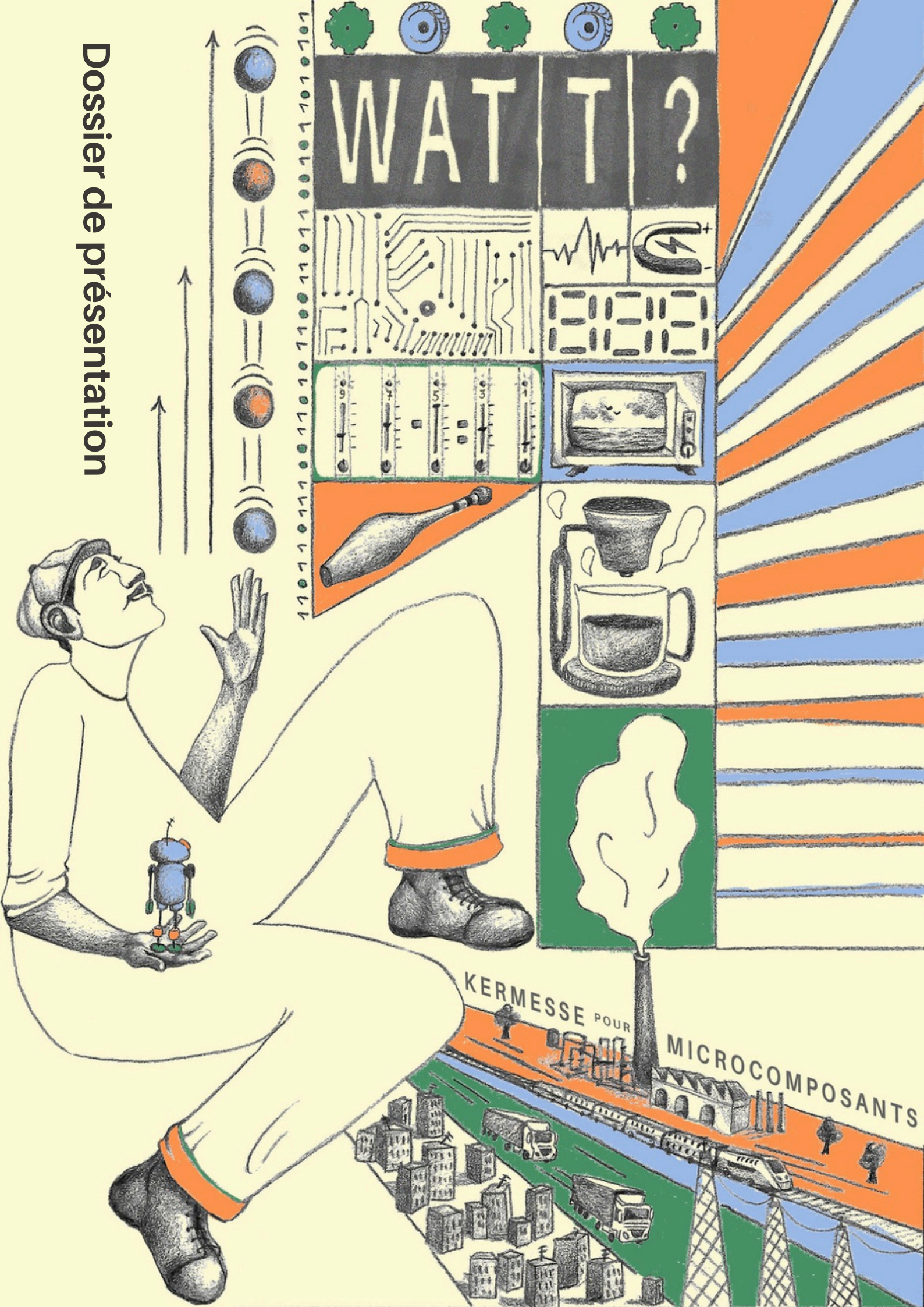


# Dossier de présentation



# 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 », etc. 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 ce- lui 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.



© Augustin Polet

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



## Tois humains, un camion et un essaim de microcomposants

Au départ du projet il y a le constat d'un technicien de spectacle : "la technique" (terme vague par lequel on désigne bien souvent tout ce qui touche à ce qui n'est pas visible directement sur une scène) voit bien souvent ses ambitions diminuées lorsqu'elle est contrainte ou invitée à sortir des salles de spectacle.

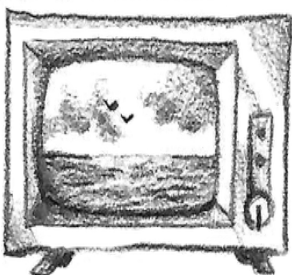
Serait-il possible de réaliser un spectacle technique, pour la rue, sans faire l'impasse sur ses ambitions ?

