gravando músicas
 · Gravação multipistas	 · Conexão com Ableton Live	 · Jogando dados
 · Variáveis	 · Programando um sequenciador	 · Controles de fluxo (if, case)
 · Ritmos Euclidianos	 · Texturas musicais / drones	 · Organizando ideias musicais
 · Um metrônomo	 · Afinando o Sonic Pi em 432Hz	 · Capturando áudio ao vivo
 · Controlando Sonic Pi com relógio	 · Controlando Sonic Pi com teclado	 · Controlando Sonic Pi com mouse
 · Controlando o Sonic Pi com equipamentos MIDI	 · Atalhos do Sonic Pi	 · Janela de informações (log)
 · Sonic Pi é Ruby	 · Usando GEMS	 · Lendo arquivos de texto
 · Lendo arquivos da web	 · Controlando Sonic Pi com Ableton Live (OSC)	 · Controlando Sonic Pi com Processing (OSC)
 · Exemplos de músicas	 · Softwares auxiliares	 · Material Oficinas

Imagem 25. Website com material didático sobre composição musical com o Sonic Pi.

O material didático online também conta com registros em vídeo das seis oficinas. Duas matérias da Rede Globo de televisão também estão disponibilizadas na página *web* do projeto. Uma das entrevistas foi gravada na segunda oficina CODE MUZIK e outra na demonstração feita no evento *Campus Party Brasília*.

2.3.3 Projeto *Weekly Beats 2014*

É interessante relatar o projeto/desafio *Weekly Beats* (Batidas Semanais) – do qual participei em 2014 e 2016 – para compreender o desenvolvimento da minha obra audiovisual. Durante o ano de 2014, participei de um desafio de criar uma música por semana, totalizando 52 obras⁴¹ durante o ano (feito repetido com regras similares em 2016).

O desafio bianual *Weekly Beats* não tem prêmios, somente a satisfação de missão cumprida e, principalmente, a evolução das práticas criativas dos participantes. Além de produção musical, propus a mim mesmo que cada uma das minhas obras deveria ser uma música com um vídeo, ou seja, criei 52 obras audiovisuais. A pressão (ou vontade de estar em dia com o “jogo”) de ter de pensar, criar e finalizar uma vídeo-arte, entre segunda-feira e domingo, é um incentivo que alavancou minha capacidade criativa como em nenhum ano anterior!

Ao delimitar as características principais das obras, procurei fazer com que os vídeos tivessem sons e visuais conectados com as temáticas da espiritualidade e da conexão do ser humano com o meio ambiente – no caso, mais urbano que bucólico, ainda que Brasília possibilite as duas explorações visuais. Apesar de muitos carros, vemos nas obras – e na cidade – muitas árvores. Os títulos dos vídeos procuram trazer ganchos para a temática, como podemos observar na obra *How to levitate (Como levitar)*. No vídeo, podemos ver meus pés em um plano contínuo, em primeira pessoa, andando sobre a água (em um truque de fotografia e composição de pós-produção).

Durante o desenvolvimento da estética visual das peças, procurei uma coerência por meio de elementos como a edição de vídeo, adotando uma linguagem que fizesse presentes elementos de câmera lenta, repetição e uso de planos únicos ou poucos planos. Outros aspectos que conectaram visualmente as 52 obras foram a paleta reduzida e com uso de cores muito saturadas e o efeito incidental de *pixels* grandes: quadrados de diferentes tamanhos, animados de acordo com as imagens do vídeo.

⁴¹ Lista de reprodução com as 52 obras completas:

< www.youtube.com/playlist?list=PLEqi0nIP3VnpEKGtjMRcH001akEalXTfi >


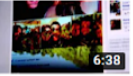


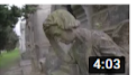


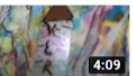
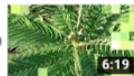

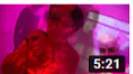






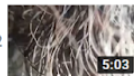



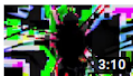
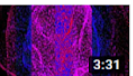


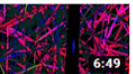



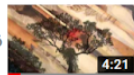

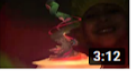
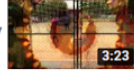


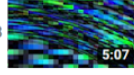

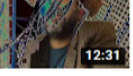
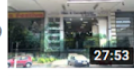



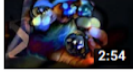

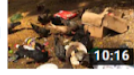


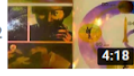




1	 rANGEL "sweatingHeart" Alexandre Rangel	19	 rANGEL "curtindo" Alexandre Rangel	37	 rANGEL "motherLode" Alexandre Rangel
2	 rANGEL "Tasting you: illumination" Alexandre Rangel	20	 rANGEL "almafuerte" Alexandre Rangel	38	 rANGEL "cavalo branco" Alexandre Rangel
3	 rANGEL "bataille" Alexandre Rangel	21	 rANGEL + Naura Timm "tarot" Alexandre Rangel	39	 rANGEL "um canto" Alexandre Rangel
4	 rANGEL "animalElectricity" Alexandre Rangel	22	 rANGEL + Madame Quin Quin "meditation: pink quartz" Alexandre Rangel	40	 rANGEL "janaína" Alexandre Rangel
5	 rANGEL "theDawn" Alexandre Rangel	23	 rANGEL "one infinite drive" Alexandre Rangel	41	 rANGEL "materialize" Alexandre Rangel
6	 rANGEL "upsideDown" Alexandre Rangel	24	 rANGEL "interConnected" Alexandre Rangel	42	 rANGEL "noise to music ratio" Alexandre Rangel
7	 rANGEL "36hoursDay" Alexandre Rangel	25	 rANGEL "sãoJorge" Alexandre Rangel	43	 rANGEL "welcome to the sky" Alexandre Rangel
8	 rANGEL + rANGEL "spiderBlues" Alexandre Rangel	26	 rANGEL "countryDrive" Alexandre Rangel	44	 rANGEL "dama da noite" Alexandre Rangel
9	 rANGEL "suuba" Alexandre Rangel	27	 rANGEL "Saci" Alexandre Rangel	45	 rANGEL "I brought my body and soul here" Alexandre Rangel
10	 rANGEL "OuterSpaceCarnival" Alexandre Rangel	28	 rANGEL "break" Alexandre Rangel	46	 rANGEL "therapy" Alexandre Rangel
11	 rANGEL "mu-dança" Alexandre Rangel	29	 rANGEL "1x7" Alexandre Rangel	47	 rANGEL "salamandra" Alexandre Rangel
12	 rANGEL "primeiraMissa" Alexandre Rangel	30	 rANGEL "visão" Alexandre Rangel	48	 rANGEL "green and blue horizon" Alexandre Rangel
13	 rANGEL + rANGEL "jogos - que ão preciso ganhar" Alexandre Rangel	31	 rANGEL "enta" Alexandre Rangel	49	 rANGEL "W3 flow" Alexandre Rangel
14	 rANGEL "iemanjah" Alexandre Rangel	32	 rANGEL "how to levitate" Alexandre Rangel	50	 rANGEL "following" Alexandre Rangel
15	 rANGEL "slowDrive inside myBrain" Alexandre Rangel	33	 rANGEL "staying, leaving, shaking" Alexandre Rangel	51	 rANGEL "brasília paris" Alexandre Rangel
16	 rANGEL + Fernanda Jacob "semba (sambãr é rezar)" Alexandre Rangel	34	 rANGEL "unlocking" Alexandre Rangel	52	 rANGEL "current skin / future of the skin" Alexandre Rangel
17	 rANGEL "Santo Guerreiro" Alexandre Rangel	35	 rANGEL "machine for trance'n'dance" Alexandre Rangel		
18	 rANGEL "Toto Tzara" Alexandre Rangel	36	 rANGEL "macro sky" Alexandre Rangel		

Imagem 26. Lista de obras do projeto Weekly Beats 2014.

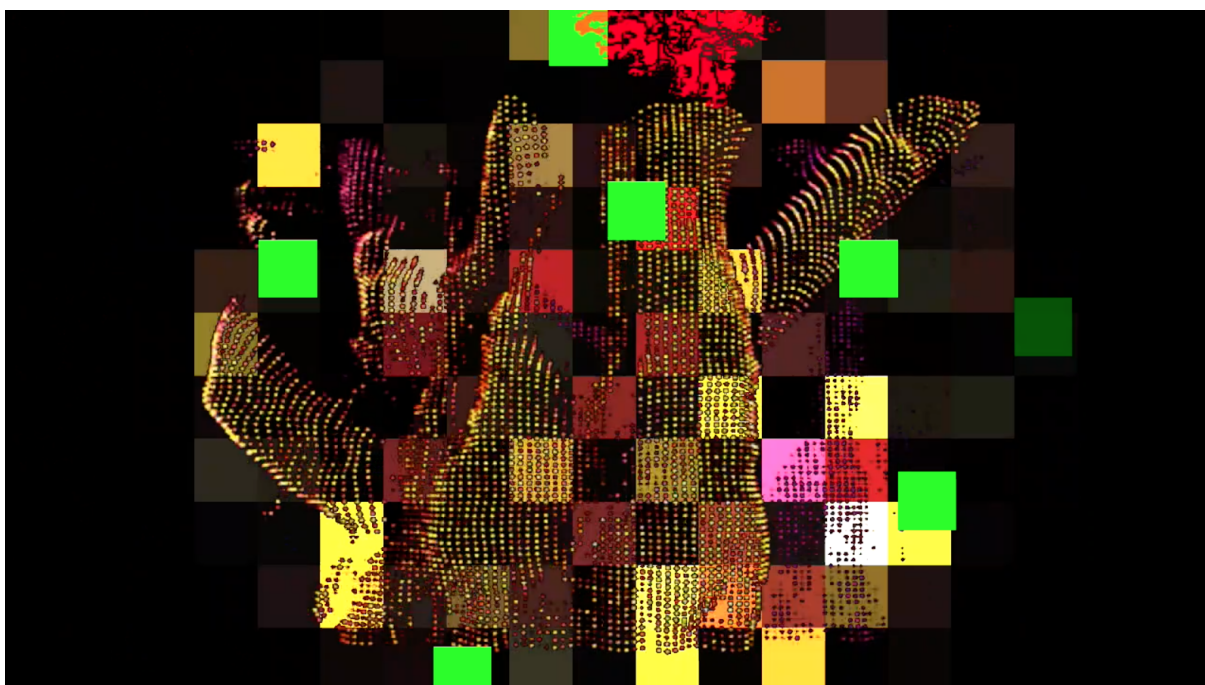


Imagem 27. Frame da obra *Sweating Heart*, com nuvem de pontos de profundidade coloridos.

Na imagem anterior, vemos uma das obras criadas nesta série – a mais significativa, a meu ver, intitulada *Sweating Heart (Coração Suando)*, criada com equipamento de gravação tridimensional. A captação das imagens foi feita por meio de um sensor *Kinect 1*, registrando nuvens de pontos de profundidade (*point cloud*, na terminologia de criação 3D). Para fazer a captação das informações de profundidade, embarcamos em um carro um computador e um sensor *Kinect*, conectado via cabo USB, gravando sequências de imagens em tons de cinza. Cada tom de cinza entre preto e branco identifica a distância entre os pontos da imagem e a câmera do sensor. Para funcionar com o carro em movimento, sem uma tomada elétrica, o sensor teve o sistema de alimentação adaptado para funcionar com conector de eletricidade de interior automotivo (antigo aquecedor de acendedor de cigarro).

A parte sonora da obra foi toda composta com gravações de campo que registravam cantos de cigarras, muito características da paisagem sonora de Brasília. Tudo o que ouvimos na composição, soando como um baixo ou como elementos percussivos, são sons derivados das gravações de cigarras. Para a composição foi utilizado o *software reNoise*⁴². O *reNoise* é um programa de produção musical baseado nos ambientes de produção musicais digitais dos anos 1990, os *trackers*, que funcionavam normalmente em computadores das linhas *Commodore Amiga* e *Atari ST*. Uma das características específicas dos *trackers* é ter linhas do tempo que viajam no sentido vertical, diferentemente do

⁴² Site do software de produção musical *reNoise*: < www.renoise.com >

sentido horizontal que quase a totalidade dos softwares de edição e criação audiovisual adotam hoje em dia, o que prova que características das interfaces de operação gráfica são só convenções/tendências.

Sistemas de regras também são possíveis de serem criados e executados em softwares de edição de vídeo, como o popular Adobe Premiere e o Blender (o programa de criação 3D Blender também edita vídeos). A construção visual das obras do desafio criativo foi realizada quase que totalmente com o software de edição Apple Final Cut Pro X⁴³.

É possível criar um “sistema lógico” dentro de um software de edição de vídeo. Um dos pontos-chave, que opera como uma bifurcação do fluxo lógico, é a função de recorte (ou key), que pode excluir ou incluir partes da imagem, baseando-se em cores ou no brilho de cada ponto (color key e luminance key). Os vídeos dessa série são, na sua grande maioria, compostos de planos contínuos – sem cortes – e em câmera lenta. A camada de inserção poética encontrou-se na lógica de colorização e composição de efeitos e camadas. Podemos ver a seguir um esquema do pensamento de construção como sistema/fluxograma e a imagem resultante:

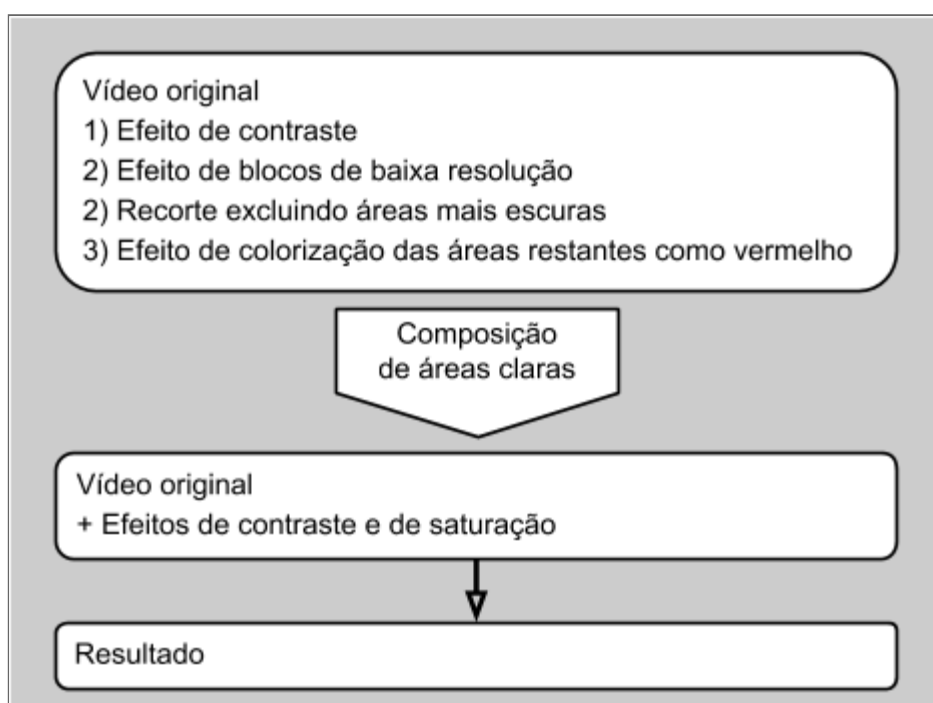


Gráfico 3. Esquema de construção com fluxo lógico aplicado em sistema de edição de vídeo.

⁴³ Página do software de edição de vídeo *Apple Final Cut Pro X*:

< www.apple.com/final-cut-pro >

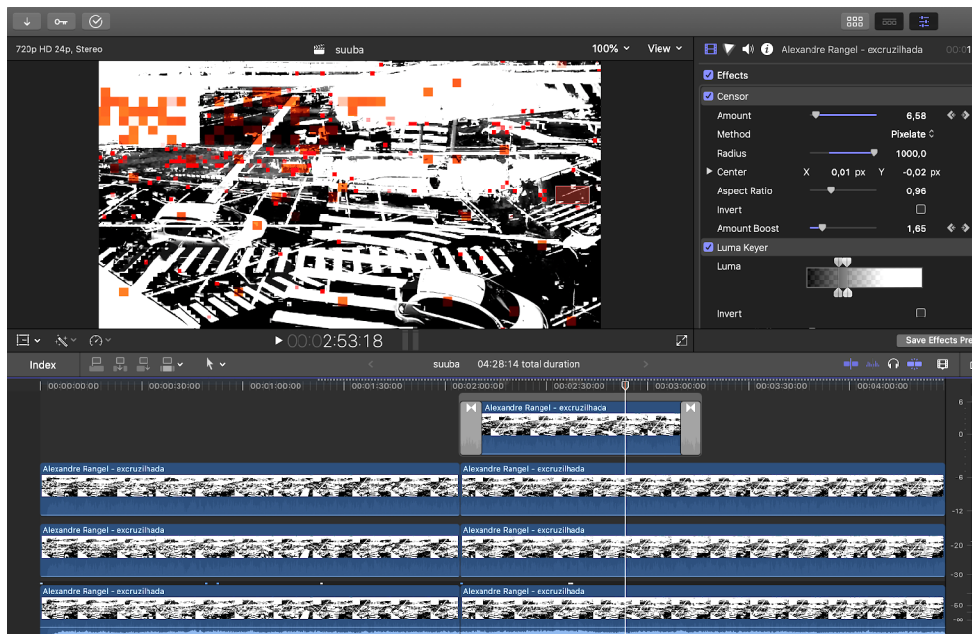


Imagem 28. Configuração da linha do tempo (timeline) da obra "Suuba".

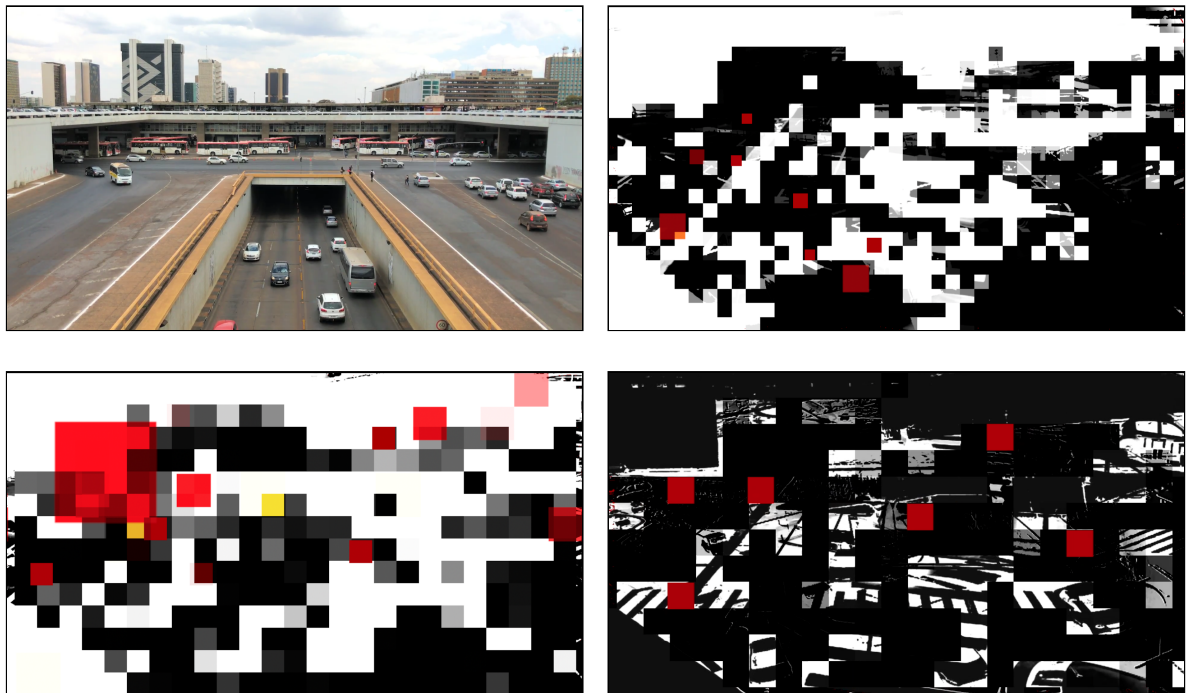


Imagem 29. Etapas de composição da obra Suuba, parte do Weekly Beats 2014.

2.3.4 Projeto *Weekly Beats* 2016

Em 2016, já com esta pesquisa de doutorado em andamento, me propus a criar 52 músicas (uma por semana), usando o ambiente de programação musical do *Sonic Pi*. No caso das 52 obras com programação musical, as práticas de reuso e *remix* foram incentivadas, uma vez que o código-fonte completo de todas as composições foi

disponibilizado na internet em formato executável e – o mais importante – modificável pelo “usuário final”. Até mesmo o conceito de público é questionado, uma vez que, com pouco esforço, podem-se gerar obras derivadas, em diálogos com as produções originais.

Criei as seguintes regras para o processo, como estímulo criativo:

1) Utilizar somente o *Sonic Pi* para a criação das composições.

2) Utilizar dois sample sonoros colhidos aleatoriamente do banco de sons online Freesound. O *site* tem uma funcionalidade de escolha de sons inesperados, por meio da funcionalidade “*Give me a random sound*” (Me dê um som randômico).

Can Ince destaca o processo de auto-regragem nos processos artísticos em sua dissertação de mestrado em música: “Artistas impondo limites arbitrários a si próprios para encorajar a criatividade é uma prática comum em vários campos criativos. Talvez exista aqui um ponto de convergência, onde o caminho mais produtivo para essa forma de criatividade seja os artistas se empoderando com o conhecimento e as ferramentas para imaginar e criar seus próprios sistemas fechados para experimentação musical e artística.” (INCE, p.37)

O código-fonte comentado das 52 composições realizadas com o sistema *Sonic Pi* constitui o Apêndice I desta tese.

2.3.5 *Sábio ao Contrário*

“Alexandre rANGEL encarna a persona do *Sábio ao Contrário* em uma performance-ritual de *remix* de filosofia e religião do Ocidente e do Oriente e música eletrônica experimental – uma leitura de tradução livre da obra de filosofia chinesa Tao Te Ching e animações de ilustrações religiosas do século XVII.” (*release* da performance *Sábio ao Contrário*)

As ilustrações usadas nesse *remix* audiovisual fazem parte de iniciativa de uso livre do banco de imagens do Museu Nacional da Holanda (*Rijksmuseum*⁴⁴). O extenso arquivo de imagens pode ser consultado por meio de palavras-chave. Para essa obra, busquei ilustrações em nanquim (e técnicas similares, com acabamento em preto e branco) com os temas religiosos de anjos e seus antagonistas. As imagens monocromáticas funcionam melhor para projeção de vídeo com colorização posterior, ao vivo.

⁴⁴ Site com banco de dados aberto de imagens do *Rijksmuseum*:
< www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio >

Em uma obra como essa, onde é claro o momento de estreia, de dia de performance, fica muito evidente para mim a diferença entre os momentos de programar e performar: da solidão à tensão eufórica da apresentação em público.

Realizei a performance de abertura do *Taichung Soft Power Forum (Fórum Taichung de Poder Cultural)*, na cidade de Taichung, em Taiwan, no ano de 2015. Publiquei uma pequena tiragem de 300 livretos com poesia, ilustrações e código da trilha sonora da performance de abertura do fórum. O código-fonte do livreto é no sistema Sonic Pi, e pode ser reproduzido facilmente: basta que se copiem e coleem os trechos de programação para o ambiente do *Sonic Pi*.

A performance também foi realizada duas vezes no *Festival SESC de Inverno*, em Petrópolis e Teresópolis, no estado do Rio de Janeiro, e duas vezes em Brasília, no Museu Nacional da República e no centro da cidade (Setor Comercial Sul), para a gravação de trecho do documentário *Intervenções Urbanas*, da diretora Lorena Figueiredo.



Imagem 30. Performance *Sábio ao Contrário* no Museu Nacional da República.

Trecho da performance em Taiwan e oficina:

< www.youtube.com/watch?v=t2gcFI4fe40 >

Performance no Museu Nacional da República, em Brasília:

< www.youtube.com/watch?v=bpEOgs9EplA >

2.3.6 Brasília 1960-2160

A performance audiovisual *Brasília 1960-2160*⁴⁵ apresenta uma visão de futuro com estética dos anos 1950/1960, quando Brasília foi pensada, criada e inaugurada. A performance mistura imagens da construção de Brasília com figuras antigas de discos voadores, e possui trilha sonora criada com o *Sonic Pi* e visuais criados com o *software VDMX*.

Visualmente, a obra tira do lugar comum as imagens de *drones*, fazendo composições de imagens aéreas de Brasília com imagens de arquivo da construção da Capital e desenhos de naves futuristas e discos voadores extraterrestres.

Apresentado como projeto para o aniversário de Brasília, a obra foi contemplada em edital da Secretaria de Cultura do Distrito Federal para realização de performance audiovisual nas comemorações do ano de 2017.



Imagem 31. Performance Brasília 1960-2160 no Museu Nacional da República.

⁴⁵ Registro em vídeo de trechos da performance *Brasília 1960-2160*:
< www.youtube.com/watch?v=YirEN_mUOjc >

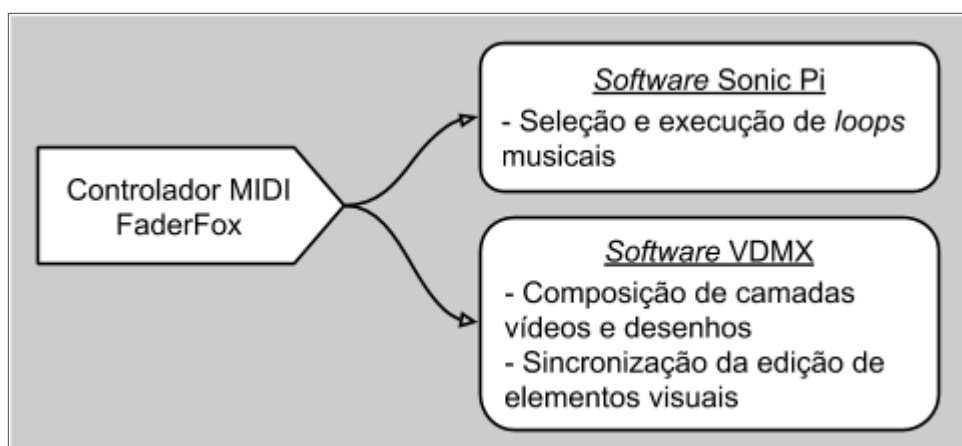


Gráfico 4. Esquema técnico da performance Brasília 1960-2160.

2.3.7 Emoção Artificial

Emoção Artificial é um sistema computacional⁴⁶ que trata da dualidade entre a criação de significado objetivo e subjetivo (com visualização e sonificação) e a desconstrução do significado por meio da superexposição. Propõe uma interpretação do conteúdo sonoro desvinculada do significado textual e uma interpretação geométrica e matemática das letras, dos espaços e da pontuação gramatical. Cria um diálogo com a poesia concreta por meio da objetificação e descontextualização de frases das manchetes jornalísticas. O jogo das palavras com os sons imprevisíveis chama a atenção para o papel da arte de levantar questões ao invés de dar respostas prontas; de escolher questões ao invés de respondê-las. O nome da obra é um trocadilho com a expressão “inteligência artificial”, quase que um cálice sagrado da pesquisa em computação na década atual.

Duas características marcantes do sistema foram a surpresa em relação algumas matérias jornalísticas encontradas pelo programa e a presença de uma espécie de sarcasmo ou até mesmo ironia por parte do *software* – se é que o programa consegue expressar personalidade. Sem se preocupar com a sobreposição dos temas musicais ao o conteúdo das matérias, muitas vezes o sistema apresentava notícias de conteúdo extremamente trágico acompanhadas de temas sonoros alegres e festivos. Essas edições traziam certamente uma sensação de estranhamento quando assistidas pelo público.

⁴⁶ Página da obra, com registro de exposição e cerca de dez horas de trechos de de notícias lidas e sonorizadas pelo sistema: < www.alexandrangel.art.br/emocaoartificial.html >



Imagem 32. Obra *Emoção Artificial* na exposição *A/RISCADO: Arte, Ciência e Tecnologia*.

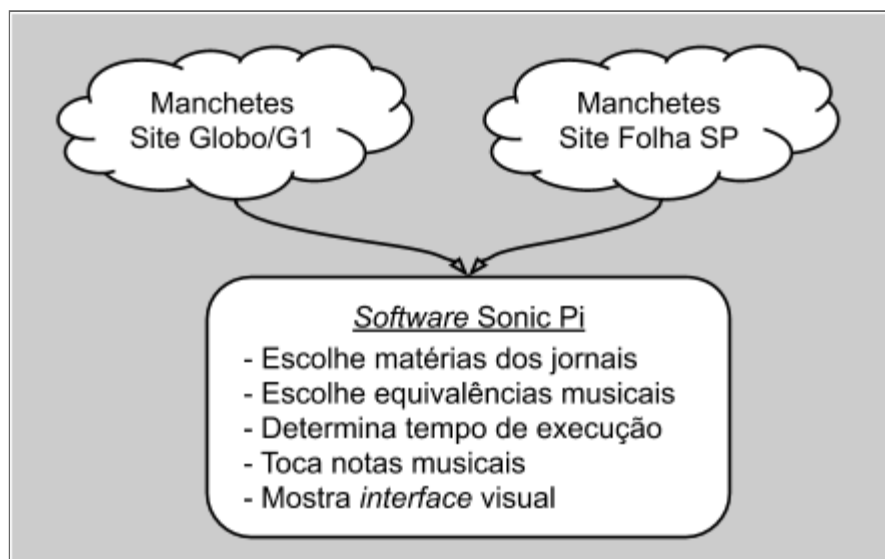


Gráfico 5. Esquema técnico da obra *Emoção Artificial*.

O processo que o *software* realiza para a criação audiovisual é:

- 1) Escolha e leitura de fluxos de informação do tipo RSS⁴⁷ a partir de dezenas de *links* de seções de jornais *online*;
- 2) Escolha do mapeamento entre letras e eventos sonoros (notas musicais ou *samples*, tais como sons de peças percussivas) de acordo com a Figura 38;
- 3) Escolha aleatória de sintetizador de som entre os 42 instrumentos padrão do Sonic Pi;
- 4) Determinação de velocidade da performance sonora (BPM, Batidas Por Minuto) a partir do tamanho da manchete escolhida (notícias com mais texto são executadas mais rapidamente do que notícias curtas);
- 5) Execução sonora, acompanhada de detalhamento de interpretação da manchete escolhida.

Nessa obra, as matérias primas são o tempo e o espaço, relativizados pelo acaso inserido pela programação. A regra é bagunçada pelo acaso.

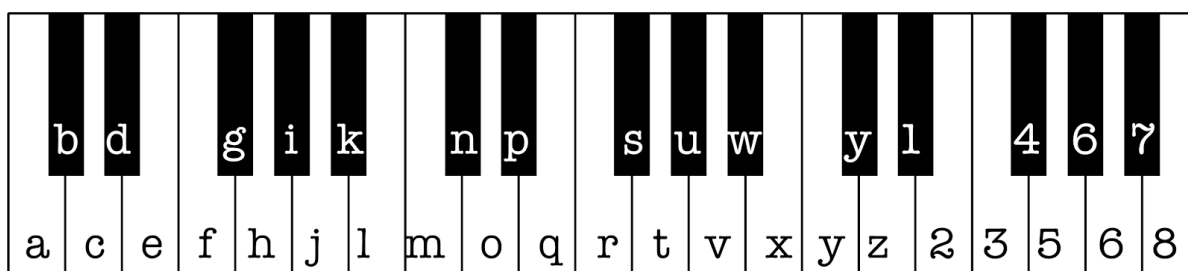


Imagem 33. Mapeamento de letras em notas musicais na obra *Emoção Artificial*.

A inovação tecnológica realizada neste projeto foi a capacitação do sistema *Sonic Pi* para ler manchetes de jornais a partir da internet. Descobri a possibilidade técnica de expandir as funções do sistema *Sonic Pi* por meio de extensões da sua linguagem padrão, o Ruby. Com uma "gema" *Ruby* (as extensões do *Ruby* são chamadas, de *GEMS*) adicionada a seu sistema, o *Sonic Pi* ganhou o poder de ler arquivos de texto a partir da internet. Os arquivos que considerei mais estáveis e interessantes, do ponto de vista de fluxo de informações, foram os resumos de notícias no formato RSS dos jornais online Folha de São Paulo e Globo/G1. Os arquivos dinâmicos RSS são mais adequados para captura de texto do que uma página normal de internet (HTML), pois não contém

⁴⁷ Um fluxo de notícias RSS é um endereço fixo, dentro de um *site*, onde notícias, ou outro fluxo de dados, são atualizadas constantemente. Exemplo de um endereço com fluxo de texto RSS: < <http://feeds.folha.uol.com.br/emcimadahora/rss091.xml> >

informações de diagramação ou imagens, facilitando a leitura por meio de software automatizado.

2.3.8 Performance telemática TOPLAP 15

“*TOPLAP 15 - Slicing sonic thoughts on a Turing machine*”⁴⁸ (Fatiando pensamentos sonoros através de uma máquina de Turing) foi uma performance que realizei em 2019 como parte da transmissão ao vivo de comemoração dos 15 anos da TOPLAP, uma organização internacional dedicada ao *live coding*. É interessante acompanhar um agrupamento tão diverso, com dezenas de performances usando – abertamente – a mesma técnica: a programação ao vivo de diferentes programas. Krzysztof Szlifirski, diretor do Estúdio de Música Experimental da Rádio Polonesa, indagou, em 1970: “A aplicação de novas tecnologias influencia e condiciona o valor e a originalidade de uma obra de arte?”

Para a parte visual da performance foi criada uma animação de elementos gráficos com o sistema *Blender* complementado pelo programa de modelagem e animação paramétrica *Sverchok*⁴⁹. Essa animação, uma vez finalizada em formato MP4, foi importada para ser visualizada pelo *software* de edição ao vivo *VDMX*. Em uma camada visual na frente do grafismo, pode-se ver a interface textual de programação ao vivo do *Sonic Pi*. Um recurso do *software Sonic Pi*, acessível pelo painel de preferências do programa, permite uma configuração de transparência, desvendando quaisquer outras imagens que estejam na tela do computador. Essa obra serviu como desenvolvimento técnico para o que veio a tornar-se a obra *Esculturas Quânticas*, explorando as possibilidades técnicas da ligação dinâmica entre os programas *Blender* e *Sonic Pi*.

⁴⁸ Vídeo da performance *TOPLAP 15 - Slicing sonic thoughts on a Turing machine*:
< www.youtube.com/watch?v=_r0PLWJyRDk >

⁴⁹ Site do sistema *Sverchok*, *software* complementar ao *Blender*:
< http://nikitron.cc.ua/sverchok_en.html >

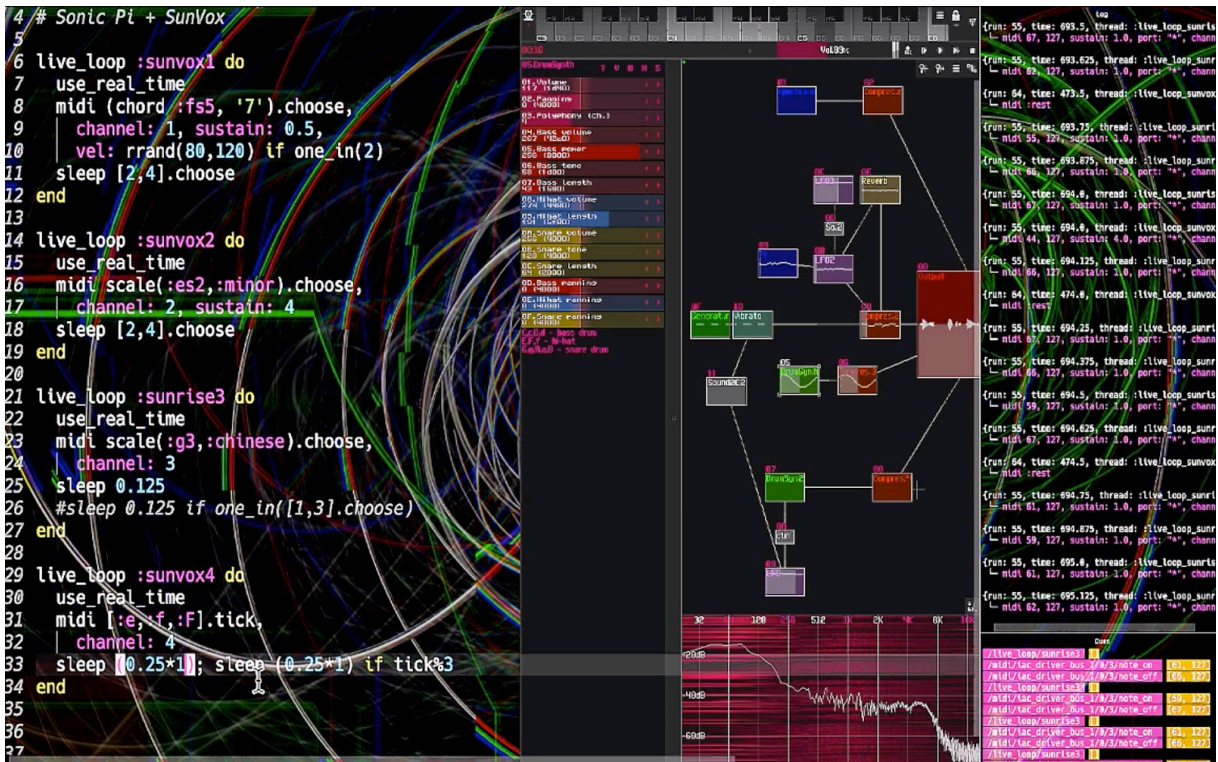


Imagem 34. Tela da performance, mostrando simultaneamente Sonic Pi, SunVox e VDMX.

A composição musical foi criada com o *Sonic Pi* juntamente com o software livre de produção musical *SunVox*⁵⁰, ambos rodando em sistema *macOS* (a mesma combinação sonora também funcionaria em sistemas *Linux* ou *Windows*). A programação, ao ser criada ao vivo no *Sonic Pi*, gerava notas musicais no padrão MIDI, direcionadas ao *SunVox*. O *Sonic Pi* não sintetizava nenhum som, permanecendo sempre em silêncio e enviando notas e comandos MIDI. Cada *loop* (trecho de programação musical em repetição) do *Sonic Pi* foi direcionado para canais diferentes do *SunVox*: dois sintetizadores e duas baterias eletrônicas. Vale ser notado que o *SunVox* é um programa extremamente leve, o que não traz prejuízo de velocidade de processamento para o computador executando o *Sonic Pi*.

O *SunVox* é a simplificação máxima do sistema de programação por fluxograma. Sua simplicidade tecnológica e de interface permite que se brinque com ele, inclusive em celulares e equipamentos obsoletos (em outras circunstâncias de processamento, com softwares mais tradicionais). A flexibilidade e a leveza de manuseio do *SunVox* vêm do fato do seu desenvolvedor, o russo Alexander Zolotov, ter desenvolvido todo o programa, incluindo a interface gráfica de usuário (GUI – *Graphical User Interface*),

⁵⁰ Site do sistema SunVox: < www.warmplace.ru/soft/sunvox >

sem o uso de bibliotecas de programação – tornando o *software* independente de outros desenvolvedores, podendo funcionar facilmente em vários sistemas operacionais.

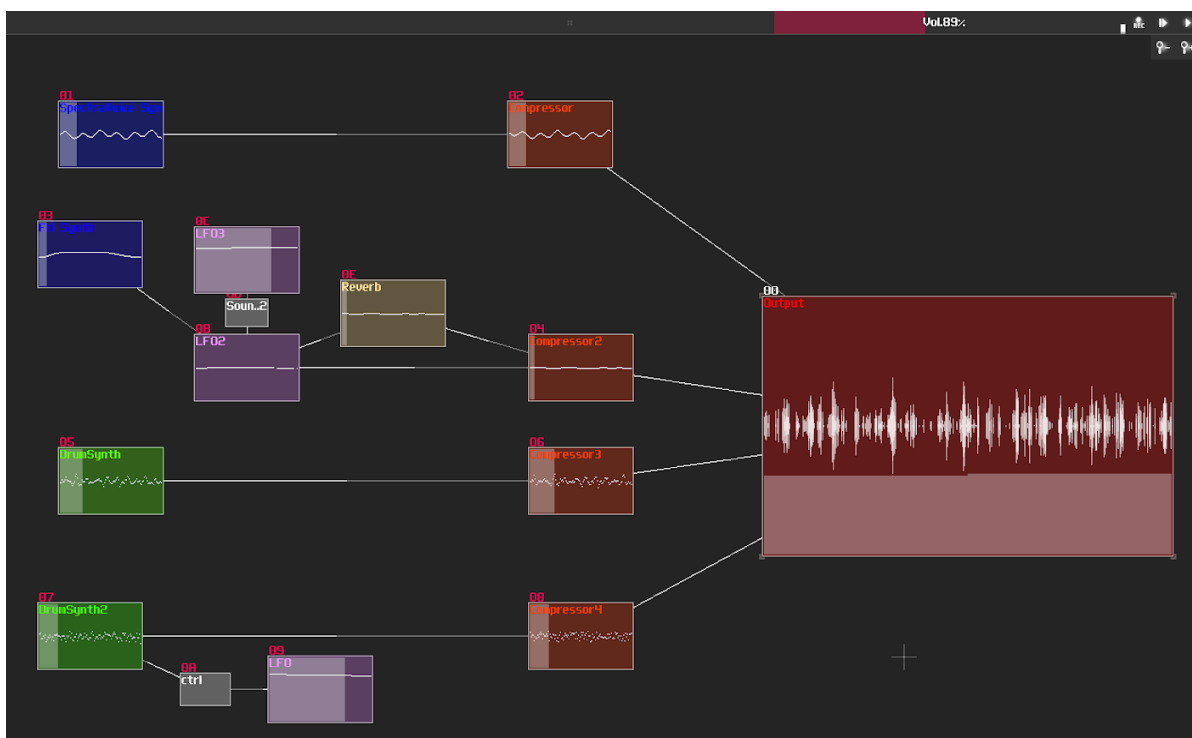


Imagem 35. Software SunVox recebendo notas MIDI em quatro canais diferentes.

O sistema *SunVox* permite também a reprodução dinâmica de música generativa *online* para execução em computador de mesa, *tablet*, *smartphone* ou em navegador de internet⁵¹.

Ao comentar sobre o resultado dessa performance, o desenvolvedor americano David Lublin, criador do *software VDMX*, relatou-me, em e-mail pessoal, planos de criação de um sistema de *live coding* interno para o seu sistema de *remix* audiovisual. O sistema permitiria controlar os parâmetros visuais disponíveis na *interface* gráfica do *VDMX*. A programação poderia também o acesso a *sites* de bancos de imagens na internet, tais como o repositório de animações GIF Giphy⁵². Sugeri ao desenvolvedor a possibilidade de pesquisa de sons do banco do sons *Freesound*, para uso no ambiente do sistema *VDMX*, que já tem possibilidades avançadas de manipulação de imagem e som ao vivo.

⁵¹ Biblioteca *SunVox* para execução musical dinâmica *online*:
< <http://warmplace.ru/soft/sunvox/jsplay> >

⁵² Repositório *online* de animações no padrão GIF: < <https://giphy.com> >

2.3.9 Performances telemáticas Algorave

O termo *Algorave* foi criado a partir da fusão de duas palavras em inglês: *algorithm* (algoritmo – equação ou função matemática, trecho de um programa de computador) e *rave* (festa de música eletrônica). Ou seja, uma festa de programação.

- Performance *Algorave 5th Birthday*. Duração: 29 minutos; data: 18-março-2017:
< www.youtube.com/watch?v=Z6-eC1bEWzk >
- Performance *Algorave 6th Birthday*. Duração: 29 minutos; data: 18-março-2018:
< www.youtube.com/watch?v=updb3O6zOiy >

2.4 ORCA

O sistema *ORCA*⁵³ é uma das maiores novidades na cena de sistema de programação ao vivo dos últimos anos. É desenvolvido pelo casal Rekka e Devine Lu Linvega – enquanto navegam em um veleiro pelo planeta! O *software* é uma mistura de sistema de programação e tabuleiro de jogo, com elementos sonoros. Sua natureza gráfica bidimensional permite a criação e visualização de vários pontos de geração de sons (que podem ser referidos com pulsos, cursores, ou cabeças de *playback*).

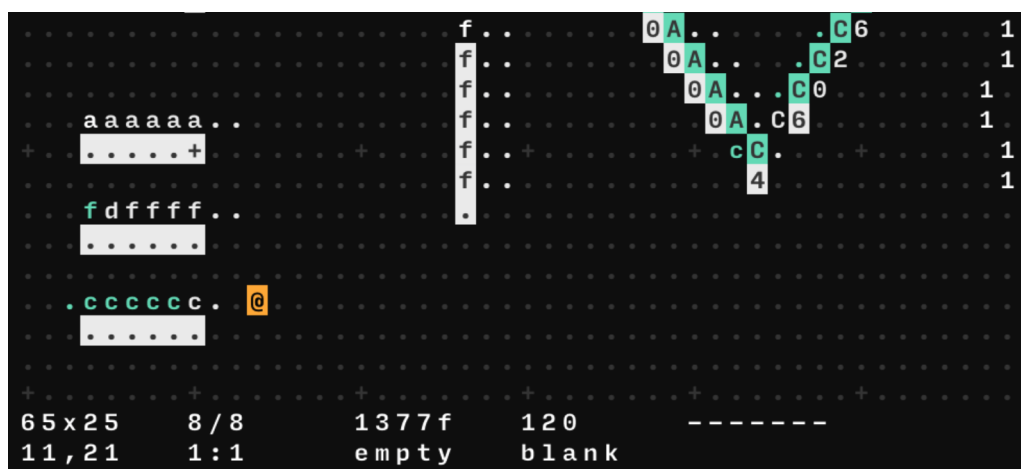


Imagem 36. Interface do sistema de programação ORCA.

O *software* *ORCA* não produz sons sozinho, mas pode enviar comandos (nos formatos MIDI, OSC ou UDP) para síntese sonora em outros *softwares*, tais como o *Sonic Pi* ou o *Ableton Live*.

⁵³ Site do sistema *ORCA*: < <https://wiki.xxiivv.com/#orca> >

Observo o campo de experimentação do sistema *ORCA* como uma ligação com as produções e experimentos com partituras visuais, permitindo uma espécie de desenho com o código e interpretações sonoras e visuais ao mesmo tempo. Sistemas de live coding como o *ORCA* são a concretização de prática que transformou profundamente, durante aproximadamente os últimos 100 anos, o conceito e o papel da partitura musical. Tornaram real a utopia de fusão entre composição, execução e improvisação audiovisual.

No sistema *ORCA*, cada letra maiúscula é uma função de programação. Como exemplos, a letra **A** adiciona, a letra **C** gera uma sequência de números, a letra **R** gera números randômicos, etc. Como são feitas operações aritméticas de programação, onde cada função é expressada (e resolvida) em apenas uma letra, como é o caso do *ORCA*? Vejamos os seguintes quatro exemplos, ilustrados na figura seguinte:



Imagem 37. Exemplos de funções básicas do sistema ORCA.

- 1) Na primeira coluna da imagem, vemos o uso da função **A**, que adiciona os dois números que estão aos seus lados e apresenta o resultado embaixo;
- 2) Na segunda coluna, a função **C** realiza um contador, iniciando no número da esquerda e terminando no número da direita, apresentando o valor atual na linha de baixo;
- 3) Na terceira coluna, a função **R** gera números aleatórios contidos entre os números que estão aos seus lados. Aqui vemos uma novidade: gerar números entre 0 e Z?! Sim. Como o *ORCA* precisa expressar suas funções e resultados com apenas um caractere, foi adotado um sistema de contagem com base 36. Ou seja, podem-se expressar 36 números com os algarismos de **0** a **9** e as letras de **A** a **Z**;
- 4) Na quarta coluna, vemos a utilização da função **R**, em cima de um comando de nota MIDI, para modificar a nota sendo escolhida aleatoriamente. O símbolo de dois pontos (:) pode ser acompanhado de 5 parâmetros, de acordo com os caracteres à sua direita: 1) o canal MIDI, especificando o instrumento sendo tocado; 2) a oitava da nota; 3) a nota; 4) a velocidade (intensidade) da nota e, finalmente, 5) a duração da nota. Os parâmetros de intensidade e duração são opcionais.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

Tabela 12. Tabela de contagem com numeração base 36.

2.4.1 Tocando Brasília

Um jogo? Um instrumento? Ou uma cidade – inteligente? A obra *Tocando Brasília* explora a relação entre os papéis de jogador e cidadão, propondo momentos de sensibilização e atuação política, em dias de vigilância, de controle de dados, e da internet das coisas (*IoT - internet of Things*). Quem manipula a quem: a cidade ao ser humano ou o contrário? O *software* interativo mistura imagens de satélite e textos do urbanista Lúcio Costa, permitindo que o público manipule os mapas e toque a cidade como uma partitura.

Software Art? Jogo Contemplativo? Talvez os dois ao mesmo tempo; além de fazer diálogos com a Vídeoarte e a Arte Sonora. Um dos pontos mais emblemáticos dessa obra é justamente o fato da sua natureza ser baseada em suportes híbridos. A pesquisadora Donna Cox, pioneira nos campos de arte computacional e visualização científica, afirma que a atividade multidisciplinar tornou-se um fator chave para a era pós-moderna e que proíbe a classificação das obras meramente pelo meio (COX, 1989, p.9). Traço também uma relação com o conceito de invenção do artista Hélio Oiticica, que evita a classificação e definição de formato e suporte da obra durante a sua concepção.

Procurei construir metáforas sonoras da cidade sem cair no lugar-comum do arquétipo urbano moderno, como o som de automóveis, pássaros ou pessoas, assim descrevendo a paisagem sonora de forma afetiva e menos como registro acústico realista.

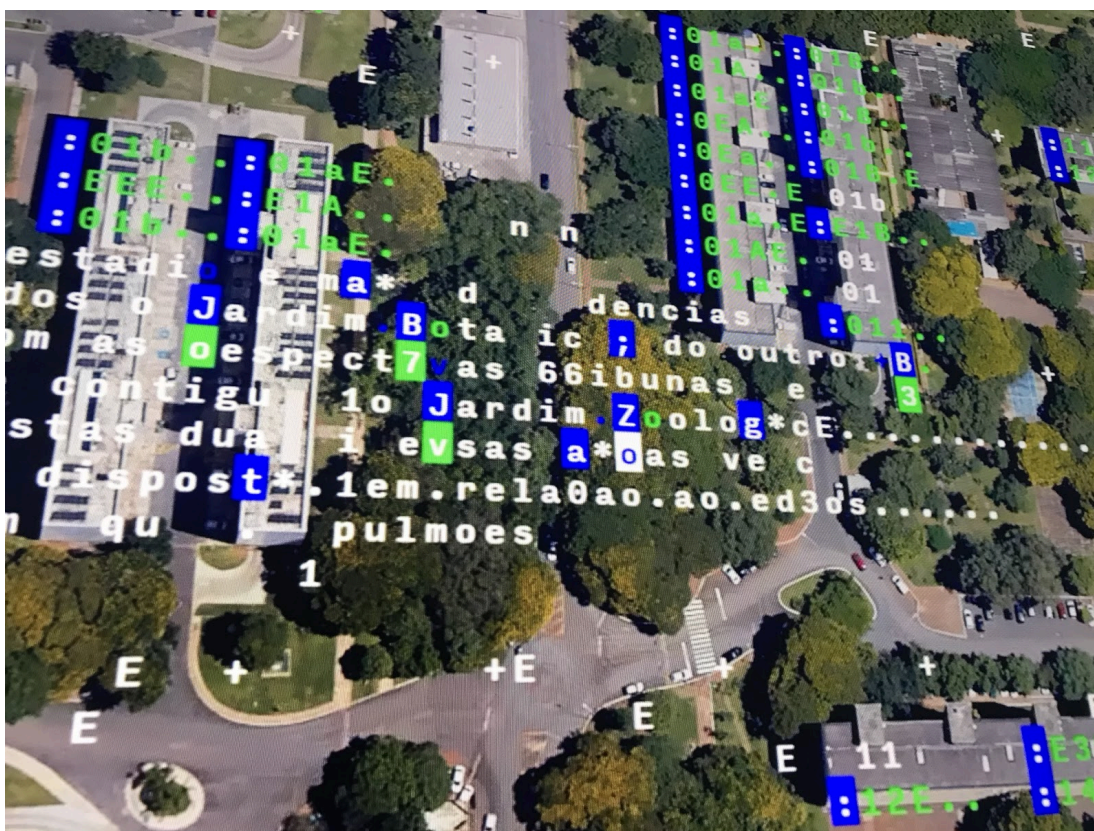


Imagem 38. Detalhe da obra *Tocando Brasília*.

Eu já alimentava a ideia de tocar Brasília há alguns anos, mas nunca havia concebido uma forma técnica que pudesse viabilizar a execução técnica do projeto. O “momento de Eureka” que agora seria possível veio quando eu me familiarizei com o sistema de produção musical *ORCA*. Com ele, pude:

- 1) Utilizar imagens de fundo (mapas) no ambiente de composição e exibição;
- 2) “Desenhar” os elementos musicais em cima das imagens de fundo, colocando manualmente as notas e comando em cima dos elementos urbanísticos de Brasília, tais como blocos residenciais e avenidas;
- 3) Receber informações da interação dos usuários por meio de um controle de *videogame* (o *gamepad* do sistema Super Nintendo). Usando uma programação feita no sistema *Processing*, pude orquestrar toda a experiência do público com a obra, tal como a interpretação da interatividade com o controle e a troca periódica dos mapas e elementos de criação sonora.

Para a escolha das notas musicais de cada momento da obra, criei uma correspondência com letras dos blocos de cada quadra de Brasília (A, B, C... acionando as notas Lá, Sí, Dó...).



Imagem 39. Controle tipo gamepad Super Nintendo.

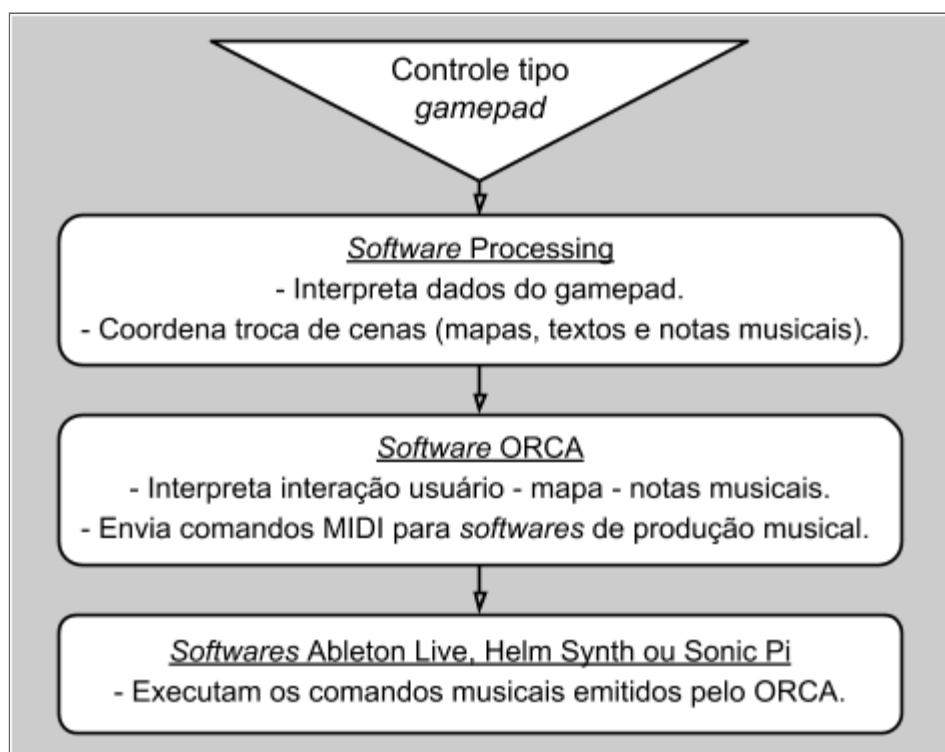


Gráfico 6. Esquema técnico da obra *Tocando Brasília* na versão construída no sistema ORCA.

A obra foi criada conceitualmente durante disciplina do doutorado em artes *Métodos de Deslocamento e Deriva*, ministrada pela professora Karina Dias, na Universidade de Brasília, no primeiro semestre de 2018. Um projeto relevante para o desenvolvimento do obra *Tocando Brasília*, realizado por mim em colaboração com o desenvolvedor Arthur Cordeiro, em 2003. O sistema interativo foi apresentado na *Conferência Internacional Blender 2004*, em Amsterdã. Para a criação sonora foi usado o *software* comercial alemão de criação e performance sonora *Ableton Live*⁵⁴. Também foram feitos experimentos

⁵⁴ Site da empresa alemã Ableton, desenvolvedora do software de produção musical Ableton Live: < www.ableton.com >

bem-sucedidos de sonorização a partir dos programas *Helm Synth*⁵⁵ e *Sonic Pi*. As vantagens do *Ableton Live* foram a facilidade de programação de canais *MIDI* específicos para eventos diferentes e a riqueza de timbres disponíveis no programa.



Imagem 40. Frame da obra *Tocando Brasília* em versão no sistema de programação *Three.js*.

Sobre o comportamento autônomo do agente de criação artística, Harold Cohen (1928-2016), um artista pioneiro da arte digital, constata no documentário *A Era da Máquina Inteligente*: “Eu surpreendo quando digo que um grupo de cerca de mil regras desenvolvidas pode criar uma obra de artes plásticas. Eu mesmo me pego olhando para os quadros criados e digo – Sério!? – Sim, um computador fez isso comigo aqui, são, ao seu lado; mas um dia, quando eu não estiver mais aqui, o computador poderá continuar criando obras inéditas!” (KURZWEIL). Cohen escreveu, nos anos 1970, o programa autônomo de pintura AARON⁵⁶, partindo da seguinte questão conceitual: “Quais as condições mínimas sob as quais um grupo de marcas funciona como uma imagem?”

⁵⁵ O *Helm* é um sintetizador sonoro que pode ser controlado pelo protocolo *MIDI* ou integrado programaticamente a projetos dentro do ambiente de desenvolvimento *Unity*. Encontra-se disponível para *download* gratuito em: < <https://tytel.org/helm/> >

⁵⁶ Registros da produção imagética do sistema AARON: < <http://aaronshome.com> >

2.5 Outras ferramentas de programação sonora

Gibber

O *Gibber*⁵⁷ é um sistema de *live coding* criado pelo artista e desenvolvedor de *software* inglês Charlie Roberts⁵⁸. Uma das principais características do sistema *Gibber* é o funcionamento na internet, via *web browser* – *Google Chrome*, preferencialmente. É interessante notar a predominância técnica e de vanguarda experimental do navegador *Chrome*. Nos últimos anos, foram realizadas dezenas de obras audiovisuais com tecnologias que apareceram primeiramente nesta plataforma. Para rodar o *Gibber*, não é necessária a instalação de nenhum *software* adicional na máquina do usuário.

Uma característica única entre os sistemas de *live coding* e muito interessante do *Gibber* é a integração com o banco de sons *Freesound* (FONT, 2013), *website* criado e mantido pelo Grupo de Tecnologia Musical da Universidade Pompeu Fabra, em Barcelona. Podem-se usar *links* de sons do banco de dados diretamente na programação, sem a necessidade de se fazer o *download* dos sons previamente. Mais de 400 mil arquivos sonoros (amostras de sons de instrumentos, gravações de campo, ruídos, etc) são disponibilizados com a licença de uso livre *Creative Commons*⁵⁹. Pode-se fazer a busca por sons diretamente do ambiente de programação ao vivo. O *Gibber* consegue trabalhar dinamicamente com o conteúdo do *Freesound* graças ao uso da biblioteca *freesound.js*⁶⁰, disponível gratuitamente para a criação de outros projetos com a linguagem *JavaScript*.

