

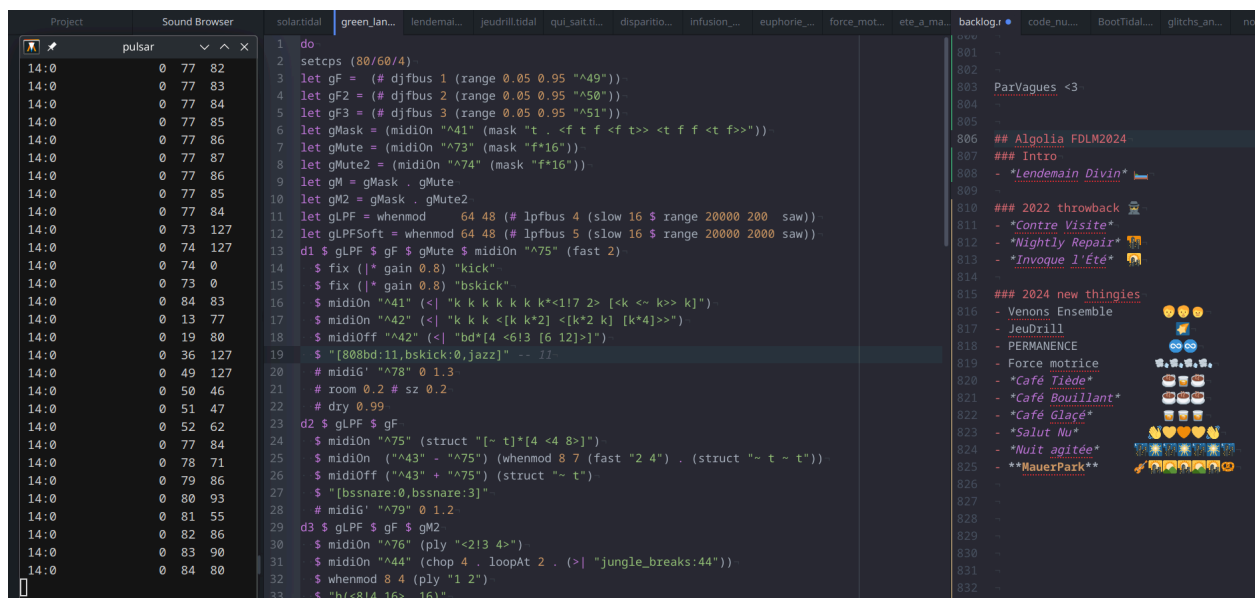
## ParVagues: TidalCycles Livecoding + Ardour DAW + MIDI Input + Audacity Mastering

Je compose mes musiques avec **TidalCycles**, un framework de création musicale permettant de décrire du son avec du code en contrôlant un sampler/séquenceur.

Avec ce framework, je construis chaque morceau piste par piste, faisant boucler des samples ou faisant jouer des séquences à des synthétiseurs ; puis en programmant des effets sonores piste par piste ou en les groupant.

Je connecte ensuite les volumes de chaque piste et certains effets à un contrôleur MIDI, me permettant d'orchestrer ces pistes et de jouer le morceau final en improvisant son intro, ses transitions, et sa conclusion.

Cet équilibre entre code structuré et improvisation libre permet de remettre du vivant dans cette création numérique, faisant de chaque morceau une collaboration entre l'Humain et la Machine.

