

Antologia metapoezji



Barbara Ś., Anonim #1, Anonim #2,
Emilian Semczak, Anonim #3,
Justyna Sobolewska, Amanda Earl,
Nico Vassilakis, Anonim #4, Anonim #5,
Anonim #6, Anonim #7, Anonim #8,
Aleksandra Kostrzewska, Witold Szwedkowski,
Robert Szczerbowski, Marcin Gnyp, Dominika J.,
Piotr Szreniawski, Anonim #9, Piotr Kasperowicz,
David Nadeau, Roman Bromboszcz
Zdjęcie na okładce: H Berends

Antologia metapoezji
wyd. piotrszreniawski
© by Respective Authors 2020
ISBN 978-83-60948-34-7
Lublin 2020

Wstęp

Celem tej antologii jest zachęcenie do pisania metapoezji oraz do jej wykonywania. Nie należy tego zbioru traktować zatem jako czegoś podsumowującego twórczość metapoetycką, ale jako inspirację do własnych działań.

Staralem się przepisywać dokładnie teksty zgłoszone na kartkach. Jeśli gdzieś np. niekonsekwentnie są zastosowane znaki przestankowe albo nawet pojawiają się błędy gramatyczne, to niech Cię to nie zniechęci. Wolalem nie ingerować w zgłoszone treści. Kilkanaście zgłoszeń zostało odrzuconych, nie ze złej woli, tylko z powodu chęci zachowania spójności antologii.

Nie udało się otrzymać wstępnie obiecanego wsparcia (ani w zakresie publikacji, ani w zakresie zorganizowania warsztatów). Swoiste miniwarsztaty zorganizowałem w trakcie prowadzenia zajęć na temat kierownictwa (metapoezja rozumiana tak jak przyjęto w ramach tego projektu to w końcu pewien rodzaj kierowania), stąd pojawiło się kilka zgłoszeń anonimowych.

Bardzo dziękuję wszystkim uczestnikom za udział w antologii, a odbiorców zachęcam do tworzenia i promowania metapoezji (ciekawe, czy znajdzie się ktoś, kto zrobi challenge wykonania wszystkich metawierszy z tej antologii).

Barbara Ś.

WEŻ RÓŻOWY DŁUGOPIS,
NAPISZ MI O MIŁOŚCI ALE BEZ „M”

Anonim #1

Zaczynaj każde zdanie słowem na literę „D”, i kończ każde zdanie słowami „bo tak jest fajnie”.

Anonim #2

Połóż kartkę papieru na podłodze, obłoconymi butami
rób na niej ślady w dynamiczny sposób.

1. Głupi tytuł.
2. Fajna metafora.
3. Trochę przekleństw.
4. Coś o Allahu.

Anonim #3

1. Weź książkę otwórz na 17 stronie i czytaj same samogłoski oraz nagraj to przez dyktafon.
2. Narysuj 100 kółek na kartce
3. Zasłaniaj i odsłaniaj rolety przez 2 minuty i ten dźwięk na dyktafon.

Justyna Sobolewska

40 dkg mąki 20 cukru kostka masła, dwa żółtka jedno jajko - zagnieść i do lodówki i po pół godz na blachę ze śliwkami piec ok 20 min na 180 stopni. Zawsze wychodzi:)

1. uruchom skanowanie antywirusowe ptaków, drzew,
rzek
2. usuń wirus
3. umieść słowo pierwsze obok słowa drugiego
4. umieść słowo trzecie obok słowa drugiego
5. spłącz
6. powtórz

Sekwencja stałych energetycznych:

- a) Wyładowanie słowa jest w końcu równe energii zawartej w jego literach
- b) Teraz ułóż te same litery krzywo, umieść je na stronie, niech litery dotykają innych liter w nietypowy sposób - energia jest taka sama
- c) Następnie przetnij litery na pół i użyj ich elementów wizualnych jako dostępnego materiału do skonstruowania lub skomponowania nowego wiersza wizualnego - energia pozostaje

