

they are always different, they are always the same / James Saunders (2016)

Aide à l'écriture d'une œuvre musicale originale du Ministère de la Culture et de la Communication.

Commandée par Lutherie Urbaine avec le soutien du Ministère français de la Culture et de la Communication.
Première performance réalisée par les élèves de l'école Paul-Langevin sous la direction de Thierry Madiot, au Château d'Etang, à Bagnole, le 14 Avril 2016.

Dans *they are always different, they are always the same* les interprètes effectuent un ensemble d'actions en groupe. Tous les interprètes effectuant une action particulière font exactement la même chose. Par exemple, ils laissent tomber un objet d'une main tendue, ou ils empilent des boîtes les unes par-dessus des autres. La similitude des actions met en évidence la manière dont les gens se comportent, leur attitude et leur caractère, et la façon dont ils exécutent des tâches simples. Le titre est une description du groupe *The Fall* par John Peel.

they are always different, they are always the same a été commandé par Lutherie Urbaine avec le soutien du Ministère français de la Culture et de la Communication. Il a d'abord été réalisé dans le cadre d'un projet en cours, dirigé par Lutherie Urbaine, qui a pour objet de travailler sur un nouveau répertoire musical avec des élèves de Bagnolet. La première performance a été donnée par les élèves de l'école Paul-Langevin sous la direction de Thierry Madiot, au Château d'Etang, à Bagnolet, le 14 Avril 2016.

Instructions

L'objectif est de confier à un groupe d'individus (les interprètes) la tâche de réaliser des actions identiques avec des ressources identiques et, ce faisant, de laisser émerger la variation naturelle de comportement de chaque interprète.

Le morceau est joué par un groupe composé, idéalement, de dix interprètes, mais il peut être également joué par de plus petits groupes (3 personnes ou +). La durée est libre.

Une représentation comprend au moins une des activités décrites aux pages suivantes. Ces activités peuvent impliquer :

- une activité unique pour toute la représentation,
- une séquence d'activités différentes (y compris plusieurs réalisations de la même activité, mais de manières différentes),
- une séquence d'activités parallèles menées simultanément par plus d'un groupe.

Chaque page de la partition définit une activité générique et présente des exemples de sa réalisation comme suit :

ressources : le ou les objets et matériaux nécessaires à l'exécution de l'activité.

Lorsque cela est possible, tous les interprètes doivent utiliser des matériaux identiques pour chaque activité.

Tous les interprètes qui entreprennent la même activité doivent se tenir debout ou assis en rang, pour être clairement vus du public : le public doit être en mesure de comparer la façon dont chaque artiste effectue chaque action.

actions : ce qu'il faut faire avec les ressources.

Toutes actions spécifiées dans une activité doivent être effectuées globalement de la même manière.

Les actions doivent être effectuées de manière naturelle, leur rythme étant déterminé par leur auteur, par leur nature et par la réaction des objets ou des matériaux.

Toutes les actions doivent faire l'objet d'une intervention humaine dans leur exécution.

Lorsqu'une activité spécifie une action unique, celle-ci peut être répétée autant de fois que désiré, à moins que l'activité ne présente une conclusion naturelle du fait de l'état final (voir ci-dessous).

La coordination des actions par les interprètes doit être soit :

- indépendante, chaque interprète effectuant l'activité sans tenir compte des autres interprètes, soit
- codépendante, les interprètes synchronisant leurs actions avec les actions des autres interprètes (par exemple, lâché d'objet simultané au lâché d'un objet similaire par un autre interprète, ou simultané à l'impact de cet objet au sol)

fin : condition de fin de l'activité

La condition de fin de l'activité détermine le moment auquel cette activité se termine, à savoir, normalement, lorsque tous les interprètes ont satisfait à cette condition.

Autrement, toutes les actions peuvent être terminées à un moment prédéterminé, par exemple après une durée donnée ou à un signal convenu.

exemples

Chaque activité est assortie de trois exemples qui suggèrent des moyens possibles de réaliser les instructions.

