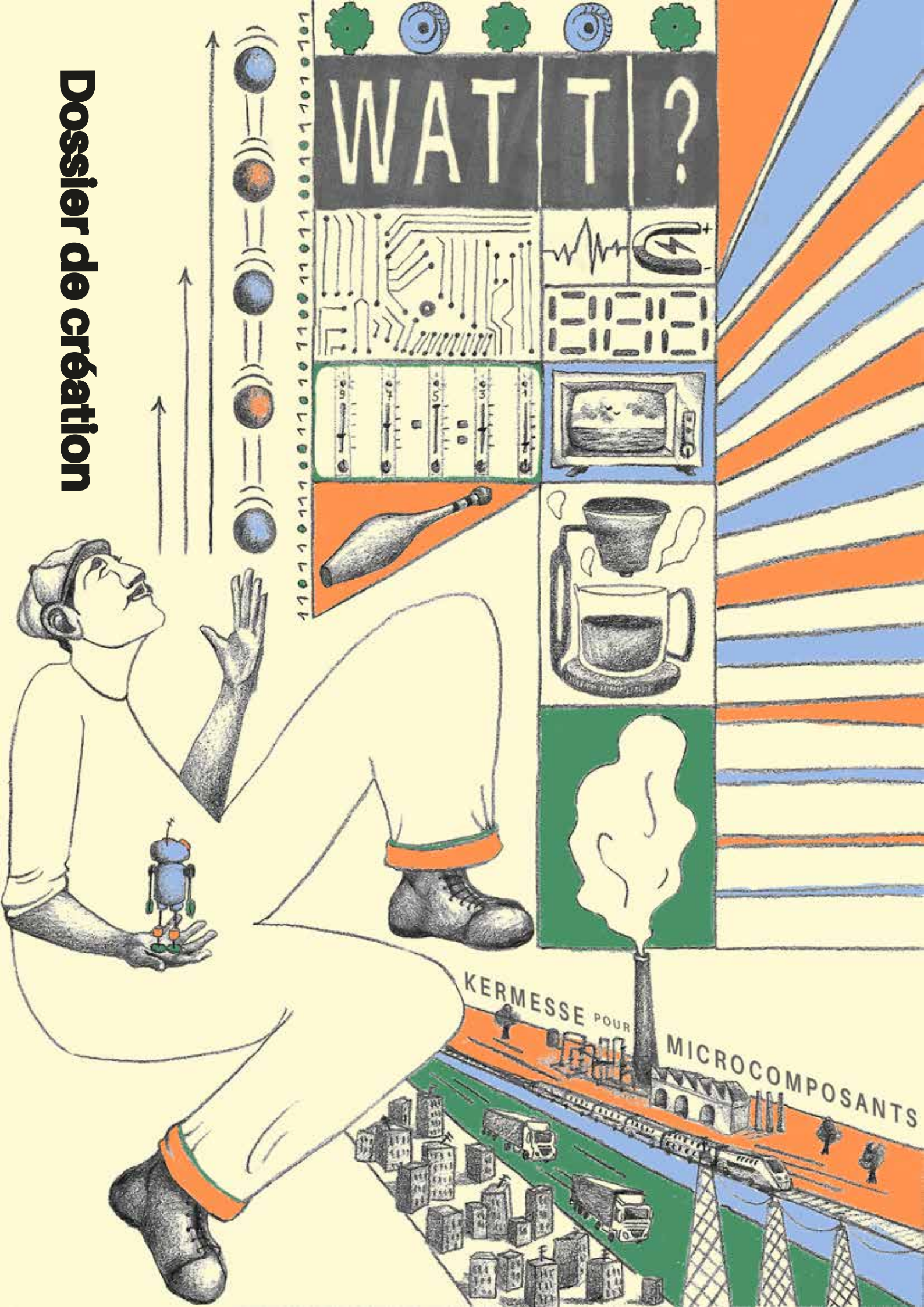


Dossier de création



WAT|T|?

Note d'intention

La plupart des personnes accusent les machines de toutes sortes de maux, mais rares sont celles qui incriminent leurs concepteurs ou leurs utilisateurs.

On entend souvent que « les machines nous gouvernent », « les algorithmes font la loi »
« les jeunes ne se parlent plus, ils sont toujours sur leurs téléphones »,...