1. zapisuj wersy tak, by zaczynały się z prawej strony
2. weź zasuszony kwiat, przyklej do kartki i wokół niego zapisz wiersz dotyczący natury
3. napisz wiersz, w którym zamienisz kolejność sylab w każdym wyrazie
4. odrysuj swoją dłoń na kartce i w tym konturze napisz wiersz
5. napisz wiersz bez używania czasowników
6. wylej na kartkę trochę soku pomidorowego i napisz wiersz o pomidorach

Nie martw się. Zostań poetą.
Zacznij pisać. Cokolwiek.
Pisz co chcesz, pisz dużo,
Pisz bez sensu, pisz z sensem
Pisz o wszystkim, pisz o niczym.
Pisz o życiu, pisz o śmierci.
Pisz o sobie, pisz o innych.
Napisz wszystko.

1. Napisz litera „c” na całą kartkę.
2. Narysuj słońce i w środku swoje imię.
3. Dodaj wiek swoich rodziców i zapisz go w kwadracie.
4. Wylej farby na kartkę i rozmaż je.
5. Skseruj 100 kartek z odciskiem dłoni.
6. Nagraj powiew wiatru.
7. Wydrukuj 10 kartek z napisem szkoła.

1. Opisz to, co widzisz przed Tobą używając samych przymiotników.
2. Wymień 10 tytułów filmów zastępując dowolny wyraz słowem „kot”.
3. Stwórz obraz słońca za pomocą słowa „słońce”.
4. Opisz dowolną osobę za pomocą rzeczowników.
5. Stwórz działanie matematyczne dodając do siebie wielokrotności cyfry 7.
6. Napisz zdanie o tym co dzisiaj jadłeś nie odrywając długopisu od kartki.

Weź do ręki pędzelek.
Wybierz barwy farb, które
odpowiadają twojemu aktualnemu
nastrojowi. Pierwsze wyrazy
w wersach maluj w jednym
odcieniu a pozostałe kolorowo.
Wszystkie słowa, które zajmują
pierwsze miejsca w wersach,
połącz w jedno zdanie, czytając
pionowo. Zapisz je pod wierszem.
Następnie na napisany wiersz
rozlej farbę i zapisz widoczne
słowa w formie nowego wiersza.
Teraz jesteś ARTYSTĄ!

Aleksandra Kostrzewska

1. Napisz dziesięć wyrazów na tą samą literę,
ale muszą być z innej kategorii.
Po czym wykreśl z nich literę „a”.
Na koniec opisz dźwięk, który aktualnie słyszysz.
Wszystko to wklej w laurkę i rozdaj sąsiadom.
2. Weź najbliższej Ciebie leżące trzy książki i zapisz
wybrane zdania ze strony 67.
3. Połącz swoje ulubione piosenki tak, aby wyszła
smutna bądź śmieszna historia.

Recepta

dużo czytać
dużo pisać
nie smarować
spacerować

i odsiewać
łuski wysypać
i naparzać
w razie potrzeby rymować

stosować wewnętrznie z umiarem
i naturalnie
nic na cito
i oto to ot co

słowo. słowo: słowo. to. miliony zdań ze zdania.
jeśli język, to tekst, twórca słów. coraz więcej
płaszczyzny pod literami. tak słowo słowem ruszyło i
żyznym słowem się toczy. (porusza się przez nadmiar
słów.) pisz się, bo jest o czym pisać. zobacz:
wszystko. w pierwszej obsesji - nie robić co
zrobione. [...] wszystko całkiem dowolne w karbach
ściśłego systemu. [...] powtarzanie + zmiana, ani
razu nowe. [...] czerpać istotę do dna. ja w
przypisie. [...] z każdym słowem ubywa słów i
wszystkie są wszystko warte. [...] wzór nie
istnieje; bez wzoru robi się wzór.

