



Il était une fois l'Internet

par la compagnie 13r3p

Il était une fois l'Internet est un spectacle de conte qui vous entraîne à la découverte d'Internet à travers une histoire fantastique. Le spectacle est tout public à partir de 7 ans et s'accompagne d'activités pédagogiques.

Un curieux conte connecté

Il était une fois un monde merveilleux que l'on appelait l'Internet. Data, une porteuse de colis y vivait à la vitesse de la lumière. Un jour, elle découvrit qu'elle transportait de mystérieux rubans couverts de 0 et de 1, un code secret que se transmettaient de mystérieuses machines... Elle partit alors en quête d'une réponse à travers l'Internet.

Spectacle vivant et éducation numérique

Entre médiation scientifique et spectacle vivant, *Il était une fois l'Internet* raconte le réseau avec poésie. Il donne à voir et à entendre Internet d'une manière inédite. Les étapes d'une connexion deviennent d'attachants personnages, de Papy et Mamie Modem à Rack du serveur Wikipedia.

Le spectacle permet aux enfants de mettre des images sur des notions techniques abstraites et de lever le voile sur une technologie très présente dans leurs vies.

Le spectacle s'accompagne d'un dossier pédagogique : le Guide du routeur ainsi que d'un jeu de société permettant d'approfondir les notions découvertes dans le spectacle.

Ecouter une histoire au coin de l'écran

Une conteuse seule en scène interprète tous les personnages du conte dans un environnement alliant vidéo-projections, lumières et musique originale. Confortablement assis sur des coussins, chacun part à la rencontre de ces personnages invisibles qui peuplent nos vies connectées.

La compagnie 13R3P

Le 13r3p est une compagnie de théâtre créée en 2015 par Elodie Darquié et Maryse Urruty. Elle est basée à Lille et entretient de fortes connexions avec le Pays Basque.

Au 13r3p, nous considérons que le théâtre est un outil pour appréhender le monde et avec nos spectacles, nous cherchons à créer de nouvelles manières de le regarder. Nous travaillons à rendre visibles des réalités cachées et chaque projet est l'occasion d'explorer un nouveau domaine que nous racontons grâce à des histoires originales.

Nous défendons un théâtre populaire, qui s'adresse à toutes et tous depuis l'enfance, et pour le rendre accessible, nous opérons un travail de médiation autour de chaque projet. Nous faisons en sorte que nos spectacles puissent être joués (presque) partout, dans des lieux dédiés au spectacle vivant ou pas, pour venir au plus près des publics.

Partenaires

Il était une fois l'Internet est soutenu par la Cité des Sciences et de l'Industrie, la Fondation Free, la Ville de Nanterre et la Maison-Folie Beaulieu de Lomme.



Crédits

Idée originale d'Elodie Darquié et Maryse Urruty

Texte & interprétation : Maryse Urruty

Création visuelle & médiation scientifique : Elodie Darquié

Création lumière : Philippe Luigi Olivier

Régie son : Leny Vincelas & Ncllas Dubois

Musique originale : Samuel Havard & Ronan Martin

COMPAGNIE 13R3P

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85

36 rue d'Eylau, 59000 Lille

13r3p.com



Index

Nanterre Digital - Internet conté aux enfants... - 1/04/15
<http://www.nanterredigital.fr/blog/2015/04/01/il-etait-une-fois-linternet/>

Binaire / Le Monde.fr - Il était une fois l'Internet - 26/05/15
<http://binaire.blog.lemonde.fr/2015/05/26/il-etait-une-fois-linternet/>

Nanterre Digital - Découvrez les dix premières minutes d'Il était une fois l'Internet -20/06/15
<http://www.nanterredigital.fr/blog/2015/06/20/decouvrez-les-dix-premieres-minutes-dil-etait-une-fois-linternet/>

Nanterre Digital - Résidence de la Compagnie 13R3P à l'Agora de Nanterre - 08/09/15
<http://www.nanterredigital.fr/blog/2015/09/08/residence-de-la-compagnie-13r3p-a-lagora-de-nanterre/>

