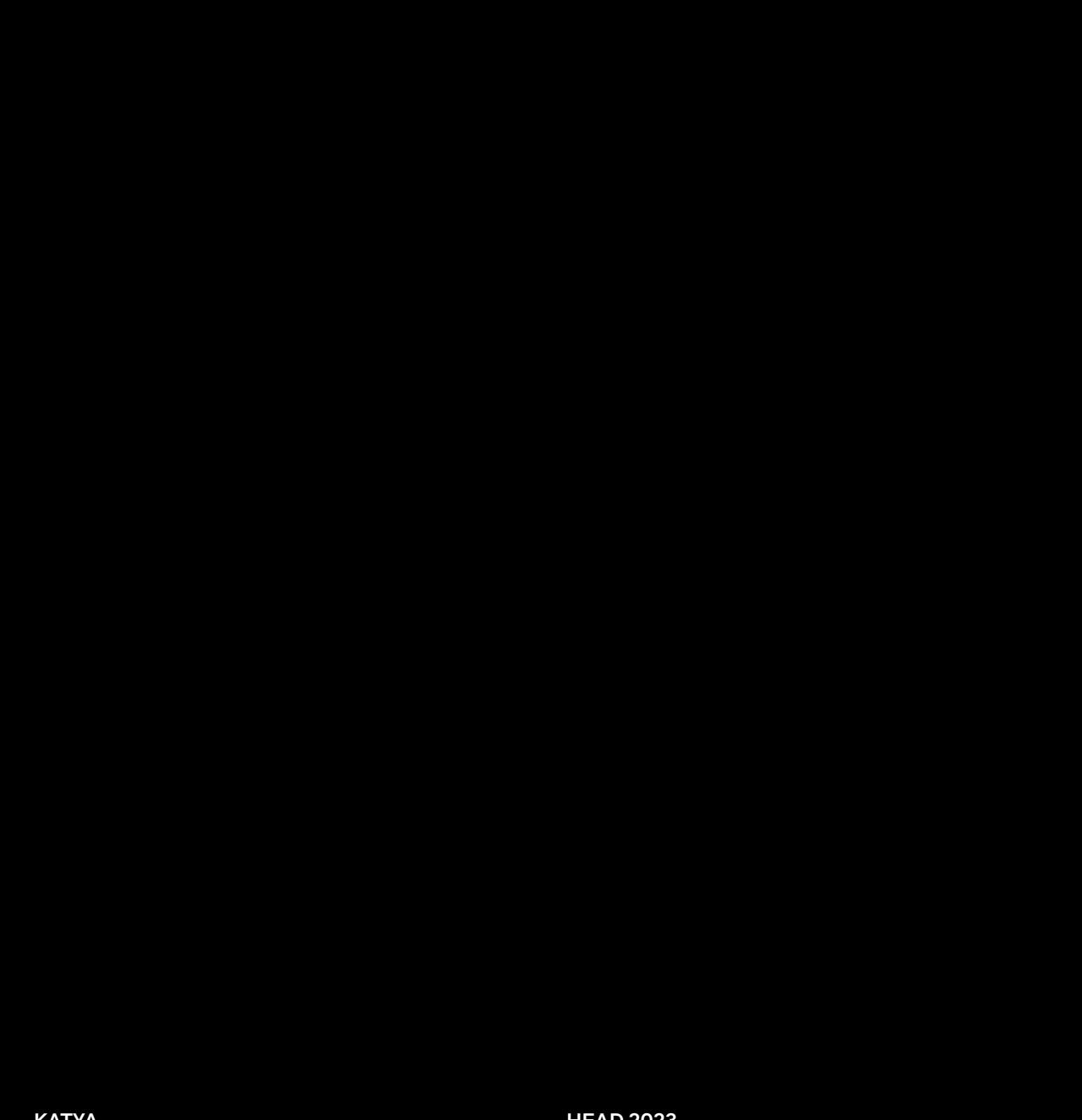


# ALLOW CHANCE TO DICTATE



**COMMENT L'ACCIDENT INFLUENCE-T-IL LA CRÉATION?  
QUELLES DÉCOUVERTES PEUVENT ÊTRE OBTENUES?**

# FIELD RESEARCH

Hello  
こんちちは



Recherche  
A propos

L'ombre des senteurs Sentiers croisés En passant

## HASARD ET SÉRENDIPITÉ DE GUY DEBORD

28.09.2018



Hasard et Sérendipité dans l'approche situationniste de la géographie urbaine, par Corinne Mein

« La formule pour renverser le monde, nous ne l'avons pas cherchée dans les livres, mais en errant. »  
Guy Debord *In girum imus nocte et consumimur igni*, 1978

La revue *Les Lévres nues* [1] de l'artiste surréaliste bruxellois Marcel Mariën sert d'espace de publication aux premiers essais critiques de Guy Debord sur la ville.