Składniki:

kartka papieru

dyktafon

długopis

0,5 Jacka Danielsa

Coca-cola

Wena twórcza

Sposób wykonania:

Upij się Jackiem Danielsem, włącz dyktafon, wyrzuć wszystko co ci leży na sercu. Następnego dnia przetłumacz swoją mowę alkoholową na język zrozumiały dla przeciętnego i spisz tekst na kartce, albo nie. Bądź artystą alternatywnym. W dzisiejszych czasach to bardzo modne. Gratulacje. Zostałeś poetą alkoholikiem niezrozumianym w dzisiejszych czasach, ale za 100 lat wszystkie dzieci będą przeklinać twoje imię pisząc interpretacje wierszy.

1. Pamiętaj aby mieć ołówek bądź długopis.
2. Zaopatrz się w kartkę.
3. Zastanów się nad tym co czujesz w danym momencie.
4. Wyobraź sobie, że znajdujesz się w ulubionym miejscu z ulubioną kawą.
5. Weź do ręki pisak.
6. Przelej swoje uczucia na kartkę.
7. Przeczytaj to, co napisałeś.
8. Zastanów się czy jest to zgodne z Tobą, Twoimi uczuciami.
9. Wprowadź niezbędne poprawki (zawsze takie będą, nic nigdy nie jest idealne).
10. W ramkę opraw i powieś nad łóżkiem.
11. Ciesz się z tego co udało Ci się dokonać.
12. Koniec :)

kest czanyenający się

(literówki kontynuować w kolejnych podobnych liniijkach)

sprzęt powołał nie Ciebie, lecz agoag

(w kolejnych liniijkach wpisywać zamiast agoag inne słowa, może być więcej słów, ale wcześniejsze słowa w liniijkach takie same)

niedawon

(pisz wiersze jednosłowneskładajacesię z kilku słów i układające się w coś podobnego do istniejącego słowa)

napisz krwią wiersz składający się tylko z powtórzeń wybranego znaku interpunkcyjnego

zastosuj font bezznaczeniowy, używaj klawiatury komputera jak pianina.

generuj sekwencje znaków i zapełniaj nimi całe kartki. mogą powstawać figury geometryczne. możesz robić z tego poezję dźwiękową.

Napisz wiersz, w którym każde słowo zaczyna się od tej samej litery.

Napisz wiersz, w którym każde słowo będzie zaczynało się od litery kończącej poprzedni wyraz, a zacznij od słowa na literę „M”.

Napisz wiersz, w którym co drugie słowo będzie słowem „kotek”.

Napisz wiersz na dowolny temat, a następnie wykreśl z niego wszystkie spółgłoski.

Napisz wiersz, w którym opiszesz swój dzisiejszy dzień.

Narysuj dużą literę „A”, a następnie uzupełnij ją tą samą mniejszą samogłoską w różnych czcionkach.

Potnij gazetę i ułóż z wyciętych słów wiersz.

Napisz na dużej kartce napis „ŚMIERĆ” i powieś sobie nad łóżkiem.

Stwórz bogatą biografię nieistniejącej osoby.

Narysuj łódkę i napisz w jej wnętrzu wiersz o zaginionym rybaku.

Skopiuj dowolny tekst z internetu w języku angielskim, a następnie przetłumacz go w google translator na język polski i przeczytaj w ruchliwym miejscu.

Przeczytaj w autobusie fragment „Pana Tadeusza”.

Napisz na papierze piórem jakąś sentencję, a następnie wylej na to szklankę wody.

Napisz wiersz nie przestrzegając zasad ortografii.