Binaire / Le Monde - Il était une fois l'Internet à la Cité des Sciences -10/12/15
<http://binaire.blog.lemonde.fr/2015/12/10/il-etait-une-fois-linternet-a-la-cite-des-sciences/>

Mais où va le web ? - Il était une fois l'Internet, quand théâtre rime avec numérique - 12/12/15
<http://maisouvaleweb.fr/il-etait-une-fois-linternet-quand-theatre-rime-avec-numerique/>

Carrefour Numérique2 - Si le Net m'était conté - 23/12/15
<http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/blog/si-le-net-metait-conte/>

La Dépêche - Samedi prochain, «Il était une fois l'Internet» - 18/01/16
<http://www.ladepeche.fr/article/2016/01/18/2258049-theatre-samedi-prochain-il-etait-une-fois-l-internet.html>

Sud-Ouest - Si l'Internet nous était conté - 19/01/16

Culture Internet : un vrai conte moderne - La Dépêche - 03/02/16
<http://www.ladepeche.fr/article/2016/02/03/2268951-culture-internet-un-vrai-conte-moderne.html>

Réseau national de la médiation numérique - Un « curieux conte connecté » Il était une fois l'Internet - 22/04/2016
http://www.mediation-numerique.fr/actualite_pedagogie-et-education-au-numerique--un--curieux-conte-connecte--il-etait-une-fois-linternet- 47.html

Flux CNRS - « Il était une fois l'Internet ». Découvrir le « réseau des réseaux » par le conte et le spectacle vivant - 10/10/2016
<http://www.flux100.cnrs.fr/spip.php?article8>

Rue 89 - Spectacle : Internet raconté aux enfants - 10/10/2016
<http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2016/10/10/theatre-internet-raconte-enfants-265379>

Educnum - Il était une fois l'Internet : un conte pour expliquer le numérique aux enfants- 12/10/2016
<https://www.educnum.fr/il-etait-une-fois-linternet-un-conte-pour-expliquer-le-numerique-aux-enfants>

Ipar Euskal Herriko Hitza - Internet, ipuin batek erranik- 12/05/2017

M Blogs

binaire

L'informatique : la science au cœur du numérique

Un blog d'informaticien(ne)s
de la Société Informatique de France

← Comment le numérique a transformé
l'informatique

50 nuances de robots mous ! →

26 mai 2015

Il était une fois l'Internet

Elodie Darquié & Maryse Urruty préparent un spectacle dont un premier extrait sera présenté à Pas Sage en Seine en juin 2015. Elles veulent expliquer Internet aux enfants. Intrigué, Binaire a demandé à Valérie Schafer d'aller se renseigner. Elle nous invite à suivre le travail d'Elodie et Maryse.

Il était une fois l'Internet

François Hollande détaillait il y a quelques jours le [plan pour le numérique à l'école](#), qui passe notamment par des équipements mobiles à destination des collégiens, des outils et ressources pédagogiques, la formation des personnels et une réflexion sur l'enseignement de l'informatique au lycée ou celui de la programmation à l'école. Relevant d'ambitions qui, si elles peuvent être complémentaires, n'en poursuivent pas moins des objectifs et approches très différentes entre familiarisation aux environnements numériques et découverte de la science informatique, cette réflexion politique prend acte et stimule par le haut des initiatives qui prennent corps depuis plusieurs années sur le terrain. Elles sont ainsi pensées au sein des milieux scientifiques (voir les échanges au sein de ce blog ou de la Société informatique de France sur l'enseignement de l'informatique), du corps enseignant, ou encore dans le cadre d'associations et de projets qui œuvrent à développer l'appétence des jeunes pour l'informatique ou les littératies numériques (coding goûters, ateliers comme ceux de Magic Makers, association L'enfant @ l'hôpital, etc.)