Aqui se concretiza o anseio futurista de Luigi Russolo, que em seu livro *A Arte do Ruído* preconiza: “Com a multiplicação sem fim do maquinário, um dia seremos capazes de distinguir entre dez, vinte, ou trinta mil diferentes ruídos. Nós não teremos mais que imitar esses ruídos, e poderemos combiná-los de acordo com nossa fantasia artística” (RUSSOLO, p.12). Acredito que essa capacidade de integração com banco de dados online coloca o sistema em outro patamar, de autonomia mais ampla, criativamente; cito aqui a artista e pesquisadora Maria Beatriz (Bia) Medeiros, sobre a comunicação da internet: “um

⁵⁷ Site do projeto *Gibber*: < <https://gibber.cc> >

⁵⁸ Site do desenvolvedor Charlie Roberts: < <http://charlie-roberts.com> >

⁵⁹ Site da Organização Não-Governamental *Creative Commons*, dedicada pesquisa de criação e difusão de licenças de compartilhamento livre de software e mídias digitais: < <https://creativecommons.org> >

⁶⁰ Site da biblioteca *JavaScript FreeSound.js*: < <https://github.com/g-roma/freesound.js> >

lugar onde as subjetividades se encontram e burlam o interminável desejo de controle da própria máquina” (MEDEIROS, p.11).

O medo sempre esteve ligado à ideia de desconhecido, daí a noção presente na minha pesquisa de desmistificação e perda de medo do contato mais direto com a máquina, na forma da programação de sistemas.

Chamo a atenção para uma tendência de criação de software com integração a bancos de sons *online*, como o *Freesound*, com vistas a práticas de *remix*. O *MScaper*⁶¹, fruto do mestrado em engenharia do português Paulo Teixeira, permite a integração de buscas no banco de sons *Freesound* ao *software* de produção musical Ableton Live (TEIXEIRA, 2019). Já o projeto *Playsound.Space*⁶², programa especializado em *remix* sonoro disponível na internet, permite a busca e a reprodução de sons do *Freesound*. O conceito de uso instantâneo de sons inesperados é algo muito excitante para produções ao vivo, constituindo uma funcionalidade que pretendo integrar nas minhas próximas criações direcionadas ao *remix* audiovisual.

Um dos aspectos criativos mais específicos e interessantes do sistema *Gibber* é a possibilidade visualização de ondas juntamente com o código-fonte, o que possibilita melhor compreensão da estrutura sendo desenvolvida, tanto por parte do performer quanto por parte do público. Outra característica que facilita o uso e a adaptação do *Gibber* a variados tipos de projetos é a integração – usando a biblioteca *Gibberish*⁶³ – com o ambiente de programação *Processing P5.js*⁶⁴, direcionado a produções artísticas de *software art*. Ademais, outra opção de trabalho com o sistema *Gibber* é o *Gibberwocky*⁶⁵, um sistema de *live coding* baseado no projeto *Gibber* e integrado ao *software* Ableton Live. O sistema *Gibber* foi desenvolvido pelos artistas-desenvolvedores Charlie Roberts e Graham Wakefield, que entendem que prática de *live coding* “tem demonstrado o valor do código maleável durante a sua execução, trazendo conceitos antes associados com a composição em estúdio e inserindo o desenvolvimento de *software* no universo da performance ao vivo.” (WAKEFIELD, p.1) A colheita inesperada de *samples* sonoros, escolhidos randomicamente no momento da performance, dialoga com a pesquisa e a produção de John Cage que faz uso de aparelhos de rádio sintonizados em várias estações pelos músicos ou pelo público.

⁶¹ Site do sistema *MScaper*:

< <https://sites.google.com/view/soundscapeusingwebaudioarchive> >

⁶² Site do sistema *Playsound.Space*: < <http://playsound.space/> >

⁶³ Site da biblioteca para *P5.js Gibberish*: < <http://charlie-roberts.com/gibberish> >

⁶⁴ Site do sistema de programação *P5.js*: < <https://p5js.org> >

⁶⁵ Site do *software Gibberwocky*: < <http://gibberwocky.cc> >

```

1 k=Freesound({query:'preach',pick:'random'});
2 k.note(0.6); k.amp=1.5;
3
4 m=Freesound({query:'french', pick:'random'});
5 m.note(0.6); m.amp=1.5;
6 n=Freesound({query:'portugues', pick:'random'});
7 n.note(0.6); n.amp=1.5;
8
9 e=Freesound({query:'kick 120bpm',pick:'random'});
10 e.note(1); e.loops=true; e.amp=1.5;
11 f=Freesound({query:'bass 120bpm',pick:'random'});
12 f.note(1); f.loops=true; f.amp=1.5;

```

Tabela 13. Código Gibber escolhendo sons do site FreeSound usando palavras-chave.

O trecho de código precedente pode ser copiado e colado por meio de um navegador de internet, no site < <https://gibber.cc> >.

Slang

O *Slang*⁶⁶ é um sistema de programação sonora desenvolvido em JavaScript na forma de *website*. O autor do projeto pode criar a sua própria gramática de funções musicais com a biblioteca, também compatível com o padrão JavaScript Ohm.js⁶⁷. O sistema *Slang* roda dentro de um navegador de internet (*Chrome*, *Safari* ou *Firefox*) e é um dos únicos sistemas de programação ao vivo que podem ser utilizados em dispositivos móveis, com sistemas *Android* ou *iOS*.

```

1 @synth (adsr (osc tri) 64n)
2   + (pan (lerp -1 1 2)) + (gain 0.6)
3 play @synth (notes (random (chord minorblues (random [d3 c5]) 16)))
4
5 @bass (adsr (osc saw) 32n)
6 play @bass (notes (random (chord majorblues (random [e1 e2 c1]))))

```

Tabela 14. Código do sistema Slang escolhendo notas a partir de escalas musicais.

⁶⁶ Site do projeto *Slang*: < <http://slang.kylestetz.com> >

⁶⁷ Site do sistema *Ohm.js*: < <https://github.com/harc/ohm> >

Linha 1: Define um sintetizador como instrumento, usando uma onda do tipo triangular (*tri*).

Linha 2: Define o lado do instrumento (**pan**): cada nota será tocada em uma caixa de som de um lado (esquerda/direita).

Linha 3: Toca notas aleatórias, escolhidas a partir da escala blues menor.

Linha 5: Define um instrumento com o nome "bass", com onda do tipo serrote (*saw*).

Linha 6: Toca notas aleatórias, escolhidas a partir da escala de *blues* maior.



```
# Make a sound called @synth with a triangle wave
@synth (adsr (osc saw) a 128n 64n 0.5 16n)

# Play the @synth sound
play @synth
  # play a quarter note and then an eighth note
  (rhythm [16n 8n])
  # play a C major scale
  (notes [c3 d3 e3 f3 g3 a3 b3 c4])
```

Imagem 41. Interface do sistema online Slang.

SuperCollider

O *SuperCollider*⁶⁸ é um *software* livre de síntese sonora muito poderoso, que, além de poder ser usado isoladamente, trabalha em conjunto, transparentemente, por detrás de vários *softwares* do *live coding*, tais como o *FoxDot*, o *TidalCycles* e o próprio *Sonic Pi*. Sua linguagem de programação, *sclang*, tem sintaxe relativamente complexa se comparada a outros *softwares* de *live coding*. Juntamente com sistema *ChuckK*, é um dos projetos de programação sonora mais longevos.

⁶⁸ Site do projeto *SuperCollider*: < <https://supercollider.github.io> >

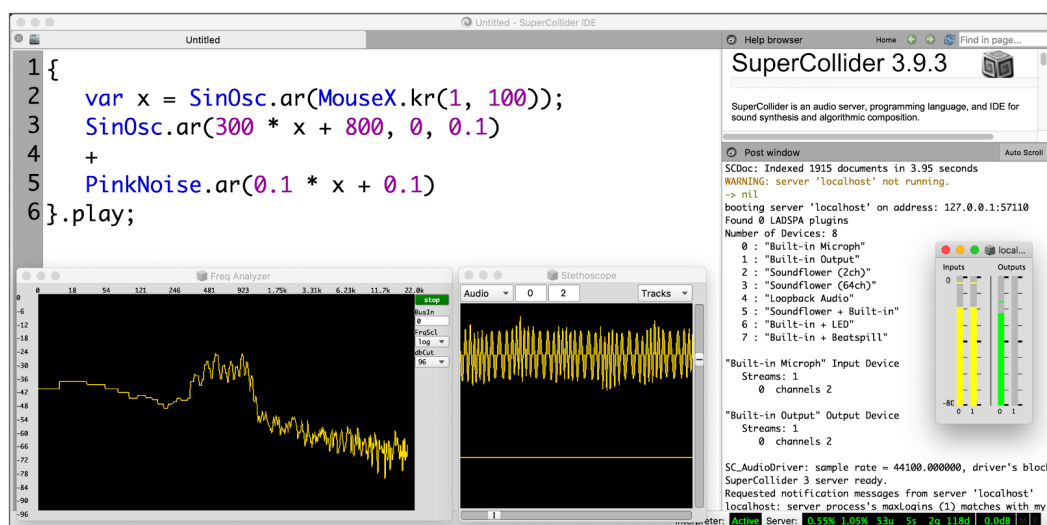


Imagem 42. Interface de programação slang do SuperCollider.

Chuck

O sistema *Chuck*⁶⁹ foi desenvolvido em 2002 pelo artista e pesquisador chinês Ge Wang, na Universidade de Princeton, nos Estados Unidos. É um dos mais antigos programas de *live coding* com desenvolvimento ativo. É compatível com os sistemas operacionais *Linux*, *macOS* e *Windows*.

Como um exemplo raro de integração direta entre sistemas de *live coding* e programa de edição de áudio (*DAW – Digital Audio Workstation*), foi desenvolvido um plug-in VST chamado *Chuck Rack*⁷⁰, que permite a criação e a execução de código Chuck dentro desses programas (HOCHENBAUM, 2017). O sistema *Chuck Rack* permite: 1) processar efeitos no áudio vindo do programa hospedeiro; 2) processar notas MIDI vindo do programa hospedeiro; 3) gerar comandos MIDI ou OSC com programação *Chuck*; 4) utilizar o sistema *Chuck* como um sintetizador, para ser tocado pelo programa hospedeiro; 5) sincronizar o tempo (BPM - Batidas Por Minuto) do *Chuck* com o programa hospedeiro, e 6) modificar variáveis do *Chuck* usando canais de automação do programa hospedeiro.

O Professor Ge Wang faz a seminal declaração em sua tese de doutorado em ciências da computação: "**code == instrument**" (código é igual a instrumento). (WANG, 2008, p.5)

⁶⁹ Site do projeto *Chuck*, mantido pela Universidade de Princeton:

< <http://chuck.cs.princeton.edu> >

⁷⁰ Site para download do *Chuck-Racks*: < <https://github.com/mtiid/chuck-racks> >

Tone.js

O Tone.js é uma biblioteca de programação musical com a linguagem JavaScript, própria para criação de programas para internet. Não é exatamente um sistema para performances de *live coding* – apesar de ter características em comum com essa categoria de programas – mas possibilita a criação de peças generativas para execução via navegador de internet. O *Tone.js* é uma boa companhia ao *Three.js*, biblioteca de programação visual, pois ambos são sistemas *JavaScript*, conhecidos por serem de fácil integração uns aos outros.

2.6 Comparação entre sistemas de live coding

Na tabela abaixo, podemos comparar a compatibilidade de alguns sistemas de programação ao vivo com os sistemas operacionais mais comuns.

	<i>Android (mobile)</i>	<i>iOS (mobile)</i>	<i>Linux (desktop)</i>	<i>macOS (desktop)</i>	<i>Windows (desktop)</i>
<i>Chuck</i>			✓	✓	✓
<i>Extempore</i>			✓	✓	✓
<i>FoxDot</i>					
<i>Gibber*</i>			✓	✓	✓
<i>ORCA</i>			✓	✓	✓
<i>Overtone</i>					
<i>Slang*</i>	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Sonic Pi</i>			✓	✓	✓
<i>TidalCycles</i>			✓	✓	✓

Tabela 15. Compatibilidade dos sistemas de live coding com sistemas operacionais.

Os sistemas *Gibber* e *Slang* funcionam por meio da internet, rodando dentro de um navegador (*Google Chrome*, preferencialmente). Apesar dos dois sistemas funcionarem na *web*, somente o *Slang* é compatível com dispositivos móveis *Android* e *iOS*.

Neste capítulo, vimos as principais ferramentas para produção sonora com foco em técnicas de programação textual. Compreendemos, por meio dos exemplos de obras e seus processos constituintes, a força criativa da subjetividade aplicada a cada escolha de linha de programação e na abertura aos valores aleatórios. Observamos as potencialidades poéticas e as implicações técnicas da escolha de cada sistema de produção audiovisual aumentada pelo computador.

Capítulo 3. Programação Visual

"Nós não vemos as coisas como elas são,
nós as vemos como nós somos."

Anaïs Nin

Este capítulo apresenta as ferramentas de programação ao vivo de arte visual e minha busca de uma interface com possibilidades criativas e programação de regras de comportamentos, dando à obra elementos generativos. Também mostro, exemplificando com obras de minha autoria, o uso do tempo de gravação e de reprodução das imagens como material criativo, expandindo *loops* e criando mixagens com adição de camadas.

Ao citar os exemplos de ambientes de criação que já utilizei e ainda utilizo, abordo questões sobre a obsolescência dos *softwares* e movimentos mercadológicos relevantes à produção artística.

Início o tema da programação visual com minha primeira experiência de criação de arte computacional contemplando a aleatoriedade, que foi a videoarte *Floresta*⁷¹, exibida na exposição *OBRANOME II*, no Parque Lage, Rio de Janeiro (2011) e no Museu Nacional da República, em 2010. O vídeo foi gerado a partir de um *software* próprio, desenvolvido no ambiente *Director*, que executava as seguintes regras:

- 1) Acessar um grupo de 40 fotos do centro de Brasília, perto do Restaurante Floresta⁷² (daí o nome da obra e a analogia com a selva de concreto da cidade);
- 2) Escolher 4 imagens aleatoriamente;
- 3) Mixar as fotos, variando aleatoriamente nos parâmetros de posição, tamanho e modo de composição;
- 4) Aguardar o resultado (cerca de 1 minuto de espera por quadro) e salvar um *frame* do vídeo;
- 5) Repetir o processo, variando os parâmetros, ora suavemente, ora abruptamente, resultando em um ritmo constante dos desdobramentos imagéticos.

⁷¹ Vídeo *Floresta* (10'45"): < www.youtube.com/watch?v=ul36dl6y_CI >

⁷² O ponto central de Brasília retratado nas fotos é um viaduto que, sem manutenção, desabou em 2018.



Imagem 43. Frame do vídeo generativo Floresta.

3.1 Blender

O *Blender*⁷³ é um *software* livre de criação 3D completo que pode ser usado para produções visuais ao vivo ou tradicionais, quando quadros de animação são modelados, animados e preparados previamente ao momento da exibição. Possibilita a programação por meio de programação textual (com a linguagem *Python*) ou conexões de blocos visuais (*nodes*), que se assemelham a fluxogramas, tanto na funcionalidade quanto no aspecto visual. Um fluxograma pode informar – a um ser humano ou a um computador – quais algoritmos executar e que caminhos seguir, de acordo com o resultado de cada etapa.

Ter conhecido pessoalmente Ton Roosendaal, desenvolvedor holandês que criou o *Blender*, foi um grande marco psicológico para mim, pois percebi que era possível criar *softwares* profissionais sem a estrutura de grandes empresas. Tal encontro ocorreu em 2004, quando apresentava, na *Conferência Internacional Blender 2004*, em Amsterdã, o projeto *Brasília 3D*.

Ressalto que o *Blender* é o programa que estudo mais profundamente e que utilizo com maior frequência em meus projetos, desde o começo dos anos 2000. Graças ao seu design aberto a modificações, o *Blender* vem sendo palco de experimentações no tocante à integração com outros *softwares*.

⁷³ Site do Instituto Blender: < www.blender.org >

Aprofundei minha relação com a ativa comunidade do *Blender* ao participar do *Blender CAVE Development Sprint*⁷⁴ (um esforço coletivo de desenvolvimento do *software 3D* para o sistema imersivo de realidade virtual *CAVE*⁷⁵), realizado no *Zukunftszentrum Tirol* (Centro Tirolês de Estudos do Futuro), na Áustria, em 2006.

Como uma das primeiras iniciativas de integração inter-programas, foi desenvolvido o sistema *Blendnik* (PORCARO, 2009), que integra o *Blender* à plataforma de criação sonora *Pure Data* – essa foi uma de minhas inspirações para continuar a pesquisa de integração do *Blender* a outros programas de criação audiovisual.

Controle MIDI e OSC

Os *softwares* livres *AddMIDI* e *AddOSC*⁷⁶ permitem que o *Blender* receba informações externas com o objetivo de controlar parâmetros de modelagem, texturização e animação de objetos em cenas tridimensionais. Os dois sistemas são distribuídos no formato de *add-ons*, sendo instalados e operados dentro do *Blender*. Cada um dos sistemas tem características próprias, como observado na tabela a seguir:

	<i>AddMIDI</i>	<i>AddOSC</i>
Mensagens	Permite mensagens numéricas com valores entre 0 e 127.	Permite mensagens numéricas com valores inteiros ou fracionais, negativos ou positivos, de praticamente qualquer magnitude.
Conectividade	Permite a conexão de outros programas e instrumentos musicais.	Permite a conexão de outros programas rodando no mesmo computador, em redes locais ou na internet.

Tabela 16. Comparação entre os protocolos de comunicação MIDI e OSC.

Foi lançada em setembro de 2019 uma nova versão dos *softwares AddMIDI* e *AddOSC*, reunidos em um *software* livre só, chamado de *MOM*⁷⁷. Atestando a velocidade de desenvolvimento, tanto da área de arte computacional quanto na área de *software* livre

⁷⁴ Vídeo de registro do evento: < www.youtube.com/watch?v=mHCes6bDBLQ >

⁷⁵ Detalhamento do sistema *CAVE* de imersão em realidade virtual:
< https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_automatic_virtual_environment >

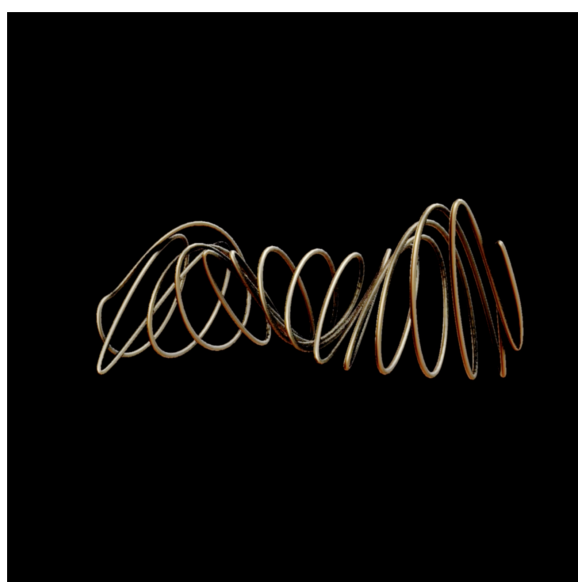
⁷⁶ Páginas dos sistemas *AddMIDI* e *AddOSC*:
< www.jpfp.net/pages/addmidi > e < www.jpfp.net/pages/addosc >

⁷⁷ Página do *software MOM*:
< www.jpfp.net/en-us/pages/addons/midi-osc-and-more >

descreve o posicionamento virtual de partículas a partir da influência do observador. Faço na obra uma referência visual e conceitual com o tema do entrelaçamento quântico – também referido por “movimento fantasma” –, que descreve uma relação entre as características atômicas (posição, momento, *spin* e polarização) de duas partículas diferentes, porém em sincronia. Estendo a metáfora para o público agente e a obra reagente.

Propus-me a criar “sistemas escultóricos” com propriedades sonoras e visuais, em forma de móveis digitais mutantes animados. Ao ver os primeiros resultados da fusão entre modelagem, efeitos geométricos e *live coding*, imaginei determinados momentos das animações das formas resultantes como possíveis congelamentos de existência independente da imagem em movimento. Nesse sentido, o processo de criação de cada sistema busca a característica de possíveis materialidades. O espaço e o tempo desdobrado constituem um campo multidimensional de existência da obra. A temática já havia sido explorada na obra *Bichos Impossíveis*.

Uma inspiração estética sempre pairando no ar durante as etapas de preparação das obras foi o trabalho de Alexander Calder com seus móveis. Por que nomeá-las de esculturas? O processo de construção é uma investigação quadridimensional (3 dimensões, mais o tempo) a respeito da materialidade possível de cada peça. Por que nomeá-las de quânticas? Porque existem infinitas possibilidades latentes, derivadas dos algoritmos de modelagem, dos processos randômicos, e das possíveis interações com o artista e com o público.



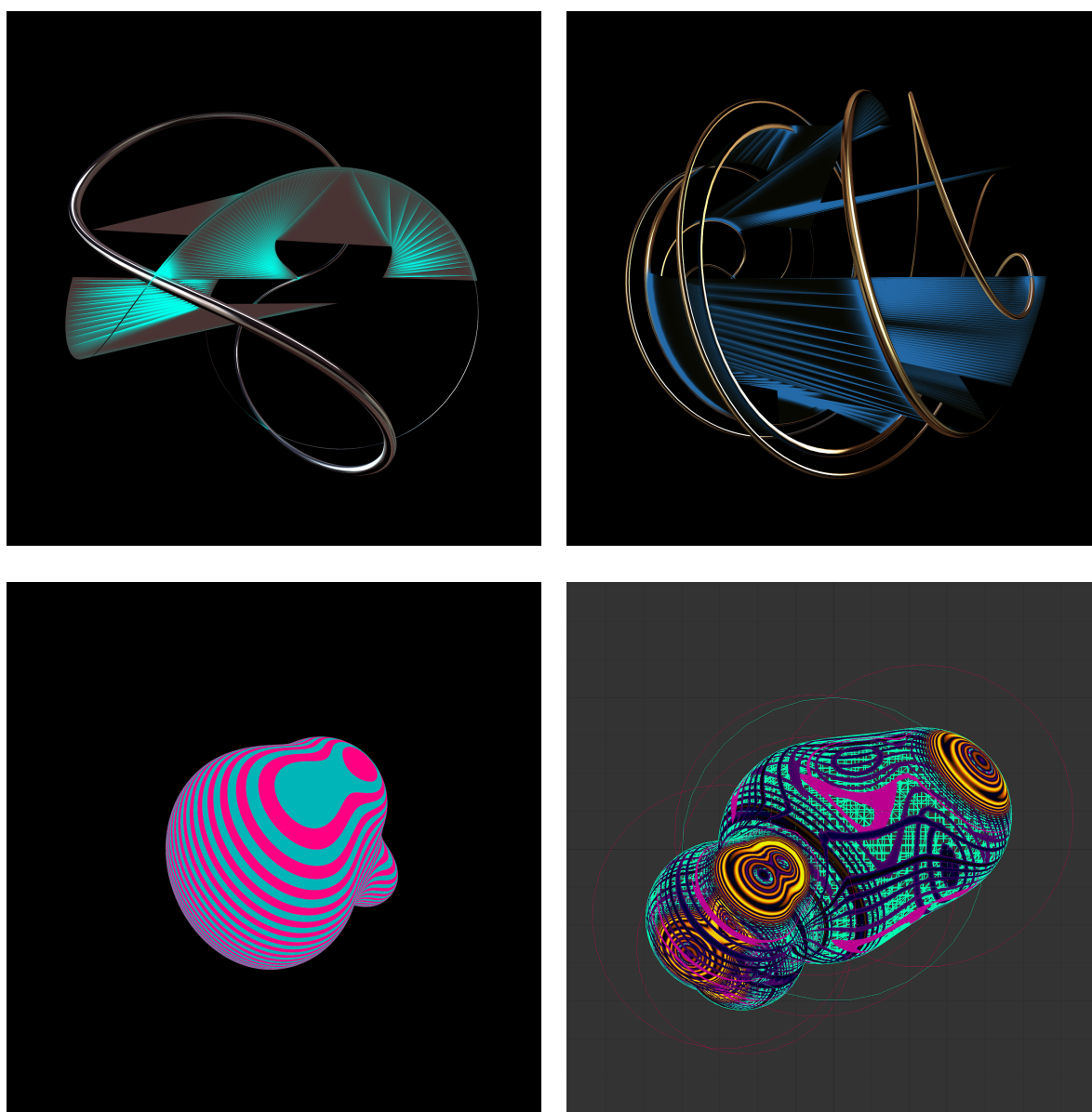


Imagem 45. Estados diferentes do sistema Esculturas Quânticas.

Procurei, ao desenvolver a obra, fazer um *hacking* (no sentido de uso não previsto) do sistema, trilhando caminhos técnicos e conceituais heterodoxos. Para a criação da obra, desenvolvi um ecossistema de ferramentas que consistiu de um *software* de gerenciamento de interatividade (*Processing*), de um sistema de *live coding* (*Sonic Pi*) e do *software* de criação 3D (*Blender*). Foi integrado à obra um sensor de posicionamento tridimensional, o *Microsoft Kinect*, abordado em detalhes no Capítulo 4, Seção 4.3.1.

A base da interação do trabalho é a descoberta, por parte de público, dos desdobramentos audiovisuais de seus movimentos corporais. Dentro do computador, o que está acontecendo é uma interpretação da posição dos usuários. Se mais de uma pessoa se

posicionar na frente do sensor, o sistema calcula a posição média dos participantes, tornando a interação coletiva.

Para a composição musical, o sistema, munido do posicionamento horizontal e vertical dos participantes, envia os dados como duas variáveis para o *Sonic Pi*. A programação sonora desdobra-se utilizando esses valores, primeiramente escolhendo uma dentre cerca de 20 cenas sonoras diferentes. Cada cena sonora utiliza os valores do sensor de forma diferente, seja para a produção de notas musicais isoladas ou acordes, seja para a escolha de instrumentos do *Sonic Pi*; a maioria das cenas tem o posicionamento horizontal como referência para a escolha de escalas e de notas musicais dentro das escalas. O posicionamento vertical é normalmente usado para orientar o volume das notas e a porcentagem de aplicação de efeitos sonoros, tais como eco e reverberação.

No tocante às modificações visuais agenciadas pelo *software*, o sistema consiste de aproximadamente 20 cenas criadas no ambiente *Blender*. Os elementos visuais, prioritariamente, seguem os movimentos horizontais e verticais dos participantes. A fim do sistema nunca ficar parado, animações semi-aleatórias são constantemente executadas. Quando um usuário é detectado na área de percepção do sensor, são adicionadas animações ao estado padrão de movimentações. Busquei um meio-termo entre as reações derivadas diretamente dos movimentos dos participantes e as animações incontrolláveis, com o objetivo de manter uma aura de mistério e de funcionalidades a serem descobertas por meio da exploração intuitiva.



Imagem 46. Interação do público com a obra *Esculturas Quânticas* em suporte de videowall.

É interessante notar o alto nível de conexão com a obra advinda da interação na escala humana de tamanho. É como se as esculturas fossem extensões dos corpos a dançar. Quando projetadas em escalas maiores que a humana, ocorre uma troca de ponto de vista subjetivo; deixa-se de controlar uma forma do tamanho de um monitor para se controlar algo que nos coloca como pequenos e à mercê das luzes ao nosso redor.

Uma versão interativa da obra foi exposta no evento corporativo *Fenae Inspira: Transformações*, em Belo Horizonte, em 2019. Outra versão foi exposta no *Festival Brasília Mapping*, no Museu Nacional da República, em Brasília, também em 2019. Nessa projeção mapeada, o conteúdo audiovisual podia ser controlado com o uso do sensor *Kinect 2*, mais rápido e preciso que a versão anterior do equipamento. Quanto ao desenvolvimento do sistema, vale notar que o *Kinect 2* é compatível somente com o sistema operacional *Windows*.

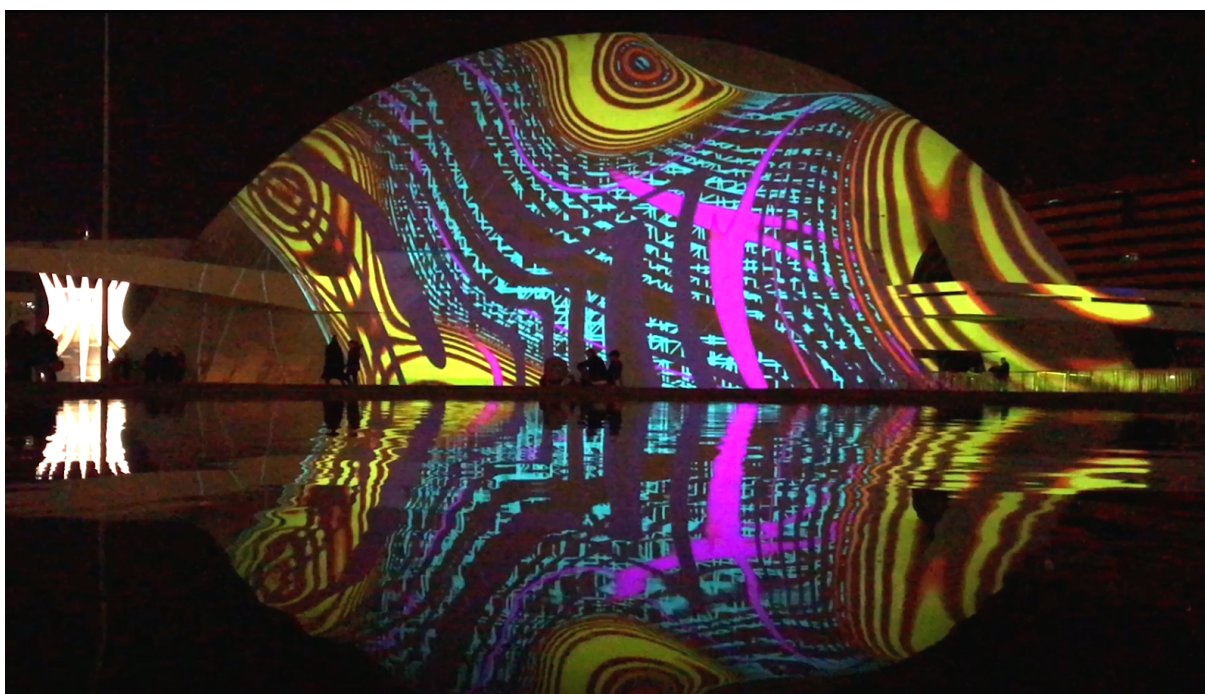


Imagem 47. Esculturas Quânticas projetadas no Museu Nacional da República.

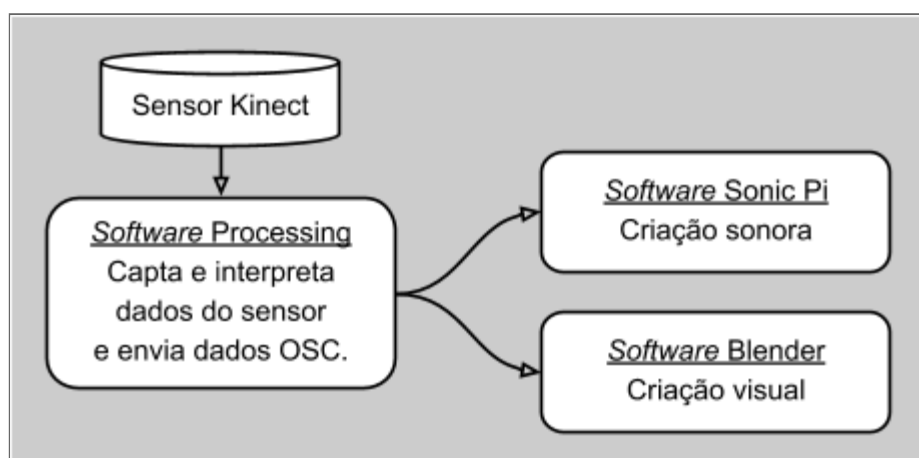


Gráfico 7. Fluxo de dados da obra Esculturas Quânticas.

Durante os testes dessa obra, a fim de liberar o desenvolvimento da presença do sensor e do espaço físico necessário para a interação, programei uma forma de interação com o mouse do computador, simulando a posição do público diante da obra. O uso do *mouse* permitia a interação audiovisual com a obra, desempenhando o papel de um sensor. Mesmo sem conhecê-la previamente, acabei desenvolvendo um mecanismo de funcionamento similar ao da obra *Music Mouse – An Intelligent Instrument*⁸¹, criada pela compositora americana Laurie Spiegel em 1986. O *software* original de Spiegel não

⁸¹ Site com detalhamento do software Music Mouse, de Laurie Spiegel:
< http://reitary.org/ls/progs/mm_manual/mouse_manual.html >

funciona em computadores recentes, mas uma versão *online* foi desenvolvida pelo pesquisador e desenvolvedor de *software* italiano Tero Parviainen⁸².

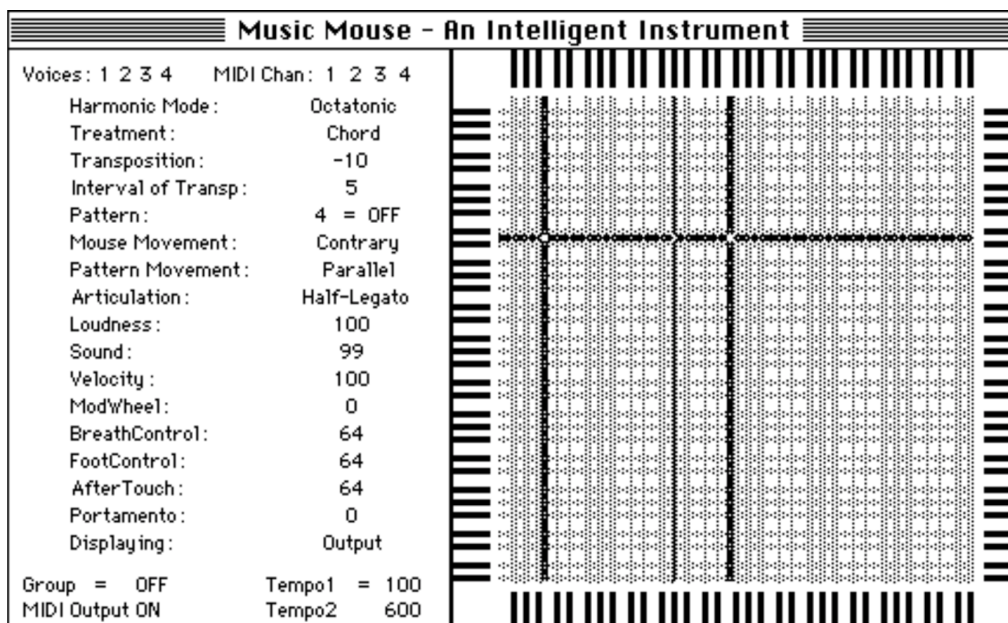


Imagem 48. Interface do software Music Mouse.

Para o desenvolvimento estético da obra, segui a estética *vaporwave*, que adota uma paleta de cores específica (rosa, azul e tons de verde, brilhantes como letreiros de neon) que remete ao passado próximo da década de 1980, tempo da invenção dos primeiros computadores e jogos eletrônicos caseiros. Existe uma relação com o trabalho, uma vez que este é baseado no sistema simples de programação do *Sonic Pi* – que comparo à linguagem *BASIC*, amplamente usada nas décadas de 1970 e 1980. Essa época vivia uma visão utópica do futuro da computação, talvez como hoje vemos os avanços recentes em programação de inteligência artificial.

O processo de criação pode ser padronizado seguindo as seguintes etapas:

1) Criação de uma cena tridimensional dentro do *software Blender*, trabalhando em conjunto com os sistemas de criação paramétrica *Sverchok* e *Animation Nodes*;

2) Escolha de parâmetros a serem conectados ao *Sonic Pi*. Normalmente entre um e dez parâmetros, tais como posição, cores, deformações e outras características geométricas dos objetos;

3) Composição musical com programação do *software Sonic Pi*;

⁸² Versão online do software Music Mouse: < <https://teropa.info/musicmouse> >

4) Preparação e envio de comandos do *Sonic Pi* para o *Blender*, em sincronia com a execução musical. Foram utilizados os scripts *AddOSC* e *AddMIDI* para envio de mensagens *OSC* e *MIDI*, respectivamente. Encontrei mais versatilidade e robustez ao trabalhar com o formato de comandos *OSC*, adotado na versão mais recente da obra.

O trabalho de “lapidação” das obras da série consistiu de uma exploração do ciclo de criação de regras e percepção de resultados. A emergência nasce da exploração das simetrias e contrastes entre a produção imagética, a partir de composição sonora e o caminho inverso (imagem gerando sons).

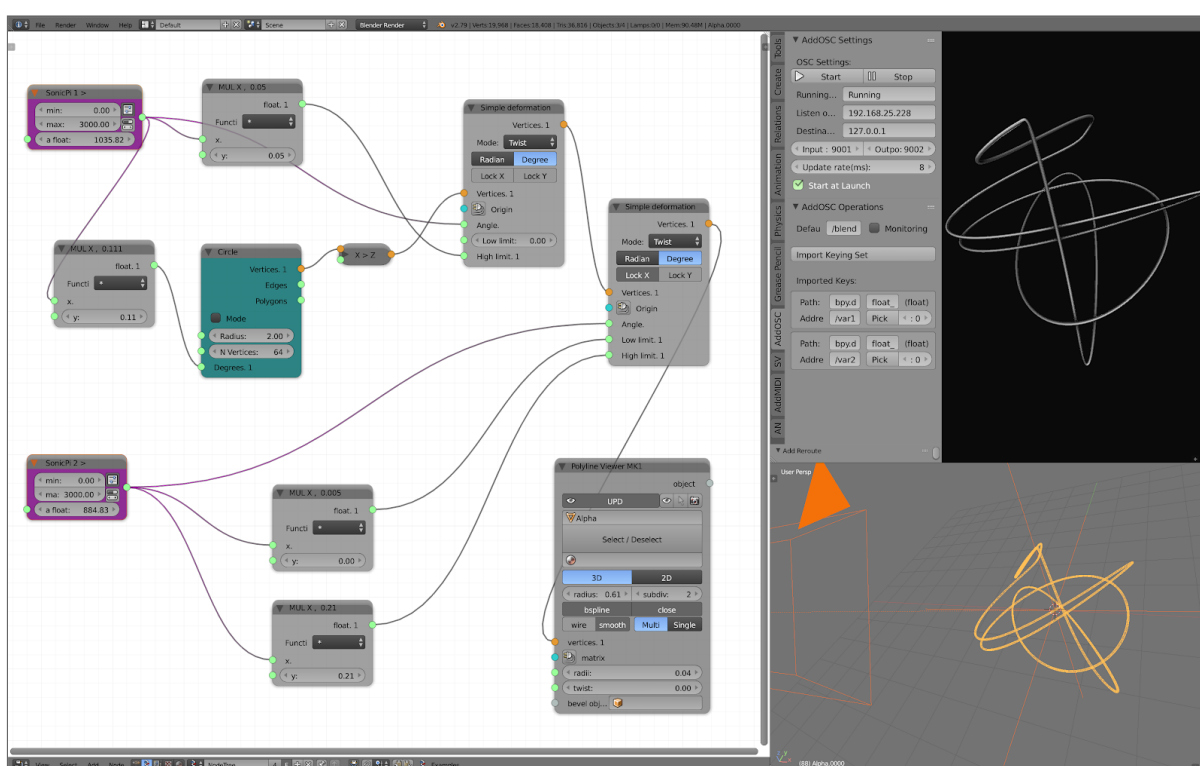


Imagem 49. Objeto animado sendo criado no sistema Sverchok com dados do Sonic Pi.

3.1.2 Cubos em Dança

A obra é uma homenagem ao artista americano Sol LeWitt (1928-2007), e constitui uma releitura, uma reinterpretação livre da obra escultórica *Incomplete Open Cubes* (Cubos Abertos Incompletos), série realizada nos anos 1970.

Detalho nesse trecho o processo de ideação e criação de *software* da obra *Cubos em Dança: Homenagem a Sol LeWitt*. A obra foi realizada com o artista e pesquisador de conservação de obras de novas mídias Teófilo Augusto da Silva.

O processo começou com uma pesquisa de adequação conceitual. O trabalho de Sol LeWitt orbita em torno de repetições e variações sobre temas simples, como a forma de um cubo – tema relacionado aos princípios da arte generativa – que explora combinações e o desdobramento de formas no espaço e no tempo (tratando-se de animações ou obras interativas). Sol LeWitt chamava as suas obras escultóricas de “estruturas”, pela natureza matemática e algorítmica de suas suas criações. Em entrevista durante a exposição de LeWitt, no Museu de Arte Moderna de São Francisco, realizada em 1999, o curador Gary Garrels salienta que o artista preocupava-se com a geometria, com a percepção e com a forma como o olho, a mente e o espaço físico interagem entre si. Na obra *Incomplete Open Cubes*, jogava com o equilíbrio entre ordem e caos visual, dependendo do ponto de vista a partir do qual a obra é observada. (LEWITT)

O passo seguinte foi o estudo das possibilidades técnicas para a realização da obra. Uma das possibilidades técnicas vislumbradas para o desenvolvimento da obra foi o uso de algoritmos de *L-System* (Sistema-L), um sistema de regras desenvolvido pelo biólogo Aristid Lindenmayer em 1968 para descrever o comportamento de crescimento de células de plantas (LINDENMAYER, 1990). O Sistema-L funciona como se estivéssemos “movendo uma tartaruga”, tal qual a técnica da linguagem de programação para aprendizado infantil LOGO⁸³, inventada em 1967.

Quanto ao formato final da obra, as possibilidades especuladas foram a criação de uma animação, de um *software* interativo ou de uma experiência de realidade aumentada. A fim de escolher a tecnologia mais adequada ao desenvolvimento da obra, examinamos as possibilidades técnicas de cada uma das plataformas de criação disponíveis, principalmente as relacionadas aos sistemas de distribuição e exibição da obra.

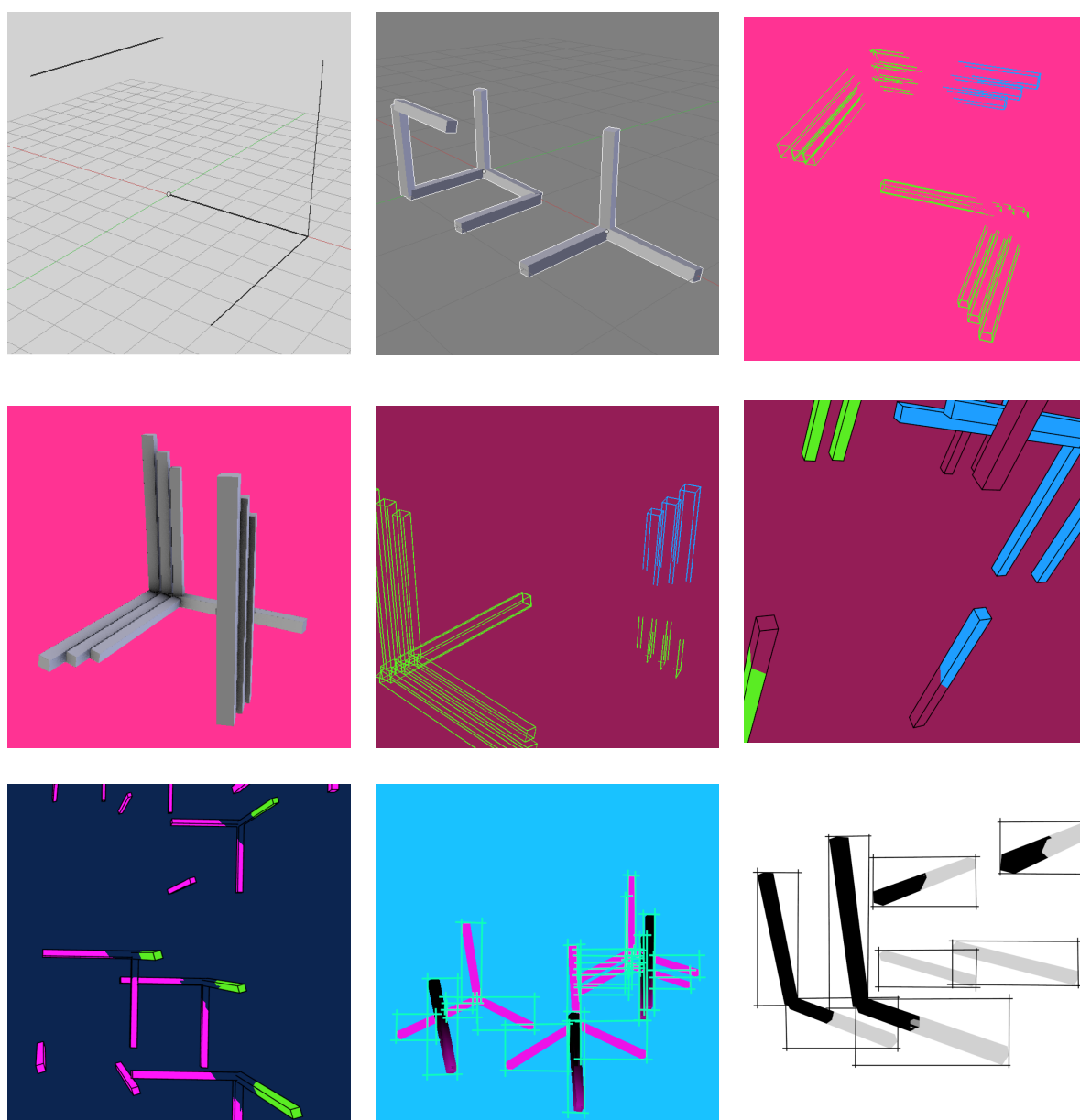
Ambiente de desenvolvimento	Características possíveis da obra realizada
<i>Blender</i> com <i>Animation Nodes</i>	A obra realizada pode tomar a forma de uma animação ou de um sistema aberto, controlado por sensores ou por outros <i>softwares</i> , como por exemplo o <i>Sonic Pi</i> ou o <i>Processing</i> (ambos por meio de comandos no padrão <i>OSC</i>).
<i>Unity</i>	A obra realizada pode tomar as mesmas formas das possíveis através do sistema <i>Blender</i> , além da possibilidade de poder virar um aplicativo para sistemas móveis ou de mesa, ou rodar na internet como aplicativo <i>WebGL</i> (somente para <i>desktop</i>).

⁸³ História da linguagem LOGO:
< [https://en.wikipedia.org/wiki/Logo_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Logo_(programming_language)) >

<i>Three.js</i>	A obra realizada poderia ser exibida interativamente na internet como <i>JavaScript</i> , compatível com dispositivos <i>mobile</i> ou <i>desktop</i> .
-----------------	---

Tabela 17. Possibilidades de uso de softwares para a obra Cubos em Dança.

Acredito que essas definições definem quais são os pontos de sensibilidade artística na produção: pontos-chave para modificação da programação para inserção de interações profícuas ao aprofundamento dos processos conceituais e estéticos em curso.



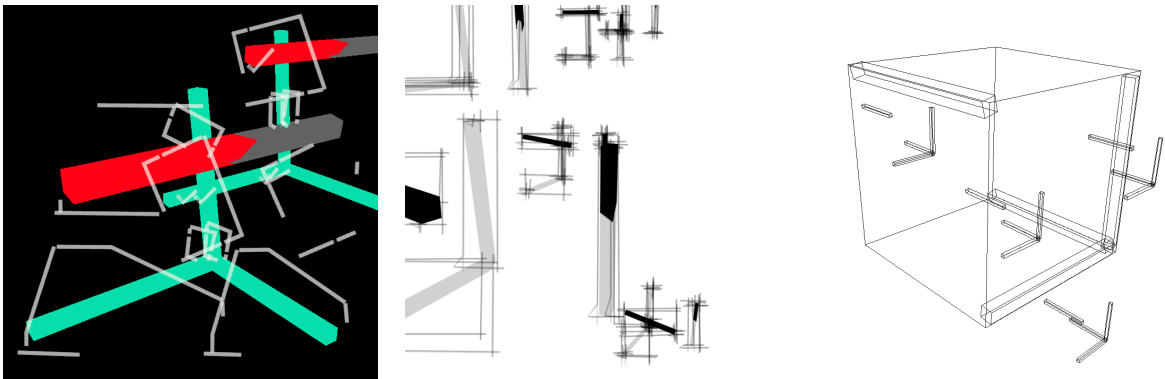


Imagem 50. Quadros de desdobramentos da obra *Cubos em Dança*.

Cada canto do cubo pode emanar linhas em três direções para gerar geometrias que venham a se concatenar em cubos completos (ou incompletos), de acordo com a gramática formal do Sistema-L escolhida (cada letra dirige a linha seguinte para uma direção diferente). No sistema de regras criado, toda a programação de criação das variações da peça e todas as animações das peças e do ponto de vista são gerenciados pelo fluxograma a seguir:

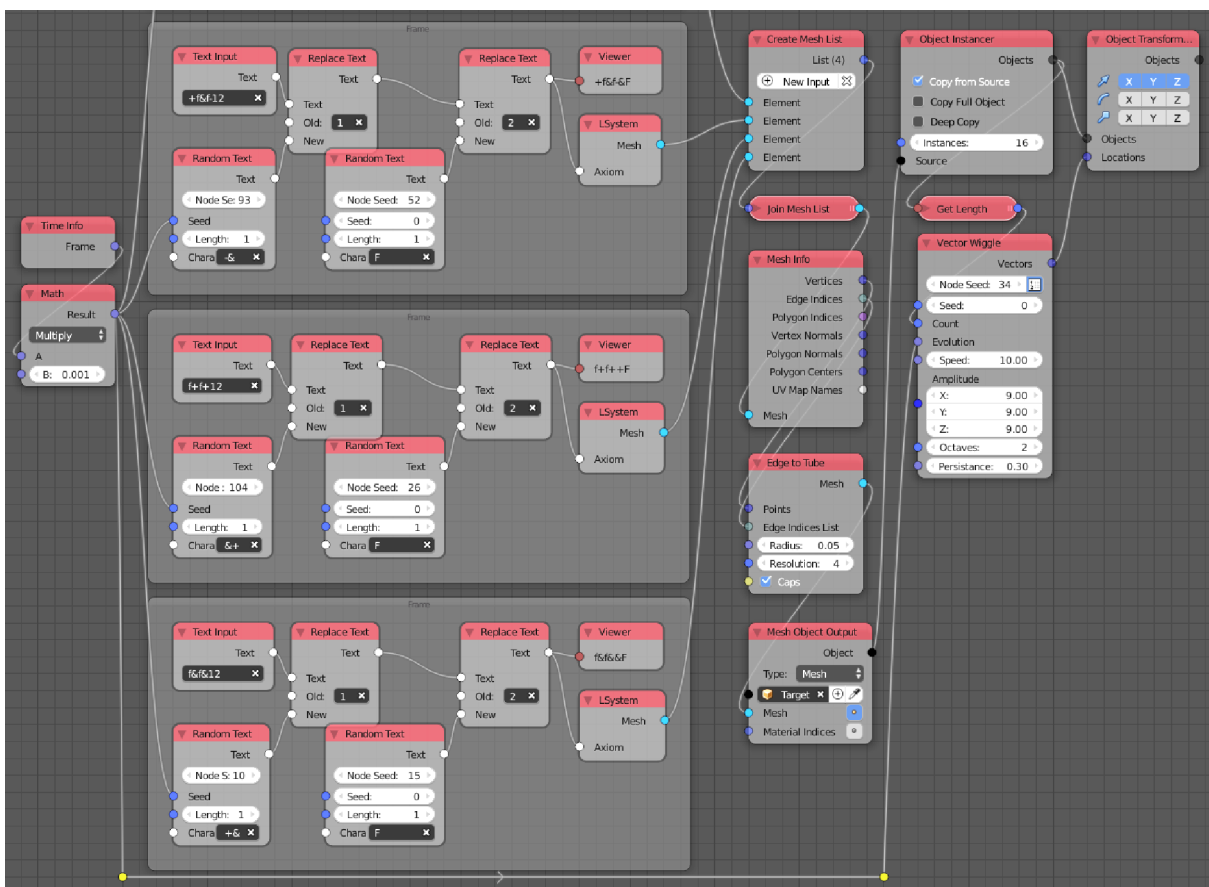


Imagem 51. Programação tipo fluxograma Blender / Animation Nodes da obra *Cubos em Dança*.

3.2 Processing

O *Processing*⁸⁴ é um ambiente de programação simplificado capaz de reduzir de semanas para dias ou horas o ciclo de criação de um programa. A programação no *processing* é feita textualmente, com uma sintaxe (simplificada) derivada da linguagem *Java*. Considero o *Processing* uma poderosa ferramenta de integração entre outros programas, como veremos nos detalhamentos a seguir. Ou seja, o *Processing* é a grande cola que agrega capacidades de *softwares* diferente e permite a criação de sistemas computacionais híbridos.

Sistema estável, é muito bem documentado, tanto pela Fundação Processing quanto pela comunidade internacional de desenvolvedores e educadores e desenvolvedores de *softwares* criativos – que como prática vem sido chamada de *creative coding* (programação criativa). Entende-se por *software* criativo qualquer programa de computador com finalidades artísticas, seja uma animação interativa, seja um *software* de edição de vídeo. O que diferencia um *software* criativo de uma videoarte ou animação computadorizada é a possibilidade de interação do espectador/usuário com a obra. O produto distribuído, vendido ou exposto é um programa sendo executado em um computador. Algoritmos presentes no código são como regras indicando o que o programa deve fazer em cada circunstância prevista pelo seu criador. Um programa pode ter uma resposta predefinida para movimentos do *mouse*, teclas do teclado, sons captados no ambiente ou até para imagens captadas por câmeras conectadas ao sistema. A maioria das interações é codificada com estruturas do tipo *SE [...], ENTÃO [...]* – *IF [...], THEN [...]*: “*Se acontecer tal evento, execute tal ação*”. É uma estrutura de fluxograma lógico que pode ser representado por código textual ou em forma de fluxograma visual.

O ambiente de desenvolvimento completo do *Processing* facilita a codificação de gráficos, vídeos e sons, usando programação textual. Sua capacidade é aumentada com o uso de bibliotecas também de *software* livre, criadas ou adaptadas para uso dentro do ambiente de programação do *Processing*. As principais bibliotecas utilizadas foram *GLVideo* (para otimização da reprodução de arquivos de vídeo), *The MIDI Bus* (para possibilitar a comunicação do *Processing* com equipamentos *MIDI*), *Processing PostFX* (para a aplicação de efeitos de vídeo), e *ControlP5* (para a criação de elementos de interface interativos). Estes *softwares* gratuitos, quando adicionados ao ambiente de programação *Processing*, adicionam diversas facilidades à programação do *software*.

⁸⁴ Site do sistema de programação audiovisual *Processing*: < www.processing.org >

Uma importante contribuição para a comunidade é o canal do *YouTube Coding Train*⁸⁵, no qual Daniel Shiffman⁸⁶ ministra aulas sobre tópicos técnicos e execução de projetos multimídia com o sistema *Processing*.

3.2.3 PiControl

Desenvolvi o *software PiControl* como um sistema acessório ao *Sonic Pi*, com a finalidade de tornar as performances de *live coding* mais dinâmicas expressivas e as composições mais interessantes, controlando partes dos códigos musicais com controladores MIDI. Controladores MIDI são equipamentos eletrônicos que permitem interação com *softwares* de criação musical; podem ter a forma de teclados de piano, baterias eletrônicas com *pads* sensíveis à pressão e/ou a combinações de *knobs* (botões de rotação) e *sliders* (botões deslizantes verticais ou horizontais). Os equipamentos MIDI pertinentes à pesquisa são detalhados no Capítulo 4, Seção 4.2.2.

Para o funcionamento deste *software*, concebi o seguinte caminho, “ingênuo, porém eficiente” (Sam Aaron, em *e-mail* pessoal):

- 1) Um controlador *MIDI* é conectado via cabo *USB* a um computador rodando sistema operacional *Linux*, *macOS* ou *Windows*;
- 2) O código desenvolvido no *Processing (Java)* lê as informações enviadas pelo controlador MIDI;
- 3) O parâmetro do controlador sendo modificado é gravado em um arquivo de texto (no formato *TXT*);
- 4) O código desenvolvido no *Sonic Pi (Ruby)* lê cada arquivo de texto e vincula o valor lido a uma variável musical definida pelo músico / *performer* / programador.

3.3 Three.js

O *Three.js* (três, de 3 dimensões) é um sistema de criação multimídia muito interessante, pois é totalmente baseado na linguagem *JavaScript*. Isso permite que ele se comunique com centenas de outros projetos realizados com programação *JavaScript*, na sua grande maioria disponibilizados como *softwares* livres, com código-fonte disponível e documentado na internet.

⁸⁵ Canal *Coding Train*: < www.youtube.com/channel/UCvjgXvBlbQiydffZU7m1_aw >

⁸⁶ Site do educador Daniel Shiffman: < <https://shiffman.net> >

Na produção de um estágio inicial da obra *Tocando Brasília*, utilizei a programação *JavaScript* do sistema *Three.js* para utilizar o sistema de mapas online *openStreetMap*⁸⁷ com relativo sucesso. O obstáculo não transposto foi a ligação do conteúdo de mapas a algum um sistema de criação sonora.

3.3.1 Hipertexto da Corrupção

Hipertexto da Corrupção é um sistema de *web-art*⁸⁸ criado em 2017, que realiza uma composição audiovisual a partir de buscas na internet por vídeos com a palavra-chave “corrupção”.



Imagem 52. Frame do obra *Hipertexto da Corrupção*.

O desenvolvimento do *software* com o sistema *Three.js* permite que a obra seja disponibilizada em formato dinâmico na internet, permitindo sua execução de forma única a cada acesso à página. A obra foi exibida na exposição *IMMERSPHERE International Fulldome Festival Computer Art Exhibition*, realizada no Planetário de Brasília, em 2017.

Podemos observar aqui uma realização do conceito de *remix* regenerativo, cunhado pelo pesquisador de novas mídias Eduardo Navas, “que consiste na justaposição de dois ou mais elementos constantemente atualizados, o que significa que eles são criados para se modificarem de acordo com o fluxo de dados.” (NAVAS, 2009, p.8)

⁸⁷ Site do projeto *openStreetMap*: < www.openstreetmap.org >

⁸⁸ Página da obra *Hipertexto da Corrupção*, com versões dinâmica e em vídeo:
< www.alexandrangel.art.br/hipertextodacorrupcao.html >

3.3.2 Diálogo entre a Bíblia e o Tao

Diálogo entre a Bíblia e o Tao é um sistema dinâmico em forma de *website*⁸⁹ programado com a linguagem *JavaScript*. Dois agentes digitais interagem entre si por meio de voz sintetizada e reconhecimento de voz. O resultado ora faz sentido, ora é completamente absurdo, em uma visão de que as religiões falam as mesmas coisas, mas de formas diferentes. Internamente, estão esforçando-se para conversar dois algoritmos: a biblioteca de síntese de fala e a biblioteca de compreensão de fala, ambas disponibilizadas pelo Google. A obra segue uma estética minimalista com foco no conteúdo conceitual. Esse caminho visual foi seguido novamente na obra *Emoção Artificial*, em 2018.