Uproszczony schemat myślowy na temat powstawania wiersza

1. Wybrane czynniki stymulujące natchnienie poety:
 - 1.1. Śmiertelne tragedie we wnętrzu osierdza
 - 1.2. Nieziemskie pejzaże oraz niebiańskie istoty
 - 1.3. Spacer wyłaczaną pszenicą, posrebrzanym żytem
 - 1.4. Awangarda modernizmu znaczona impresjonizmem
 - 1.5. Dziesiąta muza zmierzająca do kina
 - 1.6. Milczące zapaści w sobie liczone latami świetlnymi
 - 1.7. Klasyczna muzyka duszy zasłyszana na techno party
 - 1.8. Objęcia Morfeusza, który za często się wierci
 - 1.9. Ścisłe fakty naukowe gardzące zabobonami
2. Natchnienie po otwarciu trzeciego oka wprowadza dwa pozostałe w stan zadumy
 - 2.1. Gwałtowne rozwarcie trzeciego oka może powodować lekkie oszołomienie
 - 2.2. Oszołomienie prędzej czy później prowadzi do zadumy
 - 2.3. Zaduma może okresowo doznawać ponownego szoku
 - 2.4. Szok powoduje wymowne przewracanie oczami
3. Każdy wynik zadumy i szoku bezwzględnie należy zapisać
 - 3.1. Na papierze
 - 3.2. Na komórce
 - 3.3. Na laptopie

4. W trakcie zapisywania wytwarzają się pętle myślowe o różnym natężeniu
 - 4.1. Mała pętla myślowa, jako następstwo nadmiaru przemyśleń
 - 4.1.1. Klincz neuronowo-procesorowy
 - 4.1.2. Dezorientacja poety powodująca rozchwianie
 - 4.2. Duża pętla myślowa
 - 4.2.1. Czasowy chaos myśli
 - 4.2.2. Medytacja
 - 4.2.3. Próba ponownej łączności z absolutem (patrz punkt 2)
 - 4.2.4. Przyjęcie dużej ilości płynów
 - 4.2.5. Powrót do rozchwiania
5. Nagłe olśnienie, jako cudowny przeskok myśli
 - 5.1. Decyzja o oddaniu teksów do druku
 - 5.2. Ślepy zaułek wydawniczy
 - 5.2.1. Nadmierna ekspozycja prowadzi do eksplozji mózgu
 - 5.3. Bardzo długa droga wydawnicza
 - 5.3.1. Wiele milowych kroków w tył
 - 5.3.2. Zamaszyste kopniaki w zad
 - 5.3.3. Szybkie ciosy w pysk
 - 5.4. Druk
6. Reszta jest milczeniem

PATASURREALISTYCZNE PERMUTACJE CESARZA

Pisanie *Manifestu Patasurrealistycznego Jego Królewskiej Mości Cesarza Świętego Cesarstwa Faustrollińskiego* wiąże się z działalnością, która w ramach warsztatów eksperymentalnych z twórczością *La Vertèbre et le Rossignol* została najpierw zmanifestowana pod postacią „gry z definicjami hybrydowymi”:

„Należy wybrać dwa słowa ze słownika, a następnie wymieszać części ich definicji. W zależności od wybranych słów i stanu umysłu graczy, nowa definicja będzie kumulacją snów z obrazami lub fragmentem filozoficznej lub politycznej nonszalancji. W każdym razie ta definicja doprowadzi do analogii, które zrujnują ścisłość kategorii i pojęć, które utrudniają naukowcom, autorom słowników”. (fragment tekstu prezentującego grę *Hybrid Definitions*, opublikowanego na płycie CD festiwalu zorganizowanego w 2007 roku przez *Surrealist London Action Group*)

Proces ten rozprzestrzenił się następnie na „przysłowia hybrydowe” *Alexa Fatty* i mnie, opublikowane w siódmym wydaniu czasopisma *La Conspiration Dépressionniste* zajmującego się krytyką społeczną i satyrą. Następnie w mojej twórczości poetyckiej uogólniono ją na dowolną formę hybrydyzacji tekstu. Technika używana do napisania *Manifestu Cesarskiego* to kolejna odmiana gry definicji hybrydowych. Tekst składa się ze zdań zaczerpniętych z traktatu *De Magia* autorstwa neopitagorejskiego filozofa Giordano Bruno, a także ze starego podręcznika psychiatrii i książek różnych specjalistów od symboliki i ezoteryzmu: Carl Gustav Jung (*Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewussten*), René Guénon (*Aperçus sur l'initiation*), Fulcanelli (*Le Mystère des*