En 1955, il y publie *Introduction à une critique de la géographie urbaine* [2], où il définit le concept de psychogeographic et plus particulièrement ses effets. Il souligne que le « milieu géographique conscientement aménagé ou non » agit directement « sur le comportement affectif des individus ». Ses effets peuvent offrir des possibilités de repenser l'urbanisme, de faire de la ville un terrain de jeu « integral et passionnant » pour « déprécié continuellement les divertissements courants ».

En 1956, Guy Debord publie dans la revue belge *La théorie de la dérive* [3] : la dérive étant certainement « le mode d'expression le plus adapté à la psychogeographie » [4]. La dérive, en effet, n'est ni un voyage ni une promenade. Il n'y a ni point de départ ni point d'arrivée, pas d'étapes à franchir. La dérive se pratique selon un mode rapide « technique de passage hâtif dans des ambiances variées ». Sa durée va de trois heures à trois mois.



## 1955: Iannis Xenakis' "Pithoprakta"

Greek composer Iannis Xenakis aptly named this piece “actions through probability” because a lot of it depends on mathematical theories of probability related to the motion of gases. He created a model that mapped random temperatures and pressures to musical elements like pitch and duration. Each of the 46 string instruments in the orchestra is treated as its own “molecule,” and plays something slightly different based on the outcomes of the probability model (if that sounds like an earful, wait until you hear the actual piece).

## ALÉATOIRE MUSIQUE

1 2 3 4 5 6

### Le hasard chez John Cage



John Cage  
H V Drees/Hulton Ar Images

L'aléatoire est au centre de la musique de John Cage. Le compositeur avait déjà expérimenté le hasard des sonorités avec son *piano préparé* (*Concerto pour piano préparé et orchestre de chambre*, 1951) en insérant des corps étrangers (gommes, écrous, vis, clous, papier...) à l'intérieur des cordes du piano afin d'en modifier la hauteur et le timbre.

Mais il y a prolifération chez Cage des techniques de hasard. Pour lui, libérer la musique consistait à la faire sortir de la forme fixe et, surtout, à accepter le son comme un organisme autonome, le laisser se déployer en dehors de toute considération logique ou esthétique car les sons préexistent dans la nature et le rôle du compositeur est

### 1792: Nikolaus Simrock's *Musikalisches Würfelspiel*

One of the first examples of what would much later be referred to as “aleatoric” (meaning “dice” in Latin) music revolved around just that—a game of dice. Mozart's publisher Nikolaus Simrock released his version of the musical dice game, or *Musikalisches Würfelspiel*, in 1792. It consists of an assortment of short musical phrases that would be selected and combined together using dice to create one of 45,949,729,863,572,161 potential waltzes. While the way the game combines these phrases does result in a very similar (and aesthetically pleasing) result each time, it's still a great early example of bringing randomness into music.

The screenshot shows a digital interface for a program called 'Sonic Pi'. The title bar reads 'Sonic Pi plays Mozart Dice Minuets with printed music too!'. Below the title, it says 'Waltz 1 of 3'. The main area displays a grid of 12 musical staves, each labeled with a number (152, 22, 171, 85, 140, 46, 110, 94, 65, 20, 150, 175, 59, 145, 151). Each staff contains a different musical phrase. A red play button icon is visible in the center of the grid. The background of the interface is dark, and there are various status icons at the top.