Levando em consideração os quesitos de potencialidades técnicas e criativas, facilidade de desenvolvimento e facilidade de preservação / manutenção, foi escolhida para esse projeto a linguagem de programação *JavaScript*⁹⁰.

```

21:44:17.588
21:44:17.588 BÍBLIA: Aquele que teima em desprezar as correções será esmagado de repente, sem remédio.
21:44:17.589
21:44:25.445
21:44:25.445 TAO TE CHING: A relação entre cor, nota (musical) e sabor com os Cinco Movimentos:
21:44:25.445
21:44:34.022
21:44:34.022 BÍBLIA: Como a ave que esvoaça e a andorinha que voa, assim a maldição gratuita fica sem efeito.
21:44:34.023
21:44:42.977
21:44:42.977 TAO TE CHING: Ganhar ou perder, o que mais adoece? Por isso o excesso de desejo causará um grande desgaste.
21:44:42.978
21:44:52.756
21:44:52.756 BÍBLIA: A justiça do íntegro fá-lo acertar o seu caminho, o ímpio se arruína por sua própria impiedade.
21:44:52.756
21:45:01.122
21:45:01.123 TAO TE CHING: Ganhar ou perder, o que mais adoece? Por isso o excesso de desejo causará um grande desgaste.
21:45:01.123
21:45:10.850
21:45:10.850 BÍBLIA: Quem promove o bem se enriquecerá, quem dá de beber, mata a própria sede.
21:45:10.851
21:45:18.175
21:45:18.176 TAO TE CHING: O superior é como uma chama serena. Por isso, não se maravilha. Ao maravilhar-se certamente teria
prazer. Tal prazer mata o homem.

```

Imagem 53. Frame da obra *Diálogo entre a Bíblia e o Tao*.

⁸⁹ Registro em vídeo da obra *Diálogo entre a Bíblia e o Tao*:
< www.youtube.com/watch?v=QooZ41ZXIlQ >

⁹⁰ História da linguagem *JavaScript*: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript> >

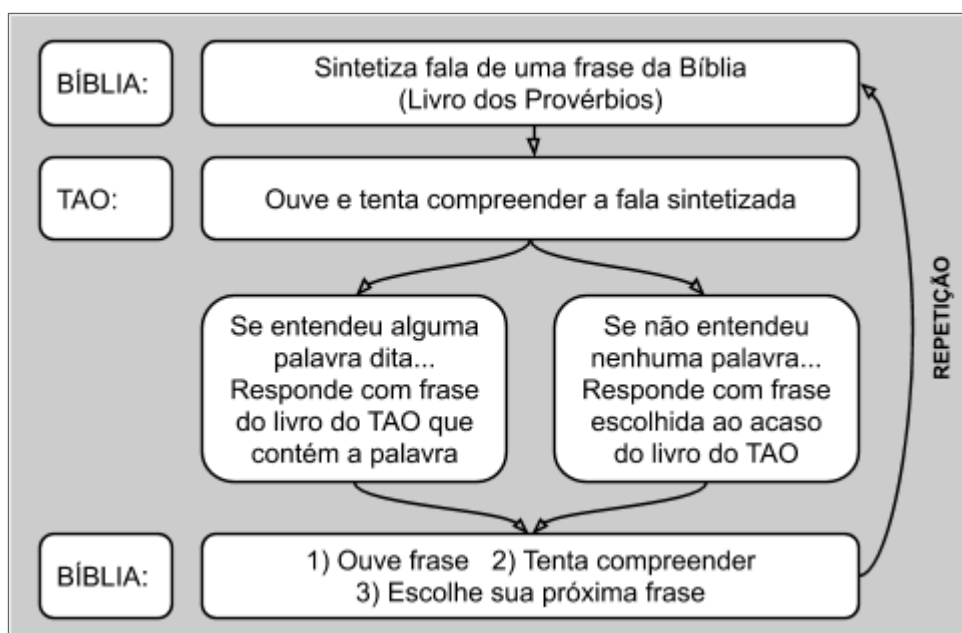


Gráfico 8. Esquema técnico da obra *Diálogo entre a Bíblia e o Tao*.

3.4 VDMX / ISF

O *VDMX*⁹¹ é um *software* comercial de composição visual em tempo real. Ao lado do próprio *Quase-Cinema*, o *VDMX* é o meu *software* de escolha para a parte visual de performances audiovisuais. Apesar de funcionar somente no sistema macOS, ele também é uma das minhas escolhas para oficinas de capacitação em produção audiovisual. Dentre os *softwares* profissionais de criação visual, o *VDMX* é o que possui a licença de uso mais generosa, ou permissiva: pode-se usar o *software* completo no modo de teste, gratuitamente, perdendo-se somente a função de salvar o projeto sendo trabalhado.

A empresa desenvolvedora do *VDMX*, a americana Vidvox, desenvolveu um formato/linguagem de programação visual chamado ISF (*Interactive Shader Format*). O ISF é compatível com o padrão de programação visual GLSL (*Open Graphics Language Shading Format*). A combinação *VDMX / ISF* foi um dos primeiros sistemas que experimentei para criação de gráficos com a execução imediata característica de sistemas de *live coding*.

Na figura a seguir podemos ver o *VDMX* criando o componente visual da minha performance de *live coding* *MeditaMáquina* (2013). O papel do *VDMX* na performance era receber sinais *MIDI* do *software* *ixi lang*, e de acordo com as notas recebidas ativar clipes de vídeo e controlar quais efeitos e outros parâmetros visuais seriam aplicados. Dessa forma, a parte visual da apresentação, principalmente os cortes de imagem, era muito bem

⁹¹ Site do *software* *VDMX*: < <http://vidvox.net> >

sincronizada com os eventos musicais engatilhados pela linguagem *ixi lang*. Uma vez iniciada a execução da composição pelo sistema *ixi lang*, o *VDMX* tem responde de forma automatizada de acordo com as regras estabelecidas. Além dessas ações pré-programadas, o *VDMX* podia ser controlado manualmente, trocando os bancos de imagem de acordo com os trechos mais amplos da performance. Para essa segunda camada de interação, foi ligado um controlador *MIDI* a um pequeno equipamento físico com botões mapeados em pontos-chave do *VDMX*. Outro método de controle rápido e confiável é o teclado com algumas funções de controle de velocidade de reprodução dos vídeos e com o importante controle de troca de sentido, ou seja, de fazer um vídeo tocar de frente para trás ou de trás para frente. É uma função que costumo mapear na barra de espaço do teclado, o que permite uma interação física mais energética com a máquina.

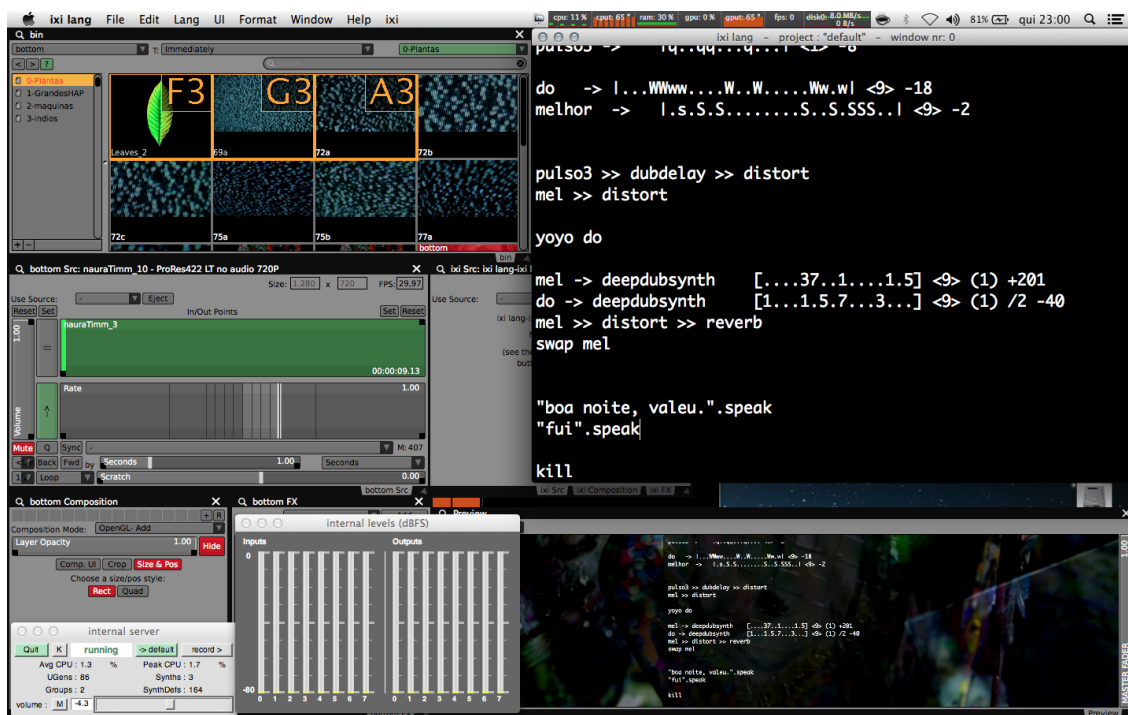


Imagem 54. *VDMX* gerenciando visual da performance *MeditaMáquina*.

Uma função de construção multimídia fantástica presente no *VDMX* é a possibilidade de capturar o conteúdo visual de janelas de qualquer outro programa, mesmo que esse programa não seja preparados para isso. Isto é, o *VDMX* pode incluir nas suas composições visuais uma janela de um navegador da internet com qualquer conteúdo ou no caso dessa performance, pode capturar a janela de programação do sistema *ixi lang* e misturá-la em tempo real a meus vídeos pré-selecionados para performance. Na imagem acima, que retrata a interface do *VDMX*, podemos ver a configuração de saída de três monitores, cada um com um pedaço da composição final dos vídeos e a interface do *ixi lang*

sobreposta, com transparência e fundos controlados para dar maior visibilidade à performance textual de *live coding*.

3.4.1 *muSEU feito na unha*

Ao ser convidado para participar da exposição *SEU muSEU (2013)*, com curadoria de Wagner Barja, criei a obra *muSEU feito na unha*⁹². O tema da exposição foi o a a ideia de pertencimento mútuo entre o Museu Nacional da República e a população de Brasília. A videoescultura é constituída de uma placa de madeirite, com um furo no formato do Museu e de um sistema que capta a imagem do público e aplica-a em uma televisão posicionada atrás da máscara do Museu. A idéia foi dar uma sensação de pertencimento mútuo entre o público e a instituição.

O processo de captura de vídeo por meio de *webcam* foi realizado com a aplicação de efeitos visuais em tempo real, programada no sistema *VDMX*. O som da obra, que se transformava generativamente durante o dia, foi programado no sistema *Ableton Live*, com uso da funcionalidade de ativação de diferentes trechos de camadas sonoras em ordem aleatória, criando combinações e mixagens inesperadas dentro do tema sonoro da obra.

A busca e objetivo durante a programação da obra foi atingir um equilíbrio entre a quantidade de efeitos e a capacidade do público de se reconhecer na obra e – conceitualmente – no Museu. Apliquei uma quantidade tal de efeitos de distorção que tornava necessário certo tempo de observação da imagem para que as pessoas pudessem reconhecer suas silhuetas ou faces. Esse era o momento de *eureka!* do público: "Ah, sou eu!"

⁹² Registro da interação do público com a obra *muSEU feito na unha*:

< www.youtube.com/watch?v=0go0Bf7wgmo >

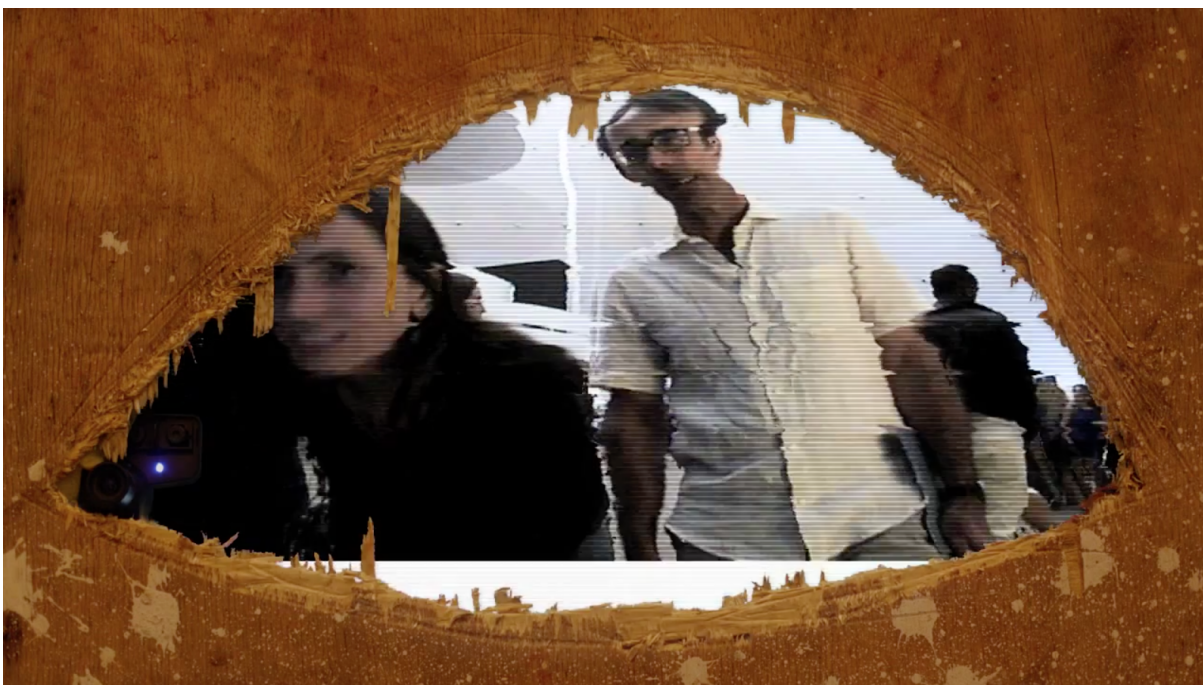


Imagem 55. Foto da obra *muSEU feito na unha*.

3.5 Unity

Software comercial muito popular para o desenvolvimento de jogos e experiências interativas, lançado em 2005, o *Unity* é direcionado para o desenvolvimento de jogos ou outros formatos de aplicativos multimídia com gráficos 2D ou 3D. Possui uma versão para uso gratuito (*Personal Version*), cuja única diferença é a apresentação da logomarca do Unity no início da execução de cada projeto.

A forma de programação principal no ambiente do *Unity* é a criação de código textual na linguagem *C#*, porém o *Unity* possui poderosas ferramentas de criação gráfica, incluindo um editor de sistemas gráficos por meio de fluxograma.

3.5.1 *Memórias Corrompidas*

Sistema computacional⁹³ de exploração lúdica de um espaço virtual, sonoro e visual, com síntese e *remix* de representações espaciais tridimensionais, *Memórias Corrompidas* foi criado parceria com o artista e programador Arthur Cordeiro.

A obra apresenta um universo virtual para a exploração por parte do público. Ao fundo, ouvimos trechos de missas em latim distorcidos por meio de efeitos de áudio e

⁹³ Página da obra *Memórias Corrompidas*:
< www.alexandrangel.art.br/memoriacorrompidas.html >

de reprodução lenta granulada. A dinâmica da exploração do espaço tridimensional segue a linha de jogo contemplativo, ou seja, uma aventura de descobrimento sem a tensão da competição ou até mesmo da procura por alcançar algum objetivo predeterminado.



Imagem 56. Instalação da obra Memórias Corrompidas (foto: Diego Bressani).

Para digitalização (*scan*) de cenários tridimensionais foi utilizado o sensor de profundidade com tecnologia de digitalização com raios infravermelhos *Structure Sensor*⁹⁴. O *Structure* é um *scanner* muito prático que funciona acoplado a um *tablet* do tipo *Apple iPad*.

⁹⁴ Site do scanner *Structure*: < <https://structure.io> >



Imagem 57. Scanner 3D Structure Sensor (foto: divulgação).

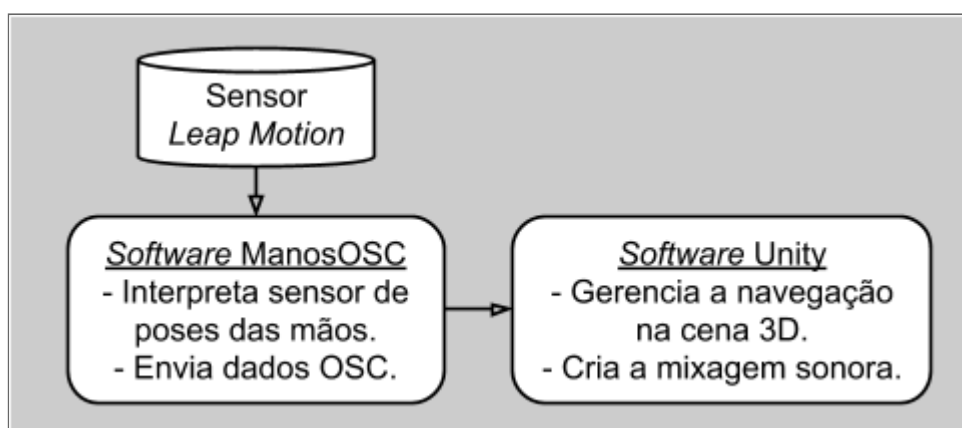


Gráfico 9. Esquema técnico da obra *Memórias Corrompidas*.

Um desdobramento dessa obra será a programação de um sistema de mixagem dinâmica de poesia. O sistema reproduziria os áudios com efeitos de espacialização tridimensional e trechos de poesias gravadas por artistas parceiros, nas localizações reais dos cenários 3D virtuais. Os poetas Antônio Miranda, Gérson Deveras e Sid Magnus são convidados para interações futuras com o sistema.

A obra *Memórias Corrompidas* foi exibida na exposição *A/RISCADO: Arte, Ciência e Tecnologia*, realizada no Museu Nacional da República, em Brasília, durante os meses de dezembro de 2018 e janeiro de 2019, com curadoria de Wagner Barja e Gilberto Lacerda. A obra foi apresentada no formato de projeção interativa em meio domo, construído com MDF, cortado a laser e montado por meio de encaixes, expandindo ainda mais os conceitos de imersão e construção de um todo a partir de partes interconectadas.

3.6 Outras ferramentas de criação visual

Outras ferramentas de criação visual notáveis de menção no contexto de criação de obras dinâmicas e programação de regras de comportamento interativo.

3.6.1 Hydra

O *Hydra* é um ambiente de programação visual interativo baseado em programação textual. Consiste em duas versões: uma para execução na internet⁹⁵, outra para funcionar diretamente do computador “local”. Sistema de criação visual colaborativa em rede desenvolvido pela artista americana, baseada na Colômbia, Olivia Jack⁹⁶, funciona por meio da internet ou localmente, em sistemas desktop (*Linux*, *macOS* e *Windows*). Integra, na mesma janela do navegador, o código sendo digitado ao resultado visual do algoritmo.

Como projeto precursor ao Hydra, a artista criou o sistema *Parche* (expressão em espanhol que significa, na Colômbia, um grupo de amigos) em uma residência artística, no Espaço Platoedro, em Medellín, na Colômbia, em 2017.



Imagem 58. Interface do sistema Hydra, funcionando via internet.

⁹⁵ Versão online do sistema Hydra: < <https://hydra-editor-v1.glitch.me> >

⁹⁶ Site da artista Olivia Jack: < <https://ojack.github.io> >

3.6.2 Unreal Engine

Software comercial para a criação de aplicativos 3D, lançado em 1998, o *Unreal Engine* é um sistema gratuito para uso pessoal, desde uma mudança no seu licenciamento realizada em 2015. O modelo de negócios da *Unreal Engine* baseia-se em uma cobrança de 5% do lucro de cada projeto desenvolvido com o *software*, caso o projeto venda mais que 3 mil dólares. Tecnicamente, o *Unreal* é conhecido pela sua capacidade de criação de gráficos 3D avançados e pela sua forma de programação, que é usualmente feita por conexões de fluxograma.

A Epic Games, desenvolvedora da *Unreal Engine*, é uma empresa de mentalidade aberta com relação ao *software* livre (*open source*). Todo o *software* é disponibilizado na forma de código-fonte, permitindo seu estudo e modificação. Sobre o envolvimento da empresa com o público e o mercado: Epic Mega Grants são doações de recursos financeiros em forma de doações, sem compromisso comercial algum, para empresas de áreas acadêmicas e de desenvolvimento de *software* livre, tais como a Fundação Blender, agraciada com uma doação de 1,2 milhão de dólares em julho de 2019⁹⁷. Por meio da iniciativa lançada em março de 2019, a Epic distribuirá 100 milhões de dólares para criadores de conteúdo 3D, estudantes, profissionais, educadores e desenvolvedores de ferramentas com produção relacionada ao Unreal ou relacionada à melhoria de ferramentas de *software* livre para a comunidade de criação 3D. Existe a perspectiva futura das equipes de desenvolvimento de *software* da Epic Games trabalharem em novas funções e melhorias para o Blender voltadas à produção de obras interativas.

⁹⁷ Notícia disponível em: <www.blender.org/press/epic-games-supports-blender-foundation-with-1-2-million-epic-megagrant>

Capítulo 4. Tornando o código tátil – e etéreo

"No tempo da magia, um elemento explica o outro."

Vilém Flusser

Tempo e interatividade são dois conceitos complementares na arte computacional. Com a interatividade, chamamos a atenção ao tempo de resposta, de diálogo. "A programação é uma prática de melhoria cibernética da mente, na qual o programador usa de uma linguagem simbólica para entrar num sistema de trocas com o computador – com a finalidade de expandir suas capacidades de imaginação, pensamento, previsão, exploração de hipóteses, etc." (CARVER, 2019) Na interatividade, a gramática da criação dá-se em aberto, esperando por um clique ou por um movimento do público. Ressalto a necessidade de reflexão sobre a hibridização entre o pensar e o executar audiovisual, e sobre a dicotomia entre a certeza e o acaso. Enxergo a interatividade como elo entre o tempo criação e o tempo de fruição da obra.

Meu primeiro contato com sistemas de programação de computadores foi em 1986, quando tinha 12 anos de idade. A lógica que aprendi na época, o fluxo de um *software* e os comandos básicos de programação são a base de tudo que desenvolvo nesta área desde então. O aprendizado era feito com a linguagem *BASIC*⁹⁸, disponível na maioria dos computadores pessoais da época, como o *Apple II* que eu possuía⁹⁹. Minha trajetória de capacitação de uso de linguagens de computador acabou sendo um excelente estudo de caso, uma vez que já se passaram 30 anos do meu contato inicial com essa área e ainda continuo pesquisando a área e praticando o desenvolvimento – criativo – de *software*. Durante esses anos me apaixonei pelos ambientes de programação *Macromedia Director* (1994), *Blender Game Engine* (2004) e *Processing* (2010), graças ao potencial dessas ferramentas de transformar ideias em sistemas. Todos esses programas foram criados e direcionados para o uso por profissionais de campos criativos (áudio, vídeo, 3D, interatividade), sem o pré-requisito de uma formação acadêmica em informática. Mesmo

⁹⁸ Página com história da linguagem *BASIC*: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/BASIC> >

⁹⁹ Um *TK-3000 IIe*, clone brasileiro do *Apple IIe* que era ligado à televisão, não possuía mouse e gravava os programas em fita cassete! Uma vantagem dos computadores *Apple II* caseiros da época, se comparados aos caros *IBM-PC* empresariais, era a possibilidade de visualização de cores na tela.

sendo voltados principalmente para o público vindo das ciências humanas, nenhum desses ambientes se compara com a simplicidade inicial do *Sonic Pi*, criado para ser usado por crianças da faixa etária em torno dos 8 anos.

A programação de *software* é o elo que permite a delimitação e o controle do tempo, por parte do artista e por parte do receptor / interator. “A estética que a música pode ensinar aos artistas visuais é a do tempo.” (DEWITT, p.118)

4.1 *openFrameworks*

O ambiente de programação *openFrameworks* está para a linguagem *C* assim como o *Processing* está para o *Java*. Ambos facilitam a realização de programação de multimídia por artistas sem capacitação prévia necessária em desenvolvimento de *software*, valendo-se de projetos de exemplo, comunidades e fóruns de discussão ativos.

O *openFrameworks*, diferentemente do ambiente de criação *Processing*, não possui um editor de código próprio, funcionando normalmente como biblioteca dentro dos ambientes de programação *XCode* (*macOS*) e *CodeBlocks* (*Windows* e *Linux*).

4.1.1 *Quase-Cinema*

Vislumbrando a concretização da mutação dos meios audiovisuais prevista por Gene Youngblood em seu livro *Cinema Expandido*, de 1970, onde começa o capítulo *Curto Circuito Global: A Terra como Software*, com a frase “Assim como cada fato é metafísico, toda máquina implica um software: a informação sobre a sua existência.” Cérebro eletrônico, expandido. Se a máquina é análoga ao corpo, o *software* é análogo à alma.

Por que criar um *software*? O *software* pronto é massificador, nivelador de produções. Fazendo uma comparação com a pintura, imaginemos que a indústria criativa determinasse o formato das telas, ou as cores que poderiam ser usadas pelos pintores. Quando criei a primeira versão do sistema *Quase-Cinema*, meu objetivo era me libertar dos procedimentos sugeridos pelas ferramentas presentes no mercado daquela época, sendo elas soluções em *software* livre ou *software* comercial. Procurei inclusive não conhecer outros programas com objetivos semelhantes, para não condicionar o meu desenvolvimento das ideias realizadas previamente. Sabia que meu objetivo era a criação de um *software* de edição de vídeo dinâmico que permitisse a criação de edições, com ritmo e texturas de acordo com a intenção do criador. Desde a primeira versão do *software*, a recompensa foi uma sensação muito libertadora de poder criar cada botão e cada

funcionalidade de acordo com o objetivo de criação poética, de criação artística. Era um código se transformando em poesia.



Imagem 59. Detalhe da interface do software Quase-Cinema 2.

Sobre o processo de criação e apreensão dos sistemas e da cultura de *remix* e sua releitura, Christine Mello chama a atenção para “mudanças culturais perceptivas no nosso modo de captar a instância sensorial, já que cada época e cada cultura produz um organismo com aptidões perceptivas diferentes.” (MELLO, p.101).

O desenvolvimento do *software Quase-Cinema* acompanhou a evolução das ferramentas de criação de *software* multimídia, assim como a minha habilidade e familiaridade com os sistemas de desenvolvimento de obras audiovisuais, principalmente no tocante à habilidade de reproduzir e remixar (editar, misturar, compor) vídeos.

“Roy Ascott acredita que a arte é um sistema que transforma o comportamento e a consciência, assumindo então que o princípio cibernético do retorno (*feedback*) tem uma dimensão estética relacionada com o papel do observador, que está em transformação de um simples *voyeur* para um participante ativo. O usuário torna-se engajado pelas escolhas disponibilizadas e é então ‘empoderado’ ao invés de ser manipulado.” (FERNEDING, p.7)

Versão	Tecnologia de desenvolvimento
Quase-Cinema 1	Desenvolvido no ambiente Macromedia Director, com a sua própria linguagem, o Lingo.
Quase-Cinema 2	Desenvolvido no ambiente openFrameworks / C++.
Quase-Cinema Feijoadá	Desenvolvido no ambiente Processing / Java.

Tabela 18. Tecnologias de desenvolvimento do software *Quase-Cinema*.

Usando o openFrameworks, na época que estava desenvolvendo a versão 2 do *Quase-Cinema*, programei em alguns dias uma função de pintura com luz¹⁰⁰, durante oficina no *Festival Liquid Borderland Art and Music Festival*¹⁰¹, realizado em 2009, em Aalborg, na Dinamarca. Participei do evento como convidado, fazendo performance de projeção, oficina de projeção de vídeo com *Quase-Cinema*, e a imprevista programação do sistema de pintura com luz integrado ao *software Quase-Cinema 2*.

A função de pintura com luz foi o ponto de partida para a criação da performance *Éon / Aeon*¹⁰², em parceria com o artista plástico Wagner Hermusche e o músico Ramiro Galas, realizada na Galeria Fortress to Solitude, Nova York, em 2010, sob a curadoria do argentino Guillermo Creus. Nessa obra, realizei desenhos com elementos luminosos, editando o vídeo ao vivo com gravações prévias de desenhos de Hermusche e combinando o resultado visual das camadas com o *software Quase-Cinema 2*.

¹⁰⁰ Vídeo de demonstração do sistema de pintura com luz:

< www.youtube.com/watch?v=BaHwYxh7vWs >

¹⁰¹ Vídeo de registro do *Festival Liquid Borderland Art and Music*:

< www.youtube.com/watch?v=TY1KSqLm69A >

¹⁰² Vídeo de registro da performance *Éon / Aeon*:

< www.youtube.com/watch?v=uFLLuxSRFZ4 >

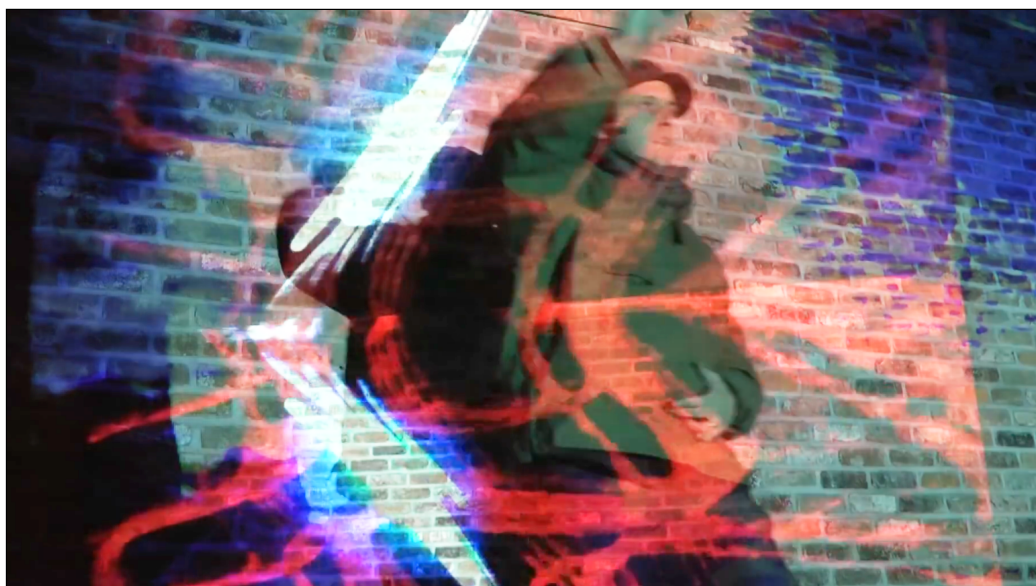


Imagem 60. Fotografia da performance *Éon / Aeon*.

Oficinas *Quase-Cinema*

A convite do pesquisador acadêmico e agitador cultural taiwanês Ilya Eric Lee, foram realizadas duas oficinas do sistema *Quase-Cinema* em Taiwan¹⁰³, em 2010 e 2012, com foco no uso e no estudo de perspectivas de desenvolvimento continuado do sistema *Quase-Cinema*. Comuniquei-me com os participantes em inglês com a ajuda de dois tradutores de chinês, que assistiram os alunos que não falavam inglês.

A oficina realizada na Universidade Nacional de Artes de Taipei¹⁰⁴, em 2012, seguiu uma programação didática direcionada ao grupo de participantes, em maioria jovens de 17 a 22 anos, alunos dos cursos de Cinema, Artes e Comunicação. As atividades foram realizadas na seguinte ordem:

- 1) Palestra sobre as origens da técnica de VJ e suas raízes no Cinema Experimental e na Videoarte; foram apresentados os artistas Bill Viola (exemplificando seu ritmo de edição, em peças de longa duração) e Maya Deren (mostrando seu trabalho de filmagem com movimentações de câmera, como que em um dança);
- 2) Apresentação do *software Quase-Cinema*, contextualizando sua produção e obras derivadas no contexto da Arte Contemporânea;
- 3) Apresentação de materiais preexistentes dos participantes da oficina;

¹⁰³ Vídeo de registro da oficina *Audiovisual Art Movement*, realizada na Universidade Nacional de Artes de Taipei, Taiwan, 2012: < www.youtube.com/watch?v=pUfNCLLVG2M >

¹⁰⁴ Site da Taipei National University of the Arts: < <https://w3.tnua.edu.tw> >

4) Saída em campo para gravação de material audiovisual e demonstração de técnicas de uso de câmera em movimento, câmera na mão e uso de planos cinematográficos tradicionais (*zoom, pan, travelling* etc);

5) Atividades em sala de aula, apresentando conceitos e técnicas de montagem de imagens em movimento e de conversão de imagens para performance ao vivo;

6) Projeção coletiva em formato de festa, com música dançante, ressaltando o aspecto de obra aberta que estava sendo criada; para a projeção foram usados 8 projetores de vídeo e 4 computadores conectados simultaneamente e misturados com a mesa de edição *Edirol V-4*.



Imagem 61. Performance coletiva dos participantes da oficina.

未來媒體 Future Media Project
2012 講座展演系列
跨界狂潮

QUASE-CINEMA

影音藝術運動
Audiovisual Art Movement

Quase-Cinema
VJ影像創作講座暨工作坊
Art-Education Workshop

Alexandre Rangel
巴西多媒體藝術家
VJ軟體Quase-Cinema開發者

講座 2012.11.01 (四) 10:00 (自由入座)
工作坊 2012.11.01 (四) 下午至2012.11.03 (六) (線上報名)
國立臺北藝術大學藝文生態館 K501
報名網址: <http://registrano.com/events/quase-cinema>

指導單位: National Science Council 行政院國家科學委員會 教育部教學卓越計畫
主辦單位: CultureWorld Asia-Pacific Secretariat Office of CultureWorld Network 世界文化入口網亞太辦事處 國立臺北藝術大學 CAT CENTER FOR ART AND TECHNOLOGY 藝術與科技中心
協辦單位: Taiwan e-Learning and Digital Archives Program 數位典藏與數位學習 國家科技計畫 International Collaboration and Promotion of Taiwan e-Learning and Digital Archives Program 數位典藏與學習之海外推廣國際合作計畫

Imagem 62. Cartaz da oficina Quase-Cinema em Taiwan (2012).

Por meio de uso das possibilidades criativas do programa e debates a respeito, chegamos a uma lista de desejos de funcionalidades futuras do *software Quase-Cinema*:

Interface

- Interface escalonável – ajuste do tamanho da interface ao tamanho do monitor do computador do usuário;

- Interface com cores customizáveis – útil para uso em ambientes com iluminações diferentes;
- Texto da interface em português e inglês – possibilidade de tradução da interface pelos usuários.
- Interface tridimensional de busca, edição e composição de imagens, mesclando os conceitos de interface de criação e produto final.

Conexões

- Conexão com outros *softwares* (via protocolo *MIDI* e/ou *OSC*), tais como programas de síntese sonora (*Sonic Pi*, *SunVox*, *Ableton Live*), o que permite que os parâmetros visuais criem composições sonoras e vice-versa.

Efeitos de imagem

- Utilização de efeitos de imagens com processamento na placa gráfica do computador – filtros programados com a linguagem GLSL (*Open Graphics Library Shading Language*¹⁰⁵).

Áudio

- Reprodutor de áudio nos formatos MP3 e WAV;
- Análise de áudio reproduzido pelo sistema;
- Análise de som ambiente via microfone;
- Conexão das análises de áudio com parâmetros visuais variados.

Video mapping

- Possibilidade de distorção individual das camadas de vídeo para ajuste em superfícies de projeção irregulares (não retangulares);
- Controle de mapeamento em superfícies orgânicas por meio de manipulação de curvas (para corte e/ou distorção de camadas de imagens).

Registro de performances

- Possibilidade de gravação de arquivos audiovisuais com o resultado de uma performance;
- Possibilidade de transmissão ao vivo pela internet.

¹⁰⁵ Referência da linguagem OpenGL:

< https://en.wikipedia.org/wiki/OpenGL_Shading_Language >

4.2 Controladores físicos

Experiências e desenvolvimentos com controladores físicos: um dos desafios artísticos que me tenho proposto durante os anos mais recentes de produção é a possibilidade de tornar o código tátil, ou seja, manipulável com expressividade gestual e corporal. Para isso, venho pesquisando e desenvolvendo interfaces de comunicação entre sensores, controladores musicais e dispositivos de jogos, e o código propriamente dito. Procuo maneiras de fazer gestos controlarem o conteúdo de variáveis sonoras e visuais, de modo que se integrem como ferramentas composicionais e de performance criativa.

Experiência de fazer o sistema *Sonic Pi* controlar sintetizadores externos, tais como os pequenos *Korg Volca Beats* e o *Korg Volca Bass* (medindo 15 x 10 x 3 centímetros cada um), as programações rítmicas e melódicas executadas pelo *Sonic Pi* podem ser sintetizadas por esses sequenciadores / sintetizadores. Um grande diferencial desse procedimento de criação sonora é a possibilidade de manusear os parâmetros sonoros por meio dos controles físicos presentes nas máquinas. Podem-se alterar vários parâmetros ao mesmo tempo; tarefa difícil de se fazer com o *mouse*.



Imagem 63. O sequenciador de bateria Volca Beats e o sintetizador de baixo Volca Bass.

4.2.1 *Traquitana Audiovisual Interativa*

Desenvolvi um sistema de performance audiovisual, um ambiente criativo com o intuito de poder fazer performances dinâmicas audiovisuais, principalmente do material criado para o projeto Weekly Beats 2014, chamado *Traquitana Visual Interativa (TAI)*.

Como material de base que motivou a criação da sistema *TAI*, eu acabara de criar as 52 composições audiovisuais criadas em 2014, cada uma contendo as trilhas de áudio e de vídeo separadas – ideal para a criação de versões derivadas e misturas.

Visando a simplificação visual e operacional do sistema, realizei inicialmente uma simplificação da mixagem das músicas. Cada música do projeto continha inicialmente de 4 a 16 canais de áudio. Sem nenhuma modificação na sonoridade das músicas, agrupei os canais semelhantes em 4 canais (dois grupos de elementos percussivos, um grupo de texturas sonoras, e um grupo para os sons de sintetizadores).

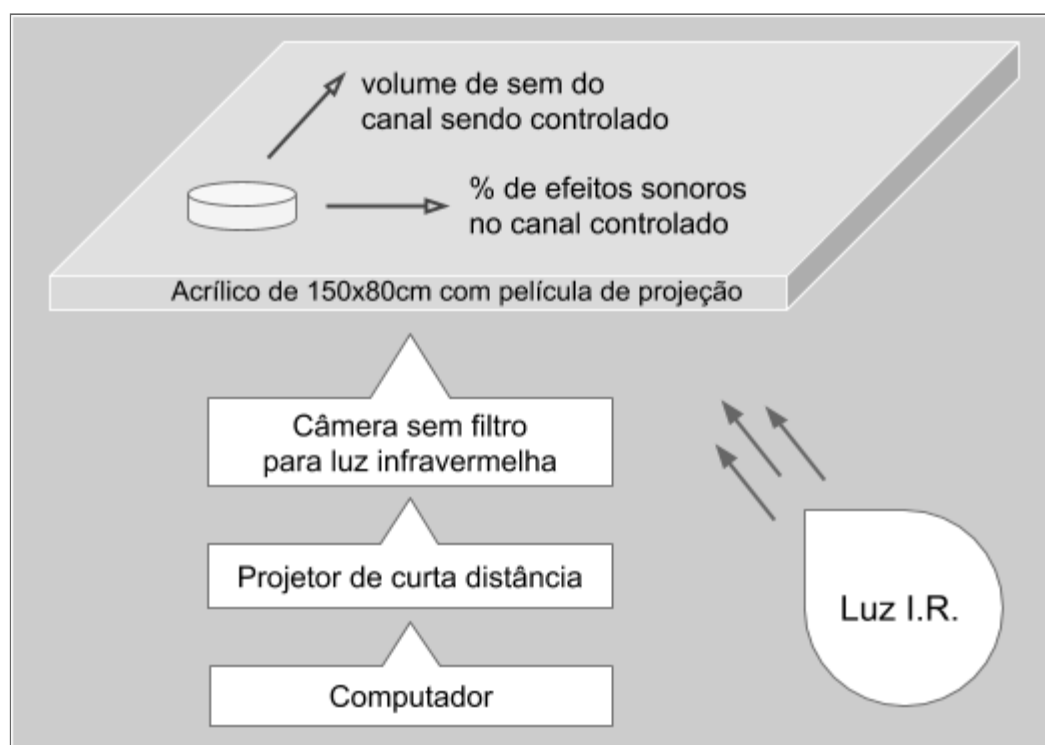


Gráfico 10. Esquema da estrutura física do sistema *TAI*.

Cada disco de acrílico controlava um dos quatro canais sonoros; a posição vertical de cada cilindro configurava o volume da cada canal.



Figura 64. Performance com o sistema TAI.

Tecnicamente, o sistema todo funciona baseado em código escrito no ambiente Processing, o que mostra mais uma vez sua versatilidade e potencial criativo.

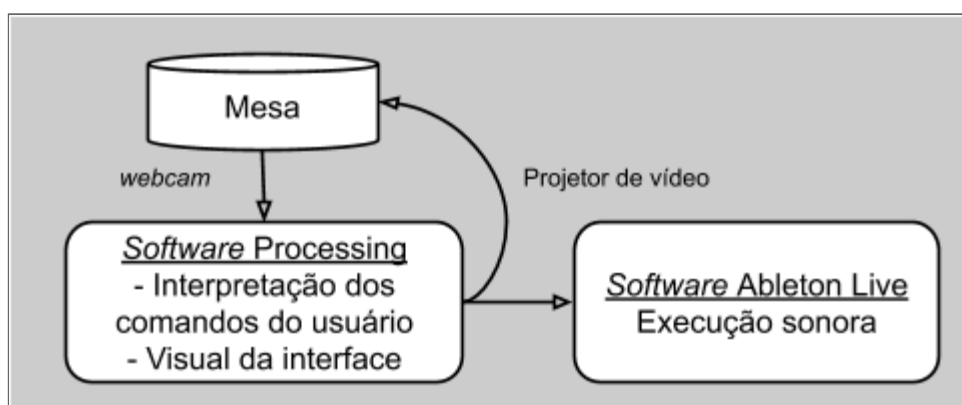


Gráfico 11. Esquema técnico do sistema TAI.

4.2.2 Controladores *MIDI*

O controlador *MIDI Faderfox UC-3* tem 8 *knobs* (controles rotatórios) e 9 *faders* (controles deslizantes verticais). Fabricado pela empresa alemã Faderfox¹⁰⁶, conecta-se ao computador via USB e permite o controle de *softwares* que reconhecem o protocolo de comunicação *MIDI*, como o *Sonic Pi* e o *Blender* – no caso do *Blender*, utilizando o *software*

¹⁰⁶ Site de empresa FaderFox, criadora de controladores *MIDI* especializados:
< www.faderfox.de >

adicional AddMIDI. Cabe ao usuário de cada programa especificar quais parâmetros estarão vinculados a cada controle. É um equipamento muito prático, devido ao seu pequeno tamanho de 18 x 10 x 7 cm.

O equipamento *Edirol V-4* é, na realidade, uma mesa de edição de vídeo de quatro canais que, enquanto edita sinais de vídeo, também envia comandos *MIDI* via *USB*. Isso permite certa integração entre as práticas de edição de vídeo em tempo real (*VJ*) e *live coding* musical. Foi criado pela empresa japonesa Roland¹⁰⁷.



Imagem 65. Os controladores MIDI Faderfox UC-3 e Edirol V-4.

Experiência *Code Push* no evento *Campus Party Brasília*

Também realizei oficinas de criação musical com programação de *software* nos eventos *Campus Party* e *Campus Day* (uma prévia reduzida do evento principal). O *Campus Party* é um dos maiores encontros de tecnologia da América Latina, que reúne milhares de estudantes e palestrantes em uma semana de apresentações e acampamento.

¹⁰⁷ Site da empresa de equipamentos multimídia Roland: < www.roland.com/global >



Imagem 66. Entrevista para a Rede Globo durante a Campus Party Brasília 2016.

Os participantes do evento puderam ter uma experiência física de manipulação de trechos de código-fonte usando os botões dos equipamentos de DJ. Além de apresentar o projeto de oficinas presenciais de experimentação e de ensino, conduzi demonstrações da integração do sistema de programação *Sonic Pi* ao equipamento de produção musical profissional: o controlador musical *MIDI Ableton Push 2*.

Cada botão do controlador mandava uma mensagem MIDI para o *Sonic Pi*. O *Sonic Pi* então esperava o fim do compasso e trocava o trecho de programação sendo executado. Botões nas duas inferiores da controladora funcionavam como uma pequena partitura (ou uma linha do tempo) para sequenciamento de notas musicais ou gravações de trechos de bateria eletrônica.

Este experimento mostrou-se extremamente eficaz ao conseguir entusiasmar os participantes a controlarem pedacinhos de código por meio de botões. Esse sistema, que fundiu um controlador físico e alguns blocos de código é, na realidade, uma grande simplificação de todas as interações que temos com sistemas digitais: uma interface com botões e códigos que são executados conforme a demanda do usuário. Entretanto, essa simplificação e musicalização do processo mostrou-se lúdica e misteriosa, iniciando várias conversas sobre potencialidades de sistemas táteis de acionamento de programas. Nas palavras da repórter Bruna Roma, "Agora todo mundo pode ser DJ!" – DJ de código . . .



Imagem 67. Controlador MIDI Ableton Push 2. (foto: divulgação)

4.3 Sensor corporal *Kinect*

Uma busca por fluxos de criação utilizando equipamentos sem conexões cabeadas. Uma das referências primordiais que tenho de música eletrônica e de interfaces sem fio – um aspecto importante para uma interação com fluidez – foi ter visto vídeos de registro do músico francês Jean Michel Jarre tocando sua harpa de raio laser¹⁰⁸ nos anos 1980. A partir dos anos 2000, dispositivos de jogos têm-se tornado técnicas financeiramente acessíveis para produções artísticas.

O *Microsoft Kinect* é um sensor de posicionamento corporal que permite o envio de dados via cabo USB para *softwares* habilitados compatíveis, tais como o *Processing*. O sensor foi desenvolvido originalmente para o console de jogos *Xbox*. A partir do *Processing*, pode-se desenvolver a integração com vários *softwares* por meio do envio de mensagens *MIDI* ou *OSC*, tais como *Blender* e *Sonic Pi*.

Os sensores *Kinect* contam com duas câmeras: uma câmera normal, que capta a cor de cada ponto (*pixel*) e uma câmera de raios infravermelhos, que pode captar a distância de cada ponto. Graças à informação de distância (profundidade), pode-se facilmente isolar um elemento do fundo da imagem, permitindo assim seu acompanhamento no espaço tridimensional. Existem duas versões do *Kinect*: a versão 2

¹⁰⁸ Registro em vídeo de performance de Jean Michel Jarre com sua *Harpa Laser*:
< <https://youtu.be/Fiw2KlGF3hA?t=213> >

possui mais resolução de imagem que a versão 1 e permite o acompanhamento (*tracking*) de mais usuários simultaneamente. A área de captação dos sensores *Kinect* é de cerca de 9 metros quadrados. Os equipamentos *Kinect* não são mais fabricados atualmente. Seu possível sucessor no mercado de sensores 3D é o equipamento similar *Intel RealSense*.



Imagem 68. Sensores Microsoft Kinect 1 e Kinect 2.

Uma das primeiras obras que desenvolvi usando o *Kinect* foi o sistema *corpo-orquestra*¹⁰⁹, em parceria com o artista Luiz Olivieri. Nesse trabalho é evidente a presença do corpo como agente de interação com a máquina, que aqui é invisível¹¹⁰. Aqui, o esforço foi para tornar o computador invisível e a interface transparente, a fim de estreitar os laços emocionais entre o participante e o conteúdo sonoro. Estava dada a capacidade de misturar e remixar a música com a dança, com o corpo livre no espaço. O que se deu na experiência foi uma interessante retroalimentação entre os movimentos corporais e a percepção sonora do resultado de cada ação. Era o corpo controlando a música, e subitamente de volta ao padrão do corpo responder à música.

¹⁰⁹ Desenvolvimento da obra *corpo-orquestra*:
< www.youtube.com/watch?v=YMxC2V7CGp8 >

¹¹⁰ Exibição da obra *corpo-orquestra* no 12º Fórum Internacional do Software Livre, em Porto Alegre-RS, 2011: < www.youtube.com/watch?v=JYIjt7Wf3Lc >

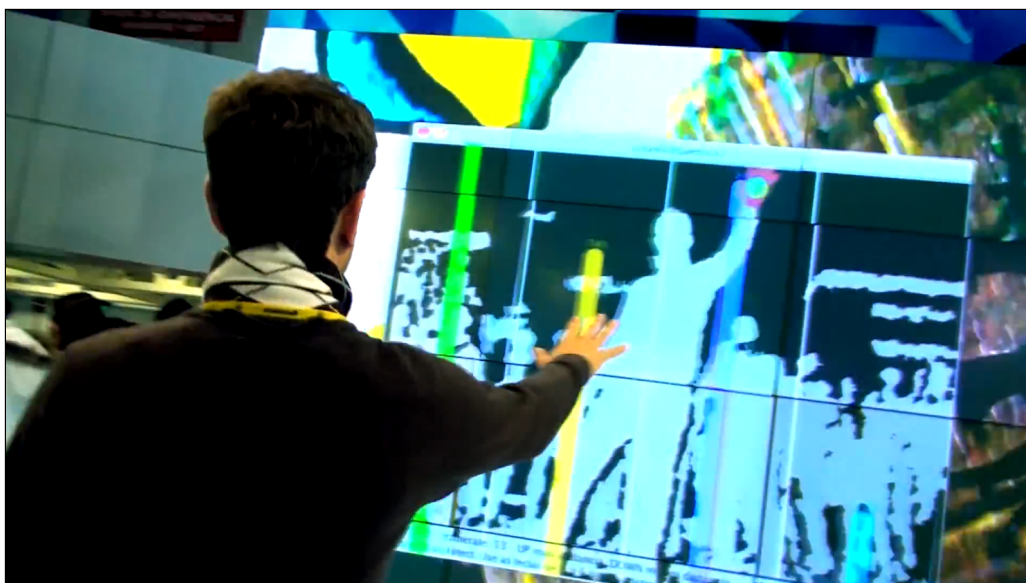


Imagem 69. Interação corporal, uma dança com a obra corpo-orquestra.

Outra obra que se valeu da tecnologia do *Kinect* foi a instalação interativa *Esculturas Quânticas*, na qual a posição do corpo e as posições dos braços são analisadas e enviadas, via *OSC*, para controlar o visual e o som em tempo real.

4.3.1 Eixo X

Como última obra citada, retorno à obra *Eixo X*, um sistema computacional em forma de instalação interativa, realizada em parceria com o artista chileno Rodrigo Paglieri. A obra foi exposta nas exposições: *Brasília Síntese das Artes*, com curadoria de Denise Mattar, no Centro Cultural Banco do Brasil de Brasília, e *Tékhne*¹¹¹, no Museu da Arte Brasileira da FAAP, sob curadoria de Denise Mattar e Christine Mello, em São Paulo; ambas em 2010.

O sistema, por meio de uma *webcam* embutida no meio de uma parede, capta a posição do público na sala e, a partir disso, rotaciona dois vídeos de Brasília, das Avenidas Eixo Monumental e Eixo Rodoviário, formando graficamente o traçado de um "X". Esse X foi pensado como uma metáfora de uma utopia não realizada, de centro urbano proibido para pessoas, só acessível para carros.

¹¹¹ Site e vídeo de registro da exposição *Tékhne*:
 < www.faap.br/hotsites/memorias_reveladas_tekhne/tekhne.asp > e
 < www.youtube.com/watch?v=tL5liB_OkRY >



Imagem 70. Interação corporal com a obra Eixo X.

“Sempre mudamos a paisagem quando nos deslocamos nela?” – pergunta a crítica de arte Marília Panitz, em texto sobre o trabalho no catálogo da exposição (MATTAR). O mistério faz-se presente na pergunta e na resposta, respira com o interagir com o programa.

Esta foi a minha primeira obra com a técnica de sensoriamento do público. O sistema realiza uma detecção facial das pessoas presentes na sala, dentro do campo de visão da câmera. A pessoa mais perto da câmera (ou a pessoa que tiver a cabeça maior) assume o controle da interação ao mover-se à frente da câmera.

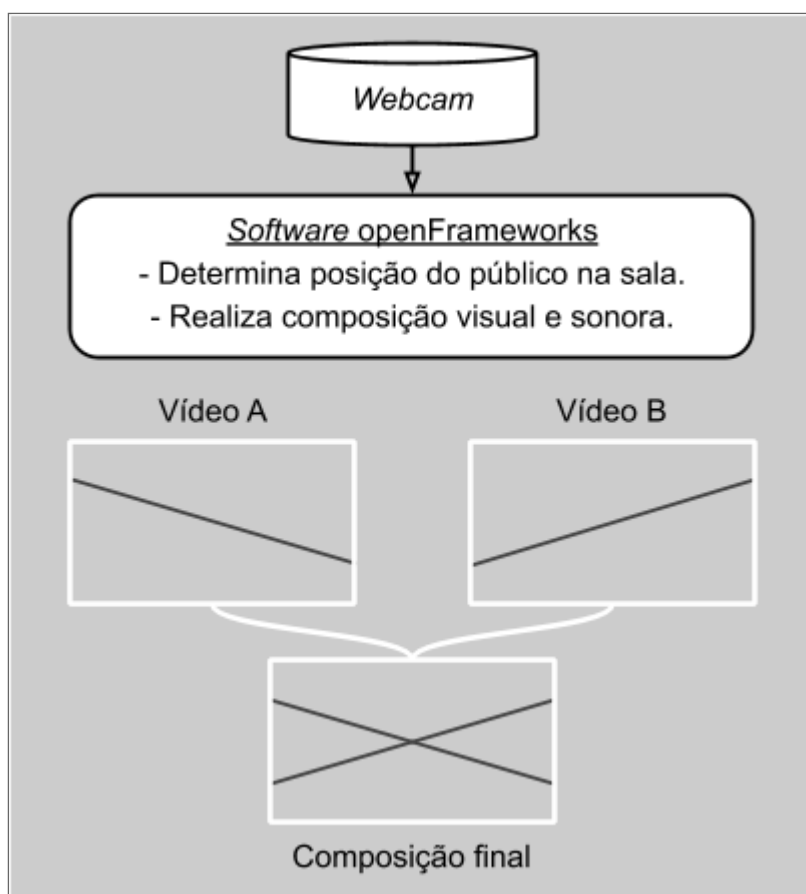


Gráfico 12. Esquema técnico da obra Eixo X.

4.4 Sensor manual *Leap Motion*

Leap Motion é um sensor de profundidade com reconhecimento de gestos das mãos e dos dedos. Criado pela empresa americana *Leap Motion*¹¹², consegue examinar um volume de cerca de meio metro cúbico, usando duas câmeras e um emissor de raios infravermelhos. Nesse espaço, ele consegue identificar até duas mãos simultaneamente, conseguindo precisar a posição e rotação das mãos, assim como a rotação de cada articulação de cada dedo, permitindo a execução de controles com grande velocidade e precisão gestual.

Pela minha experiência de desenvolvimento, um dos programas mais confiáveis para se obterem dados de leitura do *Leap Motion* e enviá-los para outro *software* é o *Manos OSC*¹¹³. Utilizei o sistema *Manos OSC* na instalação interativa *Memórias Corrompidas*, como base técnica da interação gestual com o público. Já na obra *Bichos*

¹¹² Site da empresa *Leap Motion*: < www.leapmotion.com >

¹¹³ Página do programa *Manos OSC*:
< <https://lm-s-apps-amnesia.leapmotion.com/apps/manososc/osx> >

Impossíveis, usei o sensor Leap Motion para controlar o sistema desenvolvido no ambiente Processing.



Imagem 71. O sensor para percepção de mãos Leap Motion (7 x 3 x 2 cm).

4.4.1 *Bichos Impossíveis*

A obra *Bichos Impossíveis*¹¹⁴ é um sistema interativo que dialoga com a série de esculturas da artista brasileira Lygia Clark. Os *Bichos* de Clark eram interativos, compostos de peças metálicas com dobraduras que permitiam várias configurações geométricas. Hoje, quando expostas em museus, podem raramente ser manuseadas, devido a questões de conservação.

Criei um sistema computacional que permitia o controle de peças inspiradas nos *Bichos*, porém com possibilidades de movimentação fisicamente impossíveis – como a interpenetração entre as peças – daí o título *Bichos Impossíveis*. Uma versão da obra foi exibida na exposição *ENTRECOPAS*, em 2014, no Museu Nacional da República, com curadoria de Wagner Barja.

¹¹⁴ Vídeo de registro de interação com a obra *Bichos Impossíveis*:
< www.youtube.com/watch?v=a67ExTPhfjY >

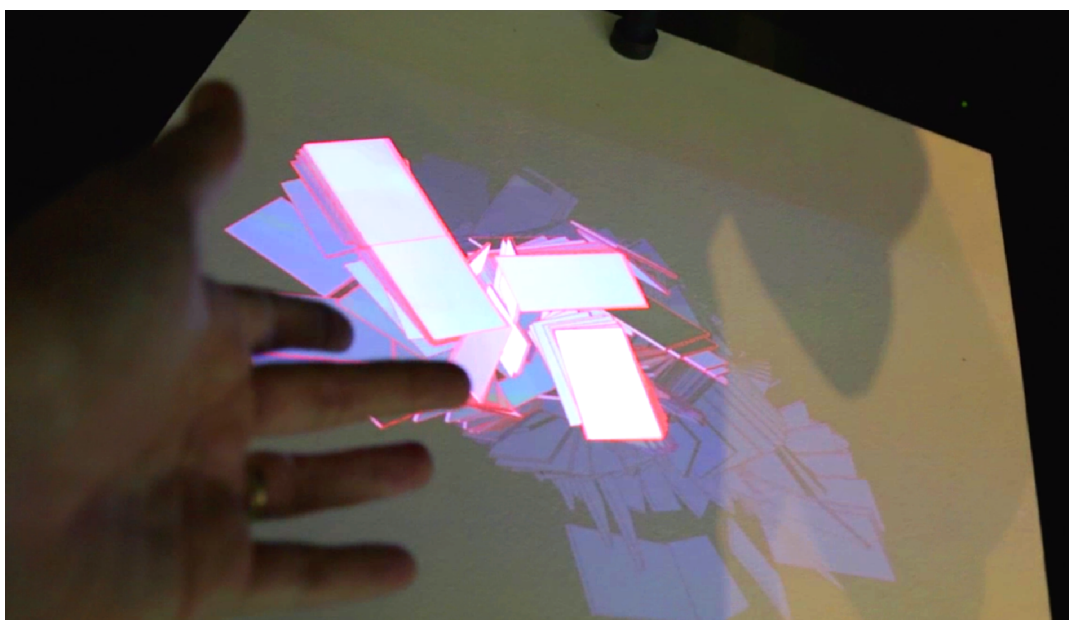


Imagem 72. Interação manual com a obra Bichos Impossíveis.

Este capítulo descreveu ferramentas de *hardware* e *software* que podem ser utilizadas, sozinhas ou em conjunto, para o desenvolvimento de obras audiovisuais generativas baseadas em algoritmos computacionais.

Foi mostrada ênfase nas vantagens da pesquisa e no uso continuado de ferramentas baseadas em *software* livre, por questões de longevidade e custo de manutenção dos projetos de desenvolvimento de arte computacional.

Considerações finais

O desenvolvimento continuado, desde 2009, de várias versões do *software* livre *Quase-Cinema* possibilitou a compreensão do processo de criação de um ambiente de criação digital completo, desde o desenho da interface até a programação das regras e do código-fonte do programa. A primeira interação desses sistemas computacionais é a interação entre a máquina, que precisa reconhecer os comandos humanos, e o artista criador, que nela se reconhece.