Cathédrales), René Alleau (*La science des symboles*), Mircea Eliade (*Aspects du mythe*), Antoine Faivre (*L'ésotérisme*) i Luc Benoist (*L'ésotérisme*). Niektóre słowa lub części tych zdań zostały zastąpione fragmentami „Notatek o myśli symbolicznej”, które autor prowadził przez szesnaście lat przed napisaniem tekstu. Należy wypróbować wszystkie możliwe permutacje, które są dość długie, ale zachowane są tylko najpiękniejsze i zaskakujące zdania. Teksty mają taką strukturę, że zdania, w których powtarzane są te same formuły, są umieszczane w różnych akapitach.

Dzieło archeologii poetyckiej, z którego wywodzi się Manifest Cesarski, łączy się z poczuciem zawrotnej erudycji jako takiej, że w działalności patafizycznej jest czasem udoskonalana do punktu pseudonaukowego delirium. Okultystyczna historia ludzkości jest traktowana jako *materia prima* zawilej hermetycznej afabulacji. Mówiąc ogólnie, symbol Cesarza ucieleśnia dwuznaczność Mocy, od pragnienia sprawiedliwości po destrukcyjny egoizm. Podnosi także kwestię mniej lub bardziej antagonistycznych relacji między władzą duchową a władzą doczesną, przypominających wojnę przeciw Gwelfom (należąca do „prądu słonecznego”, według archeologa Grasseta d'Orceta w *Matériaux Cryptographiques*) do Gibelinów (prąd księżycowy) we Włoszech i Niemczech XIV wieku. Lusytański mit o Piątym Imperium jest częścią tej symbolicznej konstelacji. Co więcej, portugalska mitologia narodowa ma niezrównany wpływ na obecny surrealizm i niekoherizm Rémi Boyera, Rycerza Palotyna Tyłu Świata w naszym „Protectorat de Pataphysique Québécoise”. Wynika to prawie wyłącznie z wpływu ezoterycznej poezji, której autorem był Fernando Pessoa; zobacz w związku z tym niektóre prace moich towarzyszy z surrealistycznej grupy Collective Automatic Painting Amsterdam. Imperium jest symbolem świata wewnętrznego, a ściślej wszystkiego, co wzrok poety chwyta, aby przemienić się w jego umyśle.

Pod_ucho

```

import ddf.minim.*;
import ddf.minim.signals.*;

String [] text1 =
loadStrings("http://arsenal.art.pl");
String [] text2 =
loadStrings("https://www.booking.com");
String [] text3 = loadStrings("http://linuxpl.com");
String [] text4 = loadStrings("http://wp.pl");
String [] text5 = loadStrings("http://onet.pl");
String [] text6 =
loadStrings("http://www.ggm.gda.pl");
String [] text7 = loadStrings("http://db-pbc.pl");
String [] text8 = loadStrings("http://wsnhid.pl");
String [] text9 = loadStrings("http://swps.pl");
String [] text10 =
loadStrings("http://polityka.pl");
String [] text11 = loadStrings("http://wprost.pl");
String [] text12 =
loadStrings("http://dziennik.pl");


AudioOutput out;
SineWave sine01;
SineWave sine02;
Minim minim;
PFont f;
float y;
float y2;
float d;
int index = 0;
float theta;


void setup(){
  size (1050,850);
  f = createFont("Arial",36,true);

```

```

    minim = new Minim(this);
    out = minim.getLineOut(Minim.STEREO, 512);
    sine01 = new SineWave(400, 1, 44100);
    sine02 = new SineWave(404, 1, 44100);
    out.addSignal(sine01);
    out.addSignal(sine02);
}