Pourquoi aucun mot sur les créateurs de ces machines ? Aucune incrimination des informaticiens ou des clients de ceux-ci détournant les fonctions des algorithmes pour leur profit ? Il semblerait qu'il en ait toujours été ainsi : Lors des débuts de la révolution industrielle, les ouvriers mécontents de se voir « voler » leur travail ne s'en prenaient pas aux patrons ayant fait l'investissement, ni même aux ingénieurs ayant mis au point ces nouvelles technologies; non ils s'en prenaient aux machines.

WAT|T| ? désire reprendre depuis les débuts de cette histoire d'amour-haine que nous entretenons avec la mécanisation et celle encore plus jeune que nous entretenons avec le numérique. Comment en sommes-nous arrivés là ? En sommes-nous seulement conscients ? Sur base d'études sociologiques et philosophiques venant étayer le propos, le but recherché n'est pas celui de critiquer ou juger mais d'interroger et d'inviter le spectateur à se questionner.

WAT|T| ? c'est une aventure numérico-jonglée en devenir, ayant pour protagonistes trois jongleurs, trois ordinateurs, un musicien et un essaim de composants électroniques divers et variés.

Amour ? Trahison ? Coopération ? Quelles seront les relations entre ces différents acteurs ? Où et comment s'achèvera cette épopée moderne ?

Une seule manière de le savoir... Aller jusqu'au bout.

WAT ? : Pronom interrogatif Néerlandais utilisé pour les choses inanimées.
exemple : Wat is dat ? Qu'est-ce que c'est que ça ?

WATT : Unité de mesure de la puissance électrique. Le terme vient de l'ingénieur James Watt, ayant participé à la création de la machine à vapeur.



Formes & propos

-L'écriture : une base solide pour une improvisation vaste.

Comme base de travail, un texte écrit tracera les grandes lignes du spectacle, portant le propos et le questionnement autour de la place des machines dans nos vies et nos sentiments envers elles.

L'écriture préalable au travail au plateau ne se veut pas être un travail limitatif, mais vise à ouvrir un champ plus large à l'improvisation en spectacle.

En prenant l'exemple des canevas présents dans la commedia dell'arte, le texte permettra de retrouver le fil pour ne pas se perdre dans les diverses improvisations inhérentes des nombreuses interactions avec le public et la composante machine.

Le texte, toujours en cours d'écriture, s'articule autour de trois thèmes explorant chacun un aspect de notre relation avec les machines :

-Machine-maître : Des montres, des agendas connectés, des ordinateurs, des réseaux. Si la machinerie à amener la vitesse, le numérique et internet ont amené l'instantané. Faisant de nous des êtres dépendants de leur pseudo-volonté, de leur utilisation, de leur fonctionnement.

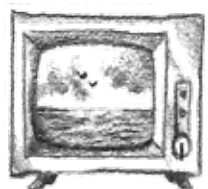
-Machine-esclave : Comme pour leur faire payer le premier acte, nous utilisons les machines pour réaliser les tâches que nous ne désirons ou n'aimons pas trop faire. Automatisation dans l'industrie, facilitations voire réalisations des tâches ménagères, nous attendons d'elles qu'elles réalisent nos envies et ce pour quoi elles sont faites à jamais et sans marquer de signes de faiblesse.

-Machine-partenaire : Dans certains cas, nous sommes égaux, reconnaissant dans la mécanisation et/ou la numérisation un outil qu'il nous est offert de manier pour arriver à réaliser ce que ni la machine ni nous n'arriverions à réaliser seul.

Ces trois thèmes constitueront le fil d'Ariane du spectacle, abordés indépendamment de prime abord, ils se mêleront par la suite, car il nous apparaît important de ne pas tomber dans un discours manichéen ou binaire.

L'interaction en direct avec les composantes numériques du spectacle et le public, offre un terrain rempli d'inconnues qu'il nous apparaît important de pouvoir traiter via l'improvisation et pouvoir les vivre pleinement.

Afin de nourrir ces moments, de nombreuses étapes seront présentées au public lors de la création.



-La jonglerie : allégorie de l'homme-machine.

La jonglerie est vue parfois de manière réductrice comme l'ensemble des manipulations d'objets demandant un entraînement.