Ces exemples ne sont pas hiérarchisés, mais montrent simplement diverses manières d'entreprendre chaque action. Les principes expliqués sur chaque page de la partition doivent être utilisés pour déterminer le type d'action à entreprendre et les ressources à utiliser.

Toutes les activités doivent avoir un résultat sonore quelconque.

déformer

ressources Matériau qui peut être déformé par des actions telles que l'étirement, la compression, la torsion, le fléchissement, le pétrissage, ou d' autres moyens

actions Déformer le matériau en utilisant l'action choisie, jusqu'à ce qu'il atteigne un état extrême, sans toutefois se rompre ni se briser. Une fois que cet état est atteint, laisser l'objet revenir à son état d'origine, dans la mesure où cela est possible. Répéter l'action.

fin L'activité se termine lorsque les matériaux ne reviennent plus à leur état d'origine de manière perceptible.

froisser une feuille de papier en boule, et lui permettre de se redéployer

étirer un élastique jusqu'à sa limite et le relâcher d'un côté

plier une règle en plastique jusqu'à la limite de sa rupture et la laisser se redresser

lâcher

ressources Objets pouvant être tenus et lâchés par l'action d'une main.

actions Placer l'objet dans la main droite. Tendre le bras devant soi, parallèle au sol. Lâcher l'objet de sorte qu'il tombe au sol. Répéter l'action, soit en utilisant plusieurs objets identiques, soit en récupérant l'objet tombé au sol. Si l'objet est récupéré, le ramasser tranquillement et revenir à la position de départ avant de répéter l'action.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ont été lâchés et/ou restent non récupérés.

laisser tomber des œufs dans un seau

laisser tomber des feuilles de papier à partir d'un balcon en hauteur

laisser tomber des balles de tennis jusqu'à ce qu'elles s'immobilisent

commuter

ressources Dispositifs pouvant être activés et désactivés ou placés dans différents états. Le dispositif doit être en mesure de rester dans son état actuel jusqu'à ce qu'il soit commuté dans un autre état.

actions Au début de l'activité, les dispositifs doivent être éteint ; placer alors le dispositif dans un état différent.

fin L'activité se termine lorsque tous les appareils sont éteints et aucun interprète n'entame de nouvelle séquence.

mettre en marche et éteindre un ventilateur électrique

permuter d'une station radio à l'autre sur six stations pré-réglées

appuyer sur une sonnerie puis la relâcher

faire rouler

ressources Objets pouvant rouler sur ou autour d'une surface. Un ensemble d'objets identiques peut être nécessaire.

actions Faire rouler l'objet en ligne droite sur la surface, ou manipuler la surface de sorte que l'objet roule autour d'elle. Si la surface est plate ou s'incline par rapport à l'interprète, répéter l'action soit en utilisant plusieurs objets identiques, soit en récupérant l'objet qui vient de rouler. Si l'objet est récupéré, le ramasser tranquillement et revenir à la position de départ avant de répéter l'action.
Si l'objet roule autour d'une surface, tenter de le faire rouler continuellement.

fin L'activité se termine lorsque tous les interprètes n'ont plus d'objets à faire rouler ou à un signal convenu.

faire rouler une boule de bowling dans une salle

faire tourner une bille à l'intérieur d'une casserole

faire rouler une canette sur un plan incliné

ouvrir

ressources Objets pouvant être ouverts et fermés.

actions L'action commence alors que l'objet est en état ouvert. Fermer l'objet brusquement, puis l'ouvrir.

fin L'activité se termine lorsque plus personne ne choisit de faire une action.

ouvrir et fermer les portes d'une pièce

enlever et remettre le couvercle d'une poubelle

ouvrir et fermer des rideaux

briser

ressources Objets pouvant se briser, et tous les outils nécessaires pour y parvenir.