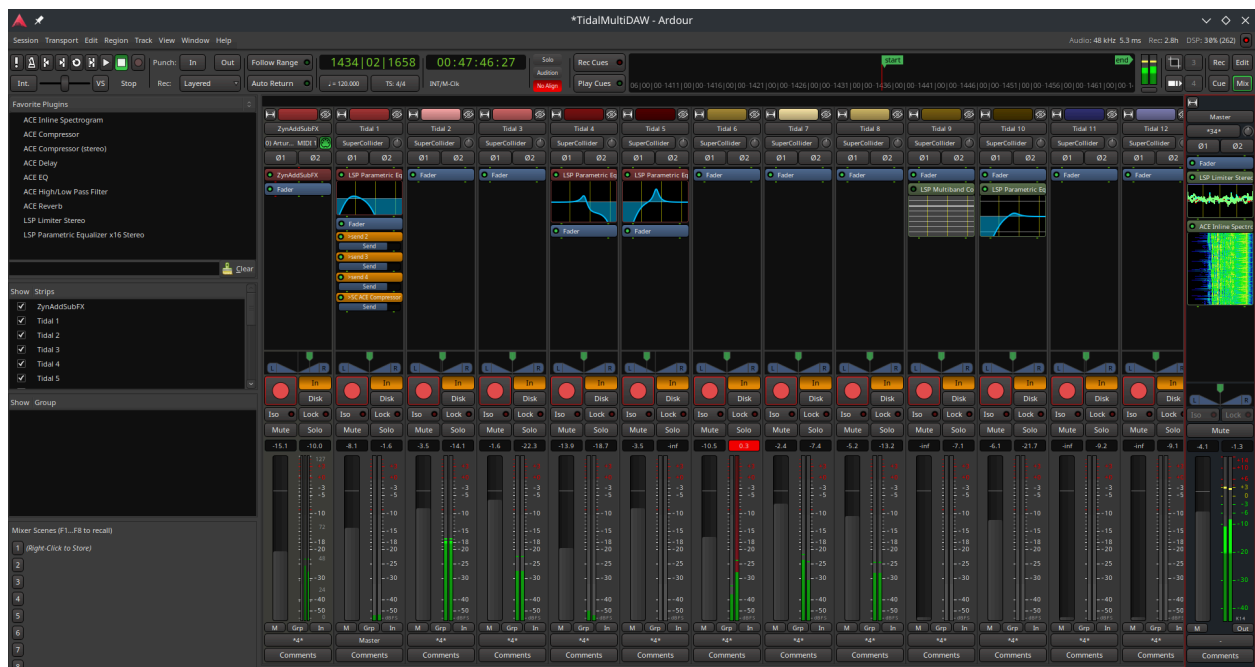


The screenshot displays a livecoding session in Pulsar DAW. The interface is split into three main sections: a Sound Browser on the left, a code editor in the center, and a MIDI piano roll on the right. The Sound Browser shows a list of tracks with volume and pan controls. The code editor displays TidalCycles code for a track named 'pulsar', including definitions for various filters (gF, gF2, gF3), masks (gMask, gMute), and effects (gLPF, gLPFSofT, d1, d2, d3, midIG, midIOff, midIOn). The MIDI piano roll on the right shows a sequence of MIDI notes and events, with some notes highlighted in blue and others in red, indicating different MIDI controllers or parameters being manipulated during the performance.

Environnement live : Code TidalCycles dans Pulsar + AseqDump affichant les séquences MIDI

Mon environnement de composition et de performance live se compose de plusieurs logiciels :

- [Pulsar](#): Éditeur libre permettant de voir et d'exécuter du code avec le package [atom-tidal](#) ; cet éditeur est le successeur du célèbre Atom
- [TidalCycles](#) : framework traduisant le code que j'écris en instructions OSC envoyées au sampler/synthétiseur
- [SuperCollider](#) : plateforme de synthèse auditive transformant les instructions OSC en signaux sonores. J'utilise [SuperDirt](#) pour les samples, de nombreux synthétiseurs libres (dont [un certain nombre](#) créés par le [Santa Clara Laptop Orchestra](#)), et des effets open-source comme les [portages des modules de Mutable Instruments](#)).
- [Ardour](#) : Cette *Digital Audio Workstation* me permet de router chaque piste de mon code séparément, et ainsi d'ajouter des effets ou du postprocessing (Limiteur, compression, ...)
- [AseqDump](#): j'affiche dans une console les séquences MIDI de mon contrôleur pour voir l'input de mes actions et saisir en temps réel leur impact sur le code qu'on entend.



Environnement live : Vue multi-piste d'un morceau dans le DAW Ardour; master final à droite



*Séquences MIDI envoyées par le contrôleur :  
 les positions de chaque fader et chaque potentiomètre  
 sont traduites en valeurs  
 de 0 quand ils sont au plus bas à 127 quand ils sont au max.*

*À mon code d'ensuite les interpréter pour les traduire en  
 changements de volumes, filtres sonores,  
 effets de distorsion ou paramètres d'une reverb...*

14:0	0	52	58
14:0	0	77	7
14:0	0	78	7
14:0	0	79	7
14:0	0	80	7
14:0	0	81	7
14:0	0	82	7
14:0	0	83	7
14:0	0	84	7
14:0	0	13	77
14:0	0	19	80
14:0	0	36	127
14:0	0	49	127
14:0	0	50	46
14:0	0	51	47
14:0	0	52	62
14:0	0	77	0
14:0	0	78	0
14:0	0	79	0
14:0	0	80	0
14:0	0	81	0
14:0	0	82	0
14:0	0	83	0
14:0	0	84	0