Pour les personnes qui ne sont pas familières à la jonglerie, l'aspect précis de la discipline leur échappe, mettant la réussite des différentes figures sur le compte d'une adresse impressionnante associée à une dextérité exacerbée.

Pourtant, la précision et la répétition dont il faut faire preuve nous apparaît proche du fonctionnement des différentes machines, le mouvement répétitif des premières machines à tisser du début de l'époque industrielle à mettre en écho avec les figures de base de la jonglerie, la constance qu'on attend de la machine tout aussi nécessaire au jongleur.

A côté de cela, la communauté de jongleur a développé son propre langage : le Siteswap, tout comme l'informatique a dû créer le sien à l'époque, se décline aujourd'hui sous de nombreuses formes avec ses variantes.

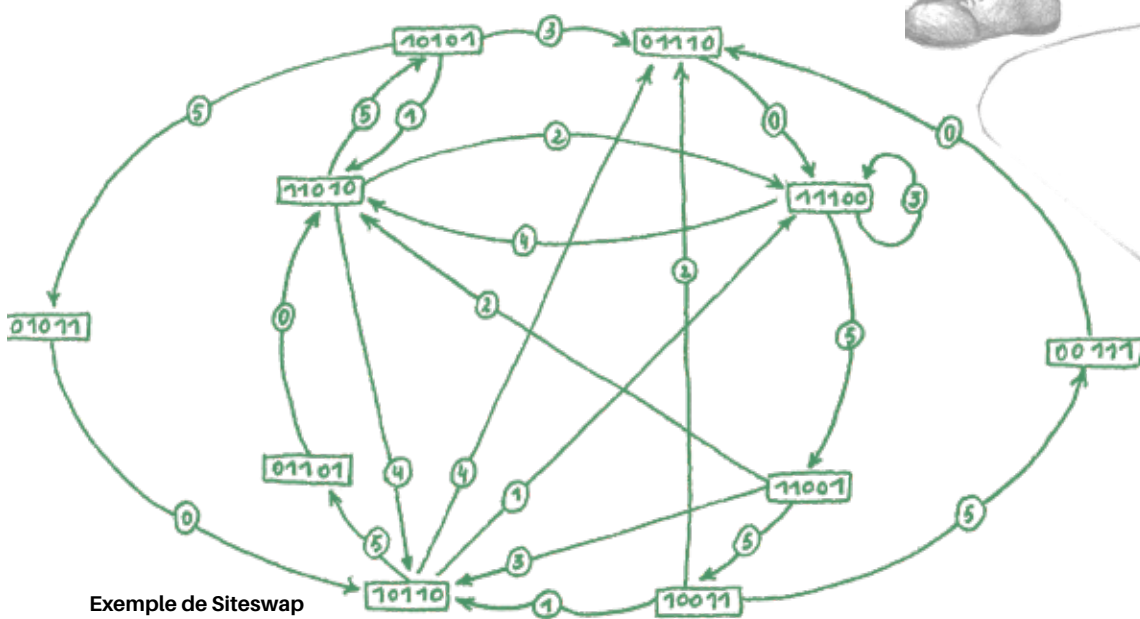
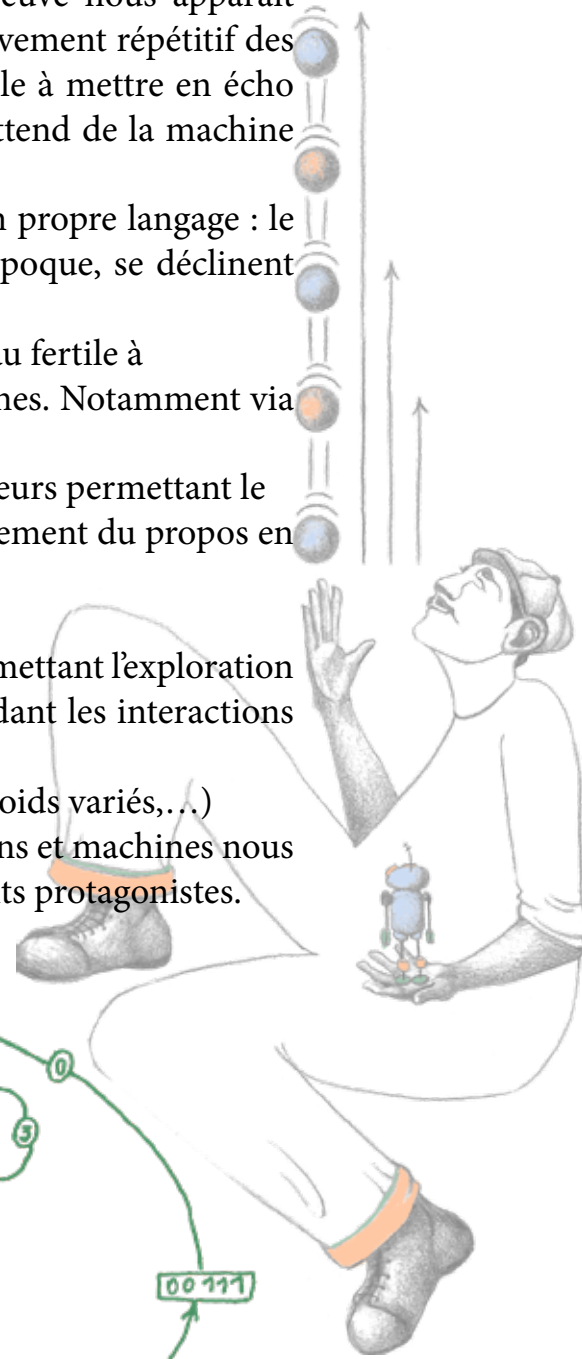
Ces proximités de réalité nous apparaissent comme un terrain fertile à l'apparition de phases jonglées en interaction avec les machines. Notamment via l'utilisation