# HASARD VS SÉRPENDITÉ

## HASARD

UNE PROBABILITÉ, UN ENSEMBLE DE SCÉNARIOS

LIMITÉE EN VARIANTES,  
EN FONCTION DE LA COMPLEXITÉ DE INPUT

UN ACCIDENT CONTRÔLÉ

CONSTANTE + VARIABLE

EX: JEUX DE DÉS

## SEREPÉNDITÉ

L'IMPREVU IMPORTANT PERMETTANT  
DE TIRER UNE NOUVELLE CONNAISSANCE

UN ELEMENT IMPREVISIBLE,  
QUI FAIT TOUT BASCULER SANS QU'ON S'Y PRÉPARE

UN ACCIDENT INCONTRÔLÉ

VARIABLE + VARIABLE

EX: COUT DE FOUDRE

**COMMENT LE HASARD ET SEREPÉNDITÉ  
INFLUENCENT-ILS LE PROCESSUS DE CRÉATION ?**

**LEUR RÔLE DANS LE PROCESSUS DE CRÉATIF ?**

**COMMENT REUNIR CES DEUX CONCEPTS DANS L'AI?**

# TESTS

DÉFINIR LES NIVEAUX DE HASARD  
DANS LA CRÉATION ARTISTIQUE

JUSQU'A OU LA DECONSTRUCTION DE LA STRUCTURE  
PORTE SUR UN PROCESSUS CREATIF

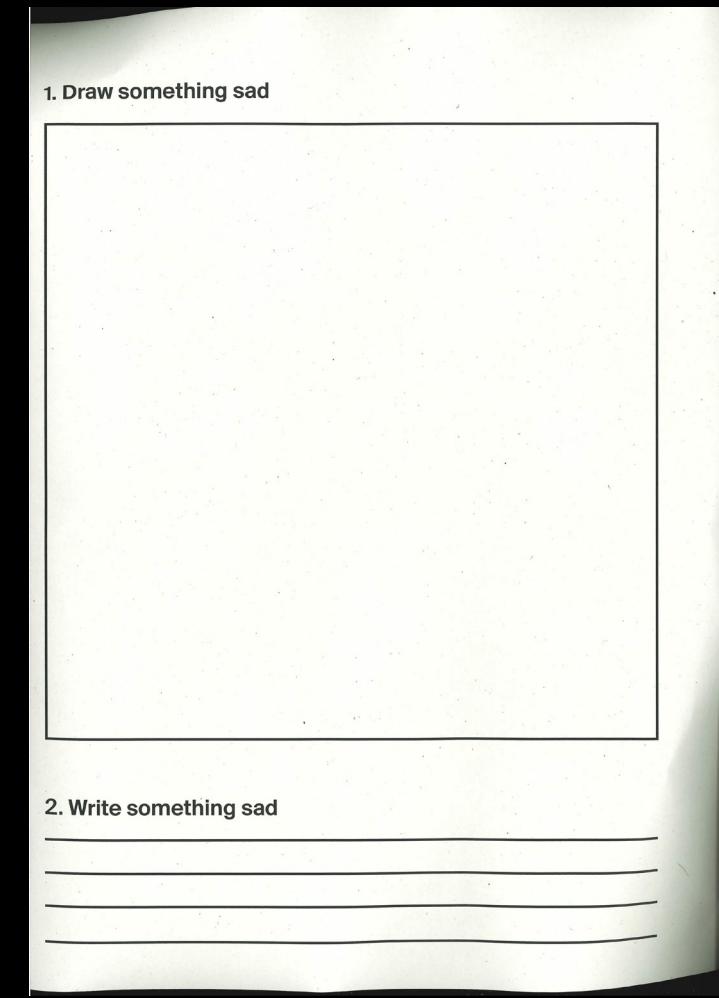
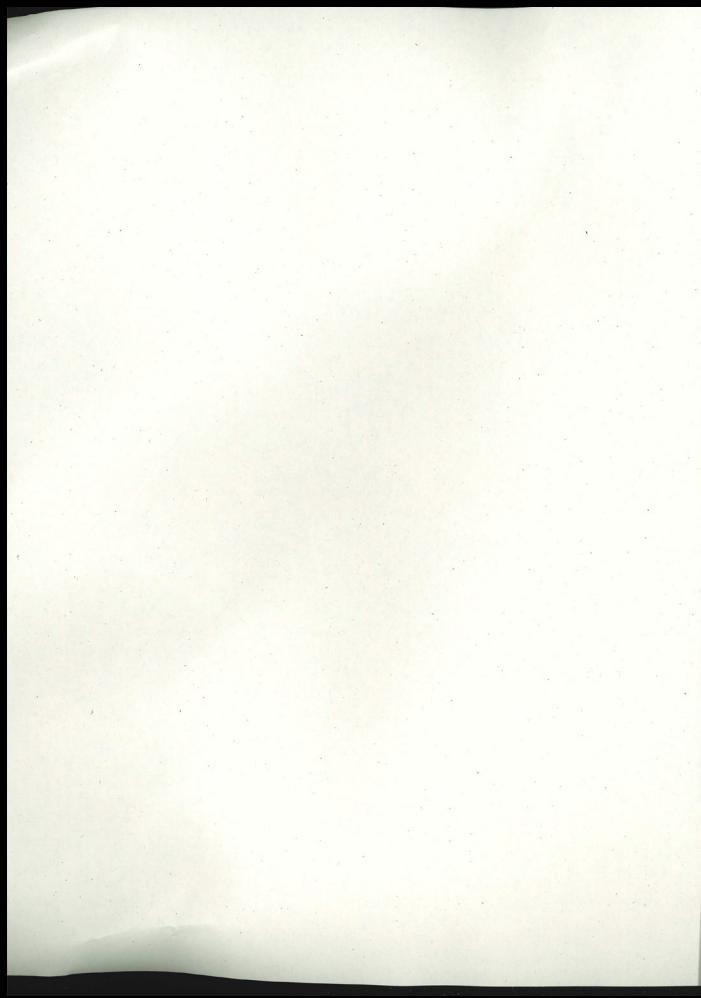
DEFINITION DU CONTRÔLE NECESSAIRE  
DANS UNE CRÉATION