actions Briser l'objet afin qu'il soit impossible de rétablir son état d'origine. Répéter, soit avec des objets identiques supplémentaires, soit en brisant davantage les fragments de l'objet d'origine.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ont été brisés ou lorsque les fragments d'objets ne peuvent plus être brisés davantage.

casser une feuille de polystyrène en deux

briser une plaque de verre avec un marteau

faire éclater des ballons avec des épingles

éparpiller

ressources Objets ou matériaux pouvant être éparpillés dans un espace donné.

actions Éparpiller les objets dans l'espace en les parsemant, en les pulvérisant, en les vaporisant ou d'autres manières.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ou matériaux ont été éparpillés.

parsemer des grains de riz sur le sol

pulvériser de l'eau à l'aide d'un pulvérisateur à pompe

souffler sur du sable pour le répandre sur une table

dérouler

ressources Matériau enroulé en rouleau ou en balle

actions Dérouler le matériau jusqu'à ce qu'il ne puisse plus être déroulé (par exemple, à cause de la limite de l'espace disponible)

fin L'activité se termine lorsque tous les matériaux sont entièrement déroulés

dérouler un rouleau de scotch dont une extrémité est fixée à un point donné

dérouler une pelote de laine

dérouler un rouleau de papier toilettes

empiler

ressources Une quantité d'objets identiques pouvant être empilés d'une manière ou d'une autre.

actions Empiler les objets un à un, de sorte qu'ils forment une structure stable.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets sont empilés, ou quand la structure s'effondre.

placer de grandes boîtes en carton les unes sur les autres

entasser des allumettes

empiler des pommes en forme de pyramide

frapper

ressources Objets ou matériaux à frapper, et un outil pour ce faire

actions Frapper l'objet ou le matériau à l'aide de l'outil et répéter. Si l'objet ou le matériau se déplace sous le choc, s'assurer d'avoir suffisamment d'objets ou de matériaux en réserve pour poursuivre l'activité.

fin L'activité se termine lorsque personne ne choisit de faire une action, ou lorsque les interprètes n'ont plus d'objets ni de matériaux à frapper

frapper un oreiller de la paume de la main

frapper des balles de tennis de table avec une batte

faire sonner une clochette de bicyclette

marquer

ressources Matériaux ou objets pouvant être marqués, et les outils nécessaires pour ce faire

actions Faire une marque continue unique ou une série de marques identiques sur l'objet ou le matériau à l'aide de l'outil.

fin L'activité se termine quand il n'y a plus d'espace pour marquer l'objet ou le matériau, ou à un signal convenu

remplir une feuille de papier d'une série de traits de crayon très courts

graver un bloc de métal avec un couteau pointu

couvrir un tableau noir de hachures à l'aide de craie

racler

ressources Objets pouvant être poussés, tirés, poussés, sciés, frottés, grattés, ou raclés d'autres manière sur une surface donnée.

actions En commençant à une extrémité de la surface à racler, déplacer l'objet vers l'extrémité opposée, tout en maintenant le contact entre l'objet et la surface. Si l'objet est plus grand que la surface à racler, commencer par un bord de l'objet en contact avec la surface, et déplacer l'objet jusqu'à ce que le bord opposé soit en contact avec la surface. Une fois que cette action est terminée, l'activité peut se poursuivre en répétant l'action dans le sens inverse.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ont été entièrement déplacés d'un bout à l'autre de la surface.

pousser un gobelet en papier renversé sur une table

balayer le sol avec un balai

racler un peigne le long d'un morceau de carton

déplacer

ressources Groupe d'objets identiques pouvant être déplacés d'un endroit à un autre.

actions Chaque interprète commence en plaçant tous ses objets à un endroit précis. Déplacer ensuite les objets, un par un, du lieu de départ à un lieu différent.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ont été déplacés au second emplacement.