d'électroaimants, d'électrovannes, de servomoteurs et de moteurs permettant le déplacement des objets manipulés. Ainsi qu'à l'approfondissement du propos en reliant l'informatique et les notations siteswap.

Les objets envisagés sont surtout les balles et les massues, permettant l'exploration du passing et la dissimulation de différents composants rendant les interactions plus

variées. (Matériaux magnétiques, coloris divers, sections et poids variés,...)

Le passing, tantôt opéré entre «humains», tantôt entre humains et machines nous permettra d'explorer les relations existantes entre ces différents protagonistes.



Exemple de Siteswap

-Le numérique : le toujours vrai au service de l'inattendu.

Le spectacle s'articulera autour de l'interaction homme-machine mise au service de la dramaturgie.

Le logiciel Isadora, utilisé couramment dans le domaine des arts vivants pour ses possibilités d'interactions avec différents déclencheurs, est pressenti pour être la clef de voûte de la partie interaction du projet.

Qlab, logiciel de régie son/lumière/vidéo, est pressenti comme futur chef d'orchestre entre les différentes scènes et les commandes des consoles son et lumière, ainsi que des caméras. Les microprocesseurs Arduino seront utilisés pour les composantes électroniques.

Les différentes interactions testées de manières concluantes à ce stade du projet sont :

-Le niveau sonore capté par un micro activant un relais pour allumer ou éteindre un objet.

-La luminosité captée via caméra pour modifier la position d'un servomoteur.

-La position d'un objet capté via caméra pour activer ou désactiver le lancement d'une musique.

-Les protocoles informatiques dédiés : OSC, Midi, RS232.

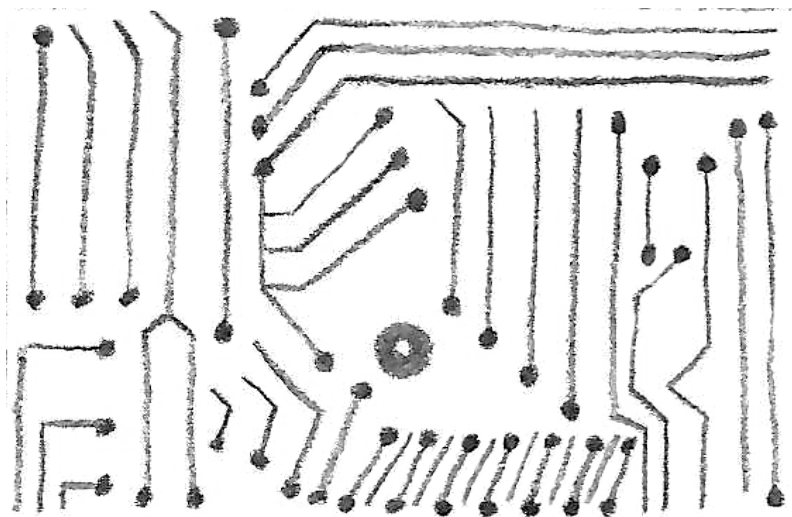
-La température (thermomètre sur carte Arduino), modulant l'intensité de l'éclairage.