**WAT/T/ ?** venait de naître et il n'était pas au bout de ses surprises.

Tout d'abord écrin pour cette technique ? Il fallait quelque chose d'assez grand pour pouvoir tout contenir, d'assez solide et étanche pour pouvoir être dehors et d'assez transportable pour pouvoir être déplacé.

Le conteneur maritime fut choisi, mais il fut adapté, ouvrant une des faces latérales pour se créer une scène autoportante et déplaçable, il a ensuite fallu l'équiper de l'entiereté de la technique, soudant, clouant, visant, tirant toujours plus de câbles afin de réaliser des branchements.

Deux personnes se joignirent à l'aventure afin de porter un propos et d'habiter l'espace, et tous ces microcomposants connectés ensemble furent synchronisés.



**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.

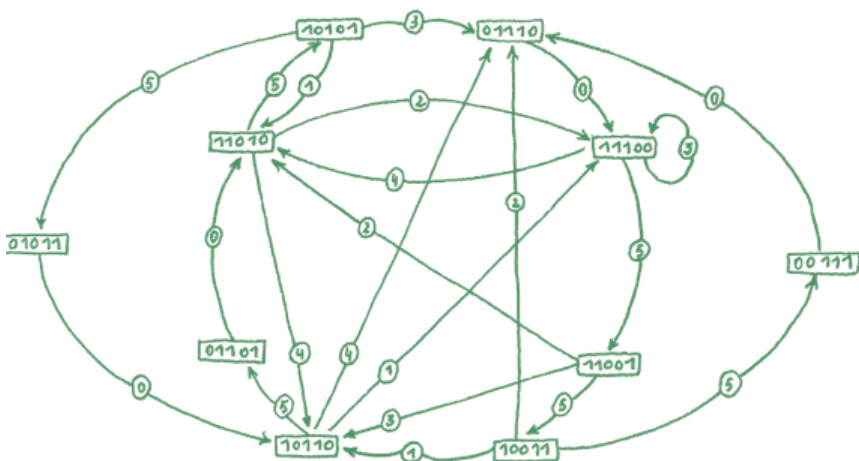
## La jonglerie : allégorie de l'homme-machine.

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 est à mettre en écho avec les figures de base de la jonglerie, la constance qu'on attend de la machine est également une caractéristique nécessaire au jongleur.

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

Ces proximités de réalité nous apparaissent comme un terreau 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 .



Exemple de Siteswap

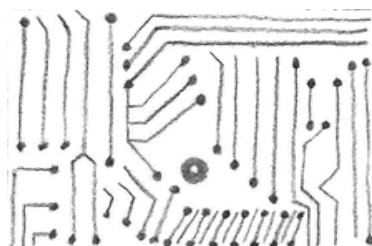
## Une scénographie technico-responsable

Un des grands enjeux du projet était de réaliser une scénographie permettant d'intégrer et de relever les défis techniques liés au spectacle (interactions en temps direct, réactivité, programmation, adaptations) aux réalités de l'art de rue (climat, temps de montage réduit) le tout en maintenant une exigence élevée et en respectant les contraintes budgétaires.

L'utilisation majoritaire de matériaux de récupérations, aussi bien pour les aspects scénographiques que sur les aspects techniques s'est révélé être être autant une contrainte qu'un atout au projet.

La récupération s'inscrivant dans une idée de décroissance et de ralentissement de notre société actuelle, ainsi que dans un soucis de l'écologie bien souvent en opposition avec l'industrialisation. Elle a permis au projet de se confronter lors de sa création aux idées que le spectacle se proposait d'explorer. Mais également, de manière moins idéologique, cette contrainte a obligé l'équipe a trouvé de nouvelles solutions et de ne pas opter pour des solutions "toute faite", qui n'auraient pas été dans leur moyen.

Ceci a ouvert la porte aux détournements de nombreuses machines, parfois au niveau de leur fonction, parfois au niveau de leurs composants parfois des deux.



## La décentralisation : L'adaptation pour la diffusion.

**WAT/T/ ?** peut-être joué de manière 100% autonome, l'entièreté des besoins techniques étant transporté avec la scénographie. Le spectacle pouvant se jouer sur batterie, une alimentation a proximité n'est pas nécessaire pour jouer le spectacle.

Le collectif Scratch dispose également d'un gradin de 220 places qui peut être installé pour la représentation.

L'objectif de ce dispositif était de pouvoir proposer un spectacle "techniquement complexe" répondant aux besoins de la décentralisation, afin de pouvoir montrer que la technique de spectacle n'avait pas à se cantonner aux seules salles équipées.

