CONSTRUCTION ARTISTIQUE D'UNE ZINNODE

© Marie Ozanne

Avant propos

Ce manuel / guide est destiné à toute personne impliquée dans la coordination d'une Zinnode et soucieuse de comprendre les prémices d'une création participative.

Il s'utilise en complément du cahier des charges qui expose les aspects plus pratiques de la construction d'une Zinnode.

Pour rappel : le projet de Zinneke s'articule en **Zinnodes**. Une Zinnode est un cortège multidisciplinaire (de 80 à 150 personnes) composée de plusieurs partenaires qui partagent une dramaturgie commune et cohérente.

Zinneke asbl-vzw
Rue de la Caserne 37 - 1000 Bru
T: 02/214.20.07
M: info@zinneke.org

Le rôle des artistes coordinateurs de Zinnode

Un postulat général s'affirme : Zinneke se construit au travers de la **création participative.**

La question de la création participative pose indéniablement celle de la place de l'artiste. On attend de lui l'aide à la mise au monde d'un produit qui prend les risques d'innover tout en sécurisant un processus de création. Il faut éviter de catégoriser l'artiste dans un rôle bien défini et dans un profil strict. On attend des opérateurs artistiques **l'envie de participation** et de **transmissions de leurs savoirs.**

L'artiste apporte **une technique, un savoir, des compétences,** mais aussi un sentiment de création, **un univers** et pose **un cadre de création.**

L'artiste encourage les participants à **imaginer** et aide à la **mise en création des idées**.

L'artiste compose le projet à partir des énergies et des envies. Parfois, il l'enrichit de **propositions plus personnelles**. On attend de l'artiste un investissement citoyen où il dépasse son individualité comme auteur. L'encadrement artistique doit encourager l'amélioration de la force imaginaire et créative des participants grâce à l'apport d'une **vision créative**.

Il est important de tendre à ce que chaque projet ait une **ligne directrice commune** où chacun puisse se retrouver. Il appartient aux créateurs d'établir cette ligne y incluant les idées et envies des participants.

Si un projet est développé avec un partenaire socio-culturel, la réussite repose sur la **complémentarité** de 2 fonctions distinctes et nécessaires de l'artiste/animateur d'une part et de l'animateur-artiste d'autre part. Le dialogue continuel entre ces profils est essentiel pour assurer un bon développement du projet local.

Quelques méthodes proposées

I. Inventer l'univers

Chaque Zinnode a le champ libre pour créer **son propre univers** musical, visuel et théâtral.

A la seule condition près d'être dans une dynamique de création participative et de tenir compte des contraintes de déambulation.

Chaque Zinnode pourrait se voir comme **une vision sociétale** nouvelle, inventée, parodiée, qui possède ses règles, son langage, ses modes vestimentaires, son histoire, sa musique,.... Ou tout élément présent est porteur de sens.

La mise sur pied d'un tel projet est un enjeu difficile, mais passionnant !

© Fabrice Kada

Quelques sources d'inspiration :

Les artistes sont encouragés à impliquer les participants dans la conception et la construction d'un univers par la recherche et la récolte de documentation (illustrations, photos, extraits de musique, images filmées, etc). Un grand chaudron où peuvent mariner les idées ! Les mythes et les traditions liées à l'eau peuvent être des sources d'inspiration très fécondes.

- Les Mythes

Les mythes impliquent des personnages merveilleux, tels que des dieux, des animaux chimériques ou savants, des hommes bêtes, des anges, ou des démons, et l'existence d'un autre monde. Le recours aux mythes permet d'innombrables éthiques et esthétiques.

- Les traditions

La tradition désigne la transmission de la culture au fil de l'histoire à partir d'un événement fondateur. Cet héritage immatériel peut constituer un potentiel inépuisable tant chaque peuple a développé de nombreuses traditions liées à l'eau.

En les confrontant, les mélangeant, les superposant, les traditions sont autant de points de départ pour un **métissage** social et artistique. Cette pratique de métissage, « d'hybridation » peut s'appliquer à toute création et permet à tous les participants, à toutes les communautés d'apporter **une part d'eux-mêmes**.

II. PENSER LA DRAMATURGIE

Quelque soit le démarrage (une idée, une image, un son,...), la dramaturgie est un **passage obligé.**

La dramaturgie est **ce que l'on désire raconter**. A savoir : l'histoire, le thème, la théâtralité.

La dramaturgie est le passage de l'idée à l'histoire, du sujet au récit. Où chaque personne devient personnage, où chaque élément est une pièce du puzzle, unique et identifiable.