A QUELLE ETAPE LES GENS SE SONT PLUS CREATIFS

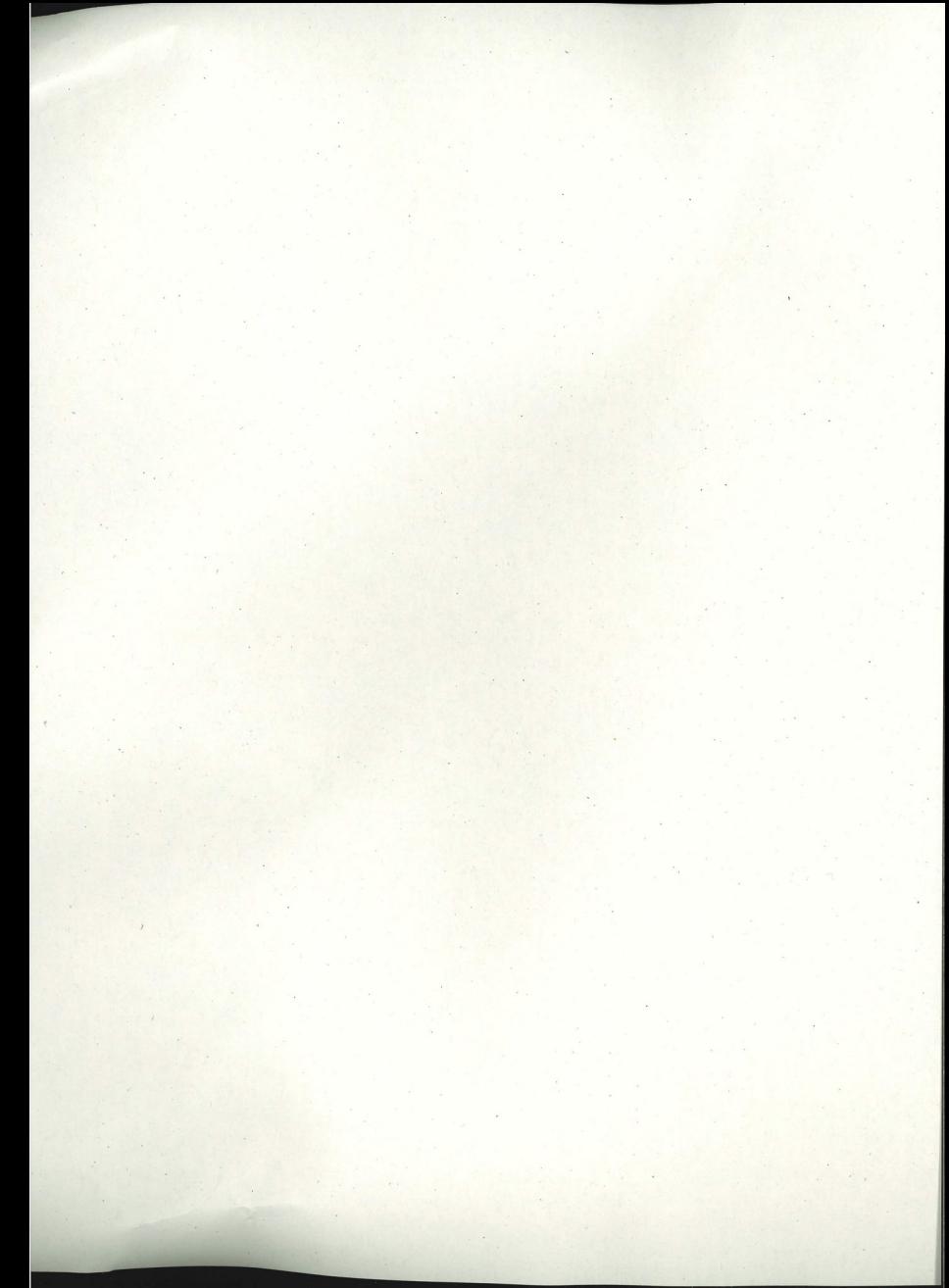
INTRODUIRE DES CONSTANTES ET DES VARIABLES  
QUI AFFECTENT LE RÉSULTAT

CONSTANTES: SUPPORT, TÂCHE  
VARIABLES: AUDIENCE, OUTILS

AUTRES???