Sobre a fusão entre teoria e prática artística, o compositor Iannis Xenakis indaga, no prefácio da versão estendida do seu livro *Música Formalizada*, se as proposições teóricas por ele postuladas nos trinta e cinco anos anteriores teriam sobrevivido em sua música, e se foram esteticamente eficientes. Essa questão ficou em aberto, mas é válida como uma máxima gnóstica “Conhece-te a ti mesmo”¹¹⁵, valiosa a qualquer artista que ambicione o crescimento por meio do conhecimento da sua produção – e consequentemente, de si mesmo.

A pesquisa descreveu meus esforços para a criação de obras artísticas baseadas em sistemas computacionais dinâmicos. As principais questões levantadas foram: 1) a mesclagem entre os paradigmas de partitura visual e de código-fonte como partitura; 2) o conceito de obra aberta em relação com o ato de compor como musicar, o de criar como brincar; e 3) a atividade de programar como expansão das possibilidades do pensamento humano.

Um desafio das etapas de transmissão de conhecimento do trabalho foi lidar com o medo generalizado do contato com as entranhas do computador. “Indício de uma relação ambígua do século XX com a tecnologia das máquinas é a espera, por um lado, de que a tecnologia venha a libertar a humanidade dos trabalhos servis, e por outro lado, o temor ao enorme potencial da tecnologia para controlar a vida e os valores humanos.” (GARNETT, p.21)

¹¹⁵ “Conhece-te a ti mesmo” é uma das 147 máximas délficas, inscritas no Templo de Apolo, em Delfos, na Grécia. A Suda, enciclopédia grega do século X, interpreta o provérbio como direcionado àqueles que tentam ir para além do que são – uma advertência ou um convite à transformação?

A sociedade já foi muito condicionada, desde o advento da televisão – com sua comunicação de mão única –, a compreender os equipamentos eletrônicos telemáticos como uma forma de consumo de conteúdo e experiências predeterminadas, pasteurizadas.

O que definiu a produção artística associada? Experiências no domínio virtual da criação de *software* com conexões improváveis e modo de pensamento e condução de experiências do campo das artes; tentativa e erro, análise, curadoria e ensino. Dispositivo como obra aberta. O público, o criador e o aprendiz misturam seus papéis durante os processos. Em outra camada de possibilidades, o espectador cria o seu próprio caminho narrativo e a sua própria experiência audiovisual. Considero que a quantidade de controle e a quantidade de surpresas presentes na experiência são partes constituintes do mais importante ponto focal de inserção poética e de intervenção na obra de arte. “A partir do hipertexto, toda a leitura tornou-se um ato de escrita.” (LÉVY, p.46)

Dentre as contribuições da pesquisa, resalto também os programas desenvolvidos durante o projeto e a disponibilização de programas como *softwares* livres para uso e criação de derivações. Dentre as inovações apresentadas, destaco as experiências de conexões entre programas, tais como *Processing*, *Blender* e *Sonic Pi*.

Percebi e exemplifiquei, por meio do detalhamento de processos criativos, a possibilidade de fluidez no processo de desenvolvimento e experimentação (ao vivo ou não) com o código, tanto como um instrumento quanto como uma extensão dos processos cerebrais de criação de caminhos lógicos. Uma das principais conclusões, observando o detalhamento das obras trazidas para a pesquisa, é o poder da invenção, do inesperado, do incompreendido, e do mistério. “Essa mistura particular entre significado e mistério age como uma fonte recompensadora de interação humano-maquínica; a própria ideia da interação é estendida até uma experiência profunda de estética mediada pela máquina.” (BEYLS, p.11) Considero que aqui está o ponto-chave, o ponto de inserção poética, de destilação do diálogo entre homem e máquina.

Vislumbro possibilidades de aprofundamento nas seguintes áreas de estudo e produção:

- 1) *Blender*: exploração continuada de criação por meio de fluxogramas (*Sverchok* e *Animation Nodes*) e por meio da linguagem *Python* embutida no *Blender*;
- 2) *Sonic Pi*: novas técnicas de programação (integração com a linguagem *ixi lang*);

3) Criação de novas versões do ambiente de criação *Quase-Cinema*, incorporando novas ideias e o *feedback* dos participantes das oficinas presenciais.

A contribuição desta tese foi a apresentação de experiências de criação audiovisual que abraçam a objetividade e a subjetividade de forma complementar ao invés de antagônica, mostrando o fazer artístico com detalhamento original.

Apresentei caminhos de produção com ênfase em interconexões entre técnicas, suportes e ferramentas. Muitas outras possibilidades abrem-se agora, dada uma abertura técnica e conceitual da caixa-preta do artista.

Faço minhas as palavras de Miroslav Milovic, professor do Programa de Pós-Graduação em Metafísica da UnB, sobre a subjetividade: “Reinventar o pensamento, reinventar o jeito como a gente vê o mundo e, claro, pensar as alternativas. Como os cristãos falam: o novo no mundo. Então vamos ver se ainda é possível ser resistente, criticar, criar algo *novo*. Ainda essa palavra me fascina”. (MILOVIC, 2013)

Após realizar esta pesquisa, pude compreender com mais clareza a utilidade dos processos de aprendizado e sua transmissão pelo ensino e colaboração em torno de projetos de *software* livre, com vistas na concretização do potencial da cultura como agente de transformação.

Referências Bibliográficas

AARON, Samuel et al. **Temporal Semantics for a Live Coding Language. Proceedings of the 2nd ACM SIGPLAN International Workshop on Functional art, music, modeling & design.** p. 37-47. Gothenburg: 2014.

ASSIS, Gustavo Oliveira Alfaix. **Em Busca do Som: A Música de Karlheinz Stockhausen nos Anos 1950.** São Paulo: Editora UNESP, 2011.

BASTOS, Marcus. **Remix como polifonia e agenciamentos coletivos.** Territórios Recombinantes: Arte e tecnologia / Debates e Laboratórios. Camila Duprat Martins et al (org.). São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.

BERRY, David M. (ed.). **Life in Code and Software: Mediated Life in a Complex Computational Ecology.** Open Humanities Press: 2012.

BEYLS, Peter. **Autonomy, Influence and Emergence in an Audiovisual Ecosystem.** Proceedings of the XV Generative Arts Conference. Lucca, Italy, 2012

BLACKWELL, Alan; COLLINS, Nick. **The Programming Language as a Musical Instrument.** Sussex University: Proceedings of Psychology of Programming Interest Group, 2005.

BOGOST, Ian. **Procedural Literacy: Problem Solving with Programming, Systems & Play.** Journal of Media Literacy, v. 52, n.1, 2005.

BROWN, Andrew R. **Code Jamming.** Media Culture Journal. Queensland University of Technology, 2006.

_____. **Generative Music in Live Performance.** Media Culture Journal. Queensland University of Technology, 2006.

BROWN, Andrew R.; SORENSEN, Andrew. **Interacting with generative music through live coding.** Queensland University of Technology e Australasian CRC for Interaction Design, 2009.

CAGE, John. **Notations.** Nova York: Something Else Press, 1969.

_____. **Silence: Lectures and Writings by John Cage.** 1961.

CADENA, Francisco Alfonso Alba. **Generating music by fractals and grammars.** Dissertação (Mestrado em Ciências Aplicadas) - San Luis Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Facultad de Ciencias, 2001.

CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física: Um Paralelo Entre a Física Moderna e o Misticismo Oriental**. São Paulo: Editora Cultrix: 1995.

CÁRDENAS, Alexandra. **Live Coding: A New Approach to Musical Composition**. Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture, v. 10, n. 1. 2018.

CARVALHO, Rodrigo Guerreiro Vaz Guedes de. **S+V+M: Relationships Between the Sound, Visual and Movement Domains in Interactive Systems**. Tese (Doutorado em Mídia Digital) - Porto: Universidade do Porto, 2018.

COLLINS, Nick. **Algorithmic Composition Methods for Breakbeat Science**. ARiADA, n. 3, 2003.

_____. **Live Coding and Machine Listening**. Proceedings of First International Conference on Live Coding. 2015.

_____. **Live Coding of Consequence**. Leonardo, v. 44, n. 3, p. 207-211, 2011.

COLTON, Simon e WIGGINS, Geraint A. **Computational Creativity: The Final Frontier?** Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence. Amsterdam: IOS Press, p. 21-26, 2012.

COPE, David. **Experiments in Music Intelligence**. Santa Cruz: University of California, 1987.

COX, Donna J. **The Tao of Postmodernism: Computer Art, Scientific Visualization and Other Paradoxes**. Leonardo Supplemental Issue, v. 2, Computer Art in Context: SIGGRAPH '89 Art Show Catalog, p. 7-12, 1989.

COX, Geoff et al. **The Aesthetics of Generative Code**. Journal Proc. of Generative Art, 2001.

COX, Geoff. **What Does Live Coding Know?**

DEMERS, Joanna. **Listening Through The Noise: The Aesthetics of Experimental Electronic Music**. Nova York: Oxford University Press, 2010.

DEWITT, Tom. **Visual Music: Searching for an Aesthetic**. Leonardo, 1987, v. 20, n. 2, p. 115-122.

DOMINGUES, Diana. **A Caixa de Pandora e as tramas da Vida nas rede telemáticas**. in Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda, 2002.

_____. **A Humanização das Tecnologias pela Arte**. In: DOMINGUES, Diana (Org.). A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

ENO, Brian e SCHIMIDT, Peter. **Oblique Strategies: Over One Hundred Worthwhile Dilemmas**. 1975.

FERNÁNDEZ, Jose David e FICO, Francisco. **AI Methods in Algorithmic Composition**. Journal of Artificial Intelligence Research, n. 48, p. 513-582, 2013.

FERNEDING, Karen. **Embracing the Telematic: A Techno-Utopian Vision of Art and Pedagogy for the Post-Human Age of Control**. Journal of the American Association for the Advancement of Curriculum Studies, v.1, 2005.

FISCHER, Michael M. J. e DUMIT, Joseph. **Sharing Source Code em Two Bits: The Cultural Significance of Free Software**. Duke University Press, 2008.

FONT, Frederic et al. **Freesound technical demo**. Proceedings of the 21st ACM international conference on Multimedia. Barcelona: ACM, 2013.

FULLER, Matthew, ed. **Software Studies**. MIT Press, 2008.

GHISI, Daniele. **Music Across Music: Towards a Corpus-Based, Interactive Computer-Aided Composition**. (Tese de Doutorado em Pesquisa Musical e Composição) - Paris: Université Pierre et Marie Curie / Université Paris-Sorbonne, 2017.

GARNETT, Guy E. **The Aesthetics of Interactive Computer Music**. Computer Music Journal, v. 25, n. 1, p. 21-33. The MIT Press: 2001.

GOULART, Antonio José Homsí; ANTAR, Miguel Diaz. **Live Coding the computer as part of a free improvisation orchestra of acoustic instruments**. Proceedings of First International Conference on Live Coding. 2015.

HAMMEN, John. **Bitscript: A domain-specific scripting language for interactive music**. Proceedings of the 17th Linux Audio Conference, Stanford University, 2019.

HARLEY, James. **The Creative Compositional Legacy of Iannis Xenakis**. Definitive Proceedings of the "International Symposium Iannis Xenakis", Atenas: 2005.

HOCHENBAUM, Jordan et al. **Chuck Racks: Text-based Music Programming For The Digital Audio Workstation**. 2017.

HOFFMANN, Peter. **Music Out of Nothing? A Rigorous Approach to Algorithmic Composition by Iannis Xenakis**. Berlim: 2009.

HORA, Daniel De Souza Neves, **Arte Hackeamento: Diferença, Dissenso E Reprogramabilidade Tecnológica**. Dissertação (Mestrado em Arte) - Brasília: Universidade de Brasília, 2010.

HUTCHINS, Charles Céleste. **Live Patch / Live Code**.

- INCE, Can. **Programming For Music: Explorations in Abstraction**. Dissertação (Mestrado de Arte em Música) - Huddersfield: University of Huddersfield, 2018.
- JÄRVELÄINEN, Hanna. **Algorithmic Musical Composition**. Helsinki: 2000.
- KOENIG, Gottfried. **The Use of Computer Programmes in Creating Music**. UNESCO Music and Technology Meeting, Estocolmo, 1970.
- LANGSTON, Peter S. **Six Techniques for Algorithmic Music Composition**. 15th International Computer Music Conference, 1989.
- LAWSON, Shawn. **Performative Code: Strategies for Live Coding Graphics**.
- LEVIN, Thomas Y. **Tones from out of Nowhere: Rudolph Pfenninger and the Archaeology of Synthetic Sound**. Massachusetts Institute of Technology, Grey Room n. 12, p. 32-79, 2003.
- LEWITT, Sol. **Paragraphs on Conceptual Art**. Revista Artforum, junho de 1967.
- MAKELA, Mia. **Live Cinema: Language and Elements**. Dissertação (Mestrado Novas Mídias) - Helsinki: Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MAGNUSSON, Thor. **Algorithms as Scores: Coding Live Music**. Leonardo Music Journal, vol. 21, 2011.
- _____. **Herding Cats: Observing Live Coding in the Wild**. Computer Music Journal, n. 38, vol. 1, p. 8-16. Massachusetts Institute of Technology, 2014.
- _____. **Code Scores in Live Coding Practice**. Brighton: University of Sussex.
- _____. **ixi lang: A Constraint System for Live Coding**. ISEA2010 RUHR Conference Proceedings. 2010.
- _____. **The Ixi Lang: A Supercollider Parasite For Live Coding**. Proceedings of the International Computer Music Conference. 2011.
- _____. **Processor Art: Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art**. Tese (Doutorado). 2002.
- _____. **Scoring with Code: Composing with Algorithmic Notation**. Organised Sound, n. 19, p. 268-275, 2014.
- _____. **Sonic Writing: Technologies of Material, Symbolic, and Signal Inscriptions**. Bloomsbury Academic. Nova York: 2019.
- MANOVICH, Lev. **Avant-garde as Software**.
- _____. **Media After Software**. 2012.

MATTAR, Denise. **Brasília Síntese das Artes**. Catálogo da Exposição no Centro Cultural Banco do Brasil Brasília. Brasília: 2010.

MCLEAN, Alex. **Artist-Programmers and Programming Languages for the Arts**. Tese (Doutorado) - Londres: Goldsmiths University of London, 2011.

_____. **Reflections on live coding collaboration**.

MCLEAN, Alex; WIGGINS, Geraint. **Texture: Visual Notation for Live Coding**. Londres: Goldsmiths, University of London.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Introdução** in Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda, 2002.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. Editora SENAC. São Paulo: 2008.

MENDES, Daniel de Souza. **O Cálculo E A Invenção Na Poética De Stockhausen**. Dissertação (Mestrado em Música). 2009.

MOONEY, James. **Hugh Davies's Electroacoustic Musical Instruments and their Relation to Present-Day Live Coding Practice: Some Historic Precedents and Similarities**. 2015.

NAUR, Peter. **Programming as Theory Building**. Selected Writings From 1951 To 1990 - ACM Press/Addison-Wesley, 1992.

NAVAS, Eduardo. **Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture** in SONVILLA-WEISS, Stefan (Ed.) Mashup Cultures. Nova York: Springer Wien, 2010.

NEAL, Alexander Blair. **A Visualist's Practice: Explorations of Interfaces and Exercises for Live Video Performance**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Nova York: Rensselaer Polytechnic Institute, 2010.

NILSON, Click. **Six Live Coding Works for Ensemble**. Proceedings of the 7th International Conference on New interfaces for Musical Expression, p. 112-117. Nova York, 2007.

OLDENBURG, Aaron. **Sonic Mechanics: Audio as Gameplay**. The International Journal of Computer Game Research, v. 13, n. 1, 2013.

OLMO, F. Javier Ruiz-del et al. **Creación sonora y nuevas tendencias artísticas en el siglo XXI: Algoritmos, música electrónica y Algorave**. Ediciones Complutense, 2018.

PARKINSON, Adam e BELL, Renick. **Deadmau5, Derek Bailey, and the Laptop Instrument: Improvisation, Composition, and Liveness in Live Coding**. Proceedings of First International Conference on Live Coding, 2005.

PATTESON, Thomas. **Instruments for New Music: Sound, Technology, and Modernism**. Oakland: University of California Press, 2016.

PAYLING, David. **Visual Music Composition with Electronic Sound and Video**. Tese (Doutorado em Tecnologia Musical) - Stoke-on-Trent: Staffordshire University, 2014.

PORCARO, Nicholas J.; LEVY, Ellen. **Blendnik: A Real-Time Performance System Using Blender and Pure Data**. 2009.

PRÓSPERO, Carolina Di. **Live coding. Arte computacional en proceso**. Contenido. Arte, Cultura y Ciencias Sociales, n. 5. Buenos Aires: Universidad de San Martín / IDAES, 2015.

PUIG, Sergi Jordà. **Digital Lutherie: Crafting musical computers for new musics' performance and improvisation**. Tese (Doutorado em Informática e Comunicação Digital) - Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2005.

REICH, Steve. **Music as a gradual process**. 1968.

ROBERTS, Charles; WAKEFIELD, Graham. **Live coding the digital audio workstation**.

ROBERTS, Charles et al. **Gibber: Abstractions for Creative Multimedia Programming**.

_____. **Music Programming in Gibber**. International Computer Music Conference, 2015.

ROBERTS, Charles et al. **Sharing Time and Code in a Browser-Based Live Coding Environment**.

RODDY, Stephen. **Ambient Data Monitoring w/ Generative Music Systems using EC & ML Techniques**. Proceedings of the 3rd Computer Simulation of Musical Creativity Conference, 2018.

RUSHKOFF, Douglas. **Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age**. Nova York: OR Books, 2010.

RUSSOLO, Luigi. **The Art of Noise**. Something Else Press, 1967.

SANTAELLA, Lucia. **O corpo biocibernético e o advento do pós-humano** in Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda, 2002.

SANT'ANNA, Hugo C. et al. **Da Arte Generativa Ao Pensamento Computacional: Uma análise comparativa das plataformas de aprendizagem**.

SCHAFFER, Pierre. **Music and Computers**. UNESCO Music and Technology Meeting, Estocolmo, 1970.

SHANKEN, Edward A. **Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art**. Leonardo, v. 35, n. 4, p. 433-438, 2002.

_____. **Technology and Intuition: A Love Story? Roy Ascott's Telematic Embrace**. Leonardo, v. 30, n. 1, p. 60, 1997.

SODDU, Celestino. **AI Organic Complexity in Generative Art**. Proceedings of the XXI Generative Art International Conference. Roma: Domus Argenia, 2018.

SORENSEN, Andrew. **Impromptu: An interactive programming environment for composition and performance**. Australia.

SORENSEN, Andrew e GARDNER, Henry. **Programming With Time: Cyber-physical programming with Impromptu**. Proceedings of OOPSLA10: ACM International Conference on Object Oriented Programming Systems Languages and Applications, Nova York, p. 822-834, 2010.

SPONT, Marya Helen. **Looking Beyond the Visual: Considering Multi-Sensory Experience and Education with Video Art in Installation**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Austin: The University of Texas, 2016.

SRIDHARAN, Harini et al. **Computational models for experiences in the arts, and multimedia**. Proceedings of the 2003 ACM SIGMM Workshop on Experiential Telepresence, p. 31-44, Berkeley, 2003.

STEWART, Jeremy; LAWSON, Shawn. **Cibo: An Autonomous TidalCycles Performer**.

STOWELL, Dan; MCLEAN, Alex. **Live music-making: a rich open task requires a rich open interface**.

SUPPER, Martin. **A Few Remarks on Algorithmic Composition**. Computer Music Journal, v. 25, n. 1, p. 48-53, 2001.

SUSLOV, Nikolai; SOSHENINA, Tatiana. **From Live Coding to Virtual Being**. Proceedings of First International Conference on Live Coding. Leeds: 2015.

SZLIFIRSKI, Krzysztof. **New Technology And The Training Of Composers In Experimental Music**. 1970.

TEIXEIRA, Paulo e BERNARDES, G. **The Online Musical Database in/as Performance**. Hidden Archives, Hidden Practices: Debates About Music-Making. Aveiro: 2019.

TERUGGI, Daniel. **Technology and musique concrète: the technical developments of the Groupe de Recherches Musicales and their implication in musical composition**.

TOUSSAINT, Godfried. **The Euclidean Algorithm Generates Traditional Musical Rhythms**. Proceedings of BRIDGES: Mathematical Connections in Art, Music, and Science, p. 47-56, 2005.

WAKEFIELD, Graham; ROBERTS, Charlie. **Collaborative Live-Coding Virtual Worlds with an Immersive Instrument**. Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression. 2014.

WANG, Ge. **The Chuck Audio Programming Language: A Strongly-timed and On-the-fly Environ/mentality**. Tese (Doutorado em Ciências da Computação) - Princeton: Princeton University, 2006.

WANG, Ge; COOK, Perry R. **On-the-fly Programming: Using Code as an Expressive Musical Instrument**. Proceedings of 2004 International Conference on New Interfaces for Musical Expression. 2004.

XENAKIS, Iannis. **Formalized Music: Thought and Mathematics in Composition**. Stuyvesant: Pendragon Press, 1992.

YOUNG, La Monte; LOW, Jackson Mac. **An Anthology of Chance Operations**. Nova York: 1963.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova York: E. P. Dutton & Co, 1970.

Referências Multimídia

CARVER, Scott. **Ideomotoric Programming and Code as Psychedelic Practice**. Heretical Sound Synthesis mini-symposium, 2019. University of the Arts Helsinki, Sibelius Academy, Centre for Music & Technology.

Disponível em < www.youtube.com/watch?v=DhwmtwITjwc >

ENO, Brian. **Brian Eno: Behind The Reflection - BBC Click**. Vídeo (30'50"). Londres, BBC: 2017. Disponível em < www.youtube.com/watch?v=cv7epY75Wa0 >

KURZWEIL, Ray. **The Age of Intelligent Machines**. Vídeo (29'08"). The Massachusetts Institute of Technology Press: 1987. Disponível em: < www.youtube.com/watch?v=subiSt2Mf4Y >

LEVIN, Golan. **New-media arts inside and outside the research laboratory**. Microsoft Research Talks, 2012. Disponível em < www.microsoft.com/en-us/research/video/new-media-arts-inside-and-outside-the-research-laboratory >

LEWITT, Sol. **Untangling the puzzle of Sol LeWitt's open cubes**. Vídeo (2'42"). São Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1999.

Disponível em < www.youtube.com/watch?v=w9ROCnWMPww >

LINDENMAYER, Aristid e PRUSINKIEWICZ, Przemyslaw. **The Algorithmic Beauty of Plants**. Springer-Verlag, Nova York, 1990.

Disponível em < <http://algorithmicbotany.org/papers/#abop> >

MANOVICH, Lev. **Algorithms of Culture?** Entrevista para a emissora Russia Today.

Disponível em < www.youtube.com/watch?v=kaO4V1kcC7s >

MILOVIC, Miroslav e GONTIJO, Pedro. **Diálogos: subjetividade na Filosofia**. Vídeo (20'21"). UnB TV, 2013. Disponível em < www.youtube.com/watch?v=psMvrsX4pl0 >

MURPHY, James. **Making Music with Tennis Data (IBM x James Murphy)**. Vídeo (1'45"). 2015. Disponível em: < <https://vimeo.com/136780902> >

VIANA, Zelito. **Ferreira Gullar - A Necessidade da Arte**. 2005. Vídeo (18').

Disponível em < www.youtube.com/watch?v=yRLDFOjxRWc >

Todos os *links* checados em 18 de setembro de 2019.

Apêndice I. Músicas do projeto Weekly Beats 2016

"O meio é a mensagem"

Marshall McLuhan

Neste anexo apresento o código-fonte para estudo e execução das 52 músicas compostas exclusivamente com o sistema *Sonic Pi*, durante o desafio *Weekly Beats 2016*.

Cada composição traz *links* para materiais multimídia, indicados por ícones, conforme mostra tabela a seguir:




	<i>Link de download</i> de arquivos de áudio MP3 das composições prontas, conforme executadas e gravadas no sistema <i>Sonic Pi</i> .
	<i>Link de download</i> de <i>samples</i> (arquivos sonoros usados como matéria prima), caso necessários para a execução dos programas no ambiente do <i>Sonic Pi</i> . Todos os <i>samples</i> são disponibilizados no banco de sons <i>Freesound</i> , normalmente em formato de áudio WAV.
	<i>Link de visualização</i> de vídeo da obra, caso existente (via <i>site YouTube</i>).

Tabela 19. Detalhamento das legendas do Apêndice I.

Para a leitura dos códigos-fonte a seguir: recomendo fazê-lo ouvindo cada composição associada.

Para executar as músicas no sistema *Sonic Pi*¹¹⁶ sem a necessidade de modificação alguma do código-fonte, cada composição recomenda o uso do de uma versão específica do *Sonic Pi*, pois alguns comandos mudam a cada versão.

Link para audição de todas as composições:

< www.alexandrangel.art.br/musica-wb2016.html >

¹¹⁶ Site para download do *Sonic Pi*: < <http://sonic-pi.net> >

01. "they tried to capture the light"

Linhas **07 a 13**: Mostram um metrônomo visual (textual) na janela de texto do *Sonic Pi*;

Linhas **16 a 24**: Técnica de aplicação de efeitos sonoros em cascata (nove efeitos foram adicionados neste trecho);

Linhas **39 a 49**: Quatro variações do mesmo bumbo de bateria, cada uma com opções diferentes de velocidade de execução, modificando assim os timbres.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-they-tried-to-capture-the-light.mp3
---	--

```

01 # Alexandre rANGEL "they tried to capture the light"
02 # 4-Jan-2016 / Sonic Pi 2.9
03
04 set_volume! 0.5
05 use_bpm 120
06
07 live_loop :metronome do
08   clock = tick
09   bar = clock / 4
10   puts "bar : #{bar}"
11   puts (ring "1 |", "2 | |", "3 | | |", "4 | | | |")[clock]
12   sleep 1
13 end #metronome
14 #####
15 live_loop :audio do
16   with_fx :compressor, amp: 1.5 do
17     with_fx :pitch_shift, pitch: [-8,-4,4,8,12].choose, window_size: rrand(0.001,0.1) do
18       with_fx :slicer, phase: (ring 0.25, 0.15, 0.25, 1.0/3)[tick] do
19         with_fx :compressor do
20           with_fx :distortion, distort: rrand(0.2,0.8) do
21             with_fx :flanger, phase: [0.1,0.25,1.0/3,0.5,1,2,4,8].choose do
22               with_fx :bitcrusher, bits: rrand_i(4,16) do
23                 with_fx :echo, phase: [2,2,2,2,4,4,4,8,16,32].choose do
24                   with_fx :echo, phase: [0.1,0.2,0.5,1,2].choose, mix: rrand(0.2,0.8) do
25                     synth :sound_in, attack: 2, sustain: 0, release: 2, amp: 0.1
26                   end
27                 end
28               end
29             end
30           end
31         end
32       end
33     end
34   end
35   sleep 4
36 end
37 #####
38 live_loop :kick do
39   sample :bd_haus, amp: 2, rate: rrand(0.98,1.0)
40   sleep 1
41   sample :bd_haus, amp: 2, rate: rrand(0.92,0.94)
42   sleep 1
43   sample :bd_haus, amp: 2, rate: rrand(0.92,0.96)
44   sleep 1

```





```
45   if one_in(6)
46     sample :bd_haus, amp: 2, rate: rrand(-0.98,-1.0)
47   else
48     sample :bd_haus, amp: 2, rate: rrand(0.98,1.0)
49   end
50   sleep 1
51 end
52 #####
53 live_loop :hat do
54   use_synth :pnoise
55   play [:C6, :C4].choose, attack: 0.01, sustain: 0.1, release: 0.01, amp: 0.7
56   use_synth :pulse
57   with_fx :echo, mix: [0,0.25,0.5,1.0].choose do
58     with_fx :pitch_shift, pitch: [-12,-8,-4,0,4,8,12].choose,
59     window_size: [0.01,0.01,0.25,1.0/3,0.05,0.75,0.1].choose do
60       with_fx :echo, mix: [0,0.5,1.0].choose do
61         play [:C6, :C4].choose, attack: 0.01, sustain: 0.1, release: 0.01, amp: rrand(0.3,0.92)
62       end
63     end
64   end
65   sleep 0.5
66 end
```

02. "things do not exist independent of causation"

Linha **11**: Uma vez realizado o *download* do arquivo de *sample* especificado na tabela, nesta linha são indicados o nome e o caminho do arquivo baixado.

Linhas **73** a **88**: Trecho comentado, ou seja, não será executado. Os indicadores de comentário podem ser retirados para que o trecho seja executado, criando variações ao vivo ou no arranjo da composição.

Linhas **105** e **114**: Trechos executados de acordo com o andamento da música (controlado pela variável *bar*).

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-things-do-not-exist-independent-of-causation.mp3
	www.freesound.org/people/ngarvey/sounds/47964/download/47964__ngarvey__waves-on-to-rocks.aif
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "things do not exist independent of causation" 02 # 17-Jan-2015 / Sonic Pi 2.12 03 04 use_bpm 136 05 startClock = 0 # 0 to start song at intro 06 clock = 0; bar = 0 # global vars 07 set_volume! 1.0 08 t = Time.new 09 use_random_seed = (t.year + t.month + t.day + t.hour + t.min + t.sec) 10 11 myWave = 'C:/samples/waves.aif' # your sample path 12 load_sample myWave 13 ##### 14 live_loop :metro do 15 cue :metro 16 sleep 0.5 17 clock = startClock + tick 18 bar = clock / 4 19 puts "bar : #{bar}" 20 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 21 end #metro 22 ##### 23 live_loop :track5 do #boom 24 tick 25 use_synth :growl 26 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -12,-12,-12,-6)[look], window_size: rrand(0.0001,0.055) do 27 play 80, detune: rrand(-100,100), sustain: (ring 1,1,1,2)[look] * 2.5, 28 pan: rrand(-0.3,0.3), pan_slide: 3, amp: rrand(3,4) * 0.8 29 end 30 sleep 3 31 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -24,-12,-12,-6)[look], 32 window_size: rrand(0.0001,0.01), time_dis: rrand(0.0001,0.001), 33 time_dis_slide: rrand(0.01,0.02), _slide_shape: [3,4].choose do 34 play 80, detune: rrand(-100,100), sustain: (ring 1,1,1,2)[look], amp: rrand(2,4) * 0.8 35 end 36 sleep 3 37 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -12,-6,0,12,24)[look], 38 window_size: rrand(0.0001,0.001), time_dis: rrand(0.0001,0.0005) do 39 play 90, detune: rrand(-100,100), sustain: (ring 1,1,1,2)[look], </pre>

```

40     pan: rrand(-0.3,0.3), pan_slide: 3, amp: rrand(0,2) * 0.8
41   end
42   sleep 3
43 end
44 #####
45 sleep 1
46 #####
47 live_loop :track6 do #boom2
48   use_synth :hollow
49   with_fx :flanger, phase: rrand(0.01,1), mix: 0.333 do
50     with_fx :echo, phase: 1.0/3 do
51       with_fx :pitch_shift,pitch: (ring 16,-4,18,-8)[tick],window_size: rrand(0.005,0.025) do
52         play 80, detune:rrand(-100,100), sustain:(ring 1,1,1,2)[tick], release:16, amp:rrand(1.0,1.333)
53       end #fx
54     end #fx
55   end #fx
56   sleep 1.5 * rand(10)
57 end
58 #####
59 live_loop :track7 do
60   with_fx :slicer, phase: ring(1,0.5,0.25,0.1)[bar] do
61     with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -16,-8,-4)[tick], window_size: rrand(0.0001,0.0005) do
62       sample myWave, amp: 1.5
63     end
64   end
65   with_fx :slicer, phase: ring(1,0.5,0.25,0.1)[bar-1] do
66     with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -4,-8,-16)[tick], window_size: rrand(0.0001,0.0004) do
67       sample myWave, rate: -1, amp: 0.75
68     end
69   end
70   sleep sample_duration myWave
71 end
72 #####
73 #live_loop :track8 do #waves
74 #
75 # with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -16,-8,-4)[tick],
76 # window_size: rrand(0.0001,0.0005) do
77 #   sample :mySamples__waves, amp: 1.5 * 1.25 * ([0,0,0,1].choose)
78 # end
79 #
80 # with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -4,-8,-16)[tick],
81 # window_size: rrand(0.0001,0.0004) do
82 #   sample :mySamples__waves,
83 #   rate: -1, amp: 0.75 * 1.25 * ([1,0,0,0].choose)
84 # end
85 #
86 # sleep sample_duration :mySamples__waves
87 #
88 #end
89 #####
90 live_loop :track1 do #kick
91   if bar > 24
92     with_fx :bitcrusher, bits: (ring 10,10,8)[tick], mix: 0.3 do
93       with_fx :flanger, mix: 0.3 do
94         sample :bd_klub, amp: rrand(0.9,1.0) * 0.9
95         sample :bd_haus, amp: rrand(0.9,1.0) * 0.9
96       end
97     end
98   end #if
99   sleep 1.5 / (ring 2,2,2,2,3)[tick]
100 end

```

```
101 #####
102 sleep 0.5
103 #####
104 live_loop :track2 do #tss
105   if bar > 36
106     sleep (0.5/3)
107     with_fx :flanger do
108       with_fx :slicer, phase: [0.1,0.2,0.5,0.75].choose do
109         use_synth :pnoise
110         play 120, attack: 0, sustain: 0.1, release: (ring 0.25,0.1,0.1,0.1)[tick],
111           detune: rrand(-36,22), amp: (ring 1,1.2,1,0.5)[tick] * 1.5
112       end #fx
113     end #fx
114   end #if bar
115   sleep (0.5/3) * 2
116 end
```

03. "Leo and Aquarius"

Linhas **9** e **10**: Esse trecho de código especifica uma raiz para a criação de números aleatórios para a composição baseada em um número que indica a hora de execução do programa. O número é gerado de acordo com a seguinte regra algorítmica: ano + mês + dia + hora + minuto + segundo.

Linha **26**: O *sample* está fora de qualquer loop, portanto, só será executado uma vez, quando iniciada – ou reiniciada – a composição.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-LeoAndAquarius.mp3
	www.freesound.org/people/ivanbailey/sounds/41343
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "Leo and Aquarius" 02 # 24-Jan-2016 / Sonic Pi 2.12 03 04 use_bpm 136 05 startClock = 0 # 0 to start song at intro 06 clock = 0; bar = 0 07 set_volume! 1.0 08 09 t = Time.new 10 use_random_seed = (t.year + t.month + t.day + t.hour + t.min + t.sec) 11 12 sampleBell = '/Users/rangel/Documents/SamplesPi/bell.wav' # your sample path 13 14 ##### 15 live_loop :metro do 16 cue :metro 17 sleep 0.5 18 clock = startClock + tick 19 bar = clock / 4 20 puts "bar : #{bar}" 21 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 22 end #metro 23 ##### 24 with_fx :compressor, pre_amp: 1.1, threshold: 0.5, slope_below: 1.5, mix: 0.75 do 25 26 sample sampleBell 27 ##### 28 live_loop :track5 do #ambient 29 with_fx :pitch_shift, pitch: [-24,-12,-12,0,0,0,0,8,12,12,16,24].choose, 30 window_size: rrand(0.001,0.2), time_dis: (rrand(0.01,0.1) / 2) do 31 with_fx :distortion, distort: rrand(0.3,0.666), mix: rrand(0.5,0.9) do 32 with_fx :echo, phase: [1,2,4,4,4,8,8,16].choose, reps: [1,2,3].choose, mix: rrand(0.4,0.99) do 33 with_fx :compressor, pre_amp: (rrand(1.0,1.5) * 1.0), 34 threshold: 0.4, slope_above: 0.266, relax_time: 2 do 35 sample sampleBell, start: rrand(0.025,0.086), pitch: [-12,-8,-4,-2,0,2,4,8,12].choose, 36 window_size: rrand(0.01,0.2), amp: rrand(0.9,1.1) * 1.1, norm: [0,0].choose, 37 pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,4,8,16].choose 38 beat_stretch: rrand(4,160), attack: [1,2,4,4,8,8,16].choose 39 end 40 end 41 end </pre>

```


42     end
43     sleep [2,4,4,4,4,4,8,8,8,16].choose
44 end
45 sleep 8
46 sample sampleBell, rate: -2
47 sleep 4
48 #####
49 live_loop :track1 do #kick
50   sample :bd_klub, amp: ring(0.8,1.2,0.8,1.6)[tick] * [1.2,1.3].choose
51   sample :bd_haus, amp: ring(0.8,0.3,0.8,0.5)[tick] * [1.2,1.3].choose
52
53   if one_in(24)
54     sample sampleBell, rate: [-4,-2,-2,-1,-1,1,2,4].choose, amp: 0.75
55   end # if
56
57   sleep 1
58   sleep 15 if one_in(256)
59 end
60 #####
61 live_loop :track2 do #hat
62   use_synth [:pnoise].choose
63   with_fx :pitch_shift, pitch:16, window_size:[rrand(0.0001,0.001),rrand(0.0001,0.1)].choose do
64     play :C3, amp: ring(0.3,0.2,0.3,0.33)[tick] * rrand(0,0.3), release: [1,2,3,4].choose
65   end
66   with_fx :pitch_shift, window_size: [rrand(0.0001,0.001),rrand(0.0001,0.1)].choose do
67     play :C3, amp: ring(0.3,0.2,0.3,0.33)[tick] * 0.4
68   end
69   sleep 1.5
70   sleep 1.5 * 4 if one_in(128)
71 end
72
73 end #compressor

```

04. "church-of-men-of-love"

Linha **51**: A cada 32 passagens por esse trecho de código, o sistema seleciona o próximo sintetizador listado.

Linhas **65** a **69**: Duas opções de tempo de espera para repetição do *loop* escolhidas com uma bifurcação lógica *if*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-church-of-men-of-love.mp3
	www.freesound.org/people/vmgrow/sounds/235615
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "church-of-men-of-love" 02 # feeling weird about physicality 03 # 30-Jan-2016 / Sonic Pi 2.12 04 05 #use_bpm 96 # for intro 06 use_bpm 136 07 startClock = 0 # 0 to start song at intro 08 clock = 0; bar = 0 09 set_volume! 0.85 10 t = Time.new 11 use_random_seed = 4 #(t.year + t.month + t.day + t.hour + t.min + t.sec) 12 sampleMetal = 'C:/samples/metal.wav' # your sample path 13 load_sample sampleMetal 14 ##### 15 live_loop :metro do 16 cue :metro 17 sleep 0.5 18 clock = startClock + tick; bar = clock / 4 19 puts "bar : #{bar}"; puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 20 end #metro 21 ##### 22 with_fx :compressor,threshold: 0.5,slope_below:1.2,slope_above:0.77,mix:0.7 do 23 ##### 24 live_loop :ambienceBeat do 25 sample sampleMetal, beat_stretch: 36, start: 0.38, pitch: -0.2, 26 window_size: rrand(0.0001,0.01), attack: 0.5, release: 3.5, amp: 4 27 sleep 18/2 28 end # :ambienceBeat 29 sleep (16)-2 if bar < 16 # delay start if intro 30 ##### 31 live_loop :synth1 do 32 sync :metro 33 with_fx :pitch_shift, window_size:rrand(0.01,0.05), pitch:((-12,-8,-4,0,4,8,12,16).choose)-8) do 34 with_fx :slicer, phase:(ring 1,0.75,0.5,0.2,0.1)[tick/32], mix:(ring 0,0.2,1,0.5,0,1)[tick/8] do 35 for i in 1..4 36 with_fx :slicer, phase: (0.25 * i) do 37 sample [:bass_voxy_c,:bass_trance_c].choose, rate: (0.1*i), attack: (ring 0,0.4,0,0.8)[tick], amp: 2 38 sample :bass_voxy_c, rate: -(0.1*i), attack: (ring 0,0.4,0,0.8)[tick], amp: 2 39 sleep 4 * i 40 end #slicer 41 end #for 42 end #slicer 43 end #pitch 44 sleep 4 </pre>

```

45   end # :synth1
46   sleep 4 #delay start
47   sleep 36 / 3 #delay start
48   #####
49   live_loop :bass do
50     sync :metro
51     use_synth (ring :tb303,:pulse,:prophet)[tick/32]
52     with_fx :ixi_techno, res: (ring 0.2,0.6,0.8)[tick/2], mix: (ring 0,0.5,1,1)[tick/2] do
53       with_fx :echo, phase: (ring 2.5,0.25,2.5,0.5,1.5)[tick/16] do
54         play chord(:c2, :minor7 ).choose, amp: 0.6 *1.2, attack: 0.1,release: (ring 0.2,0.4,0.1,0.8)[tick/32]
55         end #echo
56       end # :ixi_techno
57       sleep [0.5,1,1,2].choose
58     end # :bass
59     sleep 8 #delay start
60     #####
61     live_loop :hat do
62       sync :metro
63       use_synth [:cnoise,:cnoise,:pnoise,:noise].choose
64       play 60, release: (ring 2,2,2,0.6,2,2,2,0.8)[tick], amp: (ring 0.07,0.09)[tick]
65       if one_in(12)
66         sleep 1
67       else
68         sleep 2
69       end #if
70     end #hat
71     #####
72     sleep 2 #offbeat from hat
73     #####
74     live_loop :kick do
75       sync :metro
76       sleep 0.5
77       with_fx :ixi_techno, res: (ring 0.2,0.6,0.8)[tick/2] do
78         8.times do
79           sample :bd_klub, rate: (ring 0.9,0.8,0.9,0.7)[tick/2], amp: 4 * 1.05
80           sleep 2
81         end
82         128.times do
83           sample :bd_klub, rate: (ring 0.9,0.8,0.9,0.7)[tick/2], amp:3.5*1.05
84           sample :bd_haus, rate: (ring 0.9,0.8,0.9,0.7)[tick/4], amp:rrand(0.4,0.5) * rrand(1.03,1.08)
85           sleep 1
86         end
87       end # :ixi_techno
88       sleep 8
89     end # :kick
90     #####
91     end #compressor



```


05. "sunday morning worship code"

Linhas **25 a 27**: Definem a variável *myBPM* de acordo com o andamento da composição.

Linhas **30 a 33**: Agregam chances de definição aleatória da variável *myBPM*.

Linhas **67 a 76**: Trecho executado com a velocidade estabelecida pelo valor armazenado pela variável *myBPM*.

	www.alexandrerangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-SundayMorningWorshipCode.mp3
	www.freesound.org/people/garysanford/sounds/178111 www.freesound.org/people/ERH/sounds/163465
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "sunday morning worship code" 02 # 06-Feb-2016 / Sonic Pi 2.12 03 04 mybpm = 144 05 use_bpm mybpm 06 startClock = 0 # 0 to start song at intro 07 clock = 0 # global var 08 bar = 0 # global var 09 set_volume! 0.6 10 11 t = Time.new 12 x = (t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec) 13 puts "x = #{x}" #1931 14 use_random_seed = x 15 16 sampleHarley = 'C:/samples/harley.wav'; load_sample sampleHarley 17 sampleMachinery = 'C:/samples/machinery.wav'; load_sample sampleMachinery 18 ##### 19 live_loop :metro do 20 cue :metro 21 sleep 0.5 22 clock = startClock + tick 23 bar = clock / 4 24 25 mybpm = 144 / 2 if bar < 24 26 mybpm = 144 if bar == 0 27 mybpm = 144 if bar > 24 28 29 #random bpms: 30 mybpm = 144 / 4 if one_in(36*1.1) 31 mybpm = 144 / 2 if one_in(72*1.1) 32 mybpm = 144 / 8 if one_in(48*1.1) 33 mybpm = 144 * 2 if one_in(24*1.1) 34 35 puts "let's go!" if clock < 1 36 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}"; puts (ring "1 !", "2 ! !", "3 ! ! !", "4 ! ! ! !")[clock] 37 end #metro 38 ##### 39 sleep 0.5 #offset metro2 40 ##### 41 live_loop :metro2 do 42 sync :metro 43 sleep 0.5 44 cue :metro2 </pre>

```

45     sleep 0.5
46 end #metro2
47 #####
48 with_fx :compressor, slope_above: 0.75, pre_amp: 0.8, mix: 0.8 do
49 #####
50     live_loop :harley do
51         with_bpm mybpm do
52             with_fx :slicer, phase: [0.1,0.2,0.25,0.5,1].choose, mix: [0.01,1,1,1,1,1].choose do
53                 with_fx :compressor do
54                     sample sampleHarley, beat_stretch: 128, amp: 4
55                 end #:compressor
56             end #:slicer
57             sleep 128
58         end #with_bpm
59     end #harley
60 #####
61     sleep 8 #delay start
62 #####
63 live_loop :bass1 do
64     sync :metro
65     use_synth :pulse
66
67     with_bpm mybpm do
68         with_fx :pitch_shift, pitch: [0,2,4,8].choose, window_size: 0.05 do
69             with_fx :slicer, phase: (ring 0.5,0.25,0.5,0.95,0.1)[tick/16] do
70                 with_fx :distortion, distort: 0.5, mix: 0.5 do
71                     play chord(:c0, :minor).choose, attack: 0.01, sustain: 2, release: 2, pan: -0.2, amp: 0.66
72                 end #krush
73             end #slicer
74         end #pitch
75         sleep (ring 2,1,4)[clock/16]
76     end #mybpm
77
78 end #bass
79 #####
80 sleep 32 # delay start
81
82 live_loop :bass2 do
83     sync :metro
84     use_synth [:tb303,:prophet].choose
85     with_bpm mybpm do
86         with_fx :compressor do
87             with_fx :flanger, decay: [0.25,0.5,1,2,4,8,12].choose, mix: 0.5 do
88                 with_fx :slicer,phase:[0.25,0.5,0.75,1.0].choose,mix:(ring 0.25,0.5,0.75,1.0)[tick] do
89                     if one_in(2)
90                         play chord(:c0, :maj11).choose, attack: 2.0, sustain: 1, release: 6,
91                             pan: 0.2, amp: rrand(5,7) * 0.4
92                     else
93                         play chord(:c1,:dom7).choose, attack:4, sustain:2, release:4, pan 0.2, amp:rrand(5,7) * 0.4
94                     end #if
95                 end #slicer
96             end #flanger
97         end #compressor
98         sleep [1,2,3,4,4,6,6,8].choose
99     end #mybpm
100 end #bass
101 #####
102 sleep 24 # delay start
103 #####
104 live_loop :kick do
105     sync :metro

```

```

106   with_bpm mybpm do
107     with_fx :echo, phase: (ring 0.25,0.5,0.2,0.25,0.5,3)[tick/32], mix: (ring 0.4,0.8)[tick/2] do
108       sample :bd_haus, amp: rrand(3.3,3.5) * 1.1 * 0.66
109       use_synth :pulse
110       play (ring 40,40,40,32)[tick/1], amp: 0.7 * 0.66
111     end #echo
112     sleep (ring 4,2,1,1,1,1,1,1, 4,1,1,1,1,1,1,1)[tick/16]
113   end #mybpm
114 end #kick
115 #####
116   sleep 16.5 # delay start
117 #####
118   live_loop :hat do
119     sync :metro2
120     use_synth :cnoise
121     with_bpm mybpm do
122       with_fx :echo, phase: 1.0/3, mix: [0,0,0,0.9][tick/12] do
123         with_fx :echo, phase: 0.25, mix: [1,1,1,0][tick/12] do
124           with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 8,8,12,12)[tick], window_size: (ring 0.040,0.08)[tick/8] do
125             play 48, attack: 0.1, release: 0.1, amp: (ring 2.25,2.6,4.0,2.5)[tick] + 3.0 * 0.6
126             play rrand_i(42,54), attack: 0.1, release: 0.1, amp: (ring 4.25,2.6,2.6,2.5)[tick]+3*0.6
127           end #pitch
128         end #echo2
129       end #echo1
130       sleep 1
131     end #mybpm
132   end #hat
133 #####
134   sleep 16 #delay start
135 #####
136   live_loop :ride do
137     sync :metro2
138     use_synth (ring :noise,:cnoise)[tick/2]
139     with_bpm mybpm do
140       play 60, attack: (ring 0.02,0.03,0.04)[tick/32], release: (ring 0.5,0.8,0.3,0.75,0.1)[tick/8],
141         amp: rrand(0.14,0.16) + (ring 0.4,0.45)[tick/2] * 1.333
142       sleep (ring 1,1,1,1,4,1,1,1, 4,1,1,1,2,1,1,1)[tick/64]
143     end #mybpm
144   end #ride
145 #####
146   #comment do
147     live_loop :beep do
148       sync :metro
149
150       with_bpm mybpm do
151         if one_in(2)
152           use_synth [:sine,:saw,:beep,:pulse].choose
153
154         with_fx :pan, pan: [-0.8,-0.5,0,0.5,0.8].choose, pan_slide: [0.25,0.5,1,2,4,8].choose do
155           with_fx :normaliser, mix: [0.2,0.4,0.6,0.7,0.8].choose do
156             with_fx :pitch_shift, pitch: [-2,-4,-8,-12,-16,-24].choose,
157               window_size: [0.01,0.02,0.04,0.1,0.2].choose do
158               with_fx :ixi_techno, phase: [1,2,3,4].choose, mix: rrand(0.5,0.75) do
159                 with_fx :flanger, phase:[0.25,0.5,1,2,4].choose,
160                   res:rrand(0.0,0.5), res_slide:1, mix:[0.05,0.5,1].choose do
161                 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5,1.5,3].choose, mix:(ring 0.4,0.7,0.4,0.9)[clock/4] do
162                   play [60,60,64,90].choose, amp: 1.0 *1.1, attack: 0.1, release: 2
163                   play [60,60,64,90].choose, amp: 1.2 *1.1, attack: 0.1, release: 4
164                   play [60,62,64,90].choose, amp: 1.4 *1.1, attack: 0.5, release: 8
165                 end #echo
166               end #flanger

```

```
167     end #ixi
168     end #pitch
169     end #normalizer
170 end #pan
171
172     end #if
173
174     sleep 4
175     end #mybpm
176
177     end #beep
178     #end #comment
179 #####
180 live_loop :machinery do
181   with_bpm mybpm do
182     with_fx :compressor, pre_amp: 1.3, slope_below: 2.4, mix: 0.8 do
183   with_fx: pitch_shift, pitch: [-2, -4, -8, -12, -16, -24].choose, window_size: [0.001, 0.004, 0.01, 0.02].choose do
184   sample sampleMachinery, beat_stretch: [16, 32, 64].choose, amp: rrand(3, 7) * 1.5, rate: [-1, 1, 1].choose
185     end #:pitch_shift
186     end #:compressor
187     sleep [2, 4, 8, 8, 16, 16, 16, 32].choos
188   end #mybpm
189 end #machinery
190 #####
191 end #:compressor
```

06. "atomic garden of gravitational waves"

Linha **27**: O efeito **pitch_shift**, conjugado com o parâmetro **window_size**, obtém sonoridades de granulação sonora, técnica de desconstrução dos sons em trechos individuais com pequenas frações de segundo de duração.

Linha **53**: Várias opções de tempo de espera às repetições do *loop*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-atomic-garden-of-gravitational-waves.mp3
	www.freesound.org/people/Digitopia_CdM/sounds/261681
	www.youtube.com/watch?v=BEyHi5LkQwk
	<pre> 1 # Alexandre rANGEL "atomic garden of gravitational waves" v10 2 # 14-Feb-2016 / Sonic Pi 2.12 3 4 mybpm = 66; use_bpm mybpm 5 startClock = 0 # 0 to start song at intro 6 clock = startClock # global var 7 bar = 0 # global var 8 set_volume! 0.8 9 10 t = Time.new; x = (t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec); puts "x = #{x}" #1951 11 use_random_seed = x 12 sampleGamelan = 'C:/samples/gamelan.wav'; load_sample sampleGamelan 13 14 ##### 15 live_loop :metro do 16 cue :metro 17 sleep 0.5 18 clock = startClock + tick; bar = clock / 4 19 puts "let's go!" if clock < 1 20 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}"; puts (ring "1 !","2 ! !","3 ! ! !","4 ! ! ! !")[clock] 21 end #metro 22 ##### 23 with_fx :compressor, slope_below: 1.66, slope_above: 0.95 do 24 ##### 25 26 live_loop :gamelan do 27 with_fx :pitch_shift, pitch:[(-16,-12,-8,-6,-4).choose+16],window_size:rrand(0.0001,0.001) do 28 sample sampleGamelan, rate: (ring 1,1,1,-1,0.5,0.5,0.9,-0.85)[tick], 29 amp: (ring 19,5,7,5,7,5,7,5)[tick], pan: rrand(-0.33,0.33), pan_slide: rrand(0.02,0.8) 30 end 31 32 with_fx :pitch_shift, pitch: [-18,-14,-10,-8,-6].choose, window_size: rrand(0.0001,0.001) do 33 sample sampleGamelan, rate: (ring 1,1,1,-1,0.5,0.5,0.9,-0.85)[tick] * 0.75, 34 pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: rrand(0.02,0.8), amp: (ring 18,5,7,5,7,5,7,5)[tick] 35 end 36 37 with_fx:pitch_shift,pitch:[-20,-16,-12,-10,-8].choose>window_size:rrand(0.0001,0.001) do 38 sample sampleGamelan, rate: (ring 1,1,1,-1,0.5,0.5,0.9,-0.85)[tick] * 0.666, 39 pan: rrand(-0.2,0.2), pan_slide: rrand(0.4,0.8), amp: (ring 20,5,7,5,7,5,7,5)[tick] 40 end 41 42 sleep (ring 12,12,8,24)[tick] </pre>

```

43 end
44 #####
45 sleep 3
46 #####
47 live_loop :notes do
48
49   if rand(100) > [12,24,36,48].choose
50
51     x = rand_i(6)
52     rand_note1 = (ring :a2,:b2,:c2,:d2,:e2,:f2,:g2)[tick+x]
53     rand_note2 = (ring :a2,:b2,:c2,:d2,:e2,:f2,:g2)[tick+x+3]
54     rand_note3 = (ring :a2,:b2,:c2,:d2,:e2,:f2,:g2)[tick+x+5]
55
56     with_fx :slicer, phase: (ring 32,16,8,16,4,16,2)[tick/2],
57     smooth_up: (ring 0.1,1,0.05,0.08,0,0,0.02)[tick/2],
58     smooth_down: (ring 0.2,0.2,0.2,0.2,0,0,0.05)[tick/2] do
59
60 with_fx :echo, phase: [4,8,8].choose do
61
62 with_fx:pitch_shift,pitch:[-8,-8,8].choose,pitch_dis:0.2,mix:0.66>window_size:0.001 do
63 with_fx:pitch_shift,pitch:[-8,8,8].choose,pitch_dis:0.5,mix: 0.66>window_size:0.001 do
64 with_fx :pitch_shift, pitch: [-6,-12].choose>window_size: rrand(0.0001,0.001) do
65
66 use_synth :dsaw
67 play rand_note1, detune: rrand(0,1), pitch_shift: [-4,-6,-8,-12].choose,
68 window_size: rrand(0.0001,0.001), detune_slide: 4, attack: 3, sustain: 2, release: 2,
69 pan: rrand(-0.53,0.53), note_slide: 2, amp: 0.55
70
71 with_fx:pitch_shift, pitch:[-12,-16,-18,-24,-36].choose, window_size:rrand(0.0001,0.001) do
72   use_synth :prophet
73   play rand_note2, detune: rrand(0,1), detune_slide: 4, attack: 2, sustain: 3, release: 3,
74   pan: rrand(-0.54,0.54), note_slide: 2, amp: rrand(0.5,0.7) * 0.55
75 end #:pitch_shift
76
77 with_fx :krush, cutoff: rrand(0,131) do
78 with_fx :pitch_shift, pitch:[-18,-24,-36].choose, window_size:rrand(0.0001,0.0005) do
79 with_fx :krush, cutoff: rrand(1,64), mix: 0.5 do
80 use_synth :mod_pulse
81 play rand_note3, detune: rrand(0,1), detune_slide: 4, attack: 4, sustain: 1, release: 4,
82 pan: rrand(-0.5,0.5), note_slide: 2, amp: rrand(0.5,0.8) * 0.55
83     end #:krush
84     end #:pitch_shift
85     end #:krush
86     end #:pitch_shift
87     end #:pitch_shift
88     end #:pitch_shift
89     end #:echo
90     end #:slicer
91
92   end #if
93   sleep 8
94 end #:live_loop
95 #####
96 live_loop :synth1 do
97   with_fx :compressor, slope_below: 1.5, slope_above: 1.5, mix: 0.5 do
98   with_fx :echo, delay: [3,6].choose, phase: rrand(0.6,0.8),pre_amp:1.33,mix:rrand(0.7,1.0) do
99   with_fx :distortion, distort: rrand(0.4,0.6), mix: rrand(0.8,1.0) do
100     use_synth :supersaw
101     play [:c1,:c2,:c2,:c2].choose, amp: 0.333 *1.1
102     sleep [2,2,2,2,2,2,2,2,3].choose
103     end

```

```




104     end
105   end
106 end
107 #####
108 live_loop :drums1 do
109   sample :bd_haus, amp: rrand(0.69,0.76) * 1.5
110   sleep 0.5
111 end
112 #####
113 live_loop :drums2 do
114   with_fx :echo, phase: 0.25, mix: 0.8 do
115     with_fx :hpf do
116       with_fx :bitcrusher, bits: (ring 7,9,7,9, 7,5,7,5)[tick/2] do
117         sample :drum_snare_soft, amp: rrand(5,7) * 0.74
118       end
119     end
120   end
121   sleep 0.5
122 end
123 #####
124 live_loop :drums3 do
125   with_fx :echo, phase: 0.3333, mix: [0.6,0.8].choose do
126     with_fx :hpf, cutoff: 30 do
127       sample :drum_tom_mid_soft, amp: rrand(0.9,0.95) * 1.83
128     end
129   end
130   sleep [0.333,0.333,0.333,0.333,0.5,0.5,0.5,0.5,1,4].choose
131 end
132 #####
133 live_loop :drums4 do
134   with_fx :echo, phase: [1,2,3,4].choose, mix: 0.5 do
135     with_fx :wobble, res: rrand(0.1,0.9) do
136       sample :drum_bass_hard , rate: [0.6,0.7].choose, amp: rrand(0.7,0.8) * 1.55
137       sleep 2
138     end
139   end
140 end
141 #####
142 end #:compressor

```

07. "still intact and comfortably outside the event horizon"

Linhas **5** e **11**: A variável *arrangement* controla se a composição será executada seguindo uma ordem cronológica de eventos, de acordo com a variável numérica **crescente** *bar*.