-La pression d'un objet sur une surface influençant le niveau sonore.

Ces différentes interactions ne seront pas cachées, les différents logiciels utilisés seront visibles au plateau via l'utilisation d'écrans. En création, la pratique de ces interactions et la connaissance acquise sur les logiciels, permettra une grande souplesse quant à leur utilisation en représentation.

A côté de ça, la possibilité d'enregistrer, modifier et réutiliser différentes matières vidéos ou sonores captées en spectacle est envisagée.

Ces idées sont appuyées par une large connaissance et pratique de l'informatique et des logiciels de régie au sein de l'équipe de création.



-La décentralisation : L'adaptation pour la diffusion.

Le projet est réfléchi pour la rue, une scène sera construite dans un conteneur maritime placé sur un châssis de semi-remorque permettant l'élévation de celui-ci.

L'utilisation d'une remorque adaptée permettra de conserver une scénographie identique et précise, composante nécessaire à la réalisation correcte des interactions homme-machine et ce malgré les réalités d'installation inhérentes à l'art de rue.

Le projet est donc réfléchi pour pouvoir être joué en décentralisation que ce soit dans sa modularité, sa facilité d'installation ou son autonomie technique.

Il apparaît dès le départ que même si la technique est un point central du projet, celle-ci ne doit pas être un frein à sa diffusion mais bien s'intégrer dans une solution complète faisant partie du spectacle.

Dans le planning de création, 8 semaines sont réservées à la création du spectacle, et 4 semaines de travail sont envisagées pour la réalisation du conteneur.



La médiation : un spectacle et au-delà.

Le spectacle sera proposé avec une médiation organisée pour les lieux de diffusion et/ou les écoles demandeuses du projet.

En plus du visionnage du spectacle et de la rencontre avec l'équipe artistique, une animation en deux temps sera proposée.

Le premier moment de celle-ci portera sur une initiation à l'électronique et à la réalisation de projet simple sur base ou non des créations réalisées pour le spectacle. Dans un deuxième temps, les participants seront amenés à se poser différentes questions sur leur relation aux machines et à la numérisation de manière générale.

Le dispositif scénique « rue » permettra d'accueillir cette animation sans devoir prévoir autre chose et pourra être proposée comme le sont certains « entre-sort ». Cette médiation pourra également s'exporter au sein des classes ou des lieux de diffusion qui en auront fait la demande, en préambule ou comme complément du spectacle.

Sources & inspirations

-La compagnie Post Uit Hessdalen avec leur travail dans Man Strikes Back & Pakman.
Inspiration pour scénographie salle & rue, univers visuel et interaction musique/plateau.
<https://postuithessdalen.be/fr/>



-La compagnie les trois points de suspension et leur spectacle « Voyage en bordure du bord du bout du monde »

Inspiration scénographie et humour.

<https://www.troispointsdesuspension.fr/voyage>

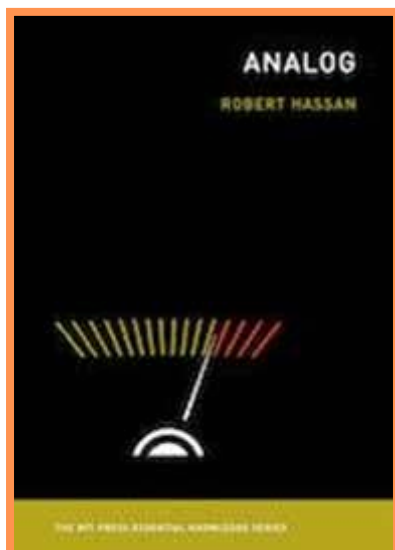


Compagnie 26000 Couverts avec Véro 1ere reine d'Angleterre
Inspiration dynamique scénique.