Au sein de ces initiatives variées et stimulantes, celle de Maryse Urruty et Elodie Darquié a un positionnement original, à rebours de certains discours qui voient dans l'équipement, la pratique et la manipulation, la meilleure (voire la seule) façon d'éveiller la curiosité des plus jeunes au numérique. "Nous avons aussi choisi le spectacle vivant pour privilégier l'interaction avec le public. Nous voulons parler de technologies que nous percevons à travers des écrans dans un rapport direct avec les spectateurs. Passer par des personnages nous aide à créer une nouvelle relation entre le public et la technologie", explique Maryse. "En général, on traite du numérique avec des formats et une esthétique assez technologiques. Nous, nous avons choisi de parler de technologie avec un format très ancien : un récit conté", complète Elodie.

Accueillies en résidence à l'[Agora](#) de Nanterre, dans le cadre du festival [Nanterre Digital](#), leurs premières représentations de [Il était une fois l'Internet](#) sont prévues pour octobre 2015. Au cœur du spectacle destiné aux 8-12 ans, il y a le voyage de leur héroïne Data au sein du réseau des réseaux. Ces jeunes diplômées de Science Po Toulouse ont trouvé leur inspiration dans [Il était une fois la vie](#) mais aussi dans une culture éclectique, ancrée dans son temps. Elles mentionnent en vrac : Alain Damasio, the Lego movie, Terry Pratchett, C'est pas Sorcier, Mario Kart, XKCD, Benjamin Bayart, la légende de Korra, Claude Ponti, Child of Light, la Trilogie des

L'informatique participe aux changements profonds du monde dans lequel nous vivons. Mais qu'est-ce que l'informatique ? Que sont ses progrès ? Ses dangers ? Ses questionnements ? Ses impacts ? Ses enjeux ? Ses métiers et son enseignement ?



- › À propos de binaire
- › Suivre sur twitter @Blog_Binaire
- › S'abonner au flux RSS

ÉDITION ABONNÉS

Le journal daté du 10 septembre



Lire Le Monde sur Web, iPad / iPhone, Android :

Abonnez-vous partir de 1 €

ANNONCES AUTOMOBILES



SHELBY COBRA
289
285 000 €

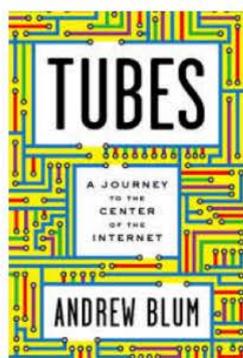


BMW SERIE 4
60 800 €



VOLKSWAGEN
NEW BEETLE
6 990 €

avec



Les moyens pour faire pénétrer les enfants dans cet univers technologique complexe de manière ludique et pédagogique sont pensés jusque dans les moindres détails. "Les images sont animées, mais subtilement, pour ne pas monopoliser l'attention des spectateurs. Nos principales sources d'inspiration sont les gif et le gif-art" explique Elodie, tandis que Maryse ajoute: "Le visuel est lent et répétitif comme un motif qui laisse la narration libre et la complète selon les besoins de chaque spectateur. Nous cherchons également à créer une ambiance sonore, entre un cocon musical et les bruits des machines".



En attendant de découvrir un extrait du spectacle à Pas Sage en Seine en juin 2015, on a envie de souhaiter tous nos vœux de succès à ce projet pour plein de raisons.

D'abord, il pose la question difficile des matérialités, des matériels, des infrastructures et considère les environnements numériques dans leur globalité et non uniquement par leur face visible et la manipulation. Il communique aux enfants le goût pour les infrastructures. (Et pour les parents, nous conseillons un autre artiste, le génial John Oliver, hilarant et passionnant quand il vous parle de [Neutralité de l'Internet](#) ou encore d'[infrastructures](#)).

Et puis, le projet est ambitieux. Il combine le spectacle vivant, des ateliers et du jeu. Un "Guide du Routeur" est distribué aux spectateurs. Ce livret explicite les références du conte et les recontextualise par exemple en parlant des datacenters ou du routage, via une Pirate box (un dispositif créant un petit réseau wifi autour de lui pour partager librement des fichiers).