Linhas **37**: Mostra na janela de informações (*log*) o número do compasso.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-polaris-untamed-ritual.mp3
	www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/291042
	www.youtube.com/watch?v=fzb5sf2Dcyo
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL 'still intact and comfortably outside the event horizon: 02 # polaris untamed ritual' v18 03 # 21-Feb-2016 / Sonic Pi 2.12 04 05 arrangement = true 06 mybpmbase = 30 07 mybpm = mybpmbase # * 2 #6, 8, 12, 16, 4, 2 08 use_bpm mybpm 09 startClock = 0 # 0 to start song at beginning 10 clock = startClock # global var 11 bar = 0 # global var 12 set_sched_ahead_time! 2 13 set_volume! 0.75 14 15 t = Time.new 16 x = ((t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec) * 1).to_int 17 puts "x = #{x}"; use_random_seed = x #1970 1962 1964 1918 18 19 samplePolaris = 'c:/samples/polaris.wav'; load_sample samplePolaris 20 21 live_loop :metro do 22 23 #random bpms: 24 mybpm = mybpmbase * [2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0.5,1,4,4,4].choose 25 mybpm = 15.0 / 2.0 if bar == 1 26 mybpm = 15 if bar == 2 27 mybpm = 30 if bar == 3 28 mybpm = 60 if bar == 4 29 mybpm = 60 if bar == 5 30 31 with_bpm mybpm do 32 cue :metro 33 sleep 0.5 34 clock = startClock + tick 35 bar = (clock / 4) + 1 36 puts "let's go!" if clock < 1 37 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}" 38 puts ring("1 !", "2 ! !", "3 ! ! !", "4 ! ! ! !") [clock] 39 end #mybpm 40 end #metro 41 ##### 42 with_fx :compressor, slope_below: 2.0, slope_above: 1.15, relax_time: 0.1, mix: 0.5 do 43 44 live_loop :polaris1 do 45 with_bpm mybpm do 46 sample samplePolaris, beat_stretch: (ring 128,64,32)[tick], amp: 2.3 47 sleep 2 </pre>


```

48
49     with_fx :flanger, delay: ring( 2,4).tick do
50         sample samplePolaris, beat_stretch: 128, pitch: 16, amp: rrand(1.55,1.75),
51         pan: -1, rate: (ring 1,-1,1,-1,1,-1)[tick]
52     end #:flanger
53     sleep 64 / 2
54
55     with_fx :slicer, phase: 0.25 do
56         sample samplePolaris, beat_stretch: [32,64].choose, window_size: rrand(0.001,0.006),
57         amp: rrand(1.6,1.9), pan: -1, rate: (ring 1,-1,1,-1,1,-1)[tick+1]
58     end #:slicer
59
60     with_fx :slicer, phase: 0.5, smooth_up: 0.1, smooth_down: 0.1 do
61         sample samplePolaris, beat_stretch: [64,32,64,32].choose,
62         window_size: rrand(0.001,0.01), rate: -1, pitch: -16, amp: 1.75, pan: -1
63     end #:slicer
64     sleep 64 / 2
65
66     end #bpm
67 end #:polaris1
68
69 with_fx :compressor, slope_below: 2.73, slope_above: 1.8, relax_time: 0.1, mix: 0.5 do
70     with_fx :pitch_shift, pitch: -8, window_size: rrand(0.001,0.004) do
71         with_fx :ixi techno, phase:[2,4,8,16,24].choose, res:rrand(0.5,0.9), mix:rrand(0.5,0.75) do
72
73             live_loop :polaris2 do
74                 with_bpm mybpm do
75
76                     sample samplePolaris, beat_stretch: [1,2,4,8].choose, pitch: [-3,-5,-7].choose,
77                     window_size: 0.001, amp: rrand(0.3,0.55) * 2.25, pan: 1
78                     sleep 2
79
80                     sample samplePolaris, beat_stretch: [1,2,4,8].choose, pitch: [-3,-5,-7].choose-8,
81                     window_size: rrand(0.001,0.005), amp: rrand(0.3,0.4) * 2.34, pan: 1
82                     sleep [2,4,8,16,24].choose / 2
83
84                 end #mybpm
85             end #:polaris2
86
87         end
88     end
89 end
90
91 end #:compressor1
92 #####
93 sleep 16 if arrangement == true # delay start
94 #####
95 live_loop :beat1 do
96
97     with_fx :krush, cutoff: 80, mix: rrand(0.3,0.6) do
98     with_fx :pitch_shift, pitch: [-72,-64,-64,-48,-36].choose, window_size: rrand([0.004,0.007].choose,0.008) do
99     with_fx :distortion, distort: rrand(0.8,1.0), mix: rrand(0.8,0.9) do
100 with_fx :lpf, cutoff: rrand(70,90) do
101     sample samplePolaris, start: 0.35, finish: 0.4, beat_stretch: 4, amp: rrand(1.0,1.4) * 1.65,
102     rate: rrand(0.9,1.0), pan: rrand(0.5,1.0), pan_slide: [0.25,0.5,1].choose
103     end
104     end
105
106     with_fx :distortion, distort: rrand(0.75,1.0), mix: rrand(0.8,0.9) do
107     with_fx :lpf, cutoff: rrand(80,100) do
108     sample samplePolaris, start: 0.4, finish: 0.42, beat_stretch: 2, amp: rrand(1.0,1.4) * 1.85,
109     rate: -1, pan: rrand(0.5,1.0), pan_slide: [0.25,0.5,1].choose
110     end
111
112     end

```

```

113     end
114     sleep 0.25 * [0.5,1,1,1,1,2,4].choose
115     sleep 0.25 if one_in(4)
116     sleep 0.50 if one_in(16)
117     end
118 end
119 #####
120 sleep 4 if arrangement == true # delay start
121 #####
122 live_loop :beat2 do
123
124 with_bpm (mybpm * 1.0) do
125 with_fx :echo, phase: [0.25].choose, decay: 1, mix: (ring 0.0,0.333,0.4,0.5,0.6,0.8)[tick/4], reps: 2 do
126 with_fx :reverb, room: 0.7, mix: 0.3 do
127 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(17000,28000), window_size: [0.001,0.002,0.003,0.004].choose,
128     mix: rrand(0.2,0.4), bits: [11,12,13,14,15,16].choose, pitch: [-24,-16,-8].choose do
129
130 sample :bd_haus, rate: [0.9,0.94,0.96,0.98,1.0].choose, pan: rrand(-0.3,0.3),
131 rate: [0.5,0.75,1,1,1,1,1,1,1,1,1].choose, amp: rrand(1.3,1.5) * 1.1 * ring( 0.33,0.5,0.33,0.7)[tick] * 1.4
132
133     end #:bitcrusher
134
135 sample [:bd_klub,:bd_pure,:bd_klub].choose, rate: [0.9,1.0].choose,
136 pan: rrand(-0.12,0.12), rate: [-1,1].choose, amp: rrand(1.4,1.7) * ring( 0.7,0.2,0.5,0.1)[tick] * 3.48
137
138 sleep 1.0 * 0.5
139
140     end #mybpm
141     end #:reverb
142     end #echo
143 end #:beat2
144 #####
145 sleep 0.25 / 2.0 # offset
146 #####
147 live_loop :tss1 do
148     with_bpm (mybpm/4.0) do
149         with_fx :reverb, room: rrand(0.06,0.8), mix: rrand(0.3,0.6) do
150             sample :drum_snare_hard, amp: rrand(0.6,0.9) * 0.6
151             sample :drum_snare_soft, amp: rrand(1.3,1.5) * 0.8
152         end #:reverb
153         sleep 0.25
154     end #mybpm
155 end #:tss1
156 #####
157 sleep 0.2 # offset
158 #####
159 live_loop :bass do
160 with_fx :slicer, phase: ring( 0.25,1,2,4,8,0.5)[tick/4],
161     slope_up: (ring( 0.25,1,2,4,8,0.5)[tick/4])/2, slope_down: ring(0.25,1,2,4,8,0.5)[tick/4] do
162 with_fx :slicer, phase: ring( 0.5,0.75,1,0.25)[tick/[4,6].choose] do
163     sample :bass_drop_c, rate: -[0.9,1.0].choose, pitch: [-36,-24,-16,-8].choose,
164     pan: rrand(-0.52,0.52), pan_slide: [0.2,0.25].choose,
165     beat_stretch: [4,6,8].choose, window_size: rrand(0.0001,0.01),
166     start: rrand(0,0.3), finish: rrand(0.4,0.8), amp: rrand(1.2,1.35) * 0.75
167     end #:slicer
168     end #:slicer
169     sleep ring( 4,1,1,1, 2,1,2,1, 2,1,2,1, 2,1,2,1)[tick/8] * 1 #[0.5,1,1,1,1,2].choose
170 end
171 #####
172 sleep 127 if arrangement == true # delay start
173 sleep 0.6 # offset
174 #####
175 with_fx :compressor, slope_below: 2.6, slope_above: 1.66 do
176
177

```

```
178 live_loop :tss2 do #crazy hatter
179   use_synth [:pnoise].choose
180   with_bpm (mybpm/2.0) do
181
182     with_fx :pitch_shift, pitch: 16, window_size: [rrand(0.0001,0.001),rrand(0.0001,0.1)].choose do
183       play :C3, amp:ring(0.3,0.2,0.3,0.33)[tick]*rrand(0.44,1.2)*0.5, release:[0.2,0.4,2].choose, rate: 0.5
184     end
185
186     with_fx :pitch_shift, window_size: [rrand(0.0001,0.001),rrand(0.0001,0.1)].choose do
187       play [:A3,:C3,:G3].choose,amp:ring(0.3,0.2,0.3,0.33)[tick]*0.6, release:[0.1,0.2,1].choose, rate: 0.5
188     end
189
190     sleep 1.5 / [2,4].choose
191     sleep 1.5 * 2 if one_in(24)
192     sleep 1.5 * 4 if one_in(128)
193   end
194 end #mybpm
195 end #:compressor
196
```

08. "jupiter coming with the wolves"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-jupiter-coming-with-the-wolves.mp3
	www.freesound.org/people/clarinet_pablo_proj/sounds/248870 www.freesound.org/people/bcnlab/sounds/270736
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL 'jupiter coming with the wolves' (v13) 02 # 28-Feb-2016 / Sonic Pi 2.12 03 04 arrangement = true 05 mybpmbase = 120 06 mybpm = mybpmbase # * 2 #6, 8, 12, 16, 4, 2 07 use_bpm mybpm 08 startClock = 0 # 0 to start song at intro 09 clock = startClock; bar = 0 10 set_sched_ahead_time! 1 11 set_volume! 1.0 #1.1 #0.75 12 t = Time.new 13 x = ((t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec) * 1).to_int 14 puts "x = #{x}" 15 use_random_seed = x #1946 1966 1858 16 17 sampleRhodes120bpm = 'C:/samples/rhodes120bpm.wav' # your path here 18 sampleClarinetf6 = 'C:/samples/clarinetf6.wav' # your path here 19 load_samples [sampleRhodes120bpm, sampleClarinetf6, :bd_haus, :bd_pure, :bd_klub, :bd_fat] 20 21 live_loop :metro do 22 23 mybpm = mybpmbase * [0.5,1,1,1,2].choose # random bpm 24 mybpm = mybpmbase / 2.0 if bar < 3 25 26 with_bpm mybpm do 27 cue :metro 28 sleep 0.5 29 clock = startClock + tick; bar = (clock / 4) + 1 30 puts "let's go!" if clock < 1 31 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}" 32 puts ring("1 !", "2 ! !", "3 ! ! !", "4 ! ! ! !") [clock] 33 end #mybpm 34 35 end #metro 36 37 with_fx :compressor, slope_below: 2.0, slope_above: 1.15, mix: 0.5 do 38 live_loop :song1 do 39 40 with_fx :slicer, phase: 4 do 41 with_bpm mybpm do 42 43 # the break 44 if bar < (8+16) or bar > (24+16) then 45 myAmp = 1.0 46 else 47 myAmp = 0.0 48 end 49 50 sample sampleRhodes120bpm, rate: 1.0 / 4.0, amp: 12 * myAmp, 51 window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001)[tick + 1] 52 53 end 54 55 end #slicer </pre>

```

56     sleep ( (sample_duration sampleRhodes120bpm) * 4)
57   end #:song1
58   #####
59   sleep 2 # offset
60   #####
61   live_loop :song2 do
62     if bar > (24+16) then # the break
63
64       with_fx :slicer, phase: 4, slope_down: 1.0/8.0 do
65         with_bpm mybpm do
66           sample sampleRhodes120bpm, rate: 1.0 / 4.0, amp: 7.777 * 1.3,
67             window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001)[tick], pitch: [12,14,16].choose
68         end #bpm
69       end #slicer
70
71     end #if
72
73     sleep ( (sample_duration sampleRhodes120bpm) * 4)
74
75   end #:song2
76   #####
77   sleep 4 # offset
78   #####
79   with_fx :echo do
80     with_fx :ixi_techno do
81
82       live_loop :song3, phase: 0.5 do
83
84         # the break
85         if bar < (8+16) or bar > (24+16) then
86           myAmp = 1.0
87         else
88           myAmp = 0.0
89         end
90
91         with_fx :slicer, phase: 8, slope_down: 1.0/8.0 do
92
93           with_bpm mybpm do
94
95             with_fx :flanger, phase: [0.250,0.5].choose, delay: [1,2,4].choose do
96               with_fx :slicer, phase: 0.25 *0.5, slope_up: (ring 0,0.1,0,0.25)[tick/1] do
97
98                 sample sampleRhodes120bpm, rate: 1.0 / 4.0, amp: 5.555 * myAmp,
99                   window_size: (ring 0.001,0.003333,0.002,0.001)[tick], pitch: -24
100
101                 end #:slicer
102               end #:flanger
103
104             end #:bpm
105           end #slicer
106           sleep ((sample_duration sampleRhodes120bpm) * 4.0)
107
108         end #:song3
109
110       end #:ixi
111     end #:echo
112   #####
113   #sleep 24
114   #####
115   live_loop :scream1 do
116
117     with_bpm mybpm do
118
119       sample sampleClarinetsf6, pitch: rrand(-36,-12),
120         window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick],

```

```

121     beat_stretch: (ring 16,1,2,1,4,1,2,1,8)[tick] * 2,
122     pan: rrand(-0.2,0.2), pan_slide: (ring 0.5,1,2,4,8)[tick], rate: [-1,1].choose, amp: rrand(1.0,1.25)
123     sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.25
124
125     sample sampleClarin6, pitch: rrand(-36,-20),
126     window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick],
127     beat_stretch: (ring 1,2,1,4,1,2,1,8)[tick] * 2, rate: [-1,1,-1].choose, amp: 0.25 if one_in(8)
128     sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.5
129
130     sample sampleClarin6, pitch: rrand(-24,-12),
131     window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick],
132     beat_stretch: (ring 1,2,1,4,1,2,1,8)[tick] * 2, rate: [-1,1,1,-1].choose, amp: 0.25 if one_in(6)
133     sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.25
134
135     with_fx :slicer, phase: 0.25 do
136         sample sampleClarin6, pitch: rrand(-36,-16), beat_stretch: (ring 4,8,16,32,64)[tick] * 2,
137         window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick-1],
138         pan: rrand(-0.5,0.5), pan_slide: (ring 4,8,16,32,64)[tick],
139         rate: [1,-1,1].choose, amp: 0.25 if one_in(16)
140
141     end #:slicer
142     sleep (sample_duration sampleClarin6) * [1,2,4].choose
143 end
144
145 end #if
146 #####
147 live_loop :scream2 do
148
149     if bar > (12+16) and bar < (36+16) then # the break
150
151         with_bpm mybpm do
152
153             sample sampleClarin6, pitch: rrand(-36,-12), rate: [-1,1].choose, amp: rrand(1.0,1.25) * 2,
154             window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick],
155             beat_stretch: 16, pan: rrand(-0.2,0.2), pan_slide: (ring 0.5,1,2,4,8)[tick]
156             sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.25
157
158             sample sampleClarin6, pitch: rrand(-36,-20), beat_stretch: 8, rate: [-1,1,-1].choose,
159             window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick], amp: 0.5
160             sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.5
161
162             sample sampleClarin6, pitch: rrand(-24,-12), beat_stretch: 4, rate: [-1,1,1,-1].choose,
163             window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick], amp: 0.25
164             sleep (sample_duration sampleClarin6) * 0.25
165
166             with_fx :slicer, phase: 0.25 do
167                 sample sampleClarin6, pitch: rrand(-36,-16), beat_stretch: (ring 4,8,16,32,64)[tick] * 2,
168                 window_size: (ring 0.003333,0.002,0.001,rrand(0.0001,0.01))[tick-1],
169                 pan: rrand(-0.5,0.5), pan_slide: (ring 4,8,16,32,64)[tick],
170                 rate: [1,-1,1].choose, amp: 0.25 if one_in(16)
171             end #:slicer
172         end #bpm
173
174     end #if
175
176     sleep (sample_duration sampleClarin6) * [1,2,4].choose
177 end # scream2
178 end # compressor
179
180 #####
181 live_loop :hat do
182     x = [0.05,0.1].choose # [0.25/2.0,0.25/2.0].choose #offset
183
184     if bar < (10+16) or bar > (23+16) then
185

```

```

186 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5].choose, mix: rrand(0.5,0.9) do
187   with_fx :reverb, mix: 0.2 do
188     use_synth :cnoise
189     play rrand(90,120), attack: 0.05, release: rrand(0.10,0.12), sustain: 0.05, amp: rrand(0.10,0.16) *0.6
190     sleep x #offset
191     use_synth :pnoise
192     play rrand(90,120), attack: 0.05, release: rrand(0.05,0.07), sustain: 0.05, amp: rrand(0.10,0.14) *0.6
193     end
194   end
195 end #if
196 sleep ((ring 1,0.5,1,0.25)[tick] * 1) - x
197 sleep 4 if one_in(64)
198
199 end #hat
200 #####
201 live_loop :kick do
202
203   if bar < (8+16) or bar > (22+16) then
204     if bar > 4 then
205       if bar < 22 or bar % 13 == 0 then
206         with_fx :slicer, phase: 0.25 do
207           with_fx :ixi_techno, mix: 0.4, res: rrand(0.1,0.3),
208             phase: (ring 0.25,48,0.5,24,16,8,4)[tick/4] do
209             with_fx :echo, phase: 1.0 / 4.0, reps: 2, mix: 0.666 do
210               sample :bd_fat, amp: rrand(0.6,0.8) * (ring 0.4,0.5,0,0.4,0.2)[tick/4] * 4,
211                 pan: rrand(-0.333,0.333), pan_slide: 1.0 / 8.0
212             sleep 1.0
213             end #fx
214           end #fx
215         end #fx
216       else
217         sample :bd_zome, amp: rrand(0.8,1.0) * (ring 0.2,0.5,0,0.333,0)[tick/8] * rrand(1.2,1.5),
218           rate: -(1.0/[1.0,2.0,3.0,4.0,8.0].choose), window_size: rrand(0.001,0.002),
219           beat_stretch: (ring 0.5,1,2,4,8)[tick/4]
220         with_fx :reverb, room: 0.5 do
221           sample [:drum_bass_hard,:drum_bass_soft].choose, amp: (ring 0,1,1.5,2.0,0)[tick/4]
222         end #fx
223         sleep 1
224       end #if
225       sample :bd_klub, amp: rrand(0.8,1.0) *6.4
226     end #if
227   end #if
228
229   sleep 1
230   sleep 4 if bar > (24+16) and one_in(24)
231 end #kick

```

09. "void running"

Linhas **39**, **48**, **58**, **67**, **78** e **89**: início de *loops* com variações do mesmo *sample*, cada um com parâmetros de execução diferentes.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-void-running.mp3
	www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/284669
	www.youtube.com/watch?v=nSoJeEawvE
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "void running" v25 02 # 06-Mar-2016 / Sonic Pi 2.12 03 04 arrangement = true 05 mybpmbase = 116; mybpm = mybpmbase * 2 06 use_bpm mybpm 07 startClock = 0 # 0 to start song at intro 08 clock = startClock; bar = 0 09 #set_sched_ahead_time! 2 10 set_volume! 0.9 #1.1 #0.75 11 t = Time.new; x = ((t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec) / 30).to_int 12 puts "x = #{x}"; use_random_seed = x 13 14 sampleG5fm = 'C:/samples/g5fm.wav' # your path 15 load_samples [sampleG5fm, :bd_haus, :bd_klub, :bd_zum] 16 ##### 17 live_loop :metro do 18 mybpm = mybpmbase * (ring 2,2,2,2,2,2,4,2)[tick/128] 19 mybpm = mybpmbase * 4 if 1 == (ring 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0)[tick/16] 20 with_bpm mybpm do 21 cue :metro 22 sleep 0.5 23 clock = startClock + tick; bar = (clock / 4) + 1 24 puts "let's go!" if clock < 1 25 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}"; puts ring("1 !", "2 ! !", "3 ! ! !", "4 ! ! ! !") [clock] 26 end #mybpm 27 end #metro 28 29 live_loop :metro2 do 30 with_bpm mybpm do 31 cue :metro2 32 sleep 0.5 33 end 34 end #metro2 35 ##### 36 with_fx :echo, phase: 4, reps: 2, mix: 1.0/3.0 do 37 with_fx :reverb do 38 ##### 39 live_loop :note1 do 40 with_bpm mybpm * [1,0.5].choose do 41 sample sampleG5fm, pitch: rrand(-16,0), windows_size: rrand(0.003,0.005), 42 beat_stretch: 6*rrand(1,2), attack: rrand(0,6)/2.0, release: rrand(0,6), 43 pan: rrand(0,1), pan_slide: 6*rrand(1,2), amp: rrand(0,3) * 4 44 sleep 8 45 end 46 end </pre>


```

47 #####
48 live_loop :note2 do
49   with_bpm mybpm * [1,0.5].choose do
50     sample sampleG5fm, amp: rrand(0,3) *4,
51     pitch: rrand(-24,0), windows_size: rrand(0.002,0.004), beat_stretch: 4 * rrand(1,3),
52     attack: rrand(0,4)/2.0, release: rrand(0,5), pan: rrand(-1,0), pan_slide: rand(4)
53     sleep 10
54   end
55 end
56 sleep 2 #delay start
57 #####
58 live_loop :note3 do
59   with_bpm mybpm * [1,2].choose do
60     sample sampleG5fm, pitch: rrand(-36,0), windows_size: rrand(0.001,0.003),
61     beat_stretch: 8*rrand(1,2), attack: rrand(0,5)/2.0, release: rrand(0,5),
62     pan: rrand(-1,1), pan_slide: 8*rrand(1,2), amp: rrand(0,3) * 5
63     sleep 12
64   end
65 end
66 #####
67 live_loop :note4 do
68   with_bpm mybpm * [2,1].choose do
69     sample sampleG5fm, pitch: rrand(-48,0), attack: rrand(0,4), release: rrand(2,6),
70     windows_size: rrand(0.03,0.05), beat_stretch: 6*rrand(1,4),
71     pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: 6*rrand(1,4), amp: rrand(0,3) * 5
72     sleep 8*2
73   end
74 end
75 #####
76 sleep 2
77 #####
78 live_loop :note5 do
79   with_bpm mybpm * [1,0.5].choose do
80     sample sampleG5fm, pitch: rrand(-64,0), attack: rrand(0,2), release: rrand(2,5),
81     windows_size: rrand(0.02,0.04), beat_stretch: 2*rrand(4,8),
82     pan: rrand(-0.5,0.5), pan_slide: 2*rrand(4,8), amp: rrand(0,3) *6
83     sleep 12 * 2
84   end
85 end
86 #####
87 sleep 2
88 #####
89 live_loop :note6 do
90   with_bpm (mybpm * [1,0.5].choose) do
91     with_fx :reverb, room: 1, mix: 0.97 do
92       sample sampleG5fm, pitch: rrand(-72,0), windows_size: rrand(0.01,0.03),
93       beat_stretch: 8*rrand(1,6), attack: rrand(0,2), release: rrand(2,5), amp: rrand(0,3) * 6
94       sleep 12*2
95     end
96   end
97 end
98 #####
99 end #reverb
100 end #echoo
101 #####
102 sleep 8
103 #####
104 live_loop :bass1 do
105   with_bpm mybpm * 0.5 do
106
107   16.times do

```

```

108 use_synth ring(:blade,:prophet)[tick/16]
109     play [36,32,30].choose, attack: 0.1, release: 3,
110     amp: ring( 4.0,4.2)[tick/2] * rrand(0.25,0.3) * ring(0.7,0.8)[tick/16]
111     if one_in(8)
112         sleep ring( 2,2,2,8)[tick]
113     else
114         sleep ring( 2,1,2,1)[tick]
115     end #if
116 end
117
118 sleep 4
119
120 with_fx :slicer, phase: 0.25 * 0.5 do
121     18.times do
122         use_synth :fm
123         with_fx :reverb, mix: 0.75 do
124             play_chord chord(:e2, :m13), attack: 0.1, release: [1,3,6].choose,
125             amp: ring( 3.5,3.8)[tick/2] * rrand(0.25,0.3) * ring(0.9,1.1)[tick/16]
126             if one_in(8)
127                 sleep ring( 2,2,2,8)[tick]
128             else
129                 sleep ring( 2,1,2,1)[tick]
130             end #if
131         end
132     end
133 end
134
135 sleep 4
136
137 48.times do
138     use_synth :dsaw
139     with_fx :slicer, phase: (ring 0.25,0.5,0.5,1,1)[tick/6] do
140         with_fx :reverb, mix: rrand(0.3,0.99) do
141             play_chord chord(:g3, :maj11), attack: 0.1, release: [1,3,6].choose,
142             amp: (ring 3.3,3.5)[tick/2] * rrand(0.25,0.3) * ring(0.9,1.2)[tick/16]
143             if one_in(8)
144                 sleep (ring 2,2,2,8)[tick]
145             else
146                 sleep (ring 2,1,2,1)[tick]
147             end #if
148         end
149     end
150 end
151
152     sleep 2
153 end #bpm
154 end #bass
155 #####
156     sleep 24 #delay start
157 #####
158     live_loop :kick do
159         with_bpm mybpm do
160             sample :bd_klub, amp: rrand(1.7,1.8) * (ring 0.2,0.9,1.1,0.9)[tick] * 1.4
161             sample :bd_haus, amp: rrand(0.5,0.6) * (ring 0.7,1.1,0.9,0.2)[tick]
162             sleep 1
163             sample :bd_zum, amp: rrand(0.37,0.45), rate: rrand(-1.0,-0.8), start: 0.2
164             sample :bd_zum, amp: rrand(0.37,0.44), rate: rrand(0.8,1.0)
165             sleep 1
166         end #bpm
167     end #kick
168 #####

```




```

169     live_loop :ride do
170         with_bpm mybpm do
171             use_synth :cnoise
172             with_fx :echo, phase: 1.0/(ring 2,6)[tick/6], mix: rrand(0.5,0.66), reps: 2 do
173                 play 60, release: [1,2].choose, amp: rrand(1.5,1.58) * (ring 0.0444,0.024,0.04,0.022)[look]
174             end #echo
175             sleep (ring 3,4,3,4,3)[tick/3]
176         end
177     end #ride
178 #####
179 sleep 8 #delay start
180 #####
181 live_loop :synth1 do
182     with_bpm mybpm do
183         if bar % [3,4].choose == 0 then
184             with_fx :slicer, phase: (ring 0.1,0.1,0.2,0.3,0.5,0.15,0.75,1)[tick/2],
185                 slope_up: (ring 0.05,0.11,0.2,1)[tick], slope_down: (ring 0.5,1)[tick] do
186                 with_fx :flanger, phase: [0.5,1,2].choose do
187                     with_fx :nrbbpf, centre: rrand(30,70), centre_slide: [0.5,1,2].choose,
188                         res: rrand(0.1,0.333), mix: rrand(0.2,0.5) do
189                         with_fx :echo, phase: [0.25,0.5,0.5,1,2,3,4,3,8,10,12,16].choose, reps: 3, mix: 0.4444 do
190                             use_synth :pulse
191                             play_chord chord(:g5, :sus2), pan: rrand(-1,1), pan_slide: (ring 0.5,1)[tick/2],
192                                 amp: (ring 0.5,0.1,0.5,0.1)[tick/4] * rrand(0.0,0.002) if one_in(3)
193                             play (ring 70,76,74,92)[tick/2] - rrand(8,16), pan: rrand(-1,1), pan_slide: (ring 0.5,1)[tick/2],
194                                 amp: (ring 0.5,0.1,0.5,0.1)[tick/4] * rrand(0.0,0.001) if one_in(3)
195                             end #echo
196                             end #flanger
197                             end #nrbbpf
198                             end #slicer
199                         end #bar
200                         sleep (ring 1,1,1,2,1,1,2,36, 1,1,1,1,1,1,1,48)[clock/2] * [2,4].choose
201                     end #bpm
202                 end #synth1

```

10. "the book of changes"

Linhas **134** a **140**: Condição de arranjo. O trecho será executado somente após o compasso 15.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-the-book-of-changes.mp3
	www.freesound.org/people/Jovica/sounds/86578 www.freesound.org/people/patchen/sounds/24670
	www.youtube.com/watch?v=F1-bDokHL5g
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "the book of changes" v16 02 # 13-Mar-2016 / Sonic Pi 2.9 03 04 arrangement = true 05 mybpmbase = 240 06 mybpm = mybpmbase 07 use_bpm mybpm 08 startClock = 0 # 0 to start song at intro 09 clock = startClock; bar = 0 10 set_sched_ahead_time! 2 11 set_volume! 0.80 12 t = Time.new; x = ((t.year - t.month - t.day - t.hour - t.min - t.sec) / 1.0).to_int 13 puts "x = #{x}"; use_random_seed = x 14 use_sample_pack_as 'C:/samples/', :mySamples 15 load_samples [:mySamples__dirty80bpm, :mySamples__madrid, :bd_fat, :bd_haus, :bd_pure] 16 ##### 17 live_loop :metro do 18 mybpm = mybpmbase #* (ring 2,2,2,2,2,2,4,2)[tick/128] 19 mybpm = mybpmbase * 2 if 1 == (ring 0,0,0,0,0,1,1,0)[tick/192] 20 21 mybpm = mybpmbase / 32 if bar == 0 22 mybpm = mybpmbase / 16 if bar == 1 23 mybpm = mybpmbase / 8 if bar == 2 24 mybpm = mybpmbase / 2 if bar == 3 or bar == 4 25 mybpm = mybpmbase / 2 if bar % 63 == 0 or bar % 64 == 0 26 27 with_bpm mybpm do 28 cue :metro 29 sleep 0.5 30 clock = startClock + tick; bar = (clock / 4) + 1 31 puts "let's go!" if clock < 1 32 puts "bar : #{bar}, bpm: #{mybpm}"; puts ring("1 !", "2 ! !", "3 ! ! !", "4 ! ! ! !")[clock] 33 end #mybpm 34 end #metro 35 ##### 36 live_loop :metro2 do 37 with_bpm mybpm do 38 cue :metro2 39 sleep 0.5 40 end 41 end #metro2 42 #dirty intro##### 43 with_fx :echo, phase: 8, mix: 0.25, reps: 3 do 44 with_fx :echo, phase: 4, mix: 0.66 do 45 with_fx :lpf, cutoff: 75 do 46 sample :mySamples__dirty80bpm, finish: (1.0 / 8.0), amp: 0.80 47 end #lpf </pre>

```

48   end #echo
49 end #echo
50 sleep ((sample_duration :mySamples_dirty80bpm) / 8.0)
51 #####
52 live_loop :dirty do
53   with_bpm mybpm do
54     grid = 1.0 / [16.0,32.0,32.0,64.0,1024.0,2048.0].choose
55     x = grid*(rrand_i(0.0,grid).to_int)
56     if one_in(3) or one_in(5) or one_in(7) or one_in(9)
57       with_fx :lpf, cutoff: rrand([0,32,64].choose,72,96).choose,[102,110,120].choose),
58         cutoff_slide: 1.0/[8.0,4.0,2.0,1.0,0.5].choose do
59         with_fx :compressor, slope_below: 4.0, slope_above: 0.9, mix: 0.8 do
60         with_bpm 40 do
61           sample :mySamples_dirty80bpm, start: x, finish: x+grid,
62             rate: (ring 1,1,1,-1,1,1,-2)[tick/6]/(ring 4.0,2.0,2.0,1.0,1.0,1.0,0.5)[tick/6],
63             window_size: rrand(0.0001,0.0003), amp: rrand(2.0,3.6) * 1.2
64           sleep (sample_duration :mySamples_dirty80bpm)*grid *(ring 4,2,2,1,3,1,3,0.5)[look/6]
65         end
66       end #compressor
67     end #lpf
68   else
69     sleep (sample_duration :mySamples_dirty80bpm)*grid *(ring 4,2,2,1,1,1,0.5)[tick/6]
70   end #if
71 end #bpm
72 end #dirty
73 #####
74 live_loop :madrid do
75   with_bpm mybpm do
76     with_fx :compressor, slope_below: 1.3, mix: 0.333 do
77       with_fx :slicer, phase: (ring 1,0.25)[tick/32], mix: (ring 0,0.8,0,0.8)[tick/16] do
78         with_bpm 40 do
79           if one_in(4) or one_in(5) or one_in(6)
80             with_fx :echo, phase: (ring 0.5,1,2,0.25)[tick/2], reps: 2 do
81               grid = 1.0 / [16.0,32.0,32.0,64.0,128.0].choose
82               x = grid*(rrand_i(0.0,grid).to_int)
83             end
84             with_fx :pitch_shift, pitch: -16-[3,5,7].choose, pitch_slide:0.5, window_size:rrand(0.0001,0.0005) do
85             with_fx :pitch_shift, pitch: -16-[3,5,7].choose, pitch_slide: 0.5, window_size:rrand(0.001,0.002) do
86               sample :mySamples_madrid, start: x, finish: x+grid, window_size: rrand(0.0001,0.0003),
87                 rate: (ring 1,1,1,0.5,1,1,1,0.5)[tick/2]*(ring 4,2,2,1,1,1,1,0.5)[tick/2],
88                 pitch: [-48,-36,-24,-16].choose - [2,3,5,7].choose, attack: 1, release: 2,
89                 pan: rrand(-0.6,0.7), pan_slide: [0.25,0.5,1,2].choose, amp: rrand(0.6,0.8)*rrand(1.0,1.11)
90             end #pitch_shift
91           end #pitch_shift
92         end #if
93       end
94     if one_in(2) or one_in(4) or one_in(6)
95       grid = 1.0 / [16.0,32.0,32.0,64.0,128.0].choose
96       x = grid*(rrand_i(0.0,grid).to_int)
97     with_fx :pitch_shift, pitch: -16-[3,5,7].choose, pitch_slide:0.5, window_size: rrand(0.0001,0.001) do
98     with_fx :flanger, phase: (ring 0.5,1,2,0.25,4,8)[tick/5] do
99       sample :mySamples_madrid, start: x, finish: x+grid, window_size: rrand(0.0001,0.0003),
100       rate: (ring 1,1,1,0.5,1,1,1,0.5)[tick/2]*(ring 4,2,2,1,1,1,1,0.5)[tick/2],
101       attack: 2, release: 1, pitch: [-48,-36,-24,-16].choose - [2,3,5,7].choose - 16,
102       pan: rrand(-0.65,0.55), pan_slide: 1.0/[1,2,4,8].choose, amp: rrand(0.6,0.8) * rrand(1.0,1.1)
103     end #flanger
104   end #pitch_shift
105 end #if
106 end
107
108 grid = 1.0 / [16.0,32.0,32.0,64.0,128.0].choose

```

```

109 x = grid*(rrand_i(0.0,grid).to_int)
110 sleep (sample_duration :mySamples__madrid)*grid *(ring 2,2,4,4,1,1,2,2)[tick/2] /4.0
111
112     end #echo
113     end #slicer
114     end #compressor
115     end #bpm
116 end #madrid
117 #####
118 sleep 0.5
119 #####
120 live_loop :kick do
121     if bar > 23
122         with_fx :lpf, cutoff: rrand(110,130), mix: 0.84 do
123             with_fx :distortion, distort: rrand(0.4,0.7), mix: 0.5 do
124                 sample :bd_haus, amp: rrand(2,2.15) * 0.666
125             end
126             with_fx :distortion, distort: rrand(0.6,0.8), mix: 0.5 do
127                 sample :bd_pure, amp: rrand(1.6,2.0) * 0.666
128             end
129         end
130     end #lpf
131
132     sleep 2
133
134     if bar > 15
135         with_fx :echo, phase: 1.0/(ring 6,2,4,2)[tick/2], reps: 2, mix: 0.66 do
136             with_fx :distortion, distort: rrand(0.6,0.8), mix: 0.7 do
137                 sample :bd_fat, amp: rrand(0.8,0.9)
138             end #distortion
139         end #echo
140     end
141
142     sleep 2
143 end #kick
144 #####
145 sleep 0.5
146 #####
147 with_fx :flanger, phase: (ring 32,16,2,4)[tick/64], wave:(ring 1,2,3,4)[tick/256], mix: 0.4 do
148 live_loop :hat do
149     if bar > 47
150         if rand(100) > 12
151             8.times do
152                 with_fx :lpf, cutoff: rrand([100,110].choose,117), mix: 0.80 do
153                     use_synth (ring :cnoise,:pnoise,:pnoise,:pnoise)[tick]
154                     play 60, attack: 0.05, release: 0.1, amp: rrand(0.5,0.6)
155                 end #lpf
156                 sleep 0.5
157             end #32times
158         end #if rand
159
160         if rand(100) > 75
161             with_fx :lpf, cutoff: rrand(90,110), mix: 0.80 do
162                 16.times do
163                     use_synth (ring :cnoise,:pnoise,:pnoise,:pnoise)[tick]
164                     play 60, attack: 0.05, release: 0.1, amp: rrand(0.44,0.48)
165                     sleep 0.25
166                 end #32times
167             end #lpf
168             sleep 1
169         end #if rand

```

```

170
171   if rand(100) > 80
172     with_fx :lpf, cutoff: rrand(90,100), cutoff_slide: [0.1,0.2].choose, mix: 0.80 do
173       32.times do
174         use_synth (ring :cnoise,:pnoise,:pnoise,:pnoise)[tick]
175         play 60, attack: 0.03, release: 0.075, amp: rrand(0.52,0.57)
176         sleep 1.0/4.0 #0.25
177       end #32times
178     end #lpf
179   end #if rand
180 end #if bar
181 #####
182 sleep 0.5
183 #####
184 if one_in(5)
185   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(1,16), window_size: 0.01 do
186     with_fx :distortion, distort: 0.99, mix: 0.8 do
187       sample :drum_cymbal_closed,rate: rrand(0.98,1.02),attack: 0.25,release: 0.25,amp: 0.3
188     end
189   end
190   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(0,16), window_size: 0.01 do
191     with_fx :distortion, distort: 0.99, mix: 0.8 do
192 sample :drum_cymbal_closed, rate: rrand(0.98,1.02), attack:0.25, release:0.25, amp: rrand(0.15,0.25)
193     end
194   end
195   sleep 1
196 end
197 if one_in(7)
198   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-16,16), window_size: 0.02 do
199     with_fx :distortion, distort: 0.66, mix: 0.5 do
200       sample :drum_cymbal_open, start: rrand(0.2,0.4), rate: rrand(0.6,1.0),
201         attack: 0.33, release: 0.77, amp: rrand(0.15,0.25)
202     end
203   end
204 end
205 sleep 4.5
206 end #hat
end #flanger

```

11. "tilt your head in a way so that you can hear the wind"

Linhas **15** a **25**: Inicialização de dois metrônimos, com velocidades diferentes.

🎵	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-tilt-your-head.mp3
📁	www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/278021 www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/282331 www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/300019
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "tilt your head in a way so that you can hear the wind" v13 02 # 20-Mar-2016 / Sonic Pi 2.9 03 04 arrange = true 05 set_volume! 0.73 06 use_bpm 144 07 clock = 0 08 t = Time.new; tx = (t.year / t.month / t.day + t.hour + t.min + t.sec) 09 use_random_seed tx; puts tx 10 11 use_sample_pack_as 'C:/samples/', :mySamples 12 load_samples [:mySamples__moog55, :mySamples__tetra75, :mySamples__xpander71] 13 14 ##### 15 live_loop :metro do 16 clock = tick(:metro) 17 bar = clock / 4 18 puts "bar : #{bar}" 19 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 20 sleep 1 21 end #metro 22 23 live_loop :metroFast do 24 sleep 0.5 25 end #metroFast 26 ##### 27 live_loop :xpander do 28 with_fx :compressor, slope_above: 0.75, slope_below: 1.333 do 29 with_fx :slicer, phase: (ring 1,4,2,1,0.5,0.5,0.5,0.25)[tick(:xpander)/4] * 2, 30 mix: 0.7, smooth_up: 0.2, smooth_down: 0.1 do 31 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,8), window_size: 0.001 do 32 sample [:mySamples__xpander71].choose, pitch: rrand(-24,-12), 33 window_size: rrand(0.0001,0.005), rate: rrand(-0.5,0.5), 34 attack: [1,2,4].choose, release: [1,2,4].choose, 35 pan_slide: [1,2].choose, pan: rrand(-0.75,0.75), 36 amp_slide: 2, amp: rrand(1.5,2.5) * 3.6 #if one_in(3) 37 end 38 end 39 end 40 sleep 16 41 end 42 ##### 43 sleep 36 if arrange == true 44 ##### 45 live_loop :bee do 46 with_fx :gverb, mix: rand(1) do 47 with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1,2].choose do 48 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5,1,2,4].choose do </pre>


```

49   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(12,24),
50       window_size: [0.0001,0.0002,0.0002,0.0003,0.0003].choose do
51     use_synth :prophet
52     play 60+12, amp: rrand(0.4,0.6), amp_slide: 0.1
53     play [60,64].choose+t.sec, sustain: 4, amp: 0.08 if one_in(2)
54
55     use_synth :pulse
56     play [30,33,35].choose+t.sec, amp: 0.7
57     play 64+12, sustain: 4, amp_slide: 0.1, amp: rrand(0.2,0.3) * 0.1 if one_in(3)
58   end #pitch
59 end #flanger
60 end #gverb
61 end #echo
62   sleep (ring 1,4,1,2)[tick(:bee)] * 4
63   sleep 9 if one_in(rrand_i(7,17))
64 end #bee
65 #####
66 sleep 8 if arrange == true
67 #####
68 live_loop :moog do
69   with_fx :slicer, phase: (ring 1,4,2,1,0.5,0.5,0.5,0.25)[tick(:moog)/4], mix: 0.95 do
70     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,8), window_size: 0.001 do
71       sample [:mySamples__moog55,:mySamples__tetra75].choose,pitch: rrand(0,12),
72         window_size: rrand(0.0001,0.01), rate: rrand(-1,1), attack: 1, release: 1,
73         pan_slide: [1,2,4].choose, pan: rrand(-1.0,1.0), amp_slide: 2, amp: rrand(2.6,3.8) * 1.1
74     end #slicer
75   end #pitch
76   sleep 16
77 end
78 #####
79 sleep 24 if arrange == true
80 #####
81 live_loop :tum do
82   cue :metro
83   use_synth [:mod_dsaw,:mod_fm,:mod_pulse].choose
84   with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1].choose do
85     play 48-(ring 12,12,18,24)[tick(:tum1)], sustain: 2, pan_slide: [0.5,1].choose,
86       pan: rrand(-0.5,0.5), rate:[-1,1].choose, amp_slide: [0.5,1].choose,
87       amp: rrand(0.8,(ring 1.6,1.8)[tick(:tum2)])*0.8 if one_in(12)
88   end
89   sleep 4
90 end #tum
91 #####
92 sleep 2
93 sleep 24 if arrange == true
94 #####
95 live_loop :tss do
96   cue :metroFast
97   use_synth (ring :cnoise,:pnoise,:pnoise,:pnoise)[tick(:tss)]
98   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(2,4) do
99     with_fx :echo, reps: 1, phase: [0.5].choose, mix: 0.75 do
100 play 90, attack: 0.05, release: 0.16, pan: rrand(-0.3,0.3), pan_slide: 0.2, amp: rrand(1.4,1.6) * 0.5
101   end #pitch
102   end #echo
103   sleep 1
104 end #tss
105 #####
106 sleep 64 if arrange == true
107 #####
108 live_loop :kick do
109

```

```

110 with_fx :flanger, mix:(ring 0.5,0.9)[tick(:kick1)/2], phase:(ring 2,1,0.5,1)[tick(:kick2)/2] do
111 sample (ring :bd_haus,:bd_fat)[tick(:kick3)], pitch: (ring -8,[4,6,8,10,12].choose)[tick(:kick4)],
112 window_size: (ring 0.0001,0.0003,0.0002,0.01,0.0004,0.001)[tick(:kick5)/32],
113 amp: (ring 2.6,2,2.6,2)[tick(:kick6)] * rrand(0.5,0.7) * 0.8
114 sample :bass_hard_c, pitch: (ring 0,[6,8,10,12].choose)[tick(:kick4b)],
115 window_size: (ring 0.0001,0.0003,0.0002,0.01,0.0004,0.001)[tick(:kick5b)/32],
116 rate: rrand(0.5,1.05) * [-1,1].choose, release: 2,
117 amp: 3 * rrand(0.5,0.7) * 0.5555 if one_in([36,21,18,9].choose)
118 end #flanger
119
120 sleep (ring 2,1,1,1,1,1,1,1)[tick(:kick7b)]*(ring 0.5,0.5,0.5,0.5,0.5,0.5,0.5,2)[tick(:kick6)/24] * 4
121 sleep 4 if one_in(24)
122 end #kick
123 #####
124 sleep 0.5
125 #####
126 live_loop :kick2 do
127 with_fx :flanger, mix: (ring 0.3,0.3,0.3,0.3, 0.3,1,0.3,1)[tick(:kick2d)/8], phase: 0.25 do
128 sample (ring :bd_haus,:bd_klub)[tick(:kick2a)], amp: (ring 2,3,2,3)[tick(:kick2b)] * 1.22
129 end #flanger
130 sleep (ring 1,1,1,0.5)[tick(:kick2c)] /1.0
131 sleep 4 if one_in(18)
132 end #kick

```

12. "ascension hill"



www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-ascension-hill.mp3



www.youtube.com/watch?v=VHxGCGPwHJA

```

01 # Alexandre rANGEL "ascension hill" v14
02 # 26-Mar-2016 / Sonic Pi 2.9
03
04 myBPM = 144
05 bpmDivider = 2
06 use_bpm myBPM
07 set_volume! 1.0 # the age of
08 i1 = 0
09 i2 = 0
10
11 #####
12 live_loop :synth1 do
13   with_fx :normaliser, level: ring( 0,0.8,1,0.8)[tick(:synth1)] do
14     with_fx :reverb do
15       with_fx :slicer, phase: [2,0.25,0.5,1].choose do
16         with_bpm myBPM / [2,3,3,3,4].choose do
17           with_fx :normaliser, level: [0.222,0.333,0.444].choose do
18             with_fx :echo, phase: [2,4,8,16].choose do
19               with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,2].choose do
20                 with_fx :gverb, room: rrand(30,77), spread: rrand(0.5,0.99) do
21                   with_fx [:flanger,:ixi techno,:krush].choose, phase: [4,2,0.5,1].choose do
22                     with_fx [:panslicer,:flanger,:ixi techno].choose, phase: [0.5,1,2].choose do
23                       with_fx :echo do
24                         with_fx :distortion, distort: 0.9, mix: 0.66 do
25                           i1 = i1 + 0.1
26                           r = (120.0 / ring( 2.0,1.0,0.5)[i1.to_int])
27                           with_bpm r do
28                             ([0,2,4,8].choose).times do
29                               use_synth [:blade,:prophet,:pulse].choose
30                               play scale(:c2, :minor, num_octaves: [3,2,1].choose).choose,
31                                 release: [4,8,16].choose/2, amp: rrand(1.03,1.11) * 0.02, pan: 0.5
32                               sleep 1.0/3
33                               play scale(:g2, :minor, num_octaves: [1,2,3].choose).choose,

```

```

34     release: [4,8,16].choose, amp: rrand(1.03,1.10) * 0.02, pan: -0.5 if one_in([2,3,5].choose)
35     sleep 4 / [1,2].choose
36     end # times
37     ([0,2,4,8].choose).times do
38         use_synth [:prophet,:blade,:fm,:beep].choose
39         play scale(:g1, [:mixolydian,:major_pentatonic].choose, num_octaves: [7,1,2,3].choose).choose,
40             release: [4,8,16].choose/2, amp: rrand(0.03,0.10)*0.02, pan: -0.5
41         sleep 1.0/3
42         play scale(:c2, :major, num_octaves: [3,2,1].choose).choose,
43             release: [4,8,16].choose, amp: rrand(0.03,1.17)*0.02, pan: 0.5 if one_in([3,2,1,7,9].choose)
44             sleep 4 / [1,2].choose
45             end #times
46             end #bpm
47             end #distortion
48             end #flanger
49             end #slicer
50             end #echo
51             end #echo
52             end #gverb
53             end #echo
54             end #normaliser
55             sleep 4
56             end #bpm
57             end #slicer
58         end #reverb
59     end #level
60 end #synth
61 #####
62 live_loop :synth2 do # ambience
63     with_bpm myBPM / 4 do
64         use_synth [:pnoise, :hollow].choose
65         if one_in(2)
66             with_fx :pitch_shift, pitch: [0,-2,-4,-6].choose,
67                 window_size: ring( 0.001,0.002,0.003,0.004)[tick(:synth2a)] do
68                 play (:c3), amp: 0.45, attack: [2,4,8,16].choose, release: [4,8,16].choose
69                 end
70             else
71                 with_fx :pitch_shift,pitch:[0,-8,-16].choose>window_size:ring(0.01,0.02,0.03,0.04)[tick(:synth2b)] do
72                 play (:g2), amp: 0.45, attack: [2,4,8,16].choose, release: [4,8,16].choose
73                 end
74                 end
75                 sleep [1,2,2,2,4,4,8,8,16,32,64].choose
76             end #bpm
77         end
78         #####
79         live_loop :drums1 do
80             with_bpm myBPM / bpmDivider do
81                 #with_fx :slicer, phase: do
82                 i2 = i2 + (1.0/13.0)
83                 i2int = quantise(i2,1)
84                 with_fx :slicer, phase: ring( 0.1,0.2,0.25,0.5,1) [i2int] do
85                 with_fx :flanger, phase: [0.25,1.0/3,0.5,1,2,3,4].choose do
86                 sample 'C:/samples/clap909.wav', rate:rrand(0.7,1.2), pan:rrand(-0.05,0.05), amp:rrand(0.10,0.13)*2.5
87                 sleep ring( 0.25,0.5,1.0)[rand_i(100)] #im all over the place
88                 end
89                 end
90             end #bpm
91         end
92         #####
93         live_loop :drums2 do
94             with_bpm myBPM / bpmDivider do

```

```




95     20.times do
96       sample 'C:/samples/clap909.wav', pan: rrand(-0.07,0.13), amp: rrand(0.22,0.26)*1.15, rate: 1.5
97       sleep 1.0/4 * 2
98     end
99     8.times do
100      sample 'C:/samples/clap909.wav', pan: rrand(-0.07,0.13), amp: rrand(0.24,0.28)*1.2, rate: 1.75
101      sleep 1.0/4 * 2
102    end
103    8.times do
104      sample 'C:/samples/clap909.wav', pan: rrand(-0.07,0.13), amp: rrand(0.23,0.29)*1.3, rate: 2.0
105      sleep 1.0/4 * 2
106    end
107  end
108 end
109 #####
110 sleep 16
111 #####
112 live_loop :drums3 do
113   with_fx :compressor, slope_below: 1.333, slope_above: 1.0, mix: rrand(0.8,1.0) do
114     with_fx :gverb, mix: rrand(0.17,0.27) do
115       sample :bd_ada, amp: rrand(1.213,1.53) * 2.1 *0.6; sleep 1
116       sample :bd_ada, amp: rrand(1.213,1.53) * 1.7 *1.1 *0.6; sleep 2
117       sample :bd_fat, amp: rrand(1.213,1.53) * 2.1 *0.6; sleep 1
118       sample :bd_ada, amp: rrand(1.213,1.53) * 1.8 *1.1 *0.6; sleep [0.5,1].choose
119     end #fx
120     with_fx :gverb, mix: rrand(0.33,0.4) do
121       sample :bd_fat, amp: rrand(1.213,1.53) * 2.1 *0.6; sleep 1
122       sample :bd_ada, amp: rrand(1.213,1.53) * 1.7 *1.1 *0.6; sleep [0.5,1].choose
123       sample :bd_fat, amp: rrand(1.213,1.53) * 2.1 *0.6; sleep 1
124       sample :bd_ada, amp: rrand(1.213,1.53) * 1.8 *1.1 *0.6 sleep [0.5,1].choose
125     end #fx
126   end #fx
127   sleep 4 if one_in(16)
128 end

```

13. knowledge representation and reasoning

Linhas **20** a **30**: A cadeia de efeitos, por estar fora de todos os blocos de loops, aplica os onze efeitos especificados nos dois loops seguintes.