-Littérature :

Analog de Robert Hassan Etude sociologique sur la relation et les connections des humains aux machines analogiques.



-Châteaux de la colère de Alessandro Baricco : Pour l'ambiance ressortant du livre et la douce utopie de ses protagonistes. Le ton du texte est envisagé pour le travail d'écriture.

-20000 lieues sous les mers Jules Vernes : Décorum et univers inspirant la scénographie.

« Plus rien n'a plus semblé pareil, quand la vitesse est arrivée »

Les châteaux de la colère, Alessandro Barrico

Equipe artistique présentielle

Vanderyse Benoît

Porteur du projet, conception machine, écriture, interprétation, jonglerie

Au début de ce projet, il y a moi.

Une somme de beaucoup de choses, un produit de plein de petits riens...

33 ans de vie ça vous fait perdre la notion de commencement, on pourrait simplement dire :

Il était une fois, Benoît.

Ayant vu le jour dans un petit village à côté de Charleroi dans une famille agricole, il grandit avec sa famille au milieu des machines dont les roues dépassent de loin sa crinière blonde et où un tas d'objets plus disparates les uns que les autres sont offerts à ses yeux bleus.

Depuis toujours, l'apprentissage constitue une source intarissable de bonheur, les langages (informatique et humain), la physique et les mathématiques ayant sa préférence.

Depuis toujours également, les arts vivants l'attirent, le fascinent, le passionnent.

D'abord tiraillé, il se dira plus tard qu'il a réussi à conjuguer ces deux aspects pour en faire un travail en devenant technicien de spectacle.

Il co-crèvera également la compagnie Scratch avec 6 autres comparses que la vie lui aura fait rencontrer lors de ses études, et avec lesquels il nouera de premiers liens avec la scène circasienne.

Les années passeront, 2 petites têtes blondes naîtront, la vie se poursuivra avec ses hauts, ses bas, ses découvertes et ses déboires.

Les expériences engrangent, les connaissances aussi. Insatiable, il cherchera toujours à acquérir plus de compétences, à essayer de faire mieux...

Faire mieux...mais selon quel cadre ?

Longtemps, la voie semblait tracée, mais il a fini par remarquer que peut-être la destination de cette voie n'était pas la sienne.

Voilà 3 ans qu'il a décidé de prendre un chemin de traverse, l'herbe n'était pas plus verte, le soleil n'était pas plus brillant, mais au moins c'était sa voie.

L'idée germa pendant cette transition, de passer de l'ombre des régies à la lumière des projecteurs, un projet où 12 années de bidouilles en technique de spectacle rejoignent l'envie de monter lui-même sur scène.

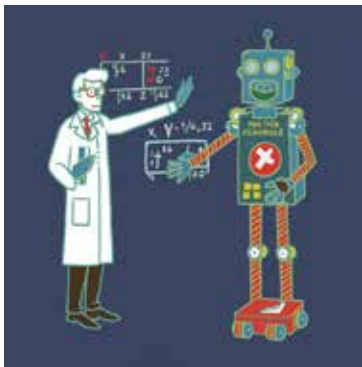
Ce projet c'est WAT|T| ?



Gaëlle Coppée

Regard extérieur, mise en scène des moments jonglés.

Après avoir pratiqué le diabolo pendant dix ans, Gaëlle Coppée a décidé de jongler avec des balles. Formée en 2015 au sein de la Fabrique alternative et autogérée aux arts et à la création jonglage, elle complète son apprentissage par de nombreux stages et au fil de rencontres avec des jongleurs tels qu'Éric Longeuel, Guillaume Martinet, Jörg Müller ou encore Johan Swartvagher, ainsi que des clowns comme Michel Dallaire, Christine Rossignol-Dallaire, Éric Blouet... Membre fondatrice de la Compagnie Scratch, elle poursuit une recherche transdisciplinaire incluant majoritairement la jonglerie et le jeu clownesque. La mise en scène de ses spectacles «Mousse» et «Drache Nationale» est portée par Bram Dobbelaere. Également interprète pour la Compagnie Nicanor de Elia (Copyleft, Invité.es) et le Collectif Protocole (Périple 2021 : invitée de Valentina Santori). Prix SACD autrice de création jonglée en 2021 : Le jury a tenu à saluer « les intentions de cette autrice qui mettent, entre autres, la jonglerie au service d'une dramaturgie et où la haute technicité n'est plus seulement démonstrative mais sert véritablement le propos de la pièce ».