## La médiation : un spectacle et au-delà.

**WAT/T/ ?** S'inscrit dans une logique de médiation en lien avec les thèmes qu'il aborde. Au delà du dossier pédagogique réalisé autour des thématiques du spectacle (industrialisation de l'Europe, place des machines dans la société, programmation informatique et électronique). Le spectacle peut s'accompagner d'atelier visant à se réapproprier les machines de notre quotidien, via leur compréhension, leur réparation ou leur détournement.

De plus, les "rouages" du spectacle ne devant pas être cachés comme le seraient ceux d'un spectacle de magie, un moment est laissé au public pour poser ses questions et venir voir l'envers du décor.



© Augustin Polet

## Collectif SCRATCH

Née en 2013 du souhait d'une bande de 7 amis passionnés par la jonglerie et l'art de rue, la **compagnie Scratch** voit le jour avec son premier spectacle **T.N.T** (2013) où se mêlent absurde, chorégraphies idiotes et jonglerie passing. Se créent ensuite **Split** (2017), création collective reprenant les mêmes ingrédients autour du thème des frontières matérielles et immatérielles. La vie faisant les créations collectives sont arrêtées et es formes plus petites voient le jour : **Mousse** (2020), **Akokiya** (2021), **Drache nationale** (2023). Le collectif Scratch porte aujourd'hui 4 projets : **C'est Gratos** (2024), **Jogalli** (2025), **WAT/T/?** (sortie Printemps 2026) et **A la limite** (sortie Printemps 2027). Mutualisant les forces administratives et se soutenant artistiquement, Simon Fournier, Christian Serein-Grosjean, Anaël Chaval et Benoît Vanderyse explorent les différents axes de l'interactions avec les publics, parsement leurs créations de cette dose d'absurdités toute Belge et de la jonglerie des débuts.

## Distribution

Une création originale de : **Benoît Vanderyse - Le Collectif Scratch**  
Porteur du projet, écriture, interprétation, jonglerie : **Benoît Vanderyse**  
conception machine: **Benoît Vanderyse**  
Interprétation, jonglerie et acrobaties : **Anaël Chaval**  
Interprétation, jonglerie et danse : **Antoine Isnard-Dupuy**  
Regard extérieur, mise en scène : **Stefanie Heinrichs**  
Regard jonglé : **Gaëlle Coppée**  
Scénographie : **Dorine Voglaire**  
Création sonore : **Alice Vandevoorde**  
Costumes : **Alexandra Walravens**  
Chargée de production : **Esther Defourny**

## Soutiens

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, La province du hainaut - La fabrique de Théâtre, Le boson, Latitude 50, La ville d'Ath, Centre des Arts de la Rue (CAR) - ASBL Maison Culturelle d'Ath, ASBL Le CORRIDOR, le Boson, ASBL Devenirs, Le centre culturel Wollubilis, le centre culturel d'Havelange, La Roseraie

Et avec le soutien du tax Shelter



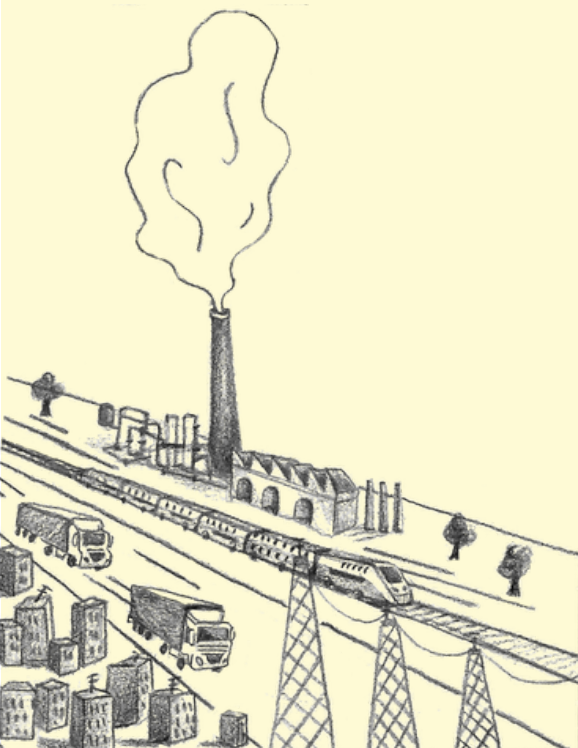
LATITUDE50

WOLLUBILIS



## Remerciements

Clémence Thiery : Illustrations



## Contact

[lecollectifscratch@gmail.com](mailto:lecollectifscratch@gmail.com)

[www.collectifscratch.be](http://www.collectifscratch.be)