déplacer un tas de lentilles sèches

déplacer une palette de briques

déplacer des voitures dans un parking

couper

ressources Objets ou matériaux pouvant être coupés, et tous les outils nécessaires pour ce faire.

actions Couper l'objet ou le matériau soit en deux parties ou par incision. Répéter, soit en faisant d'autres incisions, soit en faisant la même coupe dans des objets ou des matériaux identiques supplémentaires, soit en coupant davantage les fragments de l'objet ou du matériau d'origine.

fin L'activité se termine lorsque tous les objets ou matériaux ont été coupés, ou lorsque les fragments de l'objet ou du matériau d'origine ne peuvent plus être coupés davantage.

trancher à l'aide d'un couteau une grande feuille de papier suspendue à un rail

scier un bloc de bois en deux

pratiquer une série de petites incisions dans la surface d'une pastèque

mélanger

- ressources* Au moins deux types d'objets ou de matériaux pouvant être mélangés, et les outils ou récipients nécessaires pour ce faire.
- actions* Commencer en plaçant les deux types d'objets ou de matériaux à des endroits séparés. Peu à peu, ajouter un type à l'autre et mélanger.
- fin* L'activité se termine lorsque tous les objets ou matériaux ont été mélangés et ne se distinguent plus, dans la mesure où cela est possible.
-

mélanger des légumes avec de l'eau dans un mixeur

mélanger quatre sables de couleurs différentes dans un récipient en verre

mélanger deux blocs de pâte à modeler de différente couleur, pour former une masse composite

emballer

ressources Objets pouvant être emballés, et les matériaux nécessaires pour ce faire

actes Envelopper les objets à l'aide des matériaux d'emballage ; chaque objet peut être enveloppé avec plus d'une couche de matériau, si nécessaire

fin L'activité se termine lorsque tous les objets sont enveloppés ou lorsqu'il ne reste aucun matériau pour emballer ces objets

envelopper un bloc de polystyrène avec du papier de soie

envelopper une boîte en bois avec de la cellophane

envelopper un ballon de football avec du ruban adhésif de masquage

détacher

ressources Objets constitués de deux parties amovibles ou plus

actes Commencer avec l'objet intact. Retirer chaque partie détachable individuellement, jusqu'à ce que l'objet soit séparé en parties constitutives. L'objet peut être reconstruit de la même manière ou laissé dans son état détaché.

fin L'activité se termine lorsque toutes les parties constitutives de l'objet sont séparées ou une fois l'objet reconstruit.

détacher deux bandes de Velcro

détacher les couvercles de stylos

détacher les briques d'un modèle Lego

manipuler

ressources Objets ou matériaux produisant des sons lorsqu'ils sont manipulés

actes Ramasser l'objet ou le matériau, et le faire tourner continuellement à la main pour produire un son

fin L'activité se termine à un signal convenu, ou si la manipulation entraîne l'arrêt du son de l'objet ou du matériau

manipuler un gobelet en verre

manipuler un bloc de polystyrène

manipuler un sac en plastique

verser

ressources Matière pouvant être versée d'un point à un autre, et récipients nécessaires pour ce faire, le cas échéant

actes Verser la matière de son point d'origine au second point ; les points peuvent être des récipients quelconques

fin L'activité se termine lorsque toute la matière a été versée dans/sur le deuxième point

verser de l'eau d'un seau dans un autre, séparés par une grande hauteur

verser du sucre d'un bol en métal dans l'autre

déverser un sac de billes sur un plan incliné

broyer

ressources Matériau pouvant être broyé et les moyens pour ce faire

actes Placer le matériau entre les surfaces nécessaires au broyage ; broyer le matériau d'un mouvement continu

fin L'activité se termine lorsque le matériau a été broyé au maximum et ne peut plus être broyé

moudre du blé entre deux ardoises

broyer des fragments d'écorce à l'aide d'une pierre

broyer des meringues à l'aide d'une spatule