**LEVEL ONE  
NO CONTROL  
«DO WHATEVER»**

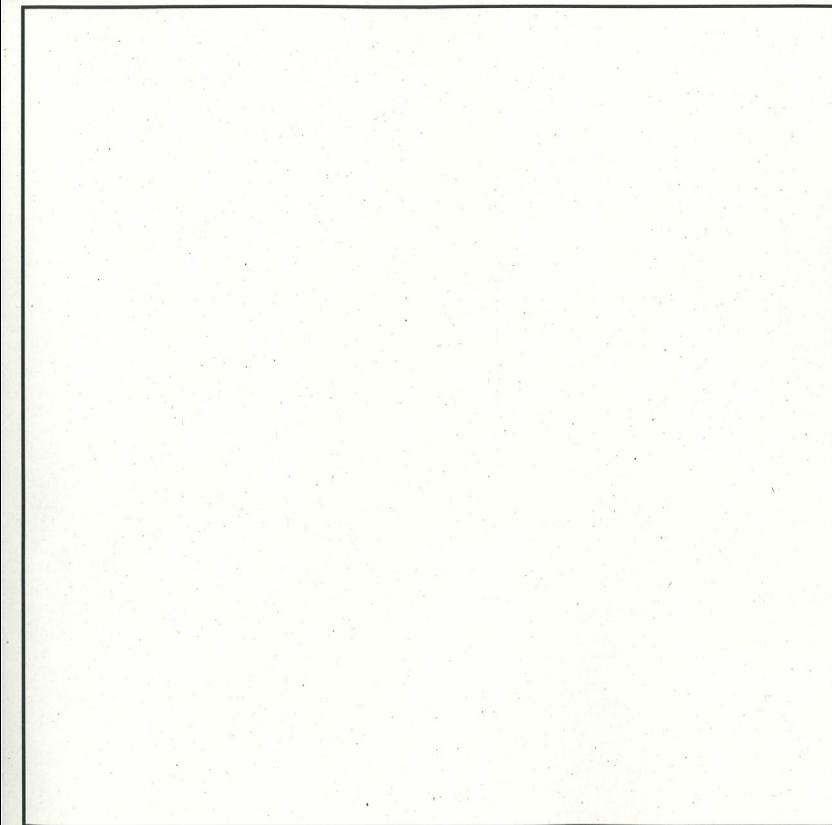


**LEVEL TWO  
SEMI CONTROLLED**

**Draw something  
Write something**

**LEVEL 3  
CONTROLED**

**1. Draw something sad**



**2. Write something sad**

---

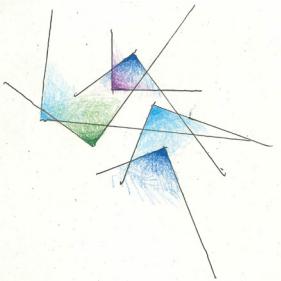
---

---

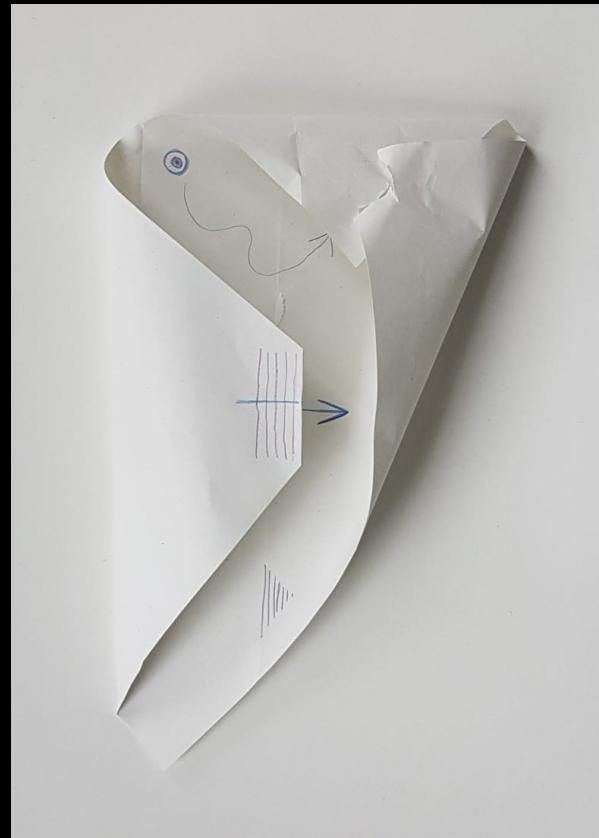
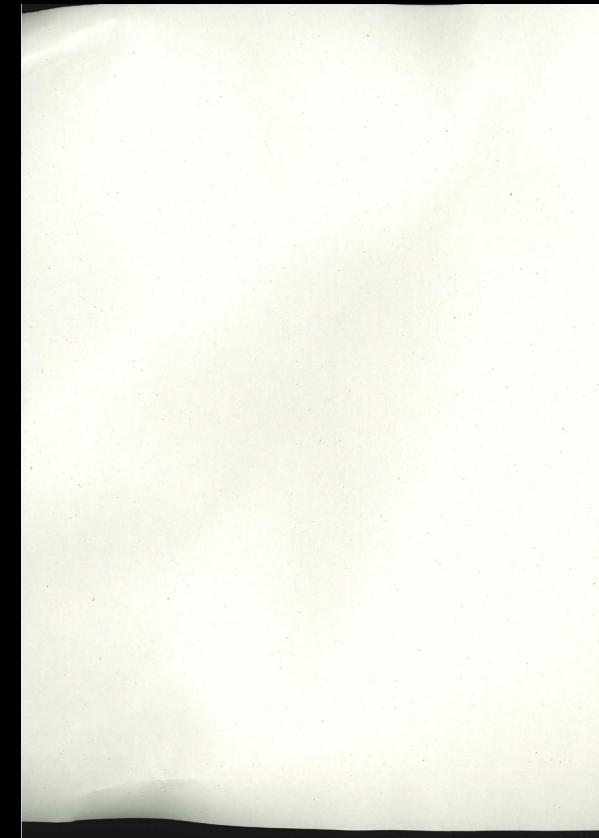
---

# RESULTS OBSERVATIONS

LAWREN