```

```

void draw(){
    background(random(15), 33, 120);
    fill(random(255), random(255), 0);
    textFont(f);
    textAlign(CENTER);
    for (int i=0; i<10; i++){
        textSize(random(24, 82));
        rotate(theta);
        theta+=0.1;

    }
}

```

```

y = y + 20;
if (y > 600){y=0;}
y2 = 600 - y;
if (y < 0){y=600;}
d = d + 1;
if (d > 20000){d=0;}
sine01.setFreq(0);
sine02.setFreq(0);
}

```

```

void keyReleased(){
    minim.stop();
}

```

```

void keyPressed() {
    if (keyCode == 49){
        for (int i=0; i < random(10); i++){
            text(text1[i], 10, y);
            sine01.setFreq(y*keyCode);
            sine02.setFreq(y2*keyCode);
        }
    }
}

```

```

    }
}

    if (keyCode == 50){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text2[i],10,y);
    sine01.setFreq(y*keyCode);
    sine02.setFreq(y2*keyCode);
}
}

    if (keyCode == 51){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text3[i],10,y);
    sine01.setFreq(y*keyCode);
    sine02.setFreq(y2*keyCode);
}
}

    if (keyCode == 52){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text4[i],10,y);
    sine01.setFreq(y*keyCode);
    sine02.setFreq(y2*keyCode);
}
}

    if (keyCode == 53){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text5[i],10,y);
    sine01.setFreq(y*keyCode);
    sine02.setFreq(y2*keyCode);
}
}

    if (keyCode == 54){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text6[i],10,y);
    sine01.setFreq(y*keyCode);
    sine02.setFreq(y2*keyCode);
}
}

```

```

}

    if (keyCode == 55){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text7[i],10,y);
        sine01.setFreq(y*keyCode);
        sine02.setFreq(y2*keyCode);
    }
}

    if (keyCode == 56){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text8[i],10,y);
        sine01.setFreq(y*keyCode);
        sine02.setFreq(y2*keyCode);
    }
}

    if (keyCode == 57){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text9[i],10,y);
        sine01.setFreq(y*keyCode);
        sine02.setFreq(y2*keyCode);
    }
}

    if (keyCode == 48){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text10[i],10,y);
        sine01.setFreq(y*keyCode);
        sine02.setFreq(y2*keyCode);
    }
}

    if (keyCode == 45){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text11[i],10,y2);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

    if (keyCode == 61){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text2[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

        if (keyCode == 81){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text1[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

    if (keyCode == 87){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text2[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

    if (keyCode == 69){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text3[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

    if (keyCode == 82){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text4[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```

```

    if (keyCode == 84){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text5[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 89){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text6[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 85){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text7[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 73){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text8[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 79){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text9[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

```



```

    if (keyCode == 80){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text10[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 91){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text11[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}

    if (keyCode == 93){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text12[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}
if (keyCode == 92){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text1[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}
if (keyCode == 65){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text1[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*y*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}
if (keyCode == 83){
    for (int i=0; i < random(10); i++){
        text(text1[i],10,y);
        sine01.setFreq(i*y*keyCode);

```

```

        sine02.setFreq(0);
    }
}
if (keyCode == 68){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 70){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 71){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 72){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 74){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 75){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);

```

```

    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 76){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 59){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 222){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(i*y*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 90){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 88){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 67){
for (int i=0; i < random(10); i++){

```

```

        text(text1[i],10,y);
        sine01.setFreq(d*keyCode);
        sine02.setFreq(0);
    }
}
if (keyCode == 86){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 66){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 78){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 77){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 44){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 46){

```

```

for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
if (keyCode == 47){
for (int i=0; i < random(10); i++){
    text(text1[i],10,y);
    sine01.setFreq(d*keyCode);
    sine02.setFreq(0);
}
}
}
void stop(){
    minim.stop();
    super.stop();
}

```