De la dramaturgie découlent la scénographie, la chorégraphie et la mise en scène,... Toutes les interventions artistiques concourent à soutenir et donner vie et forme à la dramaturgie.

Concrètement, la construction de la dramaturgie passe entre autres par :

- La définition des **us et coutumes** : quelle organisation, quels rapports, quels parures et costumes, quels déplacements, qui fait quoi, quand, pourquoi et comment ?.

- L'attribution d'un **rôle à chacun** : toute création de spectacle demande que chaque membre de la Zinnode joue un rôle défini dans la dramaturgie générale. Tout participant doit se glisser dans la peau d'un personnage et plonger dans une histoire, avec son décor, ses costumes,...

Kristof Gentens

Il peut s'avérer fort utile de réaliser une « **fiche du personnage** » pour chaque participant, reprenant son nom, son identité, son histoire, son costume, son interaction avec les autres, ...
A penser comme un jeu de rôle !

Les artistes coordinateurs portent le projet artistique. Dans la dynamique de création participative propre à Zinneke, il importe que ceux-ci essayent d'y inclure et d'impliquer l'ensemble des participants dans l'élaboration de la dramaturgie.

III. Elaborer un langage artistique commun

Voici venue la phase cruciale de la mise en forme ! Ce qui signifie la création d'un langage plastique, musical et théâtral spécifique. En d'autres termes, la traduction de la dramaturgie en mouvements, en motifs, en couleurs, en matières, en formes, en partitions. Donner du relief au projet de la Zinnode !

A. Langage plastique & visuel

Quelques points de départ :

1. Stock Mat.O.S.

Le projet Mat.O.S. constitue un socle solide à la création plastique et visuelle de Zinneke. A ce titre, **l'empirisme** est la méthode proposée : créer à partir des matériaux existants et de leur potentiel techniques et artistiques.

Louise De Coster

SUGGESTIONS :

- **Donner de la hauteur au projet !**
Il est conseillé de créer des constructions à dimension humaine qui tendent vers le haut. Sans pour autant tomber dans le cliché des réalisations purement esthétiques.

- **Tordre le cou aux matières !**
Déchirer, découper, déformer, peindre, brûler, fondre,...

Pour quiconque qui a la « fibre », cela vaut aussi bien pour les matériaux de construction que pour les costumes et accessoires.

Rappel : **Permancence Mat.O.S**.
chaque jeudi de 16 à 19h au Plan B
(rue de la Caserne 37 – 1000 Bru)

© Ilse Roels

2. Stock personnel
Demander aux participants d'apporter des objets (liés à l'univers) qui les touchent ou de vieux tissus, vêtements et accessoires relégués au grenier participe à la **dynamique de recherche et d'expérimentation**. Une façon d'ancrer les participants dans un développement de spectacle de A à Z.

3. Illustrations et maquettes
La pratique du dessin (qu'elle provienne du scénographe ou du participant) est une étape importante dans l'élaboration de l'univers plastique.

Les maquettes permettent de réfléchir et d'estimer les **moyens techniques nécessaires**, les difficultés de construction et l'aspect visuel en 3D. D'autre part, les maquettes et les illustrations ont le don d'associer l'animateur, l'artiste et les participants autour d'une démarche de création commune.

REMARQUES :

- Les Chars et structures mobiles doivent être faciles à conduire. Ils dépendent de la mise en scène et sont des supports au jeu. Le rapport paradeurs / structures doit être pensé et intégré au visuel. L'esthétique ne suffit pas, ils doivent aider à comprendre la Zinnode.

- Se costumer n'est pas se déguiser,
se maquiller n'est pas « faire joli ».
Le costume et le maquillage sont un tout,
concurant au spectacle, porteur de sens.
La rue est une scène et les personnages y
déambulent dans leur univers.

SUGGESTIONS :

- Etablir une **liste de contraintes** au plus tôt.

Exemple : les parents ou les animateurs qui accompagnent leurs enfants doivent faire partie intégrante de la Zinnode et son univers. Ce qui signifie d'être maquillés et costumés.

- Réfléchir aux solutions dramaturgiques et esthétiques pour transporter eau, nourriture, effets personnels, ... En d'autres termes, tenir compte des besoins des participants et habiller ceux-ci.

B. Langage musical et sonore

1. La couverture musicale

La musique donne la couleur particulière à la Zinnode. Il est donc important d'estimer ses besoins d'ordre musical pour parfaire son expression artistique. Souvent elle annonce le spectacle et se mêle à l'ambiance de fête de rue.