j'ai plus d'idée, je vais former une clope



Jong

Draw something  
Write something

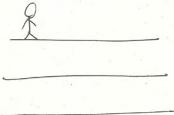


Draw something  
Write something



j'ai faim ...

Draw something  
Write something



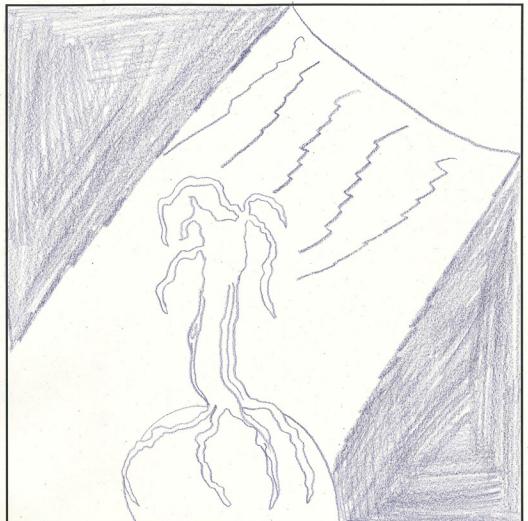
Bretagne?  
Bretagne?  
bretagne?  
BRETAGNE?  
BRETAGNE?  
BRETAGNE?

Draw something  
Write something



Le sol tremble, un éclaire éclate, il fait nuit.  
on est vendredi ...