Linhas **52** a **62**: Cadeias de efeitos encontram seus comandos de término.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-reasoning.mp3
	www.freesound.org/people/felipejordani/sounds/324395 www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/307533 www.freesound.org/people/MissCellany/sounds/240640
	www.youtube.com/watch?v=wSfpYoqTZas
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "knowledge representation and reasoning" v20 02 # 3-Apr-2016 / Sonic Pi 2.9 03 04 use_bpm 67 05 c1 = c2 = q1 = q2 = k1 = k2 = 0 06 set_volume! 0.84 07 t = Time.new; x = (t.year / t.month / t.day * t.hour * t.min * t.sec); use_random_seed x 08 09 use_sample_pack_as 'C:/samples/', :mySamples 10 load_samples[:mySamples__drumloopalien,:mySamples__roland95B6,:mySamples__hatMetal] 11 load_samples [:bd_ada,:bd_klub,:bd_zome] 12 13 live_loop :metro do 14 clock = tick(:metro) 15 bar = clock / 4; puts "bar : #{bar}" 16 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 17 sleep 1 18 end #metro 19 ##### 20 with_fx :compressor, slope_above: 0.9, slope_below: 1.13, mix: 0.3 do 21 with_fx :level, amp: 0.4 do 22 with_fx :flanger, phase: 4, depth: 5 do 23 with_fx :flanger, phase: 16, depth: 7 do 24 with_fx :flanger, phase: 128, depth: 5 do 25 with_fx :normaliser, mix: 0.5 do 26 with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1,2,3].choose do 27 with_fx :pitch_shift,window_size:rrand(0.01,0.05),pitch:rrand(-36,0) do 28 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5,1.0/3].choose do 29 with_fx :ixi_techno, res: rrand(0.05,0.8) do 30 with_fx :distortion, bits: [6,8,10,12,14].choose do 31 ##### 32 live_loop :drone1 do 33 use_synth :fm 34 with_fx :slicer, phase: [0.25,1.0/3,0.5].choose do 35 with_fx :echo, phase: 1.0/3 do 36 play_pattern [:c4,:c4,:e4], release: rrand(0, 0.5), rate: 0.5, pan: rrand(-0.66,-0.75), amp: 0.5 37 end 38 end 39 sleep [2,4,8,16].choose / 2 40 end # bass 41 42 ##### </pre>

```

43 live_loop :drone2 do
44   use_synth :pretty_bell
45   with_fx :slicer, phase: [0.25,1.0/3].choose do
46     with_fx :flanger, phase: 1.0/4 do
47       play_pattern [:e3,:e3,:g3], release: rrand(2, 3), rate: 0.5, pan: rrand(0.66,0.75), amp: 2
48     end
49   end
50   sleep [32,16,16,8,8,4].choose / 2
51
52       end
53     end
54   end
55   end
56   end
57   end
58   end
59   end
60   end
61   end
62   end
63
64 #####
65 sleep 6 + 8 + 8
66 #####
67
68 live_loop :quiquito do
69   with_fx :band_eq, freq: 80, db: 2, mix: 0.5 do
70     with_fx :echo, phase: 0.25, mix: rrand(0.333,0.383) do
71       8.times do
72         sample :mySamples__drumloopalien, rate: 1, attack: rrand(0.01,0.02),
73           amp: (ring 0.4,0.4,0.4,0.5)[q1], start: 0.066, finish: 0.077
74         q1 = q1 + 1
75         #sample :bd_klub, amp: 3
76         sleep 0.5
77       end
78     end
79
80     with_fx :echo, phase: 0.5, mix: rrand(0.5,0.55) do
81       4.times do
82         sample :mySamples__drumloopalien, rate: 1, attack: rrand(0.005,0.01),
83           amp: (ring 0.4,0.5)[q2], start: 0.064, finish: 0.075,
84           q2 = q2 + 1
85         #sample :bd_klub, amp: 3
86         sleep 0.5
87       end
88     end
89   end
90 end
91 #####
92 sleep 6
93 #####
94 live_loop :hat1 do
95   with_fx :slicer, phase: 0.25, smooth_up: 0.1, smooth_down: 0.1 do
96     with_fx :flanger, mix: rrand(0.7,0.9) do
97       with_fx :pitch_shift, pitch: [-2,0,2].choose, window_size: 0.001 do
98         sample :mySamples__hatMetal, pan: rrand(-0.15,0.10), pan_slide: 0.02,
99           rate: (ring 0.75,0.75,0.75,1,0.75,1.01,1.11,1.22)[c1] * 0.25 * [0.5,0.25].choose,
100          amp: rrand(1.4,1.5) * 5 if one_in([1,3,6,9,12].choose)
101         c1 = c1 + 1
102         sleep [1.0,3.0].choose/[3,3,6,6,6].choose
103         sleep [1.0,3.0].choose/[3,3,6,6,6].choose * 2 if one_in(12)

```

```

104     end
105     end
106     end
107 end
108
109 #####
110 sleep 8
111 #####
112 live_loop :hat2 do
113   with_fx :gverb, mix: rrand(0.2,0.5) do
114     sample :mySamples__hatMetal, pitch: [0,2,4].choose,
115           pan: rrand(-0.15,0.10), pan_slide: 0.05, amp: rrand(1.4,1.5) *3,
116           rate: (ring 0.75,0.75,0.75,1,0.75,1.01,1.11,1.22)[c2]*[0.25,0.5].choose
117     #sample :mySamples__hatMetal, rate: 0.25 if one_in(5)
118     c2 = c2 + 1
119     sleep [2,4].choose
120     sleep [2,4].choose * 4 if one_in(13)
121   end
122 end
123
124 #####
125 live_loop :roland do
126
127   if one_in(2)
128     with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1,2,3,4,5].choose, mix: rrand(0.3,0.7) do
129       with_fx :band_eq, freq: rrand(60,100), freq_slide: [0.5,1].choose, db: -2 do
130         with_fx :band_eq, freq: rrand(80,130), freq_slide: [0.5,1,2,4].choose,
131             res: rrand(0.4,0.8), res_slide: [0.25,0.5,1,2,4].choose, db: 2 do
132           with_fx :slicer, phase: 0.5, mix: rrand(0.6,1) do
133             with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-32,-8), window_size: rrand(0.0001,0.001) do
134               sample :mySamples__roland95B6, rate: rrand(0.1,1.0), pan: 0.3, amp: 2.1 if one_in(2)
135             end
136           end
137
138           with_fx :slicer, phase: 0.25, mix: rrand(0.6,1) do
139             with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-32,-8), window_size: rrand(0.001,0.01) do
140               sample :mySamples__roland95B6, rate: rrand(0.2,0.6), attack: 2, pan: 0.3, amp: 2.1 if one_in(2)
141             end
142           end
143           sleep [2,4,8,16,32].choose
144         end
145       end
146     end
147
148   else
149
150     with_fx :echo, phase: [0.5,1,2,4,8].choose do
151       with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1,2,3,4,5].choose, mix: rrand(0.3,0.7) do
152         with_fx :band_eq, freq: rrand(60,100), freq_slide: [0.5,1].choose, db: -2 do
153           with_fx :band_eq, freq: rrand(80,130), freq_slide: [0.5,1,2,4].choose,
154             res: rrand(0.4,0.8), res_slide: [0.25,0.5,1,2,4].choose, db: 2 do
155             with_fx :slicer, phase: 0.5, mix: rrand(0.6,1) do
156               with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-32,-8), window_size: rrand(0.0001,0.001) do
157                 sample :mySamples__roland95B6, rate: rrand(0.1,1.0), pan: 0.3, amp: rrand(2.2,3.1) if one_in(2)
158               end
159             end
160
161             #with_fx :slicer, phase: 0.25, mix: rrand(0.6,1) do
162               with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-32,-8), window_size: rrand(0.001,0.01) do
163                 sample :mySamples__roland95B6, rate: rrand(0.2,0.6), attack: 2, pan: 0.3, amp: rrand(2.2,2.8) if one_in(2)
164               end
165             end
166           end
167         end
168       end
169     end
170
171   end
172 end

```



```

165         #end
166         sleep [2,4,8,16,32].choose
167     end
168 end
169 end
170 end
171
172 end #if
173 end
174 #####
175 end #compressor
176 #####
177 sleep 14
178 sleep 1.0/4 #kick offset
179 #####
180 live_loop :kick2 do
181     with_fx :band_eq, freq: 90, db: [1,1,1,1,1,1.3][k1] do
182         k1 = k1 + 1
183         with_fx :gverb, mix: (ring 0.06,0.14)[k2.to_int] do
184             k2 = k2 + (1.0 / 3.0)
185             with_fx :wobble, phase: [0.25,0.5,1,2,2,2,4,4].choose, mix: 0.25 do
186                 with_fx [:ixi_techno,:ring_mod].choose, phase: [2,4].choose, mix: 0.5 do
187                     sample :bd_ada, amp: 2.25
188                     sample :bd_klub, amp: 2.6 * rrand(0.66,0.88) if one_in(2)
189                     sleep 0.5
190                     sample :bd_zome, amp: 2.25, rate: rrand(0.88,0.92)
191                     sample :bd_klub, amp: 2.6 * rrand(0.66,0.88) if one_in(2)
192                 end
193             end
194         end
195     end
196     sleep 0.5
197     sleep 7 if one_in(32)
198 end

```

14. "the computer is singing and playing based on rules since the beginning of the night"

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-the-computer.mp3
	www.freesound.org/people/digifishmusic/sounds/44928 www.freesound.org/people/toiletrolltube/sounds/179881
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "the computer is singing and playing based on rules since the beginning of the night" v18 02 # 20-Apr-2016 / Sonic Pi 2.9 03 04 myBPM = 72 05 use_bpm myBPM 06 c1 = c2 = q1 = q2 = k1 = k2 = 0 07 set_volume! 0.75 08 use_random_seed(Time.new.year / Time.new.month / Time.new.day * Time.new.hour * Time.new.min * Time.new.sec) 09 10 use_sample_pack_as '/Users/rangel/pisamples', :mySamples 11 load_samples [:mySamples__vocal_la_c4, :mySamples__cello, :bd_gas, :bd_klub, :bd_fat, :bd_808] 12 13 live_loop :metro do ##### 14 clock = tick(:metro); bar = clock / 4 15 puts "bar : #{bar}"; puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 16 tick_clock = tick 17 sleep 1 18 end #metro 19 20 with_fx :compressor, slope_below: 1.2, slope_above: 0.8, mix: 0.9 do 21 live_loop :vocal do ##### 22 with_fx :compressor, slope_below: 0.9, slope_above: 0.5, mix: 0.8 do 23 with_fx :flanger, phase: [1,4,8,16,21].choose do 24 with_fx :slicer, phase: [2,1,0.5,0.25].choose, phase_slide: 0.25/2 do 25 with_fx :echo, phase: [2,4,8].choose do 26 with_fx :gverb, mix: rrand(0.5,0.9) do 27 with_bpm [myBPM/4, myBPM/2, myBPM].choose do 28 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-52,8), pitch_slide: 1.5, window_size: rrand(0.001,0.01) do 29 sample :mySamples__vocal_la_c4, rate: [-1,1,1,0.5,2].choose, amp: rrand(2,4.5)/2 30 sleep [3,1,2,2,4,4,8].choose 31 end 32 sleep [1,2,4].choose 33 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-32,8), pitch_slide: 0.25, window_size: rrand(0.001,0.003) do 34 sample :mySamples__vocal_la_c4, rate: [-1,1,1,0.5,2].choose, amp: rrand(2,4)/2 35 end 36 sleep [8,2,2,4,4,1].choose 37 sleep [1,2,4].choose 38 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-16,8), pitch_slide: 0.5, window_size: rrand(0.0001,0.0005) do 39 sample :mySamples__vocal_la_c4, rate: [-1,1,1,0.5,2].choose, amp: rrand(1,2) 40 end 41 sleep [1,2,2,4,4,8].choose 42 end 43 end 44 end 45 end 46 end 47 end 48 sleep 8 if one_in(12) 49 end 50 51 live_loop :cello do ##### 52 x = (1.0/8)*rrand(1,7) 53 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,0.5,0.5,0.75,1,1,1,2].choose, slope_down: [0,0,0.25,0.5].choose do </pre>

```

54     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,8), window_size: rrand(0.0001,0.001) do
55         sample :mySamples__cello, amp: rrand(5,7.7), start: x, finish: x + (1.0/8), rate: [-0.5,0.5].choose,
56     attack: 0.1, release: 0.2
57     end
58     x = (1.0/16)*rrand(1,15)
59     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-24,8), window_size: rrand(0.001,0.01) do
60         sample :mySamples__cello, amp: rrand(5,7.7), start: x, finish: x + (1.0/16), rate: [-1,1,1].choose,
61     attack: 0.1, release: 0.2
62     end
63     x = (1.0/32)*rrand(1,31)
64     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-16,8), window_size: rrand(0.001,0.01) do
65         sample :mySamples__cello, amp: rrand(5,7.7), start: x, finish: x + (1.0/32), rate: [-1,1,1].choose,
66     attack: 0.05, release: 0.1
67     end
68     sleep [1,2,4].choose
69     end
70 end
71 sleep 8 #delay start
72 live_loop :texture1 do #####
73     with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1), pitch: [-32,-24,16,-12,-8,-4].choose do
74         with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1), pitch: [-32,-24,-16,-12,-8,-4].choose do
75             with_fx :krush, res: (ring 0.01,0.2,0.01,0.3)[tick/16] do
76                 with_fx :wobble, phase: [0.5,1,2,4,4,8,8,16,16,32,64,128].choose do
77                     use_synth :tb303
78                     play (([60,64,68].choose) - ([8,16,24,32].choose)), attack: 0, sustain: 2, release:
79 [6,14].choose, amp: 1, pan: 0.75
80                 end
81             end
82         end
83     end
84     sleep 4
85     sleep 8 if one_in(12)
86 end
87 sleep 8 #delay start
88 live_loop :texture2 do #####
89     with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1), pitch: [-32,-24,16,-12,0,4,8,12].choose do
90         with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1), pitch: [-32,-24,-16,-12,0,4,8,12].choose do
91             with_fx :krush, res: (ring 0.01,0.18,0.01,0.24)[tick/16] do
92                 with_fx :wobble, phase: [16,16,32,64,128,256].choose do
93                     use_synth :prophet
94                     play (([60,64,68].choose) - ([8,16,24,32].choose)), attack: 4, sustain: 2, release: 28, amp:
95 rrand(3,8), pan: -1
96                     use_synth :pulse
97                     play (([60,64,68,72].choose) + ([8,16,24,32].choose)), attack: 4, sustain: 2, release: 28, amp:
98 rrand(3,8), pan: -1
99                     if one_in(2)
100                         use_synth :beep
101                         8.times do
102                             play ( ([60,64,68,72].choose) + ([8,16,24,32].choose) ), attack: 0.1, sustain: 0.2, release:
103 0.1, amp: 3, pan: -1
104                             sleep 0.25
105                         end #for
106                     end #if
107                 end
108             end
109         end
110     end
111     sleep 2
112     with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1),
113     pitch: [-32,-24,16,-12,0,4,8,12].choose do
114         with_fx :pitch_shift, windows_size: rrand(0.01,0.1), pitch: [-32,-24,-16,-12,0,4,8,12].choose do
115             with_fx :krush, res: (ring 0.01,0.18,0.01,0.24)[tick/16] do
116                 with_fx :wobble, phase: [4,8,8,16,16,32,64,128,256].choose do
117                     use_synth :prophet
118                     play ( ([60,64,68].choose) - ([8,16,24,32].choose) ), attack: 4, sustain: 2, release: 28, amp:

```



```

119 rrand(2,5), pan: +1
120     use_synth :pulse
121     play ( ([60,64,68,72].choose) + ([8,16,24,32].choose) ), attack: 4, sustain: 2, release: 28,
122 amp: rrand(2,5), pan: +1
123     if one_in(7)
124         use_synth :beep
125         8.times do
126             play ( ([60,64,68,72].choose) + ([8,16,24,32].choose) ), attack: 0.1, sustain: 0.2, release:
127 0.1, amp: 10, pan: 0.9
128             sleep 0.25
129         end #for
130     end #if
131     end #wobble
132     end #krush
133     end #pitch
134     end #pitch
135     sleep 16
136     sleep 8 if one_in(12)
137 end
138 sleep 4 #delay start
139 live_loop :clap do #####
140     with_fx :echo, phase: 0.1, mix: rrand(0.5,0.7) do
141         with_fx :krush, mix: [0.444,0.5].choose do
142             sample :drum_snare_hard, rate: rrand(2,2.1), amp: 0.84
143             sample :drum_snare_soft, rate: rrand(1,1.1), amp: 1.2
144         end
145     end
146     sleep (ring 8,4)[tick_clock/4]
147 end
148 sleep 18 #delay start
149
150 live_loop :beep do #####
151     with_fx :echo, phase: (ring 2,0.5,0.25,0.5,3)[tick_clock/4] do
152         with_fx :pitch_shift, window_size: [0.01,0.01,0.01,0.02,0.04,0.001].choose, pitch:
153 [-16,-8,0,8,12,24].choose do
154             sample :bd_pure, rate: [4,8].choose, amp: 3
155             sample :bd_pure, rate: rrand(5,10), amp: 1.333
156             use_synth :noise
157             play 60, attack: 0.1, release: rrand(0.7,0.9), pan: [-0.75,0.75].choose, pan_slide:
158 [0.1,0.25,0.5,1].choose, amp: rrand(0.55,0.60) *0.3
159         end
160     end
161     sleep (ring 8,2,2,16,8,8,4,2,2,2,1,0.5,0.25,32)[tick_clock/64]
162     use_synth :beep
163     8.times do
164 play [:g1,:c2,:c3,:g4].choose,amp:[0,0.4,0.6,0.7,0.8,0.9,0.7].choose+0.54,attack:0.1,release:[0.1,2].choose
165 play chord(:c2, :minor).choose,amp:[0,0.4,0.6,0.7,0.8,0.9,0.7].choose+0.57,attack:0.1,release:[0.1,2].choose
166     sleep 0.5
167     end
168     8.times do
169         play [:g1,:g2,:g3,:g4].choose, release: 2, amp: [0,0.4,0.6,0.7,0.8,0.9,1.0].choose + 0.333, attack:
170 0.1, release: [0.1,2].choose
171         sleep 0.5
172     end
173     sleep (ring 8,2,2,16,8,8,4,2,2,2,1,0.5,0.25,32)[tick_clock/64]
174     sleep 8 if one_in(12)
175 end #beep
176 sleep 8
177
178 live_loop :hat do #####
179     with_fx :lpf, cutoff: [120,125,130].choose, cutoff_slide: [0.5,1,2].choose, mix: rrand(0.3,0.6) do
180         use_synth :cnoise
181         with_fx :krush, mix: rrand(0.4,0.6) do
182             play 60, attack: 0.01, sustain: 0.5, release: (ring 2,1.8,2,0.2,2,1.8,2,0.8,0.8,0.8)[tick_clock],
183 amp: (ring 0.07,0.09,0.11)[tick_clock/2] + rrand(0.2,0.444)

```

```
184     end #lpf
185     end
186     sleep (ring 16,8,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4)[tick_clock/4]
187     sleep 8 if one_in(12)
188     end #hat
189     end #compressor
190     sleep 8.5 #offbeat from hat #####
191
192     live_loop :kick do
193       with_bpm 72/2 do
194         y = (ring
195           0.5,0.25,0.5,0.25,1.0/8,0.5,0.25,0.25,0.25,1.0/16,1.0/16,1.0/8,1.0/4,1.0/8,1.0/[8,4].choose)[k1/2]
196         with_fx :krush, mix: rrand(0.5,0.7) do
197           with_fx :echo, phase: (ring 0.25,0.5,2,16,4,8)[k1], decay: 1, mix: 0.6 do
198             sample [:bd_808,:bd_fat].choose, rate: rrand(0.93,0.98), amp: 2.2
199             sample :bd_haus, rate: rrand(0.9,0.94), amp: rrand(1.4,1.6) * 1.3
200             sleep y/2
201             sample :bd_fat, rate: rrand(0.93,0.98), amp: 2.0
202             sample :bd_gas, rate: rrand(0.9,0.94), amp: rrand(0.8,1.0) if one_in(4)
203             sleep y/2
204             sleep 1 if one_in([6,9].choose)
205             k1 = k1 + 1
206           end
207         end
208       end
209       sleep 8 if one_in(12)
210     end #kick
```

15. "my mothers were angels with fire veils and feather wings"

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-mother.mp3
	www.freesound.org/people/firwald/sounds/84162 www.freesound.org/people/qubodup/sounds/183994
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "my mothers were angels with fire veils and feather wings" v14 02 # 16-Apr-2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_bpm 140 05 set_volume! 0.777 06 t = Time.new; x = (t.year / t.month / t.day * t.hour * t.min * t.sec) 07 use_random_seed x; puts x 08 09 sample_kick = 'C:/samples//kick_mpc.wav' 10 sample_switch = 'C:/samples/switch.wav' 11 what_sound = 1 12 13 live_loop :metro do 14 clock = tick(:metro) 15 bar = clock / 4; puts "bar : #{bar}" 16 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 17 what_sound = rrand_i(1,5) if one_in(rrand_i(1,2)) 18 sleep 1 19 end #metro 20 21 lfo_start = 60 22 c = 0 23 lfo = 0 24 live_loop :bass do 25 lfo = lfo + (ring +0.5,-0.5)[c/120] #lfo from 60 to 120 26 c = c + 1 27 with_fx :slicer, smooth: 0.5, phase: 4 do 28 with_fx :hpf, cutoff: (lfo_start+lfo) do 29 sample :bass_trance_c, attack: 0.1, 30 rate: rrand(0.85,1.05)/[1,2].choose, amp: rrand(2.5,2.7) *[1.6,1.8].choose 31 end 32 end 33 sleep 2 34 end 35 ##### 36 s1 = 1 37 live_loop :switch do 38 if what_sound = 1 or what_sound = 4 39 if one_in(2) 40 with_fx :compressor, slope_above: 0.48 do 41 #with_fx :echo, phase: (ring 0.5,0.5,1,2,2,2,4,4)[s1/2], mix: [0.66,0.75].choose do 42 with_fx :gverb, room: [1,1,1,1,1,2,2,4,8].choose, mix: rrand(0.22,0.5) do 43 s1=s1+2 44 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.25,0.25,0.5,0.5,0.5,0.5,0.5,1].choose do 45 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-2,2), window_size: rrand(0.0001,0.01) do 46 sample sample_switch, start: 0.966, finish: 0.968, 47 amp: rrand(2.5,3.333) *0.666, pan: rrand(-1,1) #if one_in(3) 48 end 49 end 50 #end 51 end </pre>

```

52     end
53   end
54 end
55   sleep 2 #[0.5,0.5,0.5,1].choose
56 end
57 #####
58 sleep 24
59 with_fx :compressor, slope_below: 1.3, slope_above: 0.7, mix: 0.7 do
60 #####
61   k2 = 0
62   live_loop :kick2 do
63     with_fx :ixi_techno, res: rrand(0.1,0.9), phase: rrand(0.02,0.24),
64     cutoff_min: rrand(1,99), mix: 0.5 do
65       with_fx :distortion, distort: rrand(0.2,0.7), mix: 0.4 do
66         sample :drum_tom_lo_hard, start: rrand(0,0.99), rate: rrand(0.96,0.97),
67         amp: (ring 0.9,1.0)[k2] *2.5
68         sample :drum_heavy_kick, rate: 0.9, amp: (ring 0,0.4,0,0.6)[k2/3] *[1.3,1.5].choose
69       end
70     end
71     sleep 1.0 / 2
72     sleep 4 if one_in(24)
73     sleep 8 if one_in(36)
74     k2=k2+1
75   end # kick2
76 #####
77   sleep 15
78   k1 = 0
79   live_loop :kick do
80     with_fx :ixi_techno, res: rrand(0.2,0.5), phase: 0.1, cutoff_min: 30, mix: 0.5 do
81       with_fx :distortion, distort: rrand(0.2,0.7), mix: 0.7 do
82         sample sample_kick, start: 0.97, rate: rrand(0.94,0.96),
83         amp: (ring 0.9,0.7)[k1] * 0.8
84         sample :bd_haus, rate: 0.9, amp: (ring 0,0.4,0,0.6)[k1/3] * 0.8
85       end
86     end
87     sleep (ring 2,2,2,1)[k1] / 2.0
88     sleep 4 if one_in(32)
89     sleep 8 if one_in(48)
90     k1=k1+1
91   end # kick
92 #####
93   sleep 8
94   b1 = 0
95   live_loop :beep1 do
96     if what_sound = 2 or what_sound = 4 or what_sound = 5
97       if one_in(2)
98         with_fx :slicer do
99           with_fx :level, amp: (ring 0.8,0,0.8,0.4)[b1/4] do
100             b1=b1+1
101             with_fx :flanger, phase: (ring 1,0.1,2,0.2,0.3,0.4,0.5,1,2)[b1/24] do
102               4.times do
103                 sample :elec_blip, amp: rrand(1.4,1.6)
104                 sleep (ring 0.2,0.2,0.4,0.2,0.4,0.4,0.2,0.2) [x] * 2
105                 x = x + 1
106               end
107               2.times do
108                 sample [:elec_blip,:elec_blip2].choose, amp: rrand(1.3,1.6)
109                 sleep (ring 0.2,0.2,0.4,0.2,0.4,0.4,0.2,0.2) [x] * 2
110                 x = x + 1
111               end
112             end

```



```

113     end
114   end
115   end
116   end
117   sleep 2
118   end
119   #####
120   live_loop :beep2 do
121     if what_sound = 3 or what_sound = 5
122       if one_in(2)
123         puts 'go'
124         with_fx :octaver, mix: [0,1].choose do
125           with_fx :wobble, phase: [0.5,1,2].choose do
126             with_fx :vowel, vowel_sound: rrand_i(1,5), voice: 2 do
127               my_scale = scale([:f,:c].choose, :melodic_minor_asc)
128               permutations = my_scale.permutation(5)
129               use_synth [:chiplead,:chipbass].choose
130               permutations.each do |notes|
131                 play_pattern_timed(notes,1.0/2)
132                 play_pattern_timed(notes,1.0/1)
133               end
134             end
135           end
136         end
137       end
138     end
139     sleep 2
140   end
141
142   end #compressor
143   #####
144   sleep 8
145   live_loop :hat do
146     sample :drum_cymbal_pedal, finish: rrand(0.2,0.6), amp: 0.7
147     sleep 0.5
148     sleep 4 if one_in(36)
149   end

```


16. "enoch"

Linha **99**: As opções do comando de espera, quando colocadas em uma estrutura de anel (*ring*), são escolhidas sequencialmente e, quando esgotadas, são repetidas.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-enoch.mp3
	www.freesound.org/people/j1987/sounds/178836
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "enoch" v12 02 # 22 April 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_random_seed 3.14 05 x = ; y = 0 ; d3= 0 06 07 use_bpm 48 #(96) 08 set_volume! 0.79 09 10 sample_metal = 'C:/samples/metal_box.wav' 11 12 live_loop :metro do 13 clock = tick(:metro); bar = clock / 4 14 puts "bar : #{bar}"; puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 15 sleep 1 16 end #metro 17 ##### 18 with_fx :compressor, slope_above: 0.8, slope_below: 1.333, mix: 0.7 do 19 ##### 20 live_loop :synth1 do 21 use_synth :beep 22 with_fx :whammy, mix: rrand(0.3,0.7) do 23 with_fx :slicer, phase: [1.0/3,0.25,0.1].choose, mix: 0.75 do 24 with_fx :echo, phase: 0.25, mix: 0.66 do 25 with_fx :bitcrusher, bits: [4,6,8,10,12].choose do 26 play_pattern [:f2,:c1,:f3], release: rrand(2,5), 27 amp: rrand(0.2,0.6), pan: 1, rate: 0.5, mod_range: [12,24,36,48,64,128].choose 28 sleep [0.25,0.5,1,2].choose 29 end 30 end 31 end 32 end 33 sleep 2 34 #sleep 100 35 end 36 ##### 37 live_loop :synth2 do 38 with_synth :dsaw do 39 with_fx :slicer, phase: [1.0/3,0.25,0.1,0.5,0.75,0.9].choose, 40 mix: rrand(0.75,1.0) do 41 with_fx :echo, phase: 0.25, mix: 0.66 do 42 with_fx :bitcrusher, bits: [4,6,8,10,12].choose do 43 play_pattern [:c2,:c1,:e2], release: rrand(2,5), mod_range: [12,24,36,34].choose, 44 amp: rrand(0.10,0.16), pan: 1, rate: [0.2,0.5,0.8].choose 45 sleep [0.25,0.5,1,2].choose 46 end 47 end 48 end </pre>

```


49     end
50     sleep 2
51     end
52     #####
53 live_loop :synth3 do
54     sleep 3
55     with_synth :pulse do
56         with_fx :slicer, phase: [1.0/3,0.25,0.2,0.5,0.75,0.9].choose, mix: rrand(0.75,1.0) do
57             with_fx :distortion, mix: 0.66 do
58                 with_fx :bitcrusher, bits: [4,6,8,10,12].choose do
59                     play_pattern [60+rrand_i(0,12),60+rrand_i(0,30),60+rrand_i(0,12)],release: rrand_i(1.0,7.0),
60                         rate: 0.5,mod_range: [3,4,6,12].choose,amp: rrand(0.01,0.12),pan: 1
61                     sleep [1,2,3,5,6,6,8].choose
62                 end
63             end
64         end
65     end
66     sleep 2
67 end
68 #####
69 m = 0
70 live_loop :metal do
71     m = m + (1.0/32)
72     with_fx :gverb, mix: rrand(0.1,0.5) do
73         with_fx :whammy, transpose: rrand(-16,16), grainsize: rrand(0.01,0.1),
74             mix: rrand(0.01,0.477) do
75             with_fx :slicer, phase: [0.25/2,0.25,0.5,1,2].choose do
76                 sample sample_metal, amp: rrand(3,6), pan: -1, start: rrand(0,0.99),
77                     finish: rrand(0,0.99), rate: rrand((ring 0.5,0.25,1)[m.to_int],1.5)*[-1,1].choose
78                 sleep 1.0/2
79                 sleep [0,0,0,0,2,2,2,4,4,8].choose
80             end
81         end
82     end
83 end
84 #####
85 live_loop :drums1 do
86     with_fx :gverb, mix: rrand(0.16,0.18) do
87         sample :drum_bass_hard, amp: 1.3, pan: -1, rate: rrand(0.97,0.99)
88         sample :bd_fat, amp: rrand(0,0.5), pan: -1, rate: rrand(0.97,0.99)
89     end
90     sleep (ring 0.25,0.25,0.25,0.25,0.25,0.25,0.50) [x] * [2,2,4].choose
91     x = x + 1
92     sleep [2,4,8,0,0].choose
93 end
94 #####
95 live_loop :drums2 do # hat
96     with_fx :echo, mix: rrand(0.3,0.65), phase: 1.0/[1,2,3,4,5].choose do
97         sample :drum_cowbell, amp: rrand(0.5,1.6), pan: -1, rate: rrand(6.47,9.53)
98     end
99     sleep (ring 0.25,0.25,0.25,0.25,0.25,0.25,0.50) [y]
100    y = y + 1
101    y = y + 1 if one_in(7)
102    sleep [4,2,0,0].choose
103 end
104 #####
105 live_loop :drums3 do
106     d3 = d3 + (1.0/32)
107     sample :bass_trance_c, amp: [0.4,0.5,0.6,0.7,0.8].choose, pan: -1,
108         rate: rrand((ring 1.0,0.5)[d3.to_int],1.53)
109     sleep 1.0/2

```

```
110     sleep [0,0,2,4].choose
111   end
112 #####
113 end #compressor
114 #####
115 live_loop :drums4 do
116   with_fx :echo, delay: 0.125, mix: 0.2 do
117     with_fx :ixi_techno, phase: rrand(0.10,0.2), res: rrand(0.1,0.7), mix: rrand(0.4,0.8) do
118       sample :drum_cymbal_pedal, amp: 0.15, rate: rrand(0.35,0.70), pan: -1
119     end
120     sleep 1.0/4
121   end
122   sleep 4
123 end
```

17. "bast"

Linhas **72 a 74**, **85** e **99**: Estrutura de bifurcação de acordo com o valor aleatório da variável **x**.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-Bast.mp3
	www.freesound.org/people/SpankMyFiltH/sounds/215491 www.freesound.org/people/LG/sounds/101401
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "Bast" v06 02 # 1 May 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 set_sched_ahead_time! 2 05 use_random_seed 3.14 06 y = 0; d3= 0 07 use_bpm 144 08 set_volume! 0.8 09 10 sample_pim = 'C:/samples/pim.wav'; sample_bottle = 'C:/samples/bottle.wav' 11 12 bar = 0 13 live_loop :metro do 14 clock = tick(:metro); bar = clock / 4 15 puts "bar : #{bar}"; puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ") [clock] 16 sleep 1 17 end #metro 18 ##### 19 p1 = 0 20 live_loop :perc1 do 21 cue :metro 22 if bar > 16 23 use_synth :pulse 24 play 18, attack: (ring 2,3,4)[p1], sustain: 1, release: (ring 4,3,2)[p1], 25 pan: rrand(-0.18,0.18), pan_slide: 1, amp: [0.25,0.5,0.75,1,1.25,1.5,1.75].choose * 0.333 26 end 27 sleep 4 / 1.5 28 p1 = p1 + 1 29 end 30 ##### 31 live_loop :pulso do 32 cue :metro 33 use_synth :dsaw 34 with_fx :echo, phase: 2 do 35 play 24, attack: (ring 2,3,4)[tick], sustain: 1, release: (ring 4,3,2)[tick], 36 pan: rrand(-0.18,0.18), pan_slide: [0.5,1,2,4,8].choose, 37 amp: rrand([0.222,0.333].choose,[0.555,0.666].choose) 38 end #fx 39 sleep 4 40 end 41 ##### 42 e1 = 0 43 live_loop :eim do 44 use_synth :growl 45 play 18+(ring 36,48,60)[(e1/3.0).to_int], 46 pan: rrand(-0.25,0.25), pan_slide: 2, amp: rrand(0.9,1.222), 47 attack: (ring 2,3,4)[e1], sustain: 1, release: (ring 4,3,2)[e1] 48 sleep 4 49 e1 = e1 + 1 </pre>



```

50 end
51 #####
52 live_loop :kick do
53   if bar > 22
54     sample :bd_haus, amp: 2.0
55   end
56   sleep 1
57 end
58 #####
59 live_loop :kick2 do
60   if bar > 28
61     with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,2].choose, mix: [0,0.5,1].choose do
62       with_fx :echo, phase: 1.5 do
63         sample :sn_dub, rate: 1, amp: rrand(1.3,1.5) *0.6, pitch: [-1,0,0,0].choose
64         sample :sn_dub, rate: rrand(0.38,0.4), amp: 0.9 *rrand(0.666,0.7)
65       end
66     end
67   end
68   sleep 4
69 end
70 #####
71 live_loop :bottle do
72   x = (rrand_i(1,3))
73   case x
74   when 1
75     with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1].choose do
76       with_fx :echo, phase: [2,4,8].choose, reps: 2 do
77         with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-6,4), window_size: rrand(0.001,0.003) do
78           with_fx :gverb do
79             sample sample_pim, amp: rrand(1.0,1.5), rate: [1.0/8,0.25,0.5,1].choose
80           end
81         end
82       end
83     end
84     sleep [1,2,4,8,16].choose
85   when 2 then
86     with_fx :wobble, phase: [1.0/8,0.25,0.5,1].choose, wave:[0,1,2,3].choose, smooth: 0.1 do
87       with_fx :vowel, vowel_sound: [1, 2, 3, 4, 5].choose do
88         with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do
89           with_fx :pitch_shift,pitch: rrand(4,12), window_size:rrand(0.001,0.003) do
90             with_fx :gverb do
91               sample sample_bottle, amp: rrand(1.0,1.1) * 1.5,
92               rate: [-1,-0.5,0.5,1].choose, start: rrand(0.03,0.05)
93             end
94           end
95         end
96       end
97     end
98     sleep [2,2,2,2,4,4,4,8,8,16].choose
99   when 3
100     sleep 2
101   end #end case
102 end

```

18. "mother gave me wings"

Linha 7: O comando **load_samples** carrega na memória do computador os arquivos de *samples* especificados, para acesso mais rápido do que a partir do disco do computador.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-mother.mp3
	www.freesound.org/people/dwareing/sounds/187775
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "mother gave me wings" v05 02 # 8 May 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_bpm 60 05 set_volume! 0.8 06 sample_birds = 'C:/samples/birds.flac' 07 load_samples [sample_birds, :drum_cowbell, :bd_fat, :bd_klub, :drum_cowbell, :drum_tom_lo_soft] 08 09 r1 = 0 # ring iterator 10 r2 = 0 # ring iterator 11 x = 0 12 y = 0 13 ##### 14 p = 0 15 live_loop :metro do 16 clock = tick(:metro) 17 bar = clock / 4 18 puts "bar : #{bar}" 19 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 20 p = rrand(-0.7, 0.7) 21 sleep 1 22 end #metro 23 ##### 24 b = 0 25 d = sample_duration sample_birds 26 27 live_loop :birds do 28 sample sample_birds, rate: (ring 0.25/2, 0.25, 0.5, 1)[b], 29 attack: (ring 4, 2, 1, 1)[b], release: 1, amp: (ring 28, 18, rrand(13, 15), 9)[b] 30 sleep (ring 1, d*4, d*2, d*2)[b] 31 b = b + 1 32 end 33 ##### 34 sleep 6 35 ##### 36 live_loop :myNotes1 do 37 use_synth :tb303 38 if one_in(2) 39 play_pattern_timed [:c2, :d2, :e2], [1.0], cutoff: rrand(70, 110), 40 cutoff_slide: 0.3, amp: 0.75, sustain: 2.0, release: 2.0, attack: [0, 1.5, 0.5, 1, 2].choose 41 else 42 play_pattern_timed [:c2, :e2, :d2], [1.0], cutoff: rrand(70, 110), 43 cutoff_slide: 0.3, amp: 0.75, sustain: 2.0, release: 2.0, attack: [0.5, 1, 0.25].choose 44 end 45 sleep rrand_i(0, 1) 46 end 47 ##### 48 sleep 2 </pre>

```

49 #####
50 live_loop :myNotes2 do
51   use_synth :square
52   with_fx :ring_mod, mix: rrand(0.5,1.0), freq: rrand(10,50), freq_slide: 0.3 do
53     if one_in(4)
54       with_fx :echo do
55         play_pattern_timed [:f4,:g4], [1.0], attack: 0.01, release: 0.2, amp: rrand(0.7,0.8)
56       end
57     else
58       play_pattern_timed [:f4,:g4], [1.0], attack: 0.01, release: 0.2, amp: rrand(0.7,0.9)
59     end
60   end
61   sleep rrand_i(0,8)
62 end
63 #####
64 sleep 2
65 #####
66 live_loop :cowbellA do
67   with_fx :echo, phase: 0.5, reps: 1, mix: 0.7 do
68     with_fx :gverb, mix: 0.7 do
69       18.times do
70         ampVal = (ring 0.0,0.01,0.0,0.02,0.04,0.06,0.07,0.10) [r1.to_int]
71         if ampVal > 0.0
72           ampVal = ampVal + rrand(0.0,0.05)
73         end
74         sample :drum_cowbell, amp: ampVal, pan: p, pan_slide: 0.05
75         sleep 1.0/3
76       end
77     end
78   end
79   r1 = r1 + 0.75
80   sleep 6 if one_in(5)
81 end
82 #####
83 sleep 8
84 #####
85 live_loop :cowbellB do
86   12.times do
87     ampVal = (ring 0.0,0.0,0.0,0.02,0.04,0.06,0.08,0.10) [r2] *0.75
88     ampVal = ampVal + rrand(0.10,0.24) if ampVal > 0.0
89   end
90   sample :drum_cowbell, amp: ampVal, pan: -p
91   sleep 1.0/3
92 end
93   r2 = r2 + 1
94   sleep 6 if one_in(5)
95 end
96 #####
97 sleep 8
98 #####
99 live_loop :mySynth1 do
100   with_fx :bitcrusher, bits: [6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16].choose do
101     with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1.0].choose do
102       use_synth :beep
103       2.times do
104         play_pattern_timed [:c2,:c2,:c1,:c2,:c2,:c1],
105           0.25, amp: 0.87, release: [0.5,1.0].choose, pan: -1 if one_in(2)
106         play_pattern_timed [:c2,:c2,:c1,:c2,:c2,:c1],
107           0.25, amp: 0.87, release: [0.5,1.0].choose, pan: -1 if one_in(2)
108         play_pattern_timed [:e2,:e2,:f1,:e2,:e2,:f2],
109           0.25, amp: 0.87, release: [0.5,1.0].choose, pan: -1 if one_in(6)

```



```

110     sleep (ring 0.25,0.25,0.25,0.5) [x]
111     x = x + 1
112     end
113 end
114 end
115 with_fx :slicer, phase:[0.1,0.2,0.25,0.25,1.0/3,0.5].choose,phase_slide:[0.1,0.2,0.5,0.5].choose do
116   2.times do
117     use_synth :beep
118     play_pattern_timed [:e1,:e1,:e1,:e2,:e2,:e1],
119       0.25, amp: 0.87, release: [0.3,0.7].choose, pan: -1 if one_in(2)
120     play_pattern_timed [:e1,:e1,:e1,:e2,:e2,:e1],
121       0.25, amp: 0.87, release: [0.3,0.7].choose, pan: -1 if one_in(2)
122     play_pattern_timed [:g1,:g1,:g1,:g2,:g2,:f2],
123       0.25, amp: 0.87, release: [0.3,0.7].choose, pan: -1 if one_in(6)
124     sleep (ring 0.25,0.25,0.25,0.5) [y]
125     y = y - 1
126   end
127 end
128 end
129 #####
130 sleep 4
131 #####
132 live_loop :drums1 do
133   sample :bd_haus, amp: rrand(1.38,1.78) * 1.1
134   sample :bd_fat, amp: rrand(1.38,1.78) * 1.1
135   sleep 0.5
136 end
137 #####
138 sleep 4
139 #####
140 live_loop :drums2 do
141   sleep 1
142   sample :bd_klub, amp: rrand(2.65,2.95) * 1.1
143   sample :drum_tom_lo_soft, amp: rrand(2.65,3.05) * 1.1
144 end
145 #####
146 sleep 4
147 #####
148 live_loop :myDrums3 do
149   with_fx :compressor do
150     with_fx :echo, phase: 1.0/8 do
151       with_fx :bitcrusher, bits: [8,9,10,11,12,13,14,15].choose do
152         sample :elec_cymbal, amp: rrand(0.0,0.04)
153       end
154     end
155   end
156   sleep 1.0/1
157 end

```


19. "a new bark in town"

Linhas **122** e **123**: Dois *samples* de bateria (bumbos) tocam sempre ao mesmo tempo, porém resultando em sons diferentes, graças aos parâmetros aleatórios de volume de cada som.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-new-bark.mp3
	www.freesound.org/people/jesabat/sounds/119725
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "a new bark in town" v01 02 # 15 May 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_bpm 48 05 sample_drawer = 'C:/samples/drawer.wav' 06 ##### 07 puts "let's go!" 08 live_loop :metro do 09 clock = tick(:metro) 10 bar = clock / 4 11 puts "bar : #{bar}" 12 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 13 sleep 1 14 end #metro 15 ##### 16 live_loop :kick1 do 17 with_fx :echo do 18 sample :bd_klub, rate: 0.75, amp: 2.15 19 end 20 sleep 4 21 end 22 ##### 23 sleep 2 24 ##### 25 live_loop :kick2 do 26 with_fx :echo, mix: rrand(0.111,0.222) do 27 with_fx [:reverb].choose, mix: [0.4,0.5].choose do 28 sample :bd_haus, rate: 0.5, amp: rrand(0.8,0.9) * 1.1, 29 pan: rrand(-0.55555,0.55555), pan_slide: [0,0.25,0.5,1].choose 30 end 31 end 32 sleep 4 33 end 34 ##### 35 sleep 1 36 ##### 37 b = 0 38 live_loop :beep do 39 use_synth :beep 40 with_fx :slicer, phase: (ring 1, 0.25, 0.25, 0.5, 2)[b.to_int] do 41 with_fx :compressor, slope_below: 2.5, slope_above: 0.6, mix: 0.8 do 42 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-4,4), 43 window_size: rrand(0.001,0.01), window_size_slide: [0,0.25,0.5].choose, mix: 0.75 do 44 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5].choose, decay: [0.1,0.5,0.9].choose do 45 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-6,8), window_size: rrand(0.0001,0.001), 46 window_size_slide: [0.1,0.5,1,2,4].choose, mix: 0.75 do 47 with_fx :flanger, phase: [0.25,0.333,0.5,1,2,3,4].choose, mix: rrand(0.5,1) do 48 with_fx :reverb, mix: 0.5 do </pre>

```

49 play [:F4,:G3,:F3,:G2,:F2].choose, attack: 1, release: 2, amp: rrand(0.37,0.444),
50 pan: rrand(-0.55555,0.55555), pan_slide: [0,0.25,0.5,1,2,3,4,8].choose
51     end
52         end
53     end
54     end
55     end
56     end
57 end
58 sleep 3
59 b = b + (1.0/3)
60 end
61 #####
62 sleep 1
63 #####
64 c = 0
65 live_loop :prophet do
66     use_synth :prophet
67     with_fx :slicer, phase: (ring 0.25, 0.25/2)[c.to_int] do
68         with_fx :compressor, slope_below: 2.5, slope_above: 0.6, mix: 0.8 do
69             with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,8), window_size: rrand(0.0001,0.003),
70                 window_size_slide: [0,0.25,0.5].choose, mix: 0.75 do
71                 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5].choose, decay: [0.3,0.5,0.7].choose do
72                     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-6,8), window_size: rrand(0.0001,0.001),
73                         window_size_slide: [0.1,0.5,1,2,4].choose, mix: 0.75 do
74                             with_fx :flanger,phase: [0.25,0.333,0.5,1].choose, mix: rrand(0.5,1) do
75                                 with_fx :reverb, mix: 0.5 do
76 play [:F4,:G3,:F3].choose, attack: 1, release: 2, amp: rrand(0.37,0.444), pan: rrand(-0.7,0.7),
77 pan_slide: [0,0.25,0.5,1,2,3,4,8].choose
78                 end
79             end
80         end
81     end
82     end
83     end
84     end
85     sleep 3
86     c = c + (1.0/3)
87 end
88 #####
89 r1 = 0
90 live_loop :cowbell do
91     with_fx :echo, phase: 0.5, decay: 0.4, mix: 0.7 do
92         with_fx [:reverb,:gverb].choose, mix: rrand(0.5,0.67) do
93             18.times do
94                 i = r1.to_int + [-1,-1,0,0,0,0,1,2,3].choose
95                 ampVal = (ring 0.3,0.01,0.3,0.02,0.03,0.05,0.06,0.08) [i]
96                 if ampVal > 0.0
97                     ampVal = ampVal * rrand(0.4444,0.55555) * 0.333
98                 end
99                 sample :drum_cowbell, amp: ampVal, pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: 0.25
100                sleep 1.0/3 * [2,1,3].choose
101            end
102        end
103    end
104    r1 = r1 + 0.75
105    sleep 2 if one_in(4)
106 end
107 #####
108 sleep 3
109 #####

```



```
110 live_loop :kick3 do
111   with_fx :level, amp: 0.75 do
112     with_fx :echo, decay: [0.2,0.333,0.5,0.8].choose do
113       sample sample_drawer, amp: rrand(1.4,2.0)*0.5, start: rrand(0.04,0.045), finish: rrand(0.1,0.2),
114       pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: 0.2
115     end
116   end
117   sleep 3.0
118   sleep 6 if one_in(4)
119 end
120 #####
121 live_loop :kick4 do
122   sample :bd_haus, amp: rrand(1.7,3.4) * 0.1
123   sample :bd_klub, amp: rrand(1.0,1.2) * 0.3
124   sleep 0.75
125 end
```

20. "my scales"

Linha **16**: Mostra na janela de histórico do Sonic Pi (*log*) uma representação visual – um ponto – cada vez que o *loop* é executado.



Linhas **22**: A variável *ns* guarda todas as notas da escala chinesa, com a raiz na nota C2 e abrangendo de uma a três oitavas.

Linhas **23**: Escolhe e toca uma nota do grupo de notas *ns*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-myscales.mp3
	www.youtube.com/watch?v=xLjPC4wLBig
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "my-scales" v08 02 # 21 May 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 t = Time.new 05 use_random_seed Math::PI 06 puts Math::PI 07 set_volume! 1.0 08 set_sched_ahead_time! 4 09 10 use_bpm 1.5 11 12 with_fx :tanh, mix: 0.777 do 13 with_fx :wobble, phase: 16, mix: 0.7 do 14 ##### 15 live_loop :leadSlow do 16 puts "." 17 with_fx :pitch_shift, pitch: [-24,-18,-12,-8].choose, 18 pitch_slide: [2,4,6,8].choose, window_size: rrand(0.002,0.006) do 19 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(3000,16000), mix: 0.7 do 20 use_synth :dsaw 21 with_fx :reverb, room: rrand(0.01,0.99), mix: rrand(0.2,0.7) do 22 ns = (scale :c2, :chinese, num_octaves: rrand_i(1,3)) 23 play ns.choose, detune: rrand(-72,72), attack: rrand(0.1,0.2), release: rrand(0.01,2), 24 cutoff: rrand(80, 110), cutoff_slide: 0.25, pan: rrand(-0.9,0.5), pan_slide: [0.25,0.5,1].choose, 25 amp: rrand(0.55,0.90), amp_slide: [0.5,1,2,4].choose 26 sleep 0.5 27 end 28 end 29 end 30 end 31 ##### 32 live_loop :leadFast do 33 with_bpm 1.5/4.0 do 34 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-12,2), window_size: rrand(0.001,0.007) do 35 with_fx :bitcrusher,sample_rate: rrand(7000,16000), mix: rrand(0.6,0.8) do 36 use_synth :zawa 37 with_fx :slicer,phase: 0.25/[0.25,0.5,1,2,4,8].choose, phase_slide: 1 do 38 with_fx [:whammy,:wobble].choose, phase: [1,2,4,8,16].choose do 39 ns = (scale :c1, [:whole,:whole_tone].choose, num_octaves: rrand_i(1,2)) 40 play ns.choose, detune: rrand(-72,72), attack: rrand(1.05,1.75), release: rrand(0.01,2), 41 cutoff: rrand(100, 110), cutoff_slide: 0.25, pan: rrand(-0.5,0.9), pan_slide: [0.5,1,2].choose, 42 amp: rrand(0.55,0.90), amp_slide: [0.5,1,2,4].choose 43 sleep 0.25/[1,2,4,8].choose </pre>

44	end
45	end
46	end
47	end
48	end
49	end
50	end
51	end

21. "i'm at home"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-at-home.mp3
	www.freesound.org/people/junggle/sounds/29940 www.freesound.org/people/lex1975/sounds/114468 www.freesound.org/people/barcelonetasonora/sounds/186337
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "i'm at home" v18 02 # 29 May 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_bpm 96; use_random_seed Math::PI; set_sched_ahead_time! 4 05 set_volume! 0.66 06 sample_scratch = 'C:/samples/scratch.wav' 07 sample_train = 'C:/samples/train.wav' 08 sample_barceloneta = 'C:/samples/barceloneta.wav' 09 load_samples [sample_scratch,sample_train,sample_barceloneta,:bd_808,:bd_haus] 10 ##### 11 puts "let's go!" 12 live_loop :metro do 13 clock = tick(:metro); bar = clock / 4; puts "bar : #{bar}" 14 puts ring("1 ","2 ","3 ","4 ")[clock]; sleep 1 15 end #metro 16 ##### 17 sample sample_train, attack: 2, pan: -0.2, amp: 1.5; sleep 6 18 sample sample_barceloneta, start: 0.4448, attack: 6, release: 4, pan: 0.2, amp: 20 19 sleep 29 20 sample :bd_haus, amp: rrand(1,1.2) * [2.0,2.2].choose 21 with_fx :tanh, mix: 0.5 do 22 live_loop :leadSlow1 do 23 with_bpm 1.5 do 24 with_fx :wobble, phase: [2,4,8].choose, mix: 0.7 do 25 with_fx :pitch_shift, pitch: [-14,-12.5,-12,-11.5,-10].choose, window_size: rrand(0.002,0.006) do 26 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(8800,15000), mix: 0.7 do 27 with_fx :reverb, room: rrand(0.01,0.99), mix: rrand(0.2,0.7) do 28 use_synth :dsaw 29 ns = scale(:c2, :chinese, num_octaves: rrand_i(1,3)) 30 play ns.choose,detune: rrand(-72,72),attack: rrand(0.1,0.2), 31 release: rrand(0.01,2),cutoff: rrand(80, 110),cutoff_slide: [0.25,1].choose, 32 pan:rrand(-0.9,0.5),pan_slide:[0.25,0.5,1].choose,amp:rrand(0.55,0.90),amp_slide: [0.5,1,2,4].choose 33 sleep 0.5 34 end #reverb 35 end #bitcrush 36 end #pitch 37 end #wobble 38 end #bpm 39 end #:leadSlow1 40 sample :bd_haus, amp: rrand(1,1.2) * [2.0,2.2].choose 41 sleep 4 42 sample :bd_haus, amp: rrand(1,1.2) * [2.0,2.2].choose 43 ##### 44 live_loop :leadFast1 do 45 with_bpm 1.5/4.0 do 46 with_fx :wobble, phase: 4, mix: rrand(0.333,0.9) do 47 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-12.6,1.6), window_size: rrand(0.001,0.007) do 48 with_fx :bitcrusher,sample_rate: rrand(8800,16000),mix: rrand(0.3,0.9) do 49 with_fx :slicer, phase: 1.0/[0.25,0.5,1,2,4,8].choose, phase_slide: [0.5,1,2].choose do 50 with_fx :wobble, phase: [0.5,1,2,4,8,16].choose do 51 use_synth [:chipbass,:zawa].choose 52 ns = scale(:c1,[:whole,:whole_tone].choose,num_octaves: rrand_i(1,2)) 53 play ns.choose,detune: rrand(-72,58),attack: rrand(1.05,1.75),release: rrand(0.01,2),cutoff:rrand(100, 54 110),cutoff_slide:[0.25,2].choose,pan: rrand(-0.5,0.9), </pre>

```

55 pan_slide:[0.5,1,2].choose,amp:rrand(0.55,0.80),amp_slide: [0.5,1,2,4].choose
56     sleep 1.0/[1,2,4,8].choose
57     end #:whammy
58     end #:slicer
59     end #:bit
60     end #:pitch
61     end #:wobble
62     end #bpm
63 end #:leadFast1
64 sample :bd_haus, amp: rrand(1,1.2) * [2.0,2.2].choose
65 sleep 2
66 sample :bd_haus, amp: rrand(1,1.2) * [2.0,2.2].choose
67 #####
68 with_fx :flanger, phase: [4,8,16].choose, mix: 0.333 do
69 with_fx :pitch_shift,pitch:[-4,-8,-12,-16,-20].choose>window_size:[0.001,0.01].choose,mix:0.25 do
70
71 live_loop :scratch do
72 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.25,0.25,1].choose, mix: [1,0.5,1,1,1].choose do
73 with_fx :panslicer, phase: [0.25,0.5,1,1,1,2,2,2].choose, pan_min: [-0.77,-0.5,-0.3].choose, pan_max:
74 [0.3,0.5,0.77].choose do
75 with_fx :bitcrusher, bits: rrand(8,12), mix: 0.666666 do
76 with_fx :echo, phase: [0.25,0.5,0.5,0.5,0.75,1,2].choose, decay: [1.5/2,1.5].choose, mix: rrand(0.5,1.0),
77 reps: 2 do
78 with_fx :octaver, mix: rrand(0.4,0.88) do
79 sample sample_scratch, start: 0.01, finish: 0.10, rpitch: rrand(-8,2), rate: rrand(0.74,1.0) if one_in(2)
80     sleep 0.5
81 sample sample_scratch, start: 0.48, finish: 0.5, rpitch: rrand(-12,2), rate: rrand(-0.24,-0.26),
82 window_size: rrand(0.0001,0.001), amp: rrand(0.5,0.8) if one_in(5)
83     sleep 0.5
84 sample sample_scratch, start: 0.25, finish: 0.4, rpitch: rrand(-12,2), rate: rrand(0.9,1.1), amp:
85 rrand(0.5,0.8) if one_in(4)
86     sleep 0.5
87 sample sample_scratch, start: 0.48, finish: 0.5, rpitch: rrand(-8,2), rate: 0.25, window_size:
88 rrand(0.0003,0.0006), amp: rrand(0.5,0.8) if one_in(2)
89     #another sound:
90     x = rrand(0.001,0.9)
91 with_fx :vowel, voice: [1,2,3,4].choose, vowel_sound: [1,2,3,4,5].choose do
92     with_fx :wobble, phase: [0.5,1,2,4].choose do
93 sample sample_scratch,start: x,finish: x+0.1,rpitch: rrand(-16,2),rate: [0.25,0.25/2].choose,
94 window_size: rrand(0.0003,0.0006),amp: rrand(0.0,1.222) if one_in(2)
95     end #wobble
96     end #vowel
97     sleep 1
98     end #octaver
99     end #echo
100    end #bit
101    end #panslicer
102    end #slicer
103    end #:scratch
104    end #pitch
105    end #flanger
106    #####
107    with_fx :slicer, phase: 0.5, phase_offset: 0.5, smooth_down: [0.25,0.25,0.5,1].choose do
108    live_loop :leadSlow2 do
109    with_bpm 3 do
110    x = [-16,-12,-8,-4,-2,0,2].choose
111 with_fx :pitch_shift,pitch: x,pitch_slide: [0.25,0.5,1,2].choose>window_size: rrand(0.0001,0.001) do
112     with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(8800,14000), mix: 0.7 do
113     with_fx :gverb, room: rrand(7,27), mix: rrand(0.2,0.5) do
114     use_synth :dsaw
115     ns = scale(:c2, :chinese, num_octaves: rrand_i(1,3))
116 play ns.choose, detune: rrand(-100,100),attack: rrand(0.05,0.1),release: 0.05,cutoff: rrand(80,
117 120),cutoff_slide: 0.25,pan: rrand(-1,0.2),pan_slide: [0.25,0.5,1].choose,amp: rrand(0.3,0.75),amp_slide:
118 [0.5,1,2,4].choose if one_in(3)
119     sleep 2

```

```




120         end #gverb
121     end #bit
122     end #pitch
123     end #bpm
124     end #:leadSlow2
125     #####
126     live_loop :leadFast2 do
127     with_bpm 1.5 do
128     x = [-16,-12,-8,-4,-2,0,2].choose
129     with_fx :pitch_shift,pitch: x,pitch_slide:[0.25,0.5,1,2].choose>window_size:rrand(0.0001,0.001) do
130     with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(6000,14000), mix: 0.7 do
131     with_fx :slicer,phase: 0.25/[0.25,0.5,1,2,4,8,16].choose,phase_slide: 1 do
132     with_fx [:whammy,:wobble].choose, phase: [1,2,4,8,16].choose do
133     use_synth [:zawa,:fm].choose
134     ns = scale(:c1, [:whole,:whole_tone].choose, num_octaves: rrand_i(1,2))
135     play ns.choose,detune: rrand(-100,100),attack: rrand(1.05,1.1),release: 0.05,cutoff: rrand(100,
136     120),cutoff_slide: 0.25,pan: rrand(-0.2,1),pan_slide: [0.5,1,2].choose,amp: rrand(0.3,0.75),
137     amp_slide: [0.5,1,2,4].choose if one_in(3)
138         sleep 0.25/[1,2,4,8].choose
139         end #whammy
140         end #slicer
141         end #bit
142         end #pitch
143         end #bpm
144     end #:leadFast2
145     end #slicer
146     sleep 38
147     sample sample_barceloneta, attack: 2, release: 4, amp: 12, pan: 0.7
148     #####
149     k = 0 #initialize k
150     live_loop :kick do
151     with_fx :echo, reps: 2, phase: ring(0.25,0.25,0.5,0.25,1)[k], mix: [0.2,0.3,0.4,0.5].choose do
152     sample :bd_808, rate: ring(1, -1)[(k/2.0).to_int], amp:ring(0.222,1.6)[k]*2.4
153     sample :bd_haus, amp: ring(rrand(1,1.2), rrand(1.4,1.6))[k] * [1.0,1.2].choose
154     end
155     k = k + 1
156     sleep ring(0.25,1,1,1,1,1,1,1,0.25,0.25,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0.25,0.25,0.25)[k] *2
157     sample sample_barceloneta, amp: rrand(27,35)*1.333, start: 0.689, finish: 0.686 + 0.019, attack: 0.1,
158     release: 0.07, rate: rrand(0.222,1.3) if one_in(16)
159     sample sample_barceloneta, attack: 2, release: [2,4,6].choose, amp: rrand(8,15), pan: [-1.0,1.0].choose if
160     one_in(102)
161     end #:kick
162     sleep 120; sample sample_barceloneta, attack: 2, release: 4, amp: 12, pan: -0.7
163     end #tahn

```


22. "glitter"

Linha **8**: O comando **set_sched_ahead_time** configura o Sonic Pi para calcular a síntese sonora alguns segundos antes de sua execução, evitando que o programa engasgue por falta de poder de processamento do computador.

Linhas **13** e **14**: Este *sample*, fora de todos os *loops*, é executado em ordem linear (neste caso, no início da composição). O programa aguarda três segundos após o início do *sample* e então segue com a execução das instruções.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-glitter.mp3
	www.freesound.org/people/alex@vsi.tv/sounds/170522
	www.youtube.com/watch?v=p-mLV22dABo Video 360°: www.youtube.com/watch?v=p-mLV22dABo
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "glitter" v19 02 # 5 June 2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 use_bpm 72 05 t = Time.new; myt = (t.year * t.month * t.day * t.hour * t.min * t.sec); puts myt 06 use_random_seed myt 07 set_volume! 0.7 08 set_sched_ahead_time! 2 09 10 sample_woosh = 'c:/samples/woosh.wav' 11 load_samples [sample_woosh,:bd_klub,:bd_haus] 12 13 sample sample_woosh, amp: 2 14 sleep 3.0 15 16 with_fx :slicer, phase: 0.8, phase_offset: 0.0,smooth_up: 0.05,smooth_down: 0.05,mix:0.6 do 17 with_fx :normaliser, mix: 0.4444 do 18 with_fx :compressor, mix: 0.9, slope_below: 1.777, slope_above: 0.4444, 19 clamp_time: 0.05, threshold: 0.7 do 20 with_fx :echo, phase: 1.0/3, mix: 0.333 do 21 ##### 22 live_loop :glitter1 do 23 with_fx :pitch_shift, pitch: [-1,-2].choose, window_size: rrand(0.0001,0.1) do 24 with_fx [:flanger,:ixi techno,:compressor].choose, 25 phase: [2,4,8].choose, mix: 0.333 do 26 #slow 27 slowfactor = rrand(1,5) 28 with_fx :whammy, transpose: -4, mix: 0.5 do 29 with_fx [:tanh,:wobble].choose, mix: rrand(0.01,0.333) do 30 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,4), window_size: rrand(0.0001,0.1) do 31 sample sample_woosh, rate: 1.0 / slowfactor, attack: rrand(4.2,12.4), release: rrand(4.2,8.4), 32 pan: rrand(-0.66,0.66), pan_slide: [0.25,0.5,1,2,4,6].choose, amp: 2.0 * (slowfactor/2.8) 33 end 34 end 35 end 36 sleep (((sample_duration sample_woosh) * (slowfactor)) * (1.0/3)).to_f 37 #fast 38 if one_in(3) </pre>

```

39         slowfactor = rrand(5,20)
40         with_fx :whammy, transpose: 4, mix: 0.5 do
41             with_fx :panslicer, phase: [0.5,1,2,4].choose,smooth:[1,2].choose,mix:0.5 do
42                 with_fx :octaver, mix: 0.5 do
43                     with_fx [:krush,:tanh].choose, mix: rrand(0.01,0.333) do
44                         with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-4,16), window_size: rrand(0.0001,0.1) do
45 sample sample_woosh, rate: 1.0 / slowfactor * [-1,1].choose, amp: 2.0 * (slowfactor/2.8),
46 attack: rrand(4.2,8.4), release: rrand(4.2,8.4), pan: rrand(-0.77,0.77), pan_slide:
47 [0.25,0.5,1,2,4].choose
48             end
49         end
50     end
51 end
52 end
53 end
54     sleep (((sample_duration sample_woosh) * (slowfactor)) * (1.0/3)).to_f
55 end
56 end
57 end
58 end
59     sleep 2
60 #####
61 with_fx :echo, phase: 1.0/2, mix: 0.333 do
62 live_loop :glitter2 do
63     with_fx :rbpf, centre: rrand(80,110),centre_slide:4,res:rrand(0.3,0.6),mix:0.333 do
64         #slow
65         slowfactor = rrand(1,6)
66         with_fx :pitch_shift, pitch: [1,2].choose, window_size: rrand(0.0001,0.1) do
67             with_fx [:ixi_techno,:flanger,:compressor].choose, phase: [2,4,8,16].choose, mix: 0.333 do
68                 with_fx :whammy, transpose: -8, mix: 0.5 do
69                     with_fx :tanh, mix: rrand(0.01,0.4444) do
70                     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,4), window_size: rrand(0.0001,0.1) do
71                         sample sample_woosh, rate: 1.0 / slowfactor, attack: rrand(4.2,8.4), release: rrand(4.2,8.4),
72                         pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: [0.25,0.5,1,2,4,6].choose, amp: 1.8 * (slowfactor/2.4)
73                     end
74                 end
75             end
76             sleep (((sample_duration sample_woosh) * (slowfactor)) * (1.0/3)).to_f
77             #fast
78             if one_in(3)
79                 slowfactor = rrand(6,21)
80                 with_fx :whammy, transpose: 8, mix: 0.5 do
81                     with_fx :panslicer, phase:[0.5,1,2,4].choose,smooth:[1,2].choose,mix:0.5 do
82                         with_fx :octaver, mix: 0.5 do
83                             with_fx :tanh, mix: rrand(0.01,0.4444) do
84                                 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-4,16), window_size: rrand(0.0001,0.1) do
85                                     sample sample_woosh, rate: 1.0 / slowfactor * [-1,1].choose,
86                                     attack: rrand(4.2,8.4), release: rrand(4.2,8.4),
87                                     pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: [0.25,0.5,1,2,4].choose, amp: 1.8 * (slowfactor/2.4)
88                                 end
89                             end
90                         end
91                     end
92                 end
93                 sleep (((sample_duration sample_woosh) * (slowfactor)) * (1.0/3)).to_f
94             end
95         end
96     end
97 end
98 end
99 end

```

```

100     end
101     end
102 end
103 sleep 20
104 sleep 0.8
105 #####
106 k=0
107 live_loop :kick1 do
108     ampkick = 1.3
109     sample :bd_klub, amp: rrand(3.3,3.5) * ampkick
110     sleep 1
111     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand([-4,-2].choose,[2,4].choose), pitch_slide: [0.5,1].choose,
112     window_size: rrand(0.07,0.09), mix: ring(0.1,0.1,0.1,0.88888888)[k] do
113     with_fx :echo, phase: ring(0.25,0.333,0.25,rrand(0.02,0.2))[k],
114     decay: ring(0.5,0.4,0.5,[1,2,3,4,8].choose)[k], mix: ring(0.25,0.333,0.25,0.333)[k] do
115         sample :bd_haus, amp: 1.73 * ampkick
116     end
117     end
118     sleep 1
119     k=k+1
120 end
121 #####
122 live_loop :melody do
123     with_bpm 15 do
124         with_fx :echo, phase: rrand(0.1,1) do
125             with_fx :flanger, phase: [0.1,0.2,0.5,1].choose do
126                 use_synth :chipbass
127                 play rrand(50,70), attack: 2, release: 0
128                 sleep 1
129                 use_synth :prophet
130                 play rrand(52,72), attack: 2, release: 0
131                 sleep 8 if one_in(6)
132             end
133         end
134     end
135 end
136 sleep 1
137 #####
138 k2=0
139 live_loop :kick2 do
140     with_fx :echo, phase: 0.5, mix: ring(0,0.5,0,0.5,0,1)[k2] do
141         with_fx :distortion, mix: rrand(0.4,0.6) do
142             sample :bd_fat, amp: rrand(5,7), rate: rrand(0.9,1.0)
143         end
144     end
145     sleep 2
146 end
147 sleep 0.2
148 #####
149 h=0
150 live_loop :hat do
151     use_synth :cnoise
152     with_fx :echo, phase: 0.25 do
153         play ring(60,60,60,80)[h], attack: 0.1, release: rrand(0.001,0.08),amp: rrand(1.9,2.1) * 0.8
154     end
155     sleep (ring 1.5,1.5,1.5,1)[(h/2).to_i]
156     h=h+1
157 end

```



23. "what's this flux of thoughts I call I?"