Anaël Chaval

Intéprétation, jonglerie et acrobaties

Anaël a découvert le monde du spectacle à quatorze ans lorsqu'une école de cirque sous chapiteau s'est installée dans son village. C'est là qu'a commencé sa passion pour l'acrobatie, la jonglerie et la danse.

Après avoir étudié les mathématiques à l'université de Marseille, il décide de tenter l'aventure et de se lancer professionnellement dans le monde du spectacle.

Il continue à se former en acrobatie, en danse, en clown et part vivre à Bruxelles.

Il commence alors différents projets professionnels. Il travaille une saison avec le Cirque de la famille Piedon sous chapiteau, il s'investit dans différents projets humanitaires en Sierra Leone et en Afghanistan avec Clown Sans Frontière et au Kosovo avec Amici di Decani.

En 2016, Anaël crée avec Antoine Isnard-Dupuy le spectacle Enlivrez-Vous de la Compagnie du Contrevent dans lequel ils se produisent ensemble depuis. Il rejoint également en 2017 la Compagnie Scratch, une compagnie belge de jonglerie contemporaine, pour jouer dans Split et avec qui il crée aussi également AKOKIYA en 2021. Il travaille actuellement, en parallèle de la reprise d'un Master en Mathématiques, sur la création d'un solo A la limite (produit par la Cie Scratch), dont la sortie est prévue en 2027.

C'est l'idée du cirque comme un art de scène multiple qui l'inspire le plus, puiser ailleurs pour enrichir la dramaturgie. Anaël aime ainsi varier les techniques et les projets, pour pouvoir s'enrichir le plus possible, se nourrir un maximum dans différents styles : acrobaties, jonglerie, clown, danse, théâtre, conte, mathématiques, etc...

Dorine Voglaire

Scénographie

Étudiante en sociologie et ensuite en scénographie, j'ai depuis toujours mis beaucoup d'importance à travailler sur des projets qui questionnent notre monde et la place que nous souhaitons prendre dans celui-ci.

J'ai pu travailler avec le Collectif Karda et le spectacle de rue "Les Oïzorêves" sur les questions de l'immigration, avec la Cie Ad Hoc sur le spectacle Nourrir l'Humanité 2.0, créé des installations pour le festival Nourrir Liège, ou encore créer un décor transportable à vélo pour une conférence rapée sur le capitalisme et le colonialisme.

En parallèle, j'ai animé beaucoup d'ateliers plastiques et scénographiques avec les jeunes de tous les âges sur des questions actuelles tel que l'immigration, le consentement, le genre ou encore la prise de conscience de sa place dans le monde.

De façon plus globale, j'aime réfléchir à la mise en valeur du projet artistique d'un autre en respectant son univers sans pour autant ignorer le mien. Permettre d'accéder à différentes ambiances du quotidien ou plus fantastiques et pouvoir les reproduire dans un espace défini. Il s'agit d'exprimer ces ambiances tout en trouvant le juste équilibre entre un discours professionnel et un discours accessible à un large public.

Pour chaque projet, j'aime être présente dès le début de la conception de celui-ci et participer à chaque étape de son avancement, de l'écriture au travail plateau, avec mes compétences personnelles.

Il s'agit de créer une scénographie par étape durant les répétitions et de la faire évoluer sur scène en présence des comédiens et selon leurs besoins. De cette façon, la scénographie devient un élément à part entière de la pièce et permet aux actrices de s'approprier le décor, de participer à la réflexion et à la réalisation de celui-ci. Finalement, la scénographie appuiera autant le propos général de la pièce, que celui de chaque comédien.

J'apprends actuellement à souder, en parallèle je porte un nouveau projet ambitieux, celui de créer un carrousel flottant sur l'eau. A travers ce projet, j'ai créé une équipe qui se passionne pour les mécanismes et la mécanique et je souhaite, grâce à elleux, me perfectionner dans ce domaine.



Remy Delmont

Musicien

Rémy Delmond alias « Rémon Jr. » : Compositeur, claviériste et beatmaker.