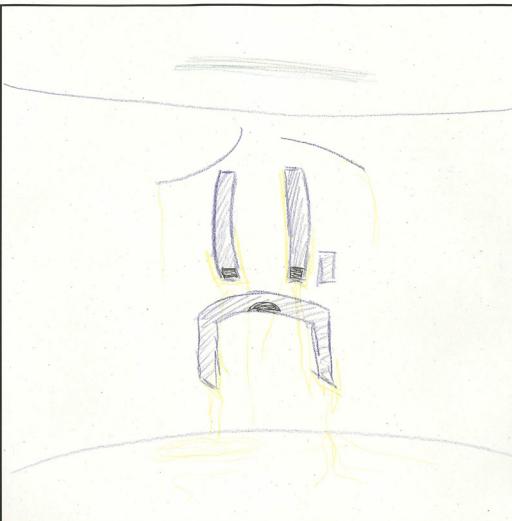
1. Draw something sad



2. Write something sad

de lundi matin, c'est terrible

1. Draw something sad



2. Write something sad

Walking through the streets of Geneva and seeing families shopping next to public restrooms. You wonder, What's going on? Why is one of the richest countries on earth is allowing this? Every time I pass them I feel sadness for today's world.

1. Draw something sad



2. Write something sad

Hier soir, j'ai renversé ma bière en m'enroublant dans une bourse de fer =

1. Draw something sad



2. Write something sad

The ghost is alone, always has been, always will be.

1<2<3

Once upon a time there was a sad little water droplet  
that didn't have the right form. Somehow it was  
not round but more like a rectangle...

## 2. Write something sad

It was during a rainy day, a small ray of light emerged on my balcony. On the ground, drops of water were emerging, in one of them a tiny bee was struggling. I tried to save them but they took their last breath drowned under the sun.

Le sol tremble, un éclaire éclate, il fait nuit.  
on est vendredi ...

## 2. Write something sad

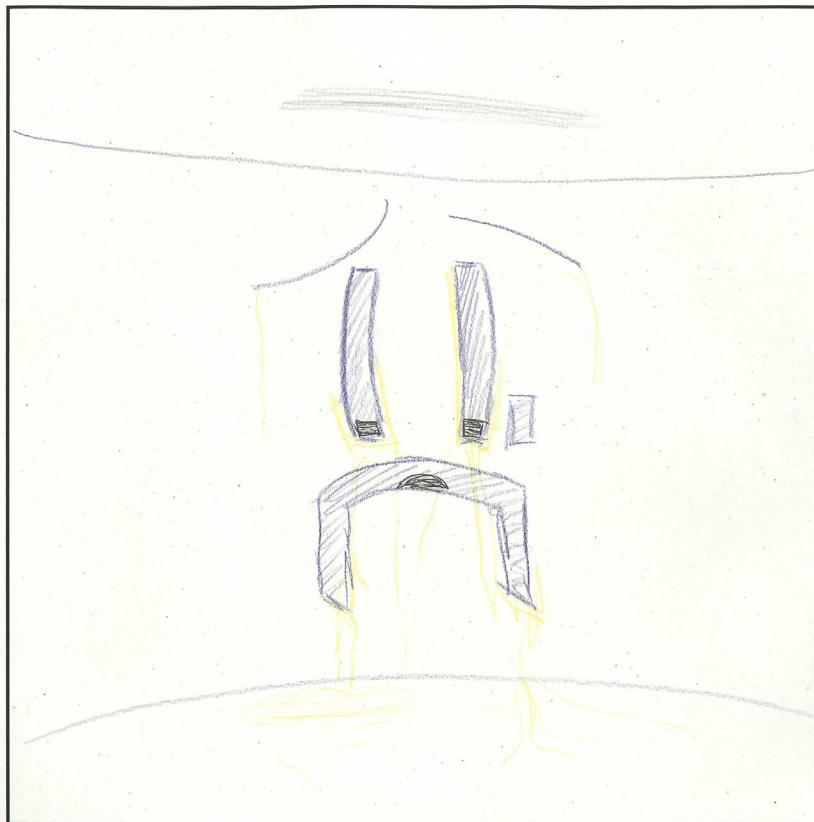
Walking through the streets of Geneva and seeing families sleeping next to public restrooms. You wonder, What's going on? Why is one of the richest countries on earth is allowing this? Every time I pass them I feel sadness for today's world.

un chien avec un grand sourire.