Linha **4**: O comando **set_volume** controla o volume geral da composição; é um recurso prático de mixagem.

Linhas **18** e **19**: O comando **set_mixer_control** permite a aplicação de filtros na sonoridade geral da composição. Tais comandos, por terem a condição **if** no final da linha, só são executados se o valor aleatório preencher as condições estipuladas (*uma chance em [...]*)

Linha **97**: *Loop* com várias opções de velocidade. A repetição de valores dentro do comando de escolha aumenta a possibilidade de escolha do valor repetido.

Linhas **167**, **174** e **179**: Estes comandos play são influenciados, respectivamente, pela hora, pelo minuto, e pelo segundo do momento da execução da composição.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-thoughts.mp3
	www.freesound.org/people/niqoplitnouk/sounds/220063 www.freesound.org/people/nicolasdrweski/sounds/179625
	<pre> 1 # Alexandre rANGEL "what's this flux of thoughts I call I?" v16 2 # 12 June 2016 / Sonic Pi 2.10 3 4 set_volume! 0.8 5 use_bpm 600 6 7 clock = 0 8 sample_metalhit = 'C:/samples/metalhit.wav'; sample_triangle = 'C:/samples/triangle.wav' 9 set_sched_ahead_time! 2 10 ##### 11 live_loop :metro do 12 clock = tick 13 bar = clock / 4 14 puts "bar : #{bar}" 15 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 16 set_mixer_control! lpf: [rrand(100,108),rrand(108,116)].choose, 17 lpf_slide: [2,4,8,16,32].choose if one_in(64*4) 18 set_mixer_control! hpf: 0, lpf_slide: [4,8,16,32].choose if one_in(32*4) 19 set_mixer_control! hpf: 90, hpf_slide: [8,16,32].choose if one_in(256*4) 20 sleep 1 21 end #metro 22 ##### 23 live_loop :texture1 do 24 with_bpm 12 do 25 with_fx :flanger, phase: [1,2,4,8,16].choose, mix: rrand(0.2,0.5) do 26 27 use_synth :growl 28 play scale(:g2, :egyptian).choose, res: rrand(0.3,0.8), res_slide: [0.5,1,2,4].choose, 29 pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose, 30 attack: [2,4,8,16].choose, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(1,5) *0.7 *0.2 31 sleep 2 32 use_synth :fm 33 play chord(scale(:g2, :egyptian).choose,:major), amp: rrand(1,5.1) *0.7 *0.2, 34 res: rrand(0.2,0.77), res_slide: [0.5,1,2,4,8].choose, 35 divisor: [[2,4].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4, </pre>

```

36     attack: [2,4,8,].choose, sustain: 2, release: [8,8,8,16].choos
37     sleep 2
38     play scale(:g3, :egyptian).choose,
39     res: rrand(0.2,0.71), res_slide: [0.5,1,2,4,8].choose,
40     divisor: [[2,4,8,12,16].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4,
41     attack: [2,4].choose, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose,
42     pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose,
43     divisor_slide: 4, amp: rrand(1,4) *0.7 *0.2
44     sleep 8
45     end
46   end
47 end
48 #####
49 with_fx :slicer, phase: 0.5, smooth: 0.01, mix: 0.7 do
50 with_fx :compressor, threshold: 0.7, slope_above: 0.7, slope_below: 1.05, mix: 0.6 do
51
52 #####
53 live_loop :linger do
54   cue :metro
55   myAmp = rrand(0.75,0.9) *1.5
56
57   with_fx :compressor, mix: 0.7 do
58     with_fx :panslicer, phase: [0.5,1,2,4,8,16].choose, smooth: [1,2,4,8].choose do
59       with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,0), window_size: rrand(0.001,0.01) do
60         with_fx :pitch_shift, pitch: [-8,-12,-16].choose, window_size: rrand(0.01,0.1) do
61           with_fx :ixi techno, res: rrand(0.01,0.8), mix: rrand(0.001,0.7) do
62
63         use_synth :blade
64         ata = 0.01
65         rel = rrand(1.7,2.1) * 2.2
66         dif = rrand(0.01,0.08)
67         p = rrand(-0.4,0.4) #pan
68         ps = [4,8].choose #pan slide
69
70         play 60, attack: ata, release: rel + dif, amp: myAmp
71         sleep 0.02
72         play rrand_i(62,63), attack: ata, release: rel, amp: myAmp
73         sleep 0.02
74         play 67, attack: ata, release: rel, amp: myAmp
75         play 60, attack: ata*2, release: (rel + dif)*1.8, detune: [6,12,18].choose,
76         pan: p, pan_slide: ps, amp: myAmp/3.5
77         sleep 0.02
78         play rrand_i(62,63), attack: ata*2, release: (rel + dif)*1.8,
79         detune: [6,12,18].choose, pan: p, pan_slide: ps, amp: myAmp/3.5
80         sleep 0.02
81         play 67, attack: ata*2, release: (rel + dif)*1.8,
82         detune: [6,12,18].choose, pan: p, pan_slide: ps, amp: myAmp/3.5
83
84         sleep ( 8 - dif - dif)
85
86       end #fx
87     end #fx
88   end #fx
89   end #fx
90   end #fx
91
92   end #linger
93   #####
94   sleep 60
95   #####
96   live_loop :tum do

```

```

97 with_bpm 600 / [1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,4,8].choose do
98
99     with_fx :echo, reps: 2, phase: [rrand(0.001,0.03),0.5].choose, mix: rrand(0.1,0.5) do
100         with_fx :krush, gain: rrand(1.2,2.5), mix: rrand(0.01,0.2) do
101             sample :drum_bass_hard, amp: rrand(0.5,0.7) *1.1
102             sleep 2
103             sample :drum_bass_soft, amp: rrand(0.7,1.1) *rrand(1.1,1.3)
104             sleep 1
105             sample :drum_bass_hard, amp: rrand(0.7,1.1) *1.1
106             sleep 1
107         end
108     end
109 end
110 end #tum
111 #####
112     sleep 120
113     sleep 0.5
114 #####
115     live_loop :tss do
116         with_fx :panslicer, phase: [1,2,4,8].choose, smooth: [1,2,4,8].choose do
117             with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,0), window_size: rrand(0.001,0.01) do
118 with_fx :echo, reps: 2, decay: 4, phase: [rrand(0.001,0.03),0.5,3].choose, mix: rrand(0.1,0.222) do
119
120                 use_synth :pluck
121 play 60, attack: 0.01, sustain: 0, release: [4,6].choose, amp: rrand(0.6,0.7) if one_in(20)
122                 sleep [2,4].choose
123                 sleep 8 if one_in(72)
124                 sample sample_metalhit, rate:[0.5,1,1,1,1].choose, amp: 0.333
125                 sleep [2,4].choose
126             end
127         end
128     end
129 end #tss
130 #####
131     end #compressor
132 #####
133     live_loop :texture2 do
134         with_bpm 6 do
135             with_fx :flanger, phase: [1,2,4,8,16,32].choose, mix: rrand(0.2,0.5) do
136                 use_synth :fm
137                 with_fx :pitch_shift, pitch: -8, window_size: rrand(0.001,0.01) do
138                     play scale(:g2, :spanish).choose, divisor: [2,4,8].choose, divisor_slide: 4,
139                         pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose,
140                         attack: 2, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(2,5.2) * 0.7 * 0.1
141                     sleep 2
142                 use_synth :fm
143                     play chord(scale(:g2, :spanish).choose,:minor),
144                         divisor: [[2,4].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4,
145                         attack: [2,4].choose, sustain: 2, release: [8,8,8,16].choose, amp: rrand(2,6) *0.7 * 0.1
146                     sleep 2
147                     play scale(:g2, :super_locrian).choose, divisor: [4,8].choose,
148                         attack: 2, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose,
149                         pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose,
150                         divisor_slide: 4, amp: rrand(1,5.3) * 0.7 * 0.1
151                     sleep 4
152                 end
153             end
154         end
155     end
156 #####
157     sleep [0,0,0,0,1,2,3,4].choose

```


```

158 #####
159 live_loop :texture3 do
160   with_bpm 24 do
161     t = Time.new
162     use_synth :fm
163     with_fx :pitch_shift, pitch: -2, window_size: rrand(0.01,0.1) do
164       with_fx :vowel, voice: [1,2,3,4].choose, vowel_sound: [1,2,3,4,5].choose do
165         with_fx :pitch_shift, pitch: [1,2,4].choose, window_size: rrand(0.001,0.01), mix: 0.77 do
166           ### influenced by the hours:
167           play ((scale(:g2, :spanish).choose) +12 - t.hour),
168             divisor: [2,4,8].choose, divisor_slide: 4,
169             pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose,
170             attack: [2,4,8].choose, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(2,5.4) * 0.12
171           sleep 4
172           ### influenced by the minutes:
173           use_synth :fm
174           play (chord(scale(:g2, :spanish).choose,:minor) -30 + t.min),
175             divisor: [[2,4].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4,
176             attack: [2,4].choose, sustain: 2, release: [8,8,8,16].choose, amp: rrand(2,6) * 0.12
177           sleep 2
178           ### influenced by the seconds:
179           play ((scale(:g3, :minor_pentatonic).choose) -30 + t.sec), divisor: [4,8].choose,
180             attack: 2, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose,
181             pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose, amp: rrand(1,5.22) * 0.12
182           sleep 2
183         end
184       end
185     end
186   end
187 end
188
189 end

```

24. "let's play this for 24 hours"

Linha **68**: Graças ao vínculo com o horário, essa composição será diferente a cada hora do dia.

	www.alexandrerangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-lets-play-this-for-24h.mp3
<pre> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 </pre>	<pre> #Alexandre rANGEL "let's play this for 24 hours" t = Time.new tx = t.year * t.month * t.day * t.hour * t.min * t.sec use_random_seed tx puts 'the magic number now is... ' puts tx #2016-06-11 17:25:58 -> 3279830400 set_volume! 0.5 ##### live_loop :texture1 do with_bpm 12 do with_fx :flanger, phase: [1,2,4,8,16].choose, mix: rrand(0.2,0.5) do use_synth :growl play scale(:g2, :egyptian).choose, res: rrand(0.3,0.8), res_slide: [0.5,1,2,4].choose, pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose, attack: [2,4,8,16].choose, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(1,5) *0.7 sleep 2 end use_synth :fm play chord(scale(:g2, :egyptian).choose,:major), res: rrand(0.2,0.77), res_slide: [0.5,1,2,4,8].choose, divisor: [[2,4].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4, attack: [2,4,8,].choose, sustain: 2, release: [8,8,8,16].choose, amp: rrand(1,5.1) *0.7 sleep 2 play scale(:g3, :egyptian).choose, res: rrand(0.2,0.71), res_slide: [0.5,1,2,4,8].choose, divisor: [[2,4,8,12,16].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4, amp: rrand(1,4)*0.7, attack: [2,4].choose, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose, pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose sleep 8 end end end ##### live_loop :texture2 do with_bpm 6 do with_fx :flanger, phase: [1,2,4,8,16,32].choose, mix: rrand(0.2,0.5) do use_synth :fm with_fx :pitch_shift, pitch: -8, window_size: rrand(0.001,0.01) do play scale(:g2, :spanish).choose, divisor: [2,4,8].choose, divisor_slide: 4, pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose, attack: 2, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(2,5.2) * 0.7 sleep 2 end use_synth :fm play chord(scale(:g2, :spanish).choose,:minor), divisor: [[2,4].choose,rrand(0,4)].choose, divisor_slide: 4, attack: [2,4].choose, sustain: 2, release: [8,8,8,16].choose, amp: rrand(2,6) * 0.7 sleep 2 end play scale(:g2, :super_locrian).choose, divisor: [4,8].choose, attack: 2, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose, pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose, divisor_slide: 4, amp: rrand(1,5.3) * 0.7 sleep 4 end end end end end </pre>



```

53     end
54   end
55 end
56 end
57 #####
58 sleep [0,0,0,0,1,2,3,4].choose
59 #####
60 live_loop :texture3 do
61   with_bpm 24 do
62     t = Time.new
63     use_synth :fm
64     with_fx :pitch_shift, pitch: -2, window_size: rrand(0.01,0.1) do
65       with_fx :vowel, voice: [1,2,3,4].choose, vowel_sound: [1,2,3,4,5].choose do
66         with_fx :pitch_shift, pitch: [1,2,4].choose, window_size: rrand(0.001,0.01), mix: 0.77 do
67           ### influenced by the hours
68           play ((scale(:g2, :spanish).choose) +12 - t.hour),
69             divisor: [2,4,8].choose, divisor_slide: 4,
70             pan: rrand(-0.8,0.8), pan_slide: [1,2,3,6].choose,
71             attack: [2,4,8].choose, sustain: 2, release: 8, amp: rrand(2,5.4) * 1.2
72           sleep 4
73           ### influenced by the minutes:
74           use_synth :fm
75           play (chord(scale(:g2, :spanish).choose, :minor) -30 + t.min),
76             divisor: [[2,4].choose, rrand(0,4)].choose,
77             divisor_slide: 4, attack: [2,4].choose, sustain: 2,
78             release: [8,8,8,16].choose, amp: rrand(2,6) * 1.2
79           sleep 2
80           ### influenced by the seconds:
81           play ((scale(:g3, :minor_pentatonic).choose) -30 + t.sec),
82             divisor: [4,8].choose, amp: rrand(1,5.22) * 1.2,
83             attack: 2, sustain: 2, release: [6,8,12,16].choose,
84             pan: rrand(-0.6,0.6), pan_slide: [1,2,3,6,12].choose
85           sleep 2
86         end
87       end
88     end
89   end
90 end

```

25. "group echo"

Linhas **15** a **27**: A variável **part** é modificada de acordo com o compasso da composição, acompanhado pela variável **playhead**. Esse controle permite a execução de trechos diferentes, de acordo com o desdobramento da música.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-group-echo.mp3
<pre> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 </pre>	<pre> # Alexandre rANGEL 我的回應你 "group echo" v06 # 26 jun 2016 / Sonic Pi 2.10 use_bpm 128/2.0 set_volume! 0.65 time = Time.new use_random_seed (187.5*time.hour) # influence the composition: throw a time based dice playhead = 0; part = 0 d1 = 0; d2 = 0; d3 = 0 #parts#=[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10] cue =[0, 32, 72, 116, 164, 198, 256, 312, 354, 412, 460] ##### live_loop :clock do playhead = playhead + (1.0 / 4) case playhead when (cue[0]..cue[1]) then part = 0 when (cue[1]..cue[2]) then part = 1 when (cue[2]..cue[3]) then part = 2 when (cue[3]..cue[4]) then part = 3 when (cue[4]..cue[5]) then part = 4 when (cue[5]..cue[6]) then part = 5 when (cue[6]..cue[7]) then part = 6 when (cue[7]..cue[8]) then part = 7 when (cue[8]..cue[9]) then part = 8 when (cue[9]..cue[10]) then part = 9 end if one_in(10) 24.times do puts "part: " + part.to_s end end sleep 0.25 # 4 measures per beat end ##### live_loop :synth1 do use_synth :pulse #with_fx :slicer, phase: (ring 1,2,0.5,0.4,0.25,0.1)[part] do with_fx :ring_mod, freq: rrand(40,80), freq_slide: 1.0/2, mix: [0.1,0.2,0.3].choose do with_fx :echo, phase: 0.25 do play_chord [20-12,25,27-rand(12)], attack: 1.5, sustain: 0.1, release: 1.5, amp: (rrand(1.3,1.8)) end end #end sleep 2 end ##### with_fx :bitcrusher, bits: 3 do live_loop :drum1b do sample :bd_haus, amp: 2.5 </pre>

```

50     #sleep 1.5/2
51     sleep 1.0/2
52   end
53 end
54 #####
55 live_loop :drums2b do
56   if part > 1
57     with_fx :distortion, mix: 0.5 do
58       with_fx :compressor do
59         d1 = d1 + 1
60         d1s = (ring 1,0,1,0) [d1]
61         d1s = (ring 1,1,1,1) [d1] if one_in(24)
62         sample :bd_klub, amp: rrand(2.9,4.0) if d1s==1
63         sample :bd_haus, amp: rrand(0.4,0.7), rate: rrand(-1.0,-1.05) if d1s==1
64       end
65     end
66   end
67   sleep 1.0/2
68   time = Time.new
69   sleep 1.5 if one_in(time.sec) # olha o breque (break it down)
70 end
71 #####
72 live_loop :drums3b do
73   if part > 2
74     d3 = d3 + 1.0
75     d3s = (ring 0,1,0,1) [d3.to_int]
76     with_fx :echo, phase: (ring 0.5,0.5,0.25) [d3.to_int] do
77       sample 'C:/samples/clap909.wav', amp: rrand(1.9,2.9),
78         cutoff: (ring 60,80,100,80,100) [d3.to_int], res: rrand(0.4,0.6) if d3s==1
79     end
80   end
81   sleep 1.0/4
82 end
83 #####
84 live_loop :synth2 do
85   use_synth :square
86   if (part/3).even?
87     with_fx :flanger, mix: rand(0.75) do
88       with_fx :slicer, phase: (ring 0.25,0.5,1)[part] do
89         temp = rand_i(48)
90         play_chord [rrand_i(60,65)-temp,rrand_i(60,65)-temp,rrand_i(60,65)-temp],
91           sustain: 4, release: 1, amp: 1.3
92       end
93     end
94   end
95   sleep 2
96 end
97 #####
98 live_loop :synth3 do
99   if part > 2 and (part/3).odd?
100     use_synth :mod_saw
101     with_fx :slicer do
102       with_fx :distortion, mix: rrand(0.4,0.9) do
103         play_chord(:F3, :minor).choose, amp: rrand(0.5,0.6), attack: 2, sustain: [1,1.5].choose, release: 2,
104         res:(rrand(0.2,0.6)),res_slide:[0.25,0.5].choose,cutoff:rrand(70,110), cutoff_slide:[0.5,1,2].choose
105       end
106     end
107   end
108   sleep 2
109 end
110 #####

```

```

111 live_loop :synth4 do
112   if part > 1 and part.even?
113     use_synth :pulse
114     with_fx :distortion, mix: rrand(0.3,0.5) do
115   play chord(:A3,:minor).choose,amp: 0.55,attack:2,sustain:[1,1.5].choose,release: [2,3].choose,
116   res:(rrand(0.2,0.6)),res_slide:[0.25,0.5].choose,cutoff:rrand(70,110),cutoff_slide: [0.5,1,2].choose
117     end
118   end
119   sleep 2
120 end
121 #####
122 live_loop :textura do
123   play scale([:c4,:c2].choose,:spanish).choose, attack: [2,4].choose,
124   release: [2,4].choose if one_in(6)
125   sleep 1
126 end
127 #####
128 live_loop :notes do
129   use_synth :beep
130   play [:c5,:f5].choose, attack: 0.1, release: 0.1, amp: 1.1 if one_in(6)
131   sleep 0.5
132 end
133 #####
134 live_loop :ghost do
135   with_fx :slicer, phase: 0.1, mix: 0.5 do
136     with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-12,-4) do
137       with_fx :flanger, phase: 0.25 do
138         sample :drum_cymbal_hard, amp: rrand(1.8,2.4) * 3, rate: rrand(-0.3,0.3) if one_in(6)
139       end #fx
140     end #fx
141   end #fx
142   sleep 2
143 end #loop

```

26. "mystic breath"

Linhas 43 a 62 e linhas 66 a 85: Vários *loops* utilizando o mesmo *sample*, com efeitos (*fx*) e possibilidades de execução (*if*) diferentes.



	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-mystic-breath.mp3
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "mystic breath" v06 02 # 3-July-2016 / Sonic Pi 2.10 03 04 mystic = 'C:/samples/synth_mystic.wav'; load_sample mystic 05 water = 'C:/samples/water_rural.wav'; load_sample water 06 set_volume! 1.87 07 08 myStart = 0 09 live_loop :water do 10 8.times do 11 sample water, attack: 1, release: 1, amp: rrand(0.5,1.5) * 1.1, 12 start: myStart, finish: myStart+0.13 13 sleep [1,2].choose #sample_duration water 14 end 15 myStart = rand(0.86) 16 sleep 8 17 end 18 ##### 19 with_fx :compressor,threshold:0.4,pre_amp:1.57,slope_below:1.5,slope_above:0.8,mix: 0.8 do 20 ##### 21 with_fx :flanger, phase: 256, depth: 64, wave: 1, mix: 0.5 do 22 live_loop :synth1 do 23 with_bpm 12 do 24 use_synth :blade 25 with_fx :echo, phase: [0.5,2,4,8].choose, mix: 0.7 do 26 with_fx :slicer, phase: (ring 1,2,0.5,0.4,0.25,0.1).tick do 27 with_fx :ring_mod,freq:rrand(40,80),freq_slide:1.0/2,mix: [0.1,0.2,0.3].choose do 28 with_fx :echo, phase: 0.25 do 29 play_chord [20-12,25,27-rand(12)], attack: 1.5, sustain: 0.1, release: 1.5, 30 amp: (rrand(1.0,1.3)) * 0.244 if one_in(rand(7)) 31 end 32 end 33 end 34 end 35 sleep 2 36 end 37 end 38 end 39 ##### 40 with_fx :flanger, phase: 128, depth: 9, wave: 3, mix: 0.4444 do 41 ##### 42 myRate = 0.1 43 live_loop :mystic1 do 44 45 with_fx :octaver do 46 sample mystic, rate: myRate, amp: 4.9 if one_in(3) 47 end 48 49 with_fx :pitch_shift, pitch: -4, window_size: rrand(0.001,0.005) do 50 sample mystic, rate: myRate, amp: 4.9 if one_in(3) 51 end </pre>

```

52
53 with_fx :pitch_shift, pitch: -8, window_size: rrand(0.005,0.010) do
54   sample_mistic, rate: myRate, amp: 4.5 if one_in(2)
55 end
56
57 with_fx :pitch_shift, pitch: -12, window_size: rrand(0.010,0.020) do
58   sample_mistic, rate: myRate, amp: 4.5 if one_in(2)
59 end
60
61   sleep sample_duration_mistic, rate: myRate
62 end
63
64 #####
65 myRate2 = -0.2
66 live_loop :mistic2 do
67
68   with_fx :octaver do
69     sample_mistic, rate: myRate2, amp: rrand(1,3) if one_in(rand(7))
70   end
71
72   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(3.9,4.1), window_size: rrand(0.01,0.05) do
73     sample_mistic, rate: myRate2, amp: rrand(1,3) if one_in(rand(8))
74   end
75
76   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(7.9,8.1), window_size: rrand(0.05,0.1) do
77     sample_mistic, rate: myRate2, amp: rrand(1,3) if one_in(rand(9))
78   end
79
80   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(11.9,12.1), window_size: rrand(0.1,0.5) do
81     sample_mistic, rate: myRate2, amp: rrand(1,3) if one_in(rand(10))
82   end
83
84   sleep sample_duration_mistic, rate: myRate2
85 end
86
87 end
88 #####
89 end #compressor




```

27. "robot confirmative"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-robot-confirmative.mp3
	www.freesound.org/people/sfstorm/sounds/275577
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "robot confirmative" v03 02 # 10-July-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 robot = 'C:/samples/robot_confirmative.flac'; load_sample robot 05 live_loop :robot1 do ##### 06 sample robot, rate: rrand(0.94,1.02); sleep 4 07 end 08 live_loop :robot2 do ##### 09 sleep 0.5 10 sample robot, rate: rrand(0.93,1.02) / 2; sleep 3.5 11 end 12 live_loop :robot3 do ##### 13 sample robot, rate: rrand(0.92,1.0) / 4; sleep 8 14 end 15 live_loop :robot4 do ##### 16 sample robot, rate: rrand(0.92,1.04) / 8, amp: 3; sleep 24 17 end 18 live_loop :robot5 do ##### 19 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(3.9,4.1),window_size: rrand(0.001,0.002), mix: 0.6 do 20 sample robot, rate: rrand(0.98,1.02) / 8, pan: [-1,1].choose, pan_slide: 2, amp: 3 21 end 22 sleep 24 23 end 24 live_loop :robot6 do ##### 25 sleep 2 26 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-3.9,-4.1), window_size: rrand(0.004,0.007), mix: 0.6 do 27 sample robot, rate:rrand(0.98,1.02)/8,pan:[-1,1].choose,pan_slide:[1,2].choose, amp:3 28 end 29 sleep 22 30 end 31 live_loop :robot7 do ##### 32 with_fx :slicer, phase: 0.75 do 33 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-7.9,-8.1) * (ring 0.5,0.5,0.5,1).tick, 34 window_size: rrand(0.004,0.007), mix: [0.4,0.8].choose do 35 with_fx :octaver, mix: rrand(0.6,0.9) do 36 with_fx :echo, phase: 0.25, mix: 0.8 do 37 sample robot, rate: rrand(0.94,1.02), start:0.2, finish:0.24, amp:rrand(1.8,2.2)*0.4 38 end 39 end 40 end 41 end 42 sleep 1 43 end </pre>

28. "freed"

Linha **147**: O sintetizador **sound_in** recebe a entrada de áudio do computador, que pode ser o som de um instrumento físico cabeadado ou o som de um microfone.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-freed.mp3
	www.freesound.org/people/lazr2012/sounds/169606 www.freesound.org/people/Freed/sounds/11257
	www.youtube.com/watch?v=hfr_lh1DXwA
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "freed" v05 02 # 17-July-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 set_volume! 1.2 05 munch = 'C:/samples/munching.flac'; load_sample munch 06 freed = 'C:/samples/freed.wav'; load_sample freed 07 ##### 08 myBPM = 10 09 live_loop :metro do 10 with_bpm myBPM do 11 4.times do 12 clock = tick(:metro) 13 bar = (clock / 4) + 1 14 puts "bpm: #{myBPM} bar: #{bar}" 15 puts (ring "1 ", "2 ", "3 ", "4 ")[clock] 16 sleep 1 17 end # 4 times 18 myBPM = [1,2,2,6,6,10,12,16,10,12,16,20,24,30].choose 19 end #bpm 20 end #metro 21 ##### 22 live_loop :munch do 23 with_bpm myBPM do 24 4.times do 25 x = (ring 2,4,8).tick 26 with_fx :compressor, 27 slope_below: 1.6, slope_above: 0.8, threshold: 0.5, mix: 0.8 do 28 with_fx :octaver, mix: rrand(0.02,0.7) do 29 sample munch, rate: 1.0 / x, pan: [-1,-0.75,0.75,1].choose, pan_slide: 4, amp: 1.4 30 sleep 2 31 sample munch, rate: 1.0 / x / 2.0, pan: [-1,-0.75,0.75,1].choose * -1, 32 pan_slide: [2,4].choose, amp: rrand(1,3) 33 sleep 2 34 sample munch, rate: 1.0 / x / 4.0, 35 pan: [-1,-0.75,0.75,1].choose * -1, pan_slide: 2, amp: rrand(2.8,3.3) 36 end 37 end 38 sleep 4 * x 39 end # 4 times 40 end #bpm 41 end 42 ##### 43 live_loop :freed do 44 with_bpm myBPM do 45 4.times do </pre>


```

46 with_fx :compressor, slope_below: 1.444, slope_above: 0.8, threshold: 0.5, mix: 0.6 do
47   with_fx :octaver, mix: rrand(0.01,0.7) do
48     with_fx :echo, phase: rrand(0.1,0.3), mix: rrand(0.01,0.8) do
49       with_fx :pitch_shift, pitch: [-24,-20,-16,-12,-8,-4,-2].choose,
50       window_size: rrand(0.01,0.1) do
51         with_fx :tanh, krunch: rrand(0,4), mix: rrand(0.5,0.8) do
52           with_fx :whammy do
53             with_fx :pitch_shift, pitch: ((ring 0,0,-2,-2,-4).tick)-4,
54             window_size: rrand(0.002,0.01) do
55               with_fx :echo, phase: 1.0 / 3, mix: rrand(0,0.9) do
56                 sample freed, pan: [-1,-0.75,0.75,1].choose, pan_slide: [0.5,1,2,4].choose
57               end
58             end
59             sample freed, rate: 1.0 / 8, start: rrand(0,0.9),
60             attack: 0.1, pan: [-1,-0.75,0.75,1].choose, pan_slide: [1,2].choose, amp: 3
61           end
62         end
63       end
64     end
65   end
66 end
67 sleep 8
68 end # 4 times
69 end #bpm
70 end
71 #####
72 with_fx :compressor, slope_above: 0.5, slope_below: 1.3, threshold: 0.5, mix: 0.7 do
73   with_fx :ixi_techno, phase: 64, mix: 0.222 do
74     live_loop :birds do
75       with_bpm myBPM do
76         4.times do
77           with_bpm [3,6,12,30,60].choose do
78             with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 8,8,8.4,8.8,8,8,10,12).tick,
79             pitch_slide: [0.2,0.2,0.4,1].choose, window_size: rrand(0.004,0.006) do
80               with_fx :slicer, phase: [0.199,0.2,0.201].choose do
81                 with_fx :reverb, room: rrand(0.7,0.9), mix: rrand(0.2,0.4444), mix_slide: 1 do
82                   with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,0), pitch_slide: [1.2,1.4,1.6,1.8].choose,
83                   window_size: rrand(0.0002,0.2), mix: rrand(0.2,0.5) do
84                     with_fx :flanger, phase: [8,9,12,16].choose, mix: rrand(0,1) do
85                       with_fx :octaver do
86                         with_fx :echo, phase: [3,6,9].choose do
87                           with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(0,8), pitch_slide: 1,
88                           window_size: [0.001,0.002,0.01,0.1].choose do
89                             with_fx :echo, phase: [0.1,0.2,0.25,0.5,1,2,3,4,6,8].choose do
90                               with_fx :flanger, phase: rrand(0.5,3) do
91                                 with_fx :octaver do
92                                   synth :sound_in, pan: [-1,1].choose,
93                                   #pan: [-1,-0.9,-0.8,-0.7,0.7,0.8,0.9,1].choose,
94                                   pan_slide: [0.25,0.5,1,2,4].choose,
95                                   amp: rrand(1,1.8) * [0.6,0.75,0.9].choose
96                                 end
97                               end
98                             end
99                           end
100                         end
101                       end
102                     end
103                   end
104                 end
105               end
106             end

```

```

107     sleep [1,2,4,8].choose
108     end
109     end # 4 times
110     end #bpm
111     end
112     end
113 end
114 #####
115 # feedback!
116 with_fx :compressor, slope_above: 0.5, slope_below: 1.3, threshold: 0.5, mix: 0.7 do
117 live_loop :fingers do
118 with_bpm 60 do
119 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 8,8,8.4,8.8,8,8,10,12).tick,
120     pitch_slide: [0.2,0.2,0.4,1].choose, window_size: rrand(0.004,0.006) do
121 with_fx :reverb, room: rrand(0.7,0.9), mix: rrand(0.2,0.4444), mix_slide: 1 do
122 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,0), pitch_slide: [1.2,1.4,1.6,1.8].choose,
123     window_size: rrand(0.0002,0.2), mix: rrand(0.2,0.5) do
124 with_fx :flanger, phase: [8,9,12,16].choose, mix: rrand(0,1) do
125 with_fx :octaver do
126 with_fx :echo, phase: [1,2,3,6,9,12].choose do
127 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(0,8), pitch_slide: [0.5,1,2].choose,
128     window_size: [0.0001,0.001,0.01,0.1].choose do
129 with_fx :echo, phase: [0.2,0.25,0.5,1,2,3,4].choose do
130 with_fx :ixi_techno, mix: 0.5 do
131 with_fx :flanger, phase: rrand(0.2,6) do
132 with_fx :octaver do
133     synth :sound_in, pan: [-1,1].choose, amp: rrand(1,1.4444) * rrand(0.4,0.8)
134     end
135     end
136     end
137     end
138     end
139     end
140     end
141     end
142     end
143     end
144     end
145     sleep [1,2,4].choose
146     end
147 end
148 end

```

29. "this is not a siren"

Linhas 12 a 24: Trecho de código para recebimento de parâmetros MIDI a partir da leitura de arquivos de texto. Técnica detalhada no Capítulo 3, Seção 3.2.3.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-not-a-siren.mp3
	www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/280911 www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/280911
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "this is not not a siren" v14 02 # Sonic Pi 2.11 / 24-July-2016 03 04 set_volume! 0.5; use_bpm 30; set_sched_ahead_time! 2 05 use_random_seed Time.new.sec * Time.new.min * Time.new.hour 06 akai = 'C:/samples/akai_note58.aiff'; load_sample akai 07 siren = 'C:/samples/dubsiren.wav'; load_sample siren 08 ##### 09 x = 0 10 y = 2 11 12 ## live_loop :midi do 13 ## with_bpm 120 do 14 ## k1f = File.read("/Users/rangel/knob1f.txt").to_f 15 ## k2f = File.read("/Users/rangel/knob2f.txt").to_f 16 ## k3f = File.read("/Users/rangel/knob3f.txt").to_f 17 ## k4f = File.read("/Users/rangel/knob4f.txt").to_f 18 ## k5f = File.read("/Users/rangel/knob5f.txt").to_f 19 ## k6f = File.read("/Users/rangel/knob6f.txt").to_f 20 ## k7f = File.read("/Users/rangel/knob7f.txt").to_f 21 ## k8f = File.read("/Users/rangel/knob8f.txt").to_f 22 ## sleep 1 23 ## end 24 ## end 25 ##### 26 k1f=k2f=k3f=k4f=k5f=k6f=k7f=k8f=rrand(0.001,1) 27 live_loop :variables do 28 k1f=k2f=k3f=k4f=k5f=k6f=k7f=k8f=rrand(0.001,1) 29 sleep 0.5 30 end 31 ##### 32 live_loop :siren1 do 33 34 with_fx :slicer, phase: 0.25, smooth_up: 0.01, smooth_down: [0,0.1,0.2].choose do 35 36 if one_in(3) 37 38 with_fx :vowel, voice: [1,2].choose, voice_slide: 1, 39 vowel: [4,5].choose, vowel_slide: 1, mix: rrand(0.2,1.0) do 40 with_bpm ([1,2].choose * 2) do 41 4.times do 42 use_random_seed Time.new.sec * Time.new.min * Time.new.hour 43 position = (ring 0.1,0.18,0.16,0.22,0.24,0.3,0.32,0.38)[x/8] 44 with_fx :octaver, mix: rrand(0,1) *k1f do 45 with_fx :echo, phase: rrand(0.001,0.1), mix: rrand(0.2,0.6)*k2f do 46 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -5,0,-5,-12,-5,-8)[x/2], 47 window_size: rrand(0.01,0.2), mix: 0.7 *k3f do 48 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,1,1,2,2].choose do </pre>

```



49         with_fx :flanger, phase: [0.5,1,2,4,8,16,32,64].choose, phase_offset: rrand(0,1),
50         phase_offset_slide: [0.5,1,2].choose, mix: 0.7 *k4f do
51             with_fx :echo, phase: [0.05,1,2,4,8,16].choose, mix: 0.7 *k5f do
52                 with_fx :octaver, mix: rrand(0,0.6) * k6f do
53                     sample siren, start: position, finish: position + 0.1,
54                     amp: rrand(0.5,2.2), amp_slide: [1,2].choose,
55                     pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: 2, rate: rrand(0.3,0.5)
56                     position = rrand(0,0.799)
57                 sample akai, start: position, finish: position + 0.2,
58                 amp: rrand(2,3.6), amp_slide: [0.2,0.5,1,2].choose,
59                 pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: 0.5, attack: [0.25,0.5,1].choose, rate: rrand(-1,1)
60             end
61         end
62     end
63 end
64 end
65 end
66 end
67     sleep [1,2].choose
68     x = x + 1
69 end
70 end
71 end
72
73 else
74
75 with_fx :vowel, voice: [1,2,1,2].choose, voice_slide: 1,
76     vowel: [4,5].choose, vowel_slide: 1, mix: rrand(0.2,0.9) do
77 with_bpm ([2,4,5,10].choose * 2) do
78 4.times do
79     use_random_seed Time.new.sec * Time.new.min * Time.new.hour
80     position = (ring 0.1,0.18,0.16,0.22,0.24,0.3,0.32,0.38)[y/8]
81     with_fx :octaver, mix: rrand(0,1) do
82         with_fx :echo, phase: rrand(0.001,0.1), mix: rrand(0.2,0.6) do
83             with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 0,-5,-12,-5,-8)[y/2], window_size: rrand(0.01,0.1), mix: 0.7 do
84                 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,1,1,2,2].choose do
85                     with_fx :flanger, phase: [0.5,1,2,4,8,16,32,64].choose, phase_offset: rrand(0,1),
86                     phase_offset_slide: [1,2].choose, mix: 0.7 do
87                         with_fx :echo, phase: [0.05,1,2,4,8,16].choose, mix: 0.7 do
88 sample siren, start: position, finish: position + 0.1, amp: rrand(0.7,1.3),
89                 amp_slide: [0.5,1,2].choose, pan: [-1,-0.7,0.7,1].choose, pan_slide: 2, rate: rrand(0.3,0.5)
90                 position = rrand(0,0.799)
91                 sample akai, start: position, finish: position + 0.2, amp: rrand(1,2.2), amp_slide: [0.5,1,2].choose,
92                 pan: [-1,1].choose, pan_slide: 0.5, attack: [0.25,0.5,1].choose, rate: rrand(-1,1)
93             end
94         end
95     end
96 end
97 end
98 end
99 end
100     sleep [4,2,2].choose
101     y = y + 1
102 end
103 end
104
105 end #if
106 end
107 end
108 #####
109 sleep 0.25

```

```
110 #####
111 live_loop :drums1 do
112   myVolume = rrand(0.333,0.4)
113   with_bpm 90 / [4,4,3,8,8].choose do
114     with_fx :slicer, phase: 0.05 do
115       with_fx :panslicer, phase: [0.1,0.2,0.2,0.5,1].choose, mix: 0.333 do
116         with_fx :echo, phase: 0.1, mix: 0.8 do
117           with_fx :krush, res: rrand(0,0.8), mix: rrand(0.222,0.4444) do
118             with_fx :reverb, mix: rrand(0.2,0.4) do
119               with_fx :flanger, phase: 4.0, depth: [5.0,10.0].choose do
120                 sample :bd_klub, pan: rrand(-0.2,0.2), amp: 3.3 * myVolume
121                 sleep 0.25
122                 sample :bd_haus, rate: 0.9, pan: rrand(-0.2,0.2), amp: 3.5
123                 sleep 0.25 * myVolume
124                 sample :bd_haus, pan: rrand(-0.2,0.2), amp: 3.4 * myVolume
125                 sleep 0.25
126                 2.times do
127                   sample :bd_haus, rate: 1.1, pan: rrand(-0.2,0.2), amp: 3.3 * myVolume
128                   sleep 1.0/4
129                   sample :bd_haus,rate: 1.1,pan:rrand(-0.6,0.6),amp:3.5 * myVolume if one_in(3)
130                   sleep 1.0/4 if one_in(12)
131                 end
132             end
133           end
134         end
135       end
136     end
137   end
138 end
139 end
```

30. "skeleton with flesh and light"

Linha **88**: *Sample* executado somente uma vez na composição, pois encontra-se fora das indicações de *loop*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-skeleton.mp3
	www.freesound.org/people/Snapper4298/sounds/176991 www.freesound.org/people/Snapper4298/sounds/176991
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "skeleton with flesh and light" v07 02 # 31-July-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 phone = 'C:/samples/phone.wav'; load_sample phone 05 hatopen = 'C:/samples/hat_open.wav'; load_sample hatopen 06 use_bpm 61 07 set_volume! 0.7 08 t = Time.new 09 use_random_seed (t.sec * t.min * t.hour) 10 ##### 11 with_fx :panslicer, phase: 1.0/3, mix: 0.8 do 12 sample phone, amp: 0.74, release: 2 13 end 14 ##### 15 sleep 3 16 ##### 17 sample phone, start: 0.85, amp: 1.2 18 ##### 19 with_fx :compressor, threshold: 0.333, slope_above: 0.5, mix: 0.6 do 20 with_fx [:flanger,:octaver].choose, phase: [0.5,1,2,4,8,16].choose, mix: rrand(0.3,0.7) do 21 with_fx :slicer, phase: 0.25 do 22 ##### 23 live_loop :notasB1 do 24 with_bpm 122 / 16.0 do 25 t = Time.new 26 use_random_seed (t.sec * t.min * t.hour) 27 use_synth :fm 28 with_fx :tanh, mix: rrand(0.1,0.2) do 29 with_fx :vowel, voice: rrand_i(0,4), vowel_sound: rrand_i(1,5), mix: rrand(0.3,1) do 30 with_fx :echo, phase: (1.0/3)*2, mix: 0.3 do 31 play scale(:c2, :chinese).choose, amp: rrand(0.1,0.175), divisor: [2,4,8,16].choose, 32 attack: [1.5,2].choose, pan: [-0.5,0.5].choose, pan_slide: [0.25,1,2].choose 33 end 34 end 35 sleep [1,1,3,3,6].choose * 2 36 end 37 end 38 end 39 ##### 40 sleep 10 41 ##### 42 live_loop :notasB2 do 43 with_bpm 122 / 32.0 do 44 t = Time.new 45 use_random_seed (t.sec * t.min * t.hour) 46 use_synth :fm 47 with_fx :vowel, voice: rrand_i(0,4), vowel_sound: rrand_i(1,5),mix: rrand(0.5,1) do 48 with_fx :tanh, mix: rrand(0.0,0.222) do </pre>

```

49         with_fx :echo, phase: (1.0/3)*2, mix: 0.3 do
50             play scale(:c2, :chinese).choose, amp: rrand(0.1,0.175),
51                 divisor: [2,4,8,16].choose, depth: [0.5,1,2,4,8,16].choose,
52                 depth_slide: [0.5,1,2,4].choose, attack: [1.5,2].choose,
53                 pan: [-0.4,0.4].choose, pan_slide: 0.25
54         end
55     end
56     sleep [1,1,3,3,6].choose * 2
57 end
58 end
59 end
60
61     end #fx
62 end #fx
63 end #fx
64 #####
65 sleep 16
66 sleep 8
67 #####
68 sample phone, start: 0.9, amp: 1.3
69 #####
70 live_loop :hat do
71     x = [2,4,8].choose
72     with_fx :slicer, phase: 0.25/[1,2].choose do
73         sample hatopen, rate: 0.25, amp: rrand(2.8,3.0)
74         if one_in(9)
75             sample phone, rate: [-1,rrand(0.1,1.0/x)].choose, amp: 1.2 * x
76         end
77         sleep [2,4].choose
78     end
79 end
80 #####
81 sleep 16
82 sleep 4.5
83 #####
84 sample phone, start: 0.6, amp: 1.1
85 #####
86 live_loop :kick do
87     sample :bd_haus, rate: rrand(0.96,0.98), amp: rrand(1.4,1.8)
88     sample :bd_fat, amp: rrand(1.4,1.6) * (ring 2.5,1.6).tick
89     sleep 0.5
90 end

```

31. "i trying to remember my dreams"



	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-remember.mp3
	http://freesound.org/people/modularsamples/sounds/300877 http://freesound.org/people/Timbre/sounds/71341 http://freesound.org/people/Barruchi/sounds/348411
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "i trying to remember my dreams" v09 02 # 7-August-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 use_bpm 126 05 set_volume! 1.0 06 set_sched_ahead_time! 1 07 #let it roll... 08 expander = 'C:/samples/expander_E4.aiff'; load_sample expander 09 sirenfunk = 'C:/samples/siren_funk.wav'; load_sample sirenfunk 10 talk = 'C:/samples/talk_war.wav'; load_sample talk 11 ##### 12 live_loop :synth do 13 sample expander, beat_stretch: 4, amp: rrand(3,4.4), amp_slide: 1, 14 pan: rrand(-0.5,0.5), pan_slide: [0.5,1,2,4].choose 15 sleep sample_duration expander, beat_stretch: 4 16 end 17 ##### 18 sleep 16 19 ##### 20 live_loop :synth2 do 21 with_fx :bitcrusher, bits: [8,10,12,14,16].choose, sample_rate: rrand(13000,40000), 22 mix: [0.2,0.4,0.88].choose do 23 with_fx :octaver, sub_amp: 3, subsub_amp: 3, mix: [0.222,0.5,0.9].choose do 24 with_fx :tanh, mix: 0.6 do 25 with_fx :pitch_shift, pitch: [-4,-4,-2,-6,-8].choose, pitch_slide: [0.5,1].choose do 26 with_fx :panslicer, phase: 1.0/[2,1,0.5].choose, mix: 0.8 do 27 with_fx :slicer, phase: 1.0/[0.5,2,1].choose do 28 with_fx :flanger do 29 sample expander, beat_stretch: 8, amp: ring(2,5).tick * 5 30 end 31 end 32 end 33 end 34 end 35 end 36 end 37 sleep (sample_duration expander, beat_stretch: [4,6,6,8].choose) * [1,2].choose 38 end 39 ##### 40 sleep 16 41 ##### 42 myStart = 0.45 43 live_loop :sirenfunk do 44 x = [0.2,0.25,1,1,2].choose 45 with_fx :compressor, slope_above: 0.6, mix: 0.9 do 46 with_fx :slicer, phase: x, mix: [0,0.4,0.6,1].choose do 47 sample sirenfunk, start: myStart, beat_stretch: 96, 48 attack: 0.16, release: 0.3, amp: 1.1, slope_down: [0,0.05].choose 49 end 50 end </pre>


```
51     sleep (sample_duration sirenfunk, beat_stretch: 96) * 0.57 + (1.0/48)
52     myStart = [0.45,0.42].choose
53 end
54 #####
55 live_loop :sirenfunk2 do
56     x = [0.2,0.25,1,1,2].choose
57     with_fx :slicer, phase: x, phase_offset: x*[1,0.5].choose,
58     mix: [0.25,0.5,1].choose do
59         sample sirenfunk, start: myStart, pitch_stretch: 96,
60             attack: 0.222, release: 0.3, amp: 2.3, window_size: [0.0001,0.001,0.01,0.1,0.5].choose
61     end
62     sleep (sample_duration sirenfunk, beat_stretch: 96) * 0.57 + (1.0/48)
63 end
```

32. "orchestra of roses and petals on an orange sky"



Linhas **36 a 38**: Nas primeiras 16 batidas do bumbo, a espera é de 4 compassos.

Linhas **41 a 43**: *Loop* com o bumbo tocado mais rápido; só é executado quando a sequência lenta anterior, fora do *loop*, termina sua execução.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-orange.mp3
	https://freesound.org/people/quartzgate/sounds/178112 https://freesound.org/people/pwasc1/sounds/118272
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "orchestra of roses and petals on an orange sky" v04 02 # 13-08-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 use_bpm 126 05 wire = 'C:/samples/wire.wav'; load_sample wire 06 machine = 'C:/samples/answermachine2.wav'; load_sample machine 07 ##### 08 live_loop :wire1 do 09 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(0,0.2), window_size: rrand(0.0001,0.5), mix: 0.6 do 10 sample wire, amp: 2.4; sleep 4 11 end 12 end 13 sleep 0.5 14 ##### 15 live_loop :wire2 do 16 sample wire, rate: 2, amp: 2; sleep 2 17 end 18 sleep 0.25 19 ##### 20 live_loop :wire3 do 21 sample wire, rate: 3, amp: 2; sleep 1 22 end 23 ##### 24 live_loop :wire4 do 25 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,2), window_size: rrand(0.0001,0.5) do 26 sample wire, attack: 0.55, finish: 0.3, rate: rrand(0.03,0.06)/[1,2].choose, 27 amp: rrand(31,33), pan: rrand(-0.3,0.3), pan_slide: [0.25,0.5,1,2].choose 28 end 29 sleep (ring 16,8,8,8,2,1,0.5)[tick/4] 30 end 31 ##### 32 sample machine 33 16.times do 34 sample :bd_haus, amp: 2; sleep 4 35 end 36 ##### 37 sample machine 38 live_loop :kick do 39 sample :bd_haus, amp: 2; sleep 1 40 end </pre>

33. "laugh or cry"

Linhas **16** e **44**: Início e fim de um efeito de compressão dinâmica, englobando três *loops*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-cry.mp3
	www.freesound.org/people/Nanakisan/sounds/132812 www.freesound.org/people/Anillogic/sounds/122579
	<pre> 1 # Alexandre rANGEL "laugh or cry" v03 2 # 21-August-2016 / Sonic Pi 2.11 3 4 use_bpm 136 5 scream = 'C:/samples/scream.wav'; load_sample scream 6 subbass = 'C:/samples/subbass.wav'; load_sample subbass 7 ##### 8 live_loop :scream1 do 9 sample scream, start: 0.1, rate: 0.5, amp: 5 10 sleep 12 11 sample scream, start: 0.1, rate: 0.25, amp: 6 12 sleep [48,64,72].choose 13 end 14 sleep 40 15 ##### 16 with_fx :compressor, slope_above: 0.5, mix: 0.7 do 17 live_loop :scream2 do 18 with_fx :slicer, phase: (ring 1,0.5,0.25).tick do 19 sample scream, start: 0.1, rate: [-0.25,0.25,0.25].choose, 20 pan: rrand(-0.5,0.5), pan_slide: [0.25,0.5,1,2].choose, amp: 8 21 end 22 sleep 24 23 end 24 ##### 25 live_loop :drums do 26 x = tick 27 sample :bd_klub, amp: ring(1,1,1,1) [x] 28 sample :drum_snare_soft, amp: ring(0,0,0,0, 2,0,1,0)[x] 29 sleep 0.25 30 end 31 ##### 32 live_loop :bass do 33 with_fx :slicer, phase_offset: [0.5,1].choose, phase: 0.5 do 34 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(10000,32000) do 35 with_fx :tanh do 36 with_fx :pitch_shift, pitch: [2,4,8].choose do 37 sample subbass, amp: 20 38 end 39 end 40 end 41 end 42 sleep [4,8,16].choose 43 end 44 end #compressor </pre>

34. "once upon a morning"

Linhas **136** a **144**: Sintetização da sonoridade de prato de bateria com uso de sintetizador de ruído modulado com notas musicais.

🎵	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-once.mp3
📁	www.freesound.org/people/csengeri/sounds/188765 (convert mp3 to wav)
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "once upon a morning" 02 # Sonic Pi 2.11 dev 03 04 thunder = "C:/samples/thunderstorm.wav"; load_sample thunder 05 06 use_bpm 46 07 set_sched_ahead_time! 2 08 ##### 09 live_loop :drums do 10 with_fx :tanh, mix: rrand(0,0.2) do 11 with_fx :slicer, phase: 0.5/[1,2,4,8,2,4,8].choose do 12 with_fx :lpf, cutoff: rrand(100,120) do 13 sample :bd_haus, amp: 1.4 14 end 15 if one_in(6) 16 sleep 1.0/3 17 else 18 sleep 1.0/6 19 end 20 sample :bd_fat, amp: 3 21 if one_in(4) 22 sleep 1.0/3 23 else 24 sleep 1.0/6 25 end 26 end 27 end 28 end 29 ##### 30 with_fx :compressor, threshold: 0.6, relax_time: 0.2, slope_below: 3.2, mix: 0.7 do 31 with_fx :reverb, mix: 0.5 do 32 ##### 33 live_loop :thunder do 34 sample thunder, attack: 3, release: 6, start: 0.004, finish: 0.1, amp: 8 35 sleep (sample_duration thunder) / 10.0 36 sample thunder, attack: 4, release: 4, start: (1.0/3.0)*2, amp: 2 37 sleep ((sample_duration thunder)/3) * 2 38 end 39 ##### 40 sleep 3 41 ##### 42 live_loop :thunderLoop1 do 43 if one_in(2) 44 with_fx :lpf, cutoff: rrand(1,130), cutoff_slide: [1,2,3,4].choose, mix: 0.8 do 45 with_fx :hpf, cutoff: rrand(1,126), cutoff_slide: [1,2,3,4,8].choose, mix: 0.8 do 46 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do 47 sample thunder, attack: 0.1, release: 0.2, start: 0.004, finish: 0.014, rate: rrand(0.7,1.0), </pre>

```

48         pan: rrand(-0.2,-0.1), pan_slide: rrand(0.1,0.3), amp: rrand(0.6,0.9)
49     end #fx
50 end #fx
51 end #fx
52 sleep 4
53 else
54     with_fx :hpf, cutoff: rrand(1,126), cutoff_slide: [1,2,3,4,8].choose, mix: 0.8 do
55         with_fx :lpf, cutoff: rrand(1,130), cutoff_slide: [1,2,3,4].choose, mix: 0.8 do
56             with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do
57                 sample thunder, attack: 0.1, release: 0.2, start: 0.004, finish: 0.014, rate: rrand(0.5,1.0),
58                 pan: rrand(0.1,0.2), pan_slide: rrand(0.1,0.3), amp: rrand(0.6,0.9)
59             end #fx
60         end #fx
61     end #fx
62     sleep 4
63
64 end #if
65 end #loop
66 #####
67 with_fx :reverb, mix: 0.3 do
68     live_loop :rocks1 do
69         if rand(100) > 30
70             use_synth :pnoise
71             with_fx :hpf, cutoff: rrand(1,130), cutoff_slide: [1,2,3,4,8].choose do
72                 y = rrand(50,70);
73                 puts note_info(y)
74                 play y, attack: rrand([0.333,1].choose,2), release: rrand(6,8) * rrand(1,2),
75                 pan: rrand(-0.9,-0.3), pan_slide: rrand(1,3), amp: rrand(0.3,1.222) * 1.333
76                 sleep 6.0 * rrand(1,4)
77             end #fx
78         end #if
79     end #loop
80 end #if
81 #####
82 with_fx :reverb, mix: 0.7 do
83     live_loop :rocks2 do
84         sleep rrand(3,6)
85         if rand(100) > 31
86             use_synth :pnoise
87             with_fx :lpf, cutoff: rrand(1,130), cutoff_slide: [1,2,3,4,8].choose do
88                 z = rrand(50,70)-30; puts note_info(z)
89                 play z, attack: rrand([0.5,1].choose,2), release: rrand(6,8)*2 * rrand(1,2),
90                 pan: rrand(0.3,0.9), pan_slide: rrand(1,3), amp: rrand(0.2,0.9) * 1.333
91             end #fx lpf
92         end #if
93         sleep 9.0 * rrand(1,4)
94     end #loop
95 end #fx reverb
96 #####
97 with_fx :compressor, threshold:0.7, relax_time:0.05, slope_below:1.222, slope_above:0.7, mix:0.8 do
98     with_fx :reverb, mix: 0.5 do
99
100     live_loop :fish do
101         use_synth [:chipbass,:chipbass,:chiplead,:beep,:beep,:fm].choose
102         12.times do
103             with_bpm 46/[0.5,1,2,4,8].choose do
104                 with_fx :hpf, cutoff: rrand(1,128), cutoff_slide: [0.25,0.5,1,2].choose do
105                     with_fx :lpf, cutoff: rrand(1,127), cutoff_slide: [0.25,0.5,1,2,3].choose do
106                         with_fx :panslicer, phase: [0.1,0.2,0.25,0.5,1].choose,
107                         pulse_width: rrand(0.01,0.09), mix: rrand([0,0.5].choose,1) do
108                             with_fx :echo, phase: [2,3,4,6].choose, decay: [3,6].choose do

```

```

109   with_fx :gverb, mix: rrand(0.01,0.25) do
110     with_fx :echo, phase: [0.25,0.25,0.5,1].choose do
111       x = scale([[g3,:g4].choose,:a3].choose,[:zhi].choose).choose
112       puts note_info(x)
113       play x, attack: 0.01, release: rrand(0.001,[0.05,0.1].choose),
114           amp: rrand(0.777,1.4444)*rrand(1.0,1.4), pan: rrand(-0.333,0.333),
115           pan_slide: [0.1,0.2,0.5,1].choose, divisor: [1,2,1,2,4,8,rand(16)].choose,
116           depth: [2,4,2,4,2,4,8,rand(16)].choose
117     end #fx
118   end #fx
119 end #fx
120 end #fx
121 end #fx
122 end #fx
123 end #bpm
124 sleep [0.1,0.25,0.25,0.5,1,1,2].choose
125 end #times
126 sleep [4,8,12,16].choose
127 end #loop
128 end #fx
129 end #fx
130
131 end #reverb
132 end #compressor
133 #####
134 sleep 4
135 #####
136 live_loop :hat do
137   use_synth :pnoise
138   myRes = rrand(0,0.9)
139   mySleep = [3,6,12].choose
140   64.times do
141     play 60, attack: 0.01, release: 0.01, amp: 0.4, res: myRes
142     sleep 1.0/mySleep
143   end
144 end

```

35. "are shadows faster than the light?"

Linha **13**: O comando `use_random_seed` modifica a semente de geração de números aleatórios. Ao mudar esse valor, cada vez que a composição é executada, é garantido que os números aleatórios não seguirão a mesma ordem entre as execuções. Nesse caso, a semente é modificada de acordo com o horário no qual a composição é iniciada (que será sempre diferente). A semente aleatória é detalhada no Capítulo 2.