Il est essentiel de **limiter les sources musicales** dans un même projet. Ainsi, il est préférable de travailler une seule couleur musicale et de s'accorder sur les morceaux joués.

2. Le répertoire musical

Il importe que le répertoire musical soit **innovant** et évite les répertoires connus. La rencontre et la **mixité** des registres favorisent la création de sonorités nouvelles et surprenantes.

A ce titre, créer des instruments et d'objets musicaux est un plus !

© Ilse Roels

3. La déambulation

Vu le caractère déambulatoire de la Parade, la musique doit être pensée en fonction.
Par ailleurs, le public ne profite que d'une partie de celui-ci. Il est donc plus utile d'approfondir quelques morceaux que de varier indéfiniment le répertoire.

Chaque groupe musical tient donc compte du rapport au public mais aussi de l'espace occupé : une Zinnode peut défiler de manière compact sur 10-20 mètres ou étalée sur 70-100 mètres.

Le déplacement des musiciens fait également partie de la chorégraphie/mouvement de la Zinnode.

C. Langage chorégraphique

1. La déambulation urbaine

La Zinnode se déplace dans un **environnement urbain** et non sur une scène. Il est donc crucial de tenir compte de la ville, de ses éléments physiques et de ses habitants. Le public notamment, qu'il soit passant, habitant, flâneur, spectateur, regardeur... fait partie intégrante de l'espace public et donc du spectacle. Un contexte particulier qui demande de réfléchir aux difficultés liées à la chorégraphie dans un espace asymétrique et mouvant.

2. Les dynamiques de déplacement

A chaque groupe, un rythme propre. Il est important que chaque responsable de groupe soit sensible à **l'image globale** de la Zinnode et au rôle de chacun dans l'occupation de l'espace. Les mouvements, même autonomes, doivent se réfléchir comme un tout, **sans trou** ! Si besoin était, un des groupes peut assurer l'occupation artistique du trou.

© Marie Ozanne

A l'instar de la musique qui comporte des moments tantôt calmes tantôt plus rythmés, la chorégraphie présente des cycles et des pauses. La Zinnode est en principe toujours en mouvement. S'il doit arriver qu'elle soit bloquée, elle doit pouvoir créer une **chorégraphie sur place**.

REMARQUES :

- Il est important de maintenir un équilibre entre les aspects musicaux, visuels et dramaturgiques au sein de chaque Zinnode.

- Le regard du spectateur se pose sur ce qui arrive et non sur ce qui est passé, il faut donc répartir les grands objets et les groupes homogènes de façon équilibrée.

- Les Zinnodes étendues prennent plus de temps pour transmettre leurs histoires. Ceci est important à savoir en termes d'impact spectaculaire au premier regard.

IV. Un réseau de coordinateurs artistiques

Chaque Zinnode repose sur une coordination artistique : une ou deux personnes se portent garantes de l'identité artistique du projet. Des moments de rencontres entre coordinateurs artistiques sont par ailleurs prévus.

Ce groupe de réflexion (coordonnée par l'équipe Zinneke) permet l'échange de points de vue, de 'tuyaux', le partage d'expériences et, le cas échéant, une entraide.

© Kristof Gentens

Conclusions

Ce document tente d'apporter quelques éléments de réponses aux questions liées à la création artistique d'une Zinnode, mais il faut garder à l'esprit que dans ce type de travail il n'existe **aucune formule toute faite**.

Mettre ses talents d'artiste au service du projet Zinneke n'est pas simple. Il faut souvent taire ses envies personnelles au profit d'un accompagnement des participants à mener un projet collectif de A à Z.

La qualité artistique à atteindre est une qualité d'une **aventure humaine** autant que d'un concept artistique. L'accent doit être mis pour atteindre une Parade qui raconte les histoires des habitants de la ville et moins pour en arriver à un grand spectacle magnifiant en soi.

Le résultat artistique doit refléter **la rencontre** et **le partage** de « l'esprit Zinneke », **le métissage, la curiosité et la confrontation franche** tels que vécus durant le processus de création.

Le résultat doit être « **montrable** » au grand public, **innovateur** et **festif**. Zinneke est une action contemporaine. Il faut privilégier **l'audace**, **la pertinence** et **l'essai**.

Le résultat artistique est le fruit d'un processus de coproduction. Il faut veiller à l'équilibre des deux. Il faut imaginer et produire ensemble. La qualité de la production dépend de la qualité du processus.

© André van Duren

Edit. resp. Myriam Stoffen - Rue de la Caserne 37 - 1000 Bru

En collaboration avec :