"Un Raton Laveur"

ADAM

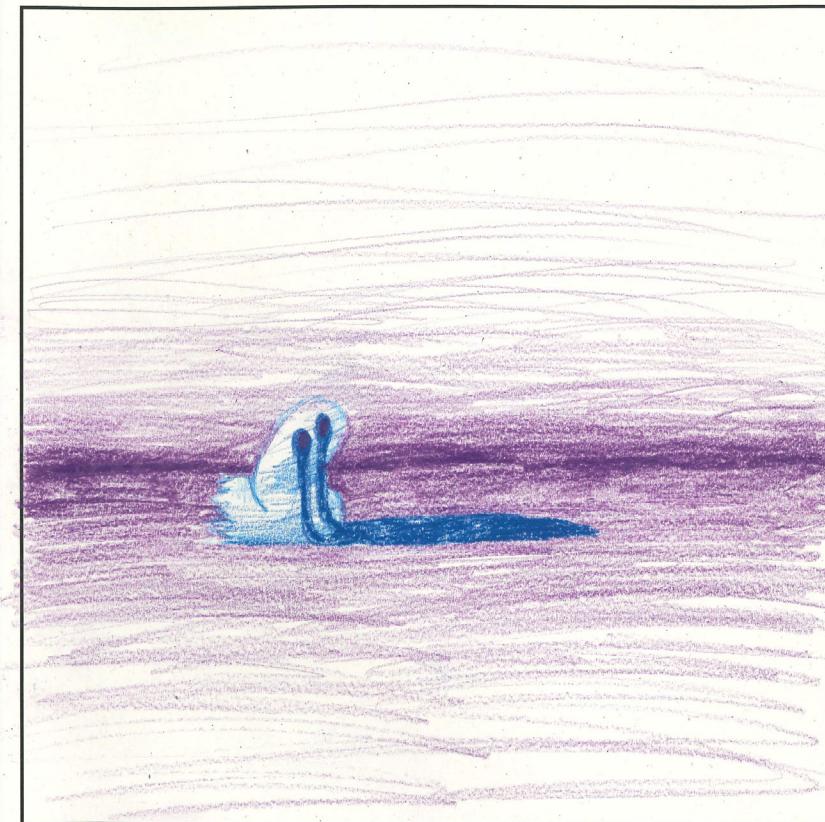
1. Draw something sad



2. Write something sad

Walking through the streets of Geneva and seeing families sleeping next to public restrooms. You wonder, What's going on? Why is one of the richest countries on earth is allowing this? Every time I pass them I feel sadness for today's world.

1. Draw something sad



2. Write something sad

The ghost is alone, always has been, always will be.

LE PLUS DE CONTRÔLE IL AVAIT,  
LE MOINS CREATIFS SE SENTAIENT LES GENS

VARIABLES SONT INFLUENCEE PAR LES FACTEURS  
EXTERNES: TEMPS, PASSEE, HUMEUR...

LA TENDANCE DE SE RENFERMEE SON CHOIX  
SANS QU'ON L'IMPOSE

=> O SEREPÉNDITÉ, TOUT A ETE INFLUENCEE  
PAR DES FACTEURS X



**WHAT ABOUT LA SEREPÉNDITÉ?  
INCORPORATION OF UNCONVENTIONAL FACTORS  
AJOUT D'UN FACTEUR EXTERNE INNATENDU  
(BRUIT, SON, GESTE....) A VOIR**

# INTENTIONS PITCH

HASARD, L'IMPREVU CONTROLEE PAR L'UTILISATEUR SERT D'UNE BASE, D'UNE STRUCTURE VARIABLE DU PROJET. CEPENDANT, LA SEREPÉNDITÉ, ENTRE EN JEU EN INTRODUISANT DES ÉLÉMENTS INATTENDUS ET SPONTANÉS SUR LA BASE. CELA PEUT SURPRENDRE L'UTILISATEUR ET STIMULER SA CRÉATIVITÉ, EN PERMETTANT À DES CHOSES SURPRENANTES ET INATTENDUES DE SE PRODUIRE. EN D'AUTRES TERMES, LE HASARD EST COMME UNE BASE QUE NOUS CRÉONS CONSCIEMMENT, TANDIS QUE LA SEREPÉNDITÉ EST COMME UNE TOUCHE D'IMPRÉVISIBLE QUI REND NOS CRÉATIONS ENCORE PLUS SPÉCIALES.

# THANK YOU