Amoureux de Jazz, Rémon Jr. étudie le piano dès son plus jeune âge mais se voit également attiré par la musique électronique, notamment grâce à la découverte de Vangelis.

À 17 ans il emménage à Bruxelles pour étudier les arts graphiques et y rencontre quelques autres – futurs – acteurs de la – future –

Pipolass parmi lesquels Mochélan et Alix Pilot. C'est là qu'il découvre l'univers du Turntablism (ou l'art de la manipulation des platines vinyle) et de la production musicale. Tout aussi remarqué seul derrière ses machines qu'entouré de DJ's lors de compétitions, cet infatigable touche à tout offre depuis 2011 ses accords magiques et sa science des arrangements au « Zoku » de Mochélan, pour lequel il a entre autres assuré l'ensemble de la composition musicale du spectacle « Nés Poumon Noir ».

Lora Debelle

Médiation

Depuis toute petite, elle est passionnée par l'Art (sous à peu près toutes ses formes) et par l'animation.

Dès ses 15 ans, en parallèle de ses études, elle est animatrice en centre de vacances.

Diplômée d'architecture à l'Institut Victor Horta de Bruxelles en 2009, elle intègre dans la foulée le théâtre de la Monnaie en tant qu'architecte.

Le lien entre L'Art et l'animation est fait !

En 2011, elle est engagée et crée le service d'action culturelle du théâtre de L'Ancre à Charleroi. Elle y restera en tant que responsable pendant 11 ans, créant de nombreux projets et activités sur et à côté du plateau, accompagnant les compagnies dans leurs démarches pédagogiques auprès des différents publics, et continuant de se former en techniques d'animations et de médiations.

Depuis 2022, elle devient freelance, développant son activité d'animatrice artistique et de médiatrice à travers la Wallonie et à Bruxelles.



Denis Michiels

Interprétation, jonglerie et informatique

Après un baccalauréat et un master en informatique à l'UCL, Denis décide de se diriger vers le monde de la jonglerie. Autodidacte, il cherchera à se former aux techniques du clowns (Olivier Mahiant, "Présence en scène et jeu clownesque" avec Françoise De Gottal, "Mouvement" avec Anna Buhr, Cascade burlesque avec Elise

Ouvrier-Buffer, Christophe Thellier et Fanny Giraux.) et perfectionnera sa pratique de la manipulation d'objets, principalement à l'aide de balles et de massues (Sander De

97531 ASBL (Compagnie Scratch)

Sstructure porteuse

La compagnie Scratch est née en 2013. L'univers de la compagnie se base sur le jonglage, le scratch, les chorégraphies idiotes, les anticlimax et le surréalisme belge. La manipulation d'objets est au centre des recherches de la compagnie. L'équipe artistique de la compagnie Scratch est composée de 9 jongleurs et 1 jongleuse qui interviennent sur les différentes créations : www.ciescratch.eu

Cie SCRATCH

[ciescratch.eu](http://www.ciescratch.eu)

Historiques des créations Scratch : « T.N.T » (2013), « Split » (2017), « Mousse » (2020), « Akokiya » - (2021), « Drache Nationale » -(2023), "C'est Gratos" (seul en scène, création en cours sortie printemps 2024) , "Jogali" (Seul en scène, création en cours, sortie Printemps 2025)

Calendrier de création

Laboratoires

2024

Du 26 Février au 01 Mars : Résidence d'écriture au théâtre de la maladrerie.

Du 27 au 31 Mai: Résidence au Boson à Bruxelles.

Du 3 au 8 Juin : Résidence au Corridor à Liège.

Du 17 au 21 Juin : Résidence à la Fabrique de Théâtre à Frameries

Du 24 au 27 Juin : Résidence au Boson à Bruxelles

28 Juin : Présentation d'étape au Boson à Bruxelles.

Prévisionnel recherché :

10 semaines entre Août 2024 et Avril 2026

Sortie : Avril 2026

Recherchés

10 semaines entre Août 2024 et Avril 2026 (3 circassiens, 1 musicien)

4 semaines de création uniquement axées sur la technique (2 techniciens)

Coproduction :

23000€

Soutien



Remerciements

Clémence Thiery : Illustrations