Linhas **18** a **24**: Técnica de programação de sequências sonoras (sequenciador de bateria) desenvolvida nas oficinas *CODE MUZIK*, relatadas no Capítulo 2, Seção 2.3.1.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-shadows.mp3
	<pre> 1 #are shadows faster than the light? 2 #Sonic Pi 2.11 3 4 #satellites 18 5 #sounds from other dimensions 6 #are shadows faster than the light? 7 #we are moving so fast through space 8 #are are we leaving behind? 9 #do you hear the footsteps? 10 11 dir = 'C:/samples/sat' 12 set_sched_ahead_time! 2 13 use_random_seed Time.new.usec 14 puts Time.new.usec 15 set_volume! 0.6 16 use_bpm 14 17 ##### 18 live_loop :drums do 19 sleep 0.05 20 x = tick 21 sample :bd_klub, amp: ring(7,0,5,0)[x] 22 sample :bd_fat, amp: ring(0,0,0,0, 5,0,3,0)[x] 23 sample :drum_snare_soft, amp: ring(0,0,0,0, 2,0,0,0, 0,0,0,0, 1,0,0,0)[x] 24 end 25 ##### 26 with_fx :compressor, slope_below: 0.5, slope_above: 0.3, threshold: 0.6 do 27 with_fx :slicer, phase: 0.25/2, smooth_down: 0.25, mix: 0.7 do 28 with_fx :pitch_shift, pitch: -6, pitch_slide: 0.5, window_size: 0.001, mix: 0.555 do 29 with_fx :flanger, phase: 48, phase_offset: 0.5, mix: 0.6 do 30 with_fx :ixi techno, phase: 56, mix: 0.5 do 31 with_fx :flanger, phase: 16, mix: 0.4 do 32 with_fx :ixi techno, phase: 24, mix: 0.4 do 33 with_fx :echo, phase: 0.2, mix: 0.4444 do 34 ##### 35 live_loop :satellites1 do 36 with_bpm [7,14,35,70,140,280,350,700,1400].choose do 37 x1 = rrand_i(1,96); y1 = dir, x1 38 with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 2,4,2,0,0,-2).tick do 39 with_fx :octaver, subsub_amp: [0,1.4].choose, subsub_amp_slide: [0.5,1,2].choose, mix: 0.333 do 40 with_fx :pitch_shift, pitch: [6,12,18].choose, pitch_slide: 2, window_size: rrand(0.0001,0.001) do 41 rate1 = rrand(0.2,0.3) 42 sample y1, rate: rate1, amp: rrand(1,3),pan: [-0.75,0.75].choose, pan_slide:2, attack:1, release:1 </pre>

```

43   end #fx
44   end #fx
45   end #fx
46   sleep (sample_duration y1) * 0.25
47   sleep (sample_duration y1) * 0.5 if one_in(3)
48   end
49   end
50   sleep 2
51   #####
52   live_loop :satelites2 do
53   with_bpm [7,14,35,70,140,280,350,700,1400].choose do
54   x2 = rrand_i(0,97); y2 = dir, x2
55   with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 0,-4,0,-2,-2,-5).tick do
56     with_fx :octaver, subsub_amp: [0,1.4].choose, subsub_amp_slide: [0.5,1,2].choose, mix: 0.333 do
57       with_fx :pitch_shift, pitch: [6,12,18].choose, pitch_slide: [1,2,4].choose,
58         window_size: rrand(0.0001,0.001) do
59         rate2 = rrand(0.2,0.3)
60   sample y2, rate: rate2, amp: rrand(1,3),pan: [-0.75,0.75].choose, pan_slide: 2, attack:2, release:2
61     end #fx
62     end #fx
63   end #fx
64   sleep sample_duration y2, rate: 0.25
65   sleep (sample_duration y2) * 0.5 if one_in(3)
66     end #bpm
67   end #loop
68   sleep 2
69   #####
70   live_loop :satelites3 do
71   with_bpm [7,14,35,70,140,280,350,700,1400].choose do
72   x3 = rrand_i(1,98); y3 = dir, x3
73   with_fx :octaver, super_amp: [0,1.4,2.8].choose, super_amp_slide: [0.5,1,2].choose, mix: 0.333 do
74     with_fx :pitch_shift, pitch: [6,12,18].choose, pitch_slide: [1,2,4].choose,
75       window_size: rrand(0.0001,0.001) do
76       sample y3, rate: rrand(0.9,1.03), amp: rrand(0.5,2.4),
77         attack: 1, release: 1, pan: (ring -0.88,0.88).tick, pan_slide: 2
78     end
79   end
80   sleep sample_duration y3, rate: rrand(0.9,1)
81   sleep sample_duration y3, rate: rrand(0.9,1) if one_in(3)
82     end
83   end
84   sleep 2
85   #####
86   live_loop :satelites4 do
87   with_bpm [7,14,35,70,140,280,350,700,1400].choose do
88   x4 = rrand_i(2,98); y4 = dir, x4
89   with_fx :octaver, super_amp: [0,1.4,2.8].choose, super_amp_slide: [0.5,1,2].choose, mix: 0.333 do
90     with_fx :pitch_shift, pitch: [6,12,18].choose, pitch_slide: [1,2,4].choose,
91       window_size: rrand(0.0001,0.001) do
92       sample y4, rate: rrand(0.9,1.05), amp: rrand(0.5,2.4),attack: 1, release: 1,
93         pan: (ring -0.88,0.88).tick, pan_slide: 4
94     end
95   end
96   sleep sample_duration y4, rate: rrand(0.9,1)
97   sleep sample_duration y4, rate: rrand(0.9,1) if one_in(3)
98     end
99   end
100
101     end #fx
102   end #fx
103   end #fx

```


104	end #fx
105	end #fx
106	end #fx
107	end #fx
108	end #fx

36. "waking up, finally"

Linhas **78** e **81**: Sons simultâneos, no mesmo *loop*, porém um em cada da lado do campo estéreo (esquerda e direita, **pan: -1** e **pan: +1**).

🎵	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-wakingup.mp3
📁	www.freesound.org/people/modularsamples/sounds/279656 www.freesound.org/people/caculo/sounds/347040 www.freesound.org/people/thecityrings/sounds/174162
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "waking up finally" v05 02 # Sonic Pi 2.11 dev 03 04 set_volume! 1.1 05 set_sched_ahead_time! 3 06 sine = 'C:/samples/sine-b6-95.aiff' 07 rooster = 'C:/samples/rooster.wav' 08 rings = 'C:/samples/ring.wav' 09 ##### 10 y = 0 11 live_loop :b6 do 12 with_fx :band_eq, freq: rrand(20,50), freq_slide: 2, db: rrand(1,2.4) do 13 s = sample sine, amp: 2, rate: 0.25 / 2 14 16.times do 15 control s, hpf: (ring 40,120)[y], hpf_slide: (ring 0.5,0.25,0.5,1)[y/4] 16 sleep 0.5 17 y = y + 1 18 end 19 end 20 sleep 16 21 end 22 ##### 23 with_fx :compressor, slope_below: 5, slope_below: 0.7, threshold: 0.8 do 24 live_loop :rooster do 25 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-6,0), window_size: rrand(0.001,0.01), mix: 0.5 do 26 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,4), window_size: rrand(0.0001,0.01) do 27 with_fx :octaver, mix: 0.33 do 28 sample rooster, start: 0.04, amp: 1.333, rate: rrand(0.9,1.03), pan: -0.8 if one_in([3,2].choose) 29 end 30 end 31 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,4), window_size: rrand(0.01,0.1) do 32 with_fx :octaver, mix: 0.33 do 33 sample rooster, start: 0.04, amp: 1.333, 34 rate: rrand(0.91,1.03), pan: 0.8 if one_in([2,3].choose) 35 end 36 end 37 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,4), window_size: rrand(0.001,0.01) do 38 with_fx :octaver, mix: 0.66 do 39 sample rooster, start: 0.04, amp: 1.4, rate: rrand(0.9,1.1) * 0.5 * [-1,1].choose, 40 pan: [-1,1].choose, pan_slide: [1,2,4].choose if one_in(2) 41 end 42 end 43 end 44 sleep 8 45 end 46 end </pre>


```

47 #####
48 x = 0
49 live_loop :drums do
50   with_fx :level, amp: 0.9 do
51     sample :tabla_ghe2, amp: ring(2,0,1,0) [x]
52     #sample :tabla_ghe5, amp: ring(2,0,0,0, 2,0,2,0, 2,0,0,0, 2,2,2,1)[x] #sr
53     sample :tabla_dhec, amp: ring(0,0,1,0, 0,0,1,0, 0,0,1,0, 0,0,1,0)[x] #ch
54     sample :tabla_ke3, amp: ring(0,1,0,0, 0,1,0,1, 0,1,0,0, 0,1,1,1)[x], pan: -1 #oh
55     #sample :tabla_na_o, amp: ring(0,0,0,0, 0,0,0,0, 1,0,1,1, 0,0,0,0)[x] #cp
56     sample :tabla_tas2, amp: ring(0,0,1,1, 0,0,0,0, 0,0,0,0, 1,1,1,1)[x] #cp
57     #sample :tabla_te_ne,amp: ring(0,0,0,0, 1,2,1,2, 0,0,0,0, 0,0,0,0,)[x] #cp
58   end
59   x = x + 1
60   sleep 0.25
61 end
62 #####
63 live_loop :drums2 do
64   sleep 4
65   8.times do
66     with_fx :slicer, phase: 1.0/8, pulse_width: rrand(0.85,0.95) do
67       with_fx :bitcrusher, bits: rrand(5,9) do
68         sample :drum_snare_soft, amp: rrand(0.6,0.8), rate: rrand(0.43,0.45)
69       end
70     end
71     sleep (ring 0.25,0.25,0.5).tick
72   end
73 end
74 #####
75 live_loop :rings do
76   z = tick
77   with_fx :pitch_shift, pitch: (ring -6,-12,6,-6)[z], mix: 0.7 do
78     sample rings, rate: (ring 0.2,0.1)[z], amp: 0.66, start: 0.01, pan: -1
79   end
80   with_fx :pitch_shift, pitch: (ring 6,12,6,-6)[z], mix: 0.7 do
81     sample rings, rate: (ring 0.2,0.1)[z], amp: 0.66, start: 0.01, pan: +1
82   end
83   sleep 16
84 end

```

37. "sky on the eye"

Linha 14: Redução de taxa de amostragem de 44.000 para 43.000, o que gera um sutil efeito de distorção.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-bitcrusher.mp3
<pre> 01 # Alexandre rANGEL "sky on the eye" v03 02 # 18-Sep-2016 / Sonic Pi 2.11 dev 03 04 use_bpm 144 #72 05 i1 = 0; i2 = 0 06 playhead = 128 07 ##### 08 live_loop :count do 09 playhead = playhead + 1 10 puts '>>>> #{playhead}' 11 sleep 1 12 end 13 ##### 14 with_fx :bitcrusher, sample_rate: 43000 do 15 live_loop :drums1 do 16 i1 = i1 + 1 17 if i1 > 128/4 18 myRate = 1.0 19 if one_in(32) 20 i1 = i1 - 1 21 myRate = rrand(0.8,0.9) 22 end 23 with_fx :bitcrusher, bits: (ring 12,10,12)[i1] do 24 sample :drum_tom_lo_hard, rate: myRate, amp: 0.3 25 if i1 > 64 and i1.odd? 26 sample :bd_zum, rate: -myRate/3.5, amp: 0.75 27 sleep 0.25 28 sample :bd_pure, rate: rrand(-1.5,-8.5), amp: 1.0 if one_in(2) 29 end 30 end 31 end 32 sleep 1.0/2 33 #sleep 16 34 end 35 ##### 36 live_loop :drums2 do 37 i1 = i1 + 1 38 if i1 > 96/4 39 i2 = i2 + (1.0/8) 40 i2 = 0 if i2 > 4 41 with_fx :hpf, cutoff: (ring 90,120,90,60)[i1] do 42 if rrand(0,100) > (ring 10,33,70,40,90)[i2.to_int] 43 sample [:elec_blip,:elec_blip2].choose, amp: 0.8 44 end 45 end 46 end 47 sleep 1.0/4 48 #sleep 64 49 end 50 ##### 51 live_loop :drums3 do </pre>	

```

52
53     i1 = i1 + 1
54     with_fx :bitcrusher, bits: [5,6].choose,
55     sample_rate: rrand(8000,24000) do
56         sample :drum_heavy_kick
57     end #fx
58
59     sleep (ring 4,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1).tick
60     #sleep 64
61     end
62     #####
63     live_loop :synth1 do
64
65         with_fx :bitcrusher, sample_rate: 6000 do
66             with_fx :echo, phase: 2, decay: 4 do
67
68                 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.25,0.5,0.5,1].choose do
69                     with_fx :ixi_techno, phase: rrand_i(1,32), res: rrand(0,0.5), mix: rrand(0,0.5) do
70
71                         use_synth [:fm,:fm,:blade,:prophet].choose
72                         play_chord scale(:a2, :minor), release: [16,32].choose,
73                         divisor: rrand_i(2,16), depth: rrand_i(0,16), amp: 0.8
74
75                         sleep 8
76
77                         use_synth [:fm,:fm,:blade,:prophet].choose
78                         play_chord scale(:a2, :minor), release: [4,8,16,24,32].choose,
79                         divisor: rrand_i(2,8), depth: rrand_i(0,8), amp: 0.5
80
81                     end #fx
82                 end #fx
83             end #fx
84         end #fx
85
86         sleep 8
87         #sleep 64
88     end
89
90 end #bitcrusher

```

38. "the target calls the arrow"

www.alexandrangel.art.br/mp3/


```

1 # Alexandre rANGEL "the target calls the arrow" v04
2 # 17-Out-2016 / Sonic Pi 2.11 dev
3
4 synth = 'C:/samples/synth-psycho.wav'
5 use_bpm 140
6
7 live_loop :synth1 do
8   part = rrand_i(1,7)
9   with_fx :compressor, slope_above: 0.75, slope_below: 3 do
10    with_fx :flanger, phase: [4,8,16,32,64].choose do
11     with_fx :slicer, phase: [1,0.25,0.5].choose do
12      with_fx :echo, phase: rrand(0.1,0.333), decay: 2 do
13       with_fx :pitch_shift, pitch: -8 do
14        sample synth, rate: 0.25/2, amp: 5, start: (1.0/8)*part, finish: (1.0/8)*(part+1),
15          attack: 1, release: 1, pan: (ring -0.8,0.8).tick, pan_slide: 1
16        end
17      end
18    end
19  end
20  end
21  sleep 8
22 end
23 #####
24 sleep 8
25 #####
26 live_loop :synth2 do
27   with_fx :echo, phase: [1,2,2,2,3].choose, mix: [0,0.25].choose do
28    with_fx :slicer, phase: [0.25,0.25,0.25,0.25,0.5].choose do
29     with_fx :wobble, phase: 2, res: 0, wave: 2, smooth: 0.25, mix: 0.6 do
30      with_fx :whammy, transpose: -12, mix: 0.5, grainsize: 0.25 do
31       with_fx :slicer, phase: 0.5 do
32        with_fx :nrlpf, mix: 0.7 do
33         sample synth, rate: [0.5,1].choose, amp: 0.2, release: 2 if one_in(2)
34        end
35      end
36    end
37  end
38  end
39  end
40  sleep 16
41 end
42 #####
43 sleep 8
44 #####
45 live_loop :drums do
46   x = tick
47   sample :bd_haus, amp: ring(1,0,0,0)[x]
48
49   with_fx :slicer, phase: (ring 0.5,0.5,0.25,0.1)[(x/32)] do
50    with_fx :echo, phase: 0.05, mix: rrand(0.1,0.2), decay: 3 do
51     sample :drum_snare_soft, amp: ring(0,0,0,0, 0.8,0,0,0)[x]
52    end
53  end
54

```

```
55 with_fx :slicer, phase: 0.25 do
56   with_fx :krush, mix: 0.5 do
57     sample :guit_em9, amp: ring(1,0,0,0)[x] if one_in(24)
58     end
59   end
60
61   sample :drum_snare_soft, amp: ring(0,0,0,0, 0,0,0,0)[x]
62   sample :drum_bass_soft, amp: ring(0,1,0,1, 0,1,0,1)[x]
63   sleep 0.25
64
65 end
```

39. "capitalism will make humanity interplanetary"

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-interplanetary.mp3
<pre> 01 # Alexandre rANGEL "capitalist will make humanity interplanetary" v01 02 # 2-Oct-2016 / Sonic Pi 2.11 dev 03 04 use_bpm 133 05 set_volume! 1 06 07 with_fx :compressor, slope_below: 1.2, slope_above: 0.7, threshold: 0.7, mix: 0.9 do 08 09 live_loop :drums1 do 10 sample :bd_klub, amp: (ring 2,3).tick 11 sleep 1 12 end 13 ##### 14 sleep 4 15 ##### 16 live_loop :drums2 do 17 x = tick 18 with_fx :tanh, krunch: rrand(1,5) do 19 sample :drum_cymbal_soft, amp: (ring 0.4,0.2)[x], finish: (ring 0.1,0.1,0.1,0.2)[x] 20 end 21 sleep 1.0/3 22 end 23 ##### 24 sleep 8 25 ##### 26 live_loop :notes do 27 n = scale(:f3,:bartok).choose 28 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.25,0.25,0.5,0.5,0.5,1].choose do 29 use_synth :fm 30 play n, depth: 4, divisor: 8, attack: [2,2,2,4].choose, sustain: 7, amp: 0.5, 31 pan: [-0.3,0.3].choose, pan_slide: [1,2,4,6].choose 32 use_synth :tech_saws 33 play n, sustain: 2, amp: 0.4, pan: [-0.5,0.5].choose, pan_slide: 1 34 sleep 2 35 play n, attack: 2, amp: 0.5, pan: [-0.5,0.5].choose, pan_slide: 1 36 sleep 6 37 end 38 end 39 ##### 40 end #compressor </pre>	


```
50 end
51 #####
52 live_loop :drums1 do
53   with_fx :echo, phase: 1, decay: 3 do
54     sample :tabla_ghe3, amp: ((ring 1.1,1.5).tick) * 1.1
55   end
56   sleep 4
57 end
58 #####
59 live_loop :drums2 do
60   x = tick
61   with_fx :echo, phase: 1.0/4, decay: (ring 1,2)[x] do
62     sample :tabla_re, amp: (ring 1.1,1.5)[x]
63   end
64   sleep (ring 2,1)[x/4]
65 end
66 #####
67 live_loop :kick do
68   x = tick
69   sample :bd_808, amp: (ring 2,2.4)[x]
70   sample :bd_haus, amp: (ring 1.8,2)[x] + rand(0.2)
71   sleep 1
end
```

41. "shapeshifter"

www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-shapeshifter.mp3

```

01 # Alexandre rANGEL "shapeshifter" v13
02 # 16-Out-2016 / Sonic Pi 2.11 dev
03
04 #delay = 1 # does arrangement
05 delay = 0 # full on
06 myBPM = 36; use_bpm myBPM
07 clock = 0
08 t = Time.new
09 set_volume! 0.6
10 #####
11 live_loop :metro1 do
12   with_bpm myBPM do
13     myBPM = 72 if (clock/4) < 23 #medium
14     myBPM = 36 if (clock/4) < 11 #slow
15     myBPM = 144 if (clock/4) > 23 #fast
16
17     clock = tick
18     puts "bpm: #{myBPM}, bar: #{clock/4}, beat: #{clock}"
19     x = (ring "1 |", "2 | |", "3 | | |", "4 | | | |")[clock]
20     puts x
21     #puts "sec : #{t.sec}"
22     sleep 1
23   end
24 end #metro1
25
26 live_loop :metro2 do
27   with_bpm myBPM do
28     sleep 0.5
29   end
30 end #metro2
31
32 with_fx :compressor, threshold: 0.55, mix: 0.9,
33 slope_above: 0.66, slope_below: 1.18 do
34   #####
35   live_loop :hoover do
36     with_bpm myBPM do
37       sync :metro1
38       use_synth :hoover
39
40       if one_in(2)
41         play chord(:a5, :minor).choose,
42           release: [6,8,12,16].choose, attack: 2, sustain: 2, amp: rrand(0.2,0.24),
43           pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: [2,4].choose
44       end #if
45
46       sleep 4
47
48       if one_in(2)
49         play chord(:c4, :m13).choose,
50           release: [6,8,12,16].choose, attack: 2, sustain: 2, amp: rrand(0.2,0.22),
51           pan: rrand(-0.7,0.7), pan_slide: [2,4].choose
52       end #if
53
54       sleep [4,8,16,32].choose

```

```

55     end
56 end #hoover
57 #####
58 sleep 4 #delay start
59 #####
60 live_loop :beep2 do
61   with_bpm myBPM do
62     sync :metro1
63     use_synth :growl
64
65     with_fx :krush, phase: (ring 0.2,3,0.5,1)[clock/2], mix: rrand(0.6,0.8) do
66
67       play (ring 51,51,39,63)[tick] - 32 + ((t.sec)),
68         attack: (ring 2,0.1,1,0.1)[clock/4], release: [1,2,3,4,8,16].choose,
69         amp: (ring 1.66, 1)[clock/3] * rrand(1.1,1.4) - ((t.sec/60 * 2))
70
71     end #fx
72
73     sleep (ring 1,2,0.5,1,0.5)[clock/2] * 4
74   end
75 end #beep2
76 #####
77 sleep 16 if delay = 1 #delay start?
78 #####
79
80 live_loop :ride1 do
81   with_bpm myBPM do
82     sync :metro1
83
84     with_fx :echo, phase: (ring 1.5, 2, 3, 2)[clock/4], mix: 0.5, reps: 2 do
85
86       use_synth :noise
87       play 60, amp: 0.10,attack: 0.2,release: rrand(1.0,1.3),pan:rrand(-1,1),pan_slide: 0.25
88
89       sleep 3
90
91       use_synth :gnoise
92       play 60, amp: 0.20,attack: 0.1,release: rrand(1.1,1.3),pan:rrand(-1,1),pan_slide: 0.05
93
94       sleep 9.0 / 2
95
96     end #fx
97   end
98 end #ride
99 #####
100 sleep 16 if delay = 1 #delay start ?
101 #####
102 with_fx :slicer, phase: 0.25, mix: 0.5, smooth_up: 0.1, smooth_down: 0.1 do
103   with_fx :slicer, phase: 0.5 do
104     with_fx :echo, phase: 0.14, mix: 0.8 do
105     #####
106 live_loop :beep1 do
107 with_bpm myBPM do
108 sync :metro2
109
110 myScale = scale_names.choose
111 use_synth [:pulse,:growl,:beep,:growl,:prophet].choose
112
113 if one_in(2)
114
115 with_fx :echo, phase: (ring 0.2,3,0.5,1)[clock/3], reps: 2 do

```


```

116   with_fx :pitch_shift, pitch: [-8,-4,0,0,4,8].choose,
117         window_size: (rrand(0.001,0.05)+(t.sec/[1000,2000,600]).choose) do
118   x = (ring 51,51,39,63)[clock/2] + (t.sec/(ring 2,3,10)[tick])
119   play_pattern scale(x, myScale),release:0.1,amp:(ring 1.333, 1)[clock/3] * 2.4
120   end #fx
121 end #fx
122
123 else
124
125 with_fx :echo, phase: (ring 0.2,3,0.5,1)[clock/3], reps: 2 do
126   x = (ring 51,51,39,63)[clock/2] + (t.sec/(ring 2,3,10)[tick])
127   play_pattern scale(x, myScale), release: 0.1, amp: (ring 1.6, 0.8)[clock/3] * 2
128 end #fx
129
130 end #if
131
132 sleep (ring 2,1,0.5)[clock/4] * 1
133
134 end #beep1
135 #####
136     end #fx
137     end #fx
138     end #fx
139 end #fx
140 #####
141 sleep 16 if delay = 1 #delay start ?
142 #####
143 live_loop :kick do
144   with_bpm myBPM do
145     x = tick
146     sync :metro2
147     sample :bd_haus, amp: (ring 0.2,0.8,0.2,1)[x] + 4
148     sample :bd_klub, amp: (ring 1.1,0.7,1.5,0.6)[x] + 7
149     sleep (ring 1,2,1,1, 1,1,1,1, 1,1,1,2, 1,1,1,1, 1,1,1,2, 1,1,1,1)[x/24]
150   end #myBPM
151 end #kick
152 #####
153 live_loop :bass do
154   sync :metro1
155   with_fx :slicer, phase: (ring 0.5,0.2,0.5,0.1)[tick/4] do
156     with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(6000,40000) do
157       with_fx :normaliser, level: 4, mix: 0.7 do
158         with_fx :flanger, phase: (ring 0.02,1,0.05,0.2,0.5,0.75)[tick/4] do
159           sample [:bass_thick_c, :bass_hit_c].choose, finish: 0.2, rate: 1.0/[2,3].choose, amp: 2.8
160         end #fx
161       end #fx
162     end #fx
163   end #fx
164   sleep 3
165 end
166 #####
167 live_loop :ride2 do
168   with_bpm myBPM do
169     t = Time.new
170     with_fx :slicer, phase: 0.5 do
171       use_synth :prophet
172       play ( (t.sec/3) + 36 - rand_i(36)), sustain: 4, release: 4, amp: rrand(1,6),
173         pan: rrand(-0.75,0.75), pan_slide: 0.15
174     end #fx
175     sleep (ring 3,3,6, 3,3,12)[clock/2] * 4.0
176   end #myBPM

```

```
177 end #bass
178 #####
179 live_loop :ride3 do
180   use_synth :cnoise
181   with_bpm myBPM do
182     play 60, release:0.05,amp:(ring 2,1.7,1.3,1.7)[tick]-1.2, pan:rrand(-0.75,0.75), pan_slide:0.15
183     sleep (ring 3,3,6, 3,3,1.5)[clock/24] / 2.0
184   end #myBPM
185 end #ride 3
186 #####
187 end #compressor
```


42. "on set"

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-onset.mp3
<pre> 01 # Alexandre rANGEL "on set" v03 02 # 23-Out-2016 / Sonic Pi 2.11 dev 03 04 use_bpm 140 05 x = 1 06 ##### 07 live_loop :onset do 08 if one_in(8) 09 with_fx :echo, phase: 1, decay: [1,2,3,4].choose,mix:[0,0,0,0,0.5,0.7].choose do 10 sample [:loop_industrial,:loop_garzul].choose, onset: x+rand_i(10), 11 rate: [1,1,1,1,1,1,-0.5,0.5,0.333].choose, amp: 2.4, 12 pan: [-0.6,-0.3,0.3,0.6].choose, pan_slide: [0.1,0.2,0.5].choose 13 end 14 else 15 myRate = rrand(0.93,1.0) 16 sample :loop_amen, onset: x, rate: myRate, amp: 2.4 17 end 18 sleep 0.5 19 x = x + [1,1,1,1,1,0,-1,-2,-4,2].choose 20 end 21 ##### 22 with_fx :slicer, phase: 0.5 do 23 live_loop :notes do 24 with_bpm 140/[1,2,3,4,8,9,16].choose do 25 if one_in(3) then 26 with_fx :whammy, transpose: -12, grainsize: rrand(0.001,0.1), mix: 0.6 do 27 with_fx :wobble, phase: 2, mix: 0.6 do 28 use_synth [:pulse,:pulse,:beep].choose 29 with_fx :slicer, phase: (ring 0.25,0.25,0.5,0.25,0.5,1,0.1).tick do 30 play scale([:c4,[:e3,:e4].choose].choose,:gong).tick, amp: 0.5, release: 3 if one_in(3) 31 end 32 end 33 end 34 end 35 end 36 sleep 1 37 end 38 end </pre>	

43. "starting euclides"


Linha **22**: Acionamento de *sample* com distribuição de probabilidade euclidiana.

Linhas **34 e 35**: Seleção aleatória do sintetizador que tocará as próximas quatro notas.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-euclides.mp3
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "starting euclides" v02 02 # 30-Oct-2016 / Sonic Pi 2.11dev 03 04 use_bpm 120 05 set_sched_ahead_time! 0.1 06 set_volume! 1.6 07 ##### 08 live_loop :beat1 do 09 sample :elec_bong, amp: 1.5 if (spread 3, 8).tick 10 sample :bd_haus, amp: 2 if (spread 1, 4).look 11 sleep 0.25 12 end 13 ##### 14 x = 0 15 live_loop :beat2 do 16 p = (ring 0.25,0.1,0.25,0.5,0.25,0.2)[x] 17 x = x + 1 18 t = tick 19 22.times do 20 with_fx :echo, phase: p, phase_slide: 6, decay: 2 do 21 with_fx :reverb do 22 sample :elec_ping, amp:0.66 if (spread 7,(ring 11,10,12,11,14,21,28,11)[t])[t] 23 end 24 end 25 sleep 0.25 26 end 27 sleep 12 * 0.25 28 end 29 ##### 30 live_loop :notes do 31 t = tick 32 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do #2,0.5,0.25,0.1,0.05 33 with_fx :compressor, slope_above: 0.5, slope_below: 1.2, mix: 0.8 do 34 use_synth (ring :fm,:chipbass,:chiplead,:prophet,:square,:tb303,:piano,:noise).choose 35 4.times do 36 play [scale(60,:chinese)[t],scale(60,:chinese).choose].choose, 37 divisor: 8, depth: 4, pulse_width: 0.75, attack: 3, sustain: 0, release: 8, 38 pan: [-1,1].choose, pan_slide: [2,4].choose, amp: 0.555 39 sleep 8 40 end 41 end 42 end 43 end </pre>

44. "oh, Euclides"


Linhas 4 a 9: Ritmo percussivo programado com algoritmo de distribuição euclidiana.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-ohEuclides.mp3
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25	<pre> # Alexandre rANGEL "oh euclides" v1 # 5-Nov-2016 / Sonic Pi 2.11 live_loop :euclid_beat do sample :tabla_tas3, amp: 1.5 if (spread 3, 8).tick sample :elec_blip2, amp: 0.9 if (spread 7, (ring 11,12,22)[look/16]).look sample :bd_fat, amp: 7 if (spread 1, 4).look sleep 0.125 end ##### sleep 4 ##### live_loop :notas do use_synth :pluck play scale([:e3,:c6].choose,:chinese).choose, attack: 0.1, sustain: 0.1, release: 0.1 sleep 0.125 end ##### sleep 8 ##### live_loop :notas do use_synth :blade play scale(:e3,:spanish).choose, attack: 0.1, sustain: 0.1, release: 2 sleep 0.125 * 8 end </pre>

45. "discovering myself"

Linha **5**: Várias opções de velocidade de andamento.

Linhas **13** e **32**: Controlam a quantidade de vezes que o trecho deverá ser repetido. Essa composição não tem o comando *live_loop*, como têm as outras obras apresentadas.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-discovering.mp3
<pre> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 </pre>	<pre> # Alexandre rANGEL "discovering myself" v1 # 13-Nov-2016 / Sonic Pi 2.11 set_recording_bit_depth! 32 use_bpm 45/1.5 #60, 45, 45/1.5, 45/2, 45/4, 45/8, 45/16 start = 0 with_fx :reverb, mix: 0.5 do with_fx :compressor, pre_amp: 1.5, threshold: 0.5, slope_above: 2, slope_above: 0.7 do lfo = range(0.0, 1.0, 0.0045).mirror 323.times do x = tick+start y = (ring 12,8,8,9,8,8,7)[x/48] with_fx :wobble, res: lfo[x], res_slide: 0.12, mix: ring(0.53,0,0.72,0)[x] * lfo[x] do print x print lfo[x] use_synth (ring :chiplead, :chipbass)[x/48] play scale(:c,:spanish)[x], pan: -1 if (spread 3, y)[x] use_synth :piano play scale(:c,:spanish)[x], amp: rrand(1.8,2), pan: 1 if (spread 3, 8)[x] == false end sleep 0.125 end #loop end end end </pre>

46. "good winds"

Linha 6: Configura a gravação de áudio para o padrão de qualidade de 32 *bits* (o padrão é a qualidade de CD de áudio: 16 *bits*).

Linha 7: Ajusta a afinação especial do Lá em 432 *hertz*.

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-good-winds.mp3
<pre> 01 # Alexandre rANGEL "good winds" v42 02 # 20-Nov-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 #good winds carry me to a journey to the inner space 05 06 set_recording_bit_depth! 32 07 use_cent_tuning -31.76665363342928 08 set_volume! 0.14444 09 use_bpm 64 10 set_sched_ahead_time! 4 11 12 with_fx :compressor, pre_amp: 0.777, amp: 0.777, threshold: 0.6, clamp_time: 0.015, relax: 0.05, 13 slope_above: 0.4444, slope_below: 1.1, mix: 0.9 do 14 15 with_fx :slicer, phase: 0.008, mix: 0.84 do 16 with_fx :slicer, phase: 0.64, slope_up: 0.001, slope_down: 0.01, mix: 0.3 do 17 18 live_loop :universe do 19 with_bpm 16 do 20 t = tick 21 print status 22 23 with_fx :pitch_shift, pitch: [rand(1),rand(4),rand(8),8,12,rand(16)].choose, 24 pitch_slide: [0.125,0.5,1,2,4,8,16].choose, window_size: rrand(0.0001,[0.001,0.01,0.1,1].choose), 25 mix: [0,rrand(0.3,0.8)].choose, mix_slide:[0.5,1,2,4].choose do 26 with_fx :ring_mod, freq: rrand(20,70), freq_slide: [0.5,1,2,4,8].choose, 27 mix: rrand(0.05,0.66), mix_slide:[0.25,0.5,1,2,4].choose do 28 with_fx :flanger, phase: [0.125,0.25,0.5,1,4].choose, phase_slide: [0.1,0.5,1,2,4,8].choose, 29 mix: rrand(0.0,0.7), mix_slide:[0.5,1,2,3,4,5].choose do 30 with_fx :vowel, vowel: [1,2,3].choose, voice: [1,2,3].choose, 31 mix: rrand(0.0,0.9), mix_slide: [0.25,0.5,1,2,4,8,16,32].choose do 32 with_fx :bitcrusher, bits: rrand(14,16), bits_slide: 0.1, sample_rate: rrand(20000,44000), 33 sample_rate_slide: [0.125,0.25,0.5,1,2,4,8,16].choose, mix: rand(0.66), 34 mix_slide: [0.5,1,2,4].choose do 35 with_fx :octaver, mix: rrand(0.3,0.93), mix_slide: [0.5,2,4,12].choose do 36 with_fx :wobble,phase:0.5,mix:rrand(0.1,0.49),mix_slide:[0.5,2,4].choose do 37 with_fx :ring_mod, freq: rrand(30,70), freq_slide: [0.25,0.5,1,2].choose, mix: rrand(0.05,0.5) do 38 with_fx :ixi techno, mix: rrand(0,rand(0.7)), mix_slide: [0.5,2,4,12].choose, 39 phase: rand(2), phase_slide: [0.125,0.25,0.5,1,2,4,8].choose, res: rand(0.7) do 40 with_fx :octaver, sub_amp: rrand(0.7,2.2), subsub_amp: rrand(0.7,2.2), 41 mix: rrand(0.0,rand(0.7)), mix_slide: [0.5,2,4,1,8].choose do 42 with_fx :flanger, feedback: rand(0.6), feedback_slide: rand(0.6), 43 depth: [rand(2),rand(8),rand(16),rand(24)].choose, depth_slide: [0.5,2,4,8].choose, 44 phase: (ring 1,0.5,0.25,2,4)[t], phase_slide: [0.5,1,2,2,4,8,16].choose, 45 mix: rrand(0.2,0.6), mix_slide: [0.5,2,4].choose do 46 with_fx :whammy, mix: rrand(0.0,rand(0.5)), mix_slide: [0.25,2,4,8].choose, 47 transpose: rrand(-32,[16,24].choose), transpose_slide: 3, 48 grainsize: [rand(0.05),rand(0.2)].choose, grainsize_slide: [0.5,2,4,8].choose do 49 with_fx :octaver, mix: rrand(0.0,rand(0.7)), mix_slide: [0.5,2,4,8,8].choose do </pre>	

```

50 with_fx :vowel, vowel_sound: [1,4,4,4,5].choose, voice: [3,4].choose, mix: rrand(0.2,0.77),
51   mix_slide: [0.2,0.5,1,2,4,12].choose do
52
53   x1 = scale(:e3,:egyptian).choose
54   use_synth [:hoover,:growl,:growl].choose
55
56   mynote1 = play x1, amp: rrand(0.1,0.25), note_slide: [1,2,3,4,8].choose,
57     attack: [2,3,4,8].choose * 1.5, sustain: 1, release: 6 * 1.5, pan: -1
58   print 'x1'
59
60   sleep 0.3 * 1.5
61
62   x1 = scale([:e2,:e3,:c4].choose,:egyptian).choose
63   x2 = x1 + 3
64   use_synth [:hoover,:growl,:growl].choose
65   mynote2 = play x2, amp: rrand(0.1,0.25), note_slide: [1,2,3,4].choose,
66     attack: [2,3,4].choose * 1.5, sustain: 1, release: 4 * 1.5, pan: +1
67   print 'x2'
68
69   sleep 0.4 * [1.5,2,3,4].choose
70
71   x1 = scale(:e2,:egyptian).choose
72   x3 = x1 + 5
73   use_synth [:hoover,:growl,:growl].choose
74   mynote3 = play x3, amp: rrand(0.1,0.25), note_slide: [1,2,3,4,8].choose,
75     attack:[6,8,12].choose, sustain:0, release:12, pan:[-1,1].choose, pan_slide: [0.1,0.25,0.5].choose
76   print 'x3'
77
78   sleep 0.5 * [1.5,2,3,4].choose
79
80   4.times do
81     x1 = scale([:e2,:e3].choose,:egyptian).choose
82     control mynote1, note: x1, amp: rrand(0.22,0.46), amp_slide: 0.2,
83     note_slide: [0.25,0.5,1,2,4].choose
84     print 'x1'
85     sleep [0.3,0.4,0.5,0.6].choose * [1.5,2,3,4].choose
86     x2 = x1 + 2
87     control mynote2, note: x2, amp: rrand(0.22,0.42), amp_slide: 0.2,
88     note_slide: [0.3,0.5,1,2,4].choose
89     print 'x2'
90     sleep [0.2,0.4,0.6].choose * [1.5,2,3,4].choose
91     x3 = x1 + 5
92     control mynote3, note: x3, note_slide: [0.5,1,2,4,8].choose,
93     amp: rrand(0.22,0.33), amp_slide: 0.2, pan: [-1,1].choose, pan_slide: [0.5,1,2,4].choose
94     print 'x3'
95     sleep [0.2,0.3,0.4,0.5].choose * [1.5,2,3,4].choose
96   end
97
98   sleep 0.15 * [0.5,1,1.5,2].choose
99
100  end
101  end
102  end
103  end
104  end
105  end
106  end
107  end
108  end
109  end
110  end

```

```


111 end
112 end
113 end
114 end
115
116 end
117 end
118 end
119
120 sleep 12
121
122 with_fx :reverb, mix: 0.777 do
123
124 lfo = range(0.0, 1.0, 0.00375).mirror
125
126 live_loop :arp do
127 with_bpm 32 do
128 x = tick
129 y = (ring 12,8,8,9,8,8,7)[x/48]
130
131 with_fx :pitch_shift, pitch: -8+rrand(-1,1), pitch_slide: [0.5,1,2].choose,
132 window_size: rrand(0.0001,[0.001,0.01,0.1].choose),mix: rrand(0.5,0.9) do
133
134 with_fx :flanger, phase: [0.5,1,2,3,4].choose, mix: [0,0,0,0,1].choose do
135
136 with_fx :wobble, res: lfo[x], res_slide: 0.12, mix: ring(0.3,0,0.55555,0)[x] * lfo[x] do
137
138 print "lfo is #{lfo[x]}" if one_in(6)
139
140 use_synth (ring :piano, :pluck)[x/48]
141 play scale(:c3,:spanish, num_scales: [1,3,3,5].choose)[x],
142 amp: rrand(1.0,3.3) * 3.33 * 1.12, pan: -1 if (spread 3, y)[x]
143
144 use_synth :fm
145 play scale(:c3,:spanish, num_scales: [1,3,3,5].choose)[x], amp: rrand(1.0,3.3) * 3.7, pan: 1,
146 divisor: rand(2), depth: rand(2) if (spread 3, 8)[x] == false
147
148 end
149 end
150 end
151
152 sleep 0.125 * [0.25,0.5,0.5,0.5,1,1,1,1,2,2,2,4].choose * 2
153
154 end
155 end
156
157 end #loop
158
159 end #compressor
160 sleep 12
161
162 with_fx :reverb, mix: 0.4 do
163 live_loop :tabla do
164 t2 = tick
165 x2 = (ring 5,4,7)[(t2/(48*2.4)).to_int]
166 y2 = (ring 11,12,13)[(t2/(64*2.4)).to_int]
167 sample :bd_fat, amp: 27 *rrand(1,1.1) if spread(1,4)[t2]
168 sample :tabla_tas2, amp: 2.6 *rrand(1,1.1), rate: rrand(0.98,1.02) if spread(x2,y2)[t2]
169 sleep 0.125
170 end
171 end

```

47. "this is a trip"

Linhas **12 a 22**: Sistema de escolha de notas baseado nas notas escolhidas anteriormente.

Linha **26**: Esse efeito, se dentro do *loop*, distorce o som, variando, a cada passagem, a taxa de amostragem e a porcentagem de aplicação do efeito (*bitcrusher*).

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-trip.mp3
<pre> 01 # Alexandre rANGEL 'this is a trip' v10 02 # 27-Nov-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 set_recording_bit_depth! 32 05 set_sched_ahead_time! 4 06 use_bpm 96 07 note1 = 60; note2 = 63 08 arrangement = true 09 10 live_loop :perc do 11 12 note1previous = note1 13 note1 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).tick if one_in(2) 14 note1 = note1previous - 1 if one_in(6) 15 note1 = note1previous - 2 if one_in(11) 16 note1 = note1previous if one_in(8) 17 18 note2previous = note2 19 note2 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).choose if one_in(2) 20 note2 = note2previous - 1 if one_in(4) 21 note2 = note2previous - 2 if one_in(8) 22 note2 = note2previous if one_in(6) 23 24 print "note1: #{note1}"; print "note2: #{note2}" 25 26 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(100,44000), mix: rrand(0.2,0.8) do 27 28 if one_in(3) 29 #note1 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).tick if one_in(2) 30 sample [:elec_plip,:elec_ping].choose, rpitch: note1, amp: 2.0 + rand(0.5) 31 else 32 #note2 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).choose if one_in(2) 33 sample [:elec_plip,:elec_ping].choose, rpitch: note2, amp: 2.0 + rand(0.5) 34 end 35 36 end #fx 37 38 sleep 0.25 39 end 40 ##### 41 sleep 18 if arrangement == true 42 ##### 43 live_loop :arp1 do 44 t3 = tick 45 use_synth [:piano,:beep,:chiplead,:chiplead,:hollow,:pluck].choose if one_in(4) 46 with_fx :flanger, phase: [1,2,4].choose, phase_slide: [1,2].choose, mix: 0.5 do 47 with_fx :ring_mod, freq: rrand(30,90), freq_slide: 1, 48 phase: [0.25,0.5].choose, mix: rrand(0.3,0.6) do 49 with_fx :ring_mod,freq:rand(100),freq_slide:1,phase:[0.25,0.5].choose,mix:rrand(0.3,0.6) do </pre>	

```
50     with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do
51     if one_in(3)
52         play scale((ring(:e2,:g2,:c3)[t3/24],:blues_major,num_octaves: 1)[t3],
53             release: 2.5 * [1,1,1,2].choose
54     else
55         play scale((ring(ring :e2,:f3)[t3/64],:g2)[t3/16], :blues_major,
56             num_octaves: 1).choose, release: 2.5 * [1,1,1,2].choose
57     end
58     end
59     end
60     end
61     end
62     sleep 1.5
63     sleep 1.5 if one_in(16)
64     sleep 3 if one_in(24)
65 end
66
67 sleep 12 if arrangement == true
68
69 ##| live_loop :kick do
70 ##|   sample :bd_fat, amp: 3+rand(1) if one_in([3,4].choose)
71 ##|   sleep 0.25
72 ##| end
73
74 sleep 12 if arrangement == true
75 sleep 0.25
76
77 live_loop :drums do
78     with_fx :compressor do
79         sample :bd_klub, amp: 8+rand(0.4)
80         sample :drum_bass_soft, amp: 2+rand(1.4)
81     end
82     sleep 1
83 end
```

48. "dive"

Linhas **28** a **34**: Uma chance em três (33%) de tocar a primeira nota e 77% de chance de tocar a segunda nota.


	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-dive.mp3
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL 'this is a trip' v10 02 # 27-Nov-2016 / Sonic Pi 2.11 03 04 set_recording_bit_depth! 32 05 set_sched_ahead_time! 4 06 use_bpm 96 07 note1 = 60; note2 = 63 08 arrangement = true 09 ##### 10 live_loop :perc do 11 12 note1previous = note1 13 note1 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).tick if one_in(2) 14 note1 = note1previous - 1 if one_in(6) 15 note1 = note1previous - 2 if one_in(11) 16 note1 = note1previous if one_in(8) 17 18 note2previous = note2 19 note2 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).choose if one_in(2) 20 note2 = note2previous - 1 if one_in(4) 21 note2 = note2previous - 2 if one_in(8) 22 note2 = note2previous if one_in(6) 23 24 print "note1: #{note1}"; print "note2: #{note2}" 25 26 with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(100,44000), mix: rrand(0.2,0.8) do 27 28 if one_in(3) 29 #note1 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).tick if one_in(2) 30 sample [:elec_plip,:elec_ping].choose, rpitch: note1, amp: 2.0 + rand(0.5) 31 else 32 #note2 = scale(-16,:blues_minor,num_octaves: 3).choose if one_in(2) 33 sample [:elec_plip,:elec_ping].choose, rpitch: note2, amp: 2.0 + rand(0.5) 34 end 35 36 end #fx 37 38 sleep 0.25 39 end 40 ##### 41 sleep 18 if arrangement == true 42 ##### 43 live_loop :arp1 do 44 t3 = tick 45 use_synth [:piano,:beep,:chiplead,:chiplead,:hollow,:pluck].choose if one_in(4) 46 with_fx :flanger, phase: [1,2,4].choose, phase_slide: [1,2].choose, mix: 0.5 do 47 with_fx :ring_mod, freq: rrand(30,90), freq_slide: 1, 48 phase: [0.25,0.5].choose, mix: rrand(0.3,0.6) do 49 with_fx :ring_mod,freq:rand(100),freq_slide:1,phase:[0.25,0.5].choose,mix:rrand(0.3,0.6) do 50 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5].choose do 51 if one_in(3) </pre>


```

52 play scale((ring :e2,:g2,:c3)[t3/24],:blues_major,num_octaves: 1)[t3],release: 2.5 * [1,1,1,2].choose
53     else
54         play scale((ring(ring :e2,:f3)[t3/64],:g2)[t3/16], :blues_major,
55             num_octaves: 1).choose, release: 2.5 * [1,1,1,2].choose
56         end
57     end
58 end
59 end
60 end
61 sleep 1.5
62 sleep 1.5 if one_in(16)
63 sleep 3 if one_in(24)
64 end
65 #####
66 sleep 12 if arrangement == true
67 #####
68 ##| live_loop :kick do
69 ##| sample :bd_fat, amp: 3+rand(1) if one_in([3,4].choose)
70 ##| sleep 0.25
71 ##| end
72 #####
73 sleep 12 if arrangement == true
74 sleep 0.25
75 #####
76 live_loop :drums do
77     with_fx :compressor do
78         sample :bd_klub, amp: 8+rand(0.4)
79         sample :drum_bass_soft, amp: 2+rand(1.4)
80     end
81     sleep 1
82 end


```

49. "12 hours of into the night time"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-12hours.mp3
<pre> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 </pre>	<pre> # Alexandre rANGEL "12 hours of into the night time" v17 # 11-Dec-2016 / Sonic Pi 2.11 use_bpm 12 #24 set_recording_bit_depth! 32 set_sched_ahead_time! 16 set_volume! 0.8 with_fx :mono, mix: 0.333 do with_fx :compressor, mix: 0.5 do with_fx :compressor do ##### live_loop :xyz do with_bpm 12 do with_fx :echo, phase: [0.01,1,2].choose, mix: 0.5, decay: 2 do with_fx :pitch_shift, pitch: -16, pitch_dis: rand(0.1), window_size: rrand(0.0001,0.11),pitch_slide: [0.25,0.5,1,2,4,8].choose,mix: 0.5 do ([1,2,3,4].choose).times do x = tick use_synth [:fm,:mod_fm,:dtri,:pluck].choose with_fx :flanger, mix: rand(1), phase: [2,4,8,16,32].choose do with_fx :vowel, voice: [0,0,0,1,2,3].choose, vowel: [1,2,3,4,5].choose, vowel_slide: [1,2,4].choose, mix: 0.7 do with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(4000,44000), mix: rand(1) do with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-1,1), pitch_dis:rand(0.1), window_size: rrand(0.0001,0.11) do with_fx :flanger, mix: rand(1), phase: rrand(0.01,0.2), mix: rand(1) do play scale([:c0,:g0].choose,:minor,num_octaves: 2).choose, attack: [4,6,8,12,16].choose, release: [4,6,8,12,16].choose, pan: (ring -1,1)[x], amp: rrand(1.6,1.9), amp_slide: 2, divisor: [1,2,4,8,9,12,16].choose, depth: rand(8) end end end end end sleep [1,2,4,4,4,6,6,6,6,8,8].choose end end end end end end end end end end ##### live_loop :cem do with_bpm 60 do with_fx :slicer do with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(1000,44000), mix: 0.5 do </pre>



```
55     use_synth [:mod_fm,:fm].choose
56     play scale(:c2,:blues_minor).choose, attack: 2, release: 2,
57         divisor: rand(4), depth: rand(4), amp: rrand(1.4,2.2)
58     end
59 end
60 sleep 2
61 end
62 end
63 #####
64 live_loop :drums1 do
65   with_bpm 60 do
66     sample :bd_haus if spread(1,4).tick
67     sample :bd_fat, amp: 4 if spread(1,2).look
68     sleep 0.5
69   end
70 end
```

50. "the encounter"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/
<pre> 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 </pre>	<pre> # Alexandre RANGEL "the encounter" v10 # 11-Dec-2016 / Sonic Pi 2.11 set_recording_bit_depth! 32 set_sched_ahead_time! 4 use_bpm 111 ##### live_loop :xx do with_bpm 222 do with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,-0.1), window_size: [rrand(0.001,0.01),rrand(0.01,0.1)].choose, mix: rrand(0.5,1) do with_fx :slicer, phase: 1.0/12 do with_fx :slicer, phase: 1.0/6 do with_fx :slicer, phase: 1.0/3 do use_synth :pluck play scale(:e3,[:diminished,:diminished2].choose,num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7, amp: rrand(1.0,1.3) sleep 0.015 play scale(:e1,:e2).choose,[:diminished,:diminished2].choose, num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7, amp: rrand(1.0,1.3) sleep 0.015 play scale(:e1,:e2).choose,[:diminished,:diminished2].choose, num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7, amp: rrand(1.0,1.3) sleep 0.97 sleep 1 if one_in(6) end end end end end end ##### sleep 8 ##### #with_fx :echo, phase: 1, decay: 4, mix: 0.5 do live_loop :zzz do with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-8,-0.1), window_size: [rrand(0.001,0.01),rrand(0.01,0.1)].choose, mix: rrand(0.5,1) do with_fx :panslicer, wave: rand_i(3), smooth: rand(0.5) do with_fx :slicer, phase: [0.5,0.25,0.125].choose, mix: 0.7 do with_fx :slicer, phase: [2,1,0.5].choose, mix: 0.7 do with_bpm [11,22,44].choose do use_synth :mod_pulse play scale(:e3,[:diminished,:diminished2].choose, num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7, divisor: rand(16), depth: rand(16) sleep 0.015 play scale(:e1,[:diminished,:diminished2].choose, num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7 sleep 0.015 play scale(:e0,[:diminished,:diminished2].choose, num_scales:[1,2,3].choose).choose, release: rrand(0.4,0.6) + 0.7 sleep 0.97 end end end end end end </pre>

```
55     end
56   end
57   end
58 end
59   sleep 1 if one_in(4)
60 end
61 #####
62 sleep 16
63 #####
64 with_fx :echo, phase: 0.25, mix: 0.3, decay: 2 do
65   live_loop :beat1 do
66     with_fx :bitcrusher, bits: rand(8), mix: 0.5 do
67       with_fx :bitcrusher, bits: rand(16), mix: 0.5 do
68         sample :bd_haus, amp: rrand(1.4,1.6)
69         sample :bd_tek, amp: 1.6 if spread(1,4).tick
70       end
71     end
72     sleep 1
73   end
74 end
75 #####
76 sleep 14
77 #####
78 live_loop :beat2 do
79   if spread(5,7).tick
80     sample :elec_cymbal, finish: rrand(0.09,0.11), amp: rrand(0.6,0.8)
81   end
82   sleep 1.0/4
83 end
```

51. "slowly melting the city"

	www.alexandrangel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-melting.mp3
	www.freesound.org/people/Omar%20Alvarado/sounds/115203 www.freesound.org/people/johnnypanic/sounds/320817 www.freesound.org/people/ArcTis/sounds/347652
	<pre> 1 # Alexandre rANGEL "slowly melting the city" v13 2 # 25-Dec-2016 / Sonic Pi 2.11.1 3 4 use_bpm 62 5 set_sched_ahead_time! 8 6 set_volume! 0.8 7 8 ufo = 'C:/samples/ufo.aif'; bass = 'C:/samples/bass-slice.wav'; kick = 'C:/samples/kick-perc.wav' 9 ##### 10 live_loop :ufo do 11 with_fx :whammy, transpose: [8,12,16].choose, mix: 0.5 do 12 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1].choose, mix: rrand(0.3,0.7) do 13 sample ufo, rate: 0.5, amp: 4.2, pan: -1, attack: 8 14 if one_in(2) 15 sample ufo, rate: 0.25, finish: 0.5, amp: 12, pan: 1, attack: 8 16 else 17 sample ufo, rate: 0.25, start: 0.5, amp: 12, pan: 1, attack: 8 18 end 19 end 20 end 21 sleep sample_duration ufo, rate: 0.5 22 end 23 ##### 24 sleep 32 25 ##### 26 with_fx :flanger, phase: 1 do 27 with_fx :echo, phase: 0.5, reps: 2 do 28 live_loop :bass1 do 29 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,2].choose do 30 sample bass, attack: 0.15, release: 2, amp: rrand(7,9) + rand(3), 31 rpitch: scale(:c4,:blues_minor,num_scales:3).choose,pan: [1,0.5,1].choose 32 sleep 2 33 end 34 sleep 2 if one_in(2) 35 end 36 end 37 end 38 ##### 39 sleep 16 40 ##### 41 with_fx :reverb, mix: 0.7 do 42 with_fx :flanger, phase: 4 do 43 with_fx :flanger, phase: 1 do 44 with_fx :echo, phase: 0.5, reps: 2 do 45 live_loop :bass2 do 46 with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1,2].choose do 47 with_fx :pitch_shift, pitch: rrand(-10,10), window_size: 0.01 do 48 sample bass, attack: 0.15, release: 2, amp: rrand(6,10) + rand(3), 49 rpitch: scale(:c4,:blues_minor,num_scales:3).choose, pan: [-1,-0.5,-1].choose 50 end </pre>


```

51         end
52         sleep 2
53         sleep 2 if one_in(2)
54     end
55 end
56 end
57 end
58 end
59 #####
60 sleep 64
61 #####
62 live_loop :kick do
63     x = tick
64     s = rrand(0,0.9)
65     with_fx :lpf, cutoff: rrand(80,120), cutoff_slide: 2 do
66         with_fx :slicer, phase: [0.25,0.5,1].choose do
67             with_fx :pitch_shift,pitch: rrand(-17,-15), window_size: rrand(0.005,0.010) do
68                 sample kick, amp: 1.85+rand(0.1), rate: 0.4+rand(0.1) if spread(7,[11,22].choose)[x]
69                 sample kick, amp: 1.85+rand(0.1), rate: 0.8+rand(0.1) if spread(1,[4,8].choose)[x]
70             with_fx :flanger, phase: [0.25,0.5,1,1.5].choose do
71                 with_fx :echo, reps: 2, phase: [0.25,0.333].choose do
72                     sample kick, amp: rrand(1.85,2.1), pan: [-1,1].choose,
73                         start: s, finish: s+0.1, rate: rrand(1.5,2.5) if spread(5,[7,9].choose)[x]
74                 end
75             end
76         end
77     end
78 end
79     sleep 0.5
80 end
81 #####
82 sleep 8
83 #####
84 live_loop :clap do
85     y = tick
86     with_fx :whammy, transpose: [-16,-12,-10,-8,-4,-2].choose, mix: rrand(0.2,0.4) do
87         sample :elec_blip, pan: rrand(-0.2,0.2), rate: [-1,-0.8,0.8,1].choose, finish: rrand(0.5,0.8),
88             amp: rrand(1.2,2)+rand(3) if spread(2,[2,4,4,4,6,6].choose)[y]
89     end
90
91     sample :elec_cymbal, pan: rrand(-0.2,0.2), finish: rrand(0.01,0.48),
92         amp: rrand(0.18,0.333) if spread(8,13)[y]
93     sleep 0.25
94     sleep 0.25 if one_in(4)
95 end
96
97 16.times do
98     sample :bd_haus, amp: rand(2)
99     sample :bd_fat, amp: rand(1)
100     sleep 1
101 end
102 #####
103 live_loop :kick2 do
104     with_fx :bitcrusher, sample_rate: rrand(8000,44000), mix: rrand(0.3,0.7) do
105         sample :bd_haus, amp: 1.8 + rand(0.4)
106     end
107     sample :bd_fat, amp: rand(1)
108     sleep 0.5
109 end

```

52. "i am the knight you are the pilgrim"

Linha **53**: A cada execução do **loop**, uma velocidade de andamento diferente é escolhida (132, 66 ou 33 BPM - batidas por minuto). Essa velocidade influencia o comando de espera (*sleep*), bem como os parâmetros dos efeitos sonoros dentro do *loop*.

	www.alexandrangerel.art.br/mp3/Alexandre_rANGEL-pilgrim.mp3
	<pre> 01 # Alexandre rANGEL "i am the knight you are the pilgrim" v05 02 # 31-Dec-2016 / Sonic Pi 2.11.1 03 04 use_bpm 132 05 set_volume! 0.8 06 set_sched_ahead_time! 4 07 ##### 08 live_loop :clap do 09 with_fx :whammy, pitch: (ring 0,-8,0,-16,0,0).tick, mix: rrand(0.2,0.8) do 10 with_fx :slicer, phase: 0.125/2 do 11 with_fx :echo, phase: 0.25, decay: 16 do 12 with_fx :flanger, phase: [0.125,0.25,0.5,1,2].choose, mix: rrand(0.5,0.9) do 13 sample :drum_cymbal_soft, finish: 0.02, amp: rrand(0.2,0.6) +1, pan: rrand(-0.3,0.3) 14 end 15 end 16 end 17 end 18 sleep 1 19 sleep 4 if one_in(4) 20 end 21 ##### 22 sleep 16 23 ##### 24 live_loop :notes1 do 25 use_synth :beep 26 with_fx :slicer, phase: 0.5 do 27 play [:e3,:g2,:e2,:e4].choose, attack: 3, release: 3, amp: rrand(1,1.3) + 0.7, 28 amp_slide: [1,2].choose, pan: rrand(-0.2,0.2) 29 end 30 sleep 4 31 end 32 ##### 33 sleep 20 34 ##### 35 live_loop :kick1 do 36 x = tick 37 with_fx :flanger, phase: [0.1,0.2,0.25].choose, mix: rrand(0.38,0.66) do 38 if one_in(72) 39 16.times do 40 sample :bd_boom, amp: rrand(2.2,2.4)+2, rate: (ring 0.9,1)[x], finish: 0.4 41 sample :bd_ada, amp: rrand(0.3,0.4), rate: (ring 0.8,1)[x] 42 sleep 1 43 end 44 else 45 sample :bd_ada, amp: rrand(2.2,2.4)-0.4, rate: (ring 0.8,1)[x] 46 sleep 1 47 end 48 end 49 end </pre>


```
50 #####
51 sleep 8
52 #####
53 live_loop :notes2 do
54   with_bpm 132/[1,2,4].choose do
55     with_fx :whammy, pitch: [-24,-16,-12,-8].choose, mix: rrand(0.777,0.9) do
56       with_fx :flanger, phase: [16,8,4,2].choose, mix: rrand(0.5,0.9) do
57         with_fx :echo, phase: 8, reps: 2, decay: 16, mix: 0.333 do
58           with_fx :bitcrusher, bits: [6,8,12,14].choose, mix: rrand(0.2,0.444) do
59             with_fx :slicer, phase: 0.125, mix: 0.777 do
60               use_synth :mod_fm
61               play scale([:e2,:e3,:g2,:g3].choose,:blues_minor).choose,
62                 attack: 6, release: 6, depth: [2,3,4,6,8,12,16].choose,
63                 divisor: [2,3,4,6,8,12,16].choose, amp: rrand(0.02,0.03) + 0.4
64             end
65           end
66         end
67       end
68     end
69   sleep 8
70 end
71 end
```