Enfin Maryse et Elodie nous offrent une merveilleuse réponse en récit et images aux questions que se pose la recherche sur les [Temps et temporalités du Web](#), que résume en quelques mots Maryse : "Le conte c'est un genre qui va chercher du côté de l'enfance, du merveilleux et du fantastique. Il nous a permis de façonner un univers complet dans lequel nous pouvions recréer des interactions entre les personnages, et un nouveau rapport au temps. L'histoire du spectacle ne dure en réalité qu'une milliseconde, mais dans notre monde imaginaire, nous prenons le temps de vivre chacune des péripéties de Data, notre héroïne, à une vitesse compréhensible par nos spectateurs".

Une parenthèse de poésie, un peu de "slow science", une [cyberflânerie](#) ; que tout cela est bienvenu !

Valérie Schafer, ISCC, CNRS/Paris-Sorbonne/UPMC

Note : L'activité pédagogique qui recrée le voyage de Data s'appuiera sur des ordinateurs offerts par le collectif Emmabuntüs et l'association "Les Amis d'Emmabuntüs". Elodie et Maryse collaborent également avec l'Electrolab, le plus grand hackerspace d'Europe basé à Nanterre, où elles fabriquent une partie de leur scénographie et de leur matériel pédagogique.

- › Libérez les logiciels ! 09 septembre 2015
- › La révolution informatique dans les sciences 07 septembre 2015
- › L'isolair : un jeu numérique, sérieux mais pas rasoir 03 septembre 2015
- › Femmes et numérique, y a-t-il un bug ? 02 septembre 2015
- › Des consensus tout sauf mous 31 août 2015

Mots-clés

Algorithme Apprentissage automatique Binaire Blague Calcul Codage Codage, Algorithme, cryptographie Culture Données Ecole Enseignement Ethique femme Formation Genre Image Image numérique Informatique Informatique et Sciences du Numérique Intelligence artificielle Internet interstices littérature numérique MOOC musique médiation scientifique numérique Ordinateur Prix Turing Programmation Robotique Science Science et société Société Informatique de France sécurité sémantique Technologie Turing Vote électronique Web. Éducation Éducation nationale Éducation populaire Égalité des genres

Tous les articles

Choisir un mois

Liens

- › Pourquoi binaire ?
- › La société informatique de France
- › Interstices
- › Informatique — quésaco ?
- › Entretiens autour de l'informatique

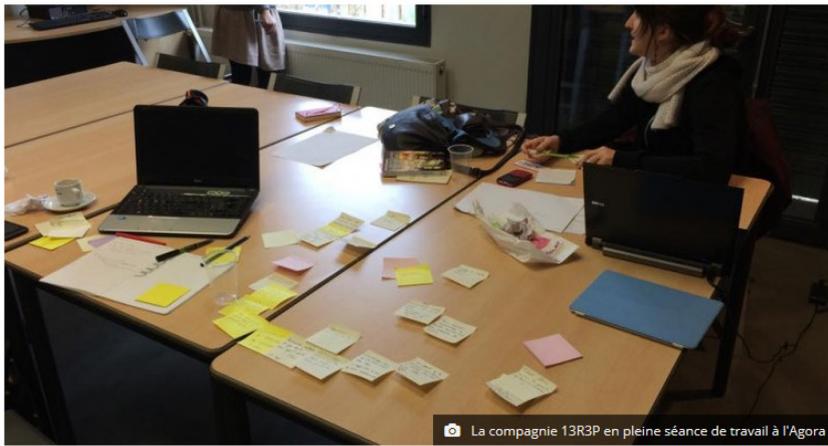
Éditrices/teurs de ce blog

- › Serge Abiteboul
- › Sylvie Boldo
- › Marie-Agnès Enard
- › Colin de la Higuera
- › Pierre Paradinas
- › Charlotte Truchet
- › Thierry Viéville
- › et aussi nos éditrices invitées :
- › Marie Jung
- › Claire Mathieu
- › Françoise Tort



DERNIÈRES ACTUALITÉS → NOUS AVONS BESOIN DE VOTRE AVIS !

Accueil > Actualités



La compagnie 13R3P en pleine séance de travail à l'Agora

Internet conté aux enfants...

13R3P 1 avril 2015 Actualités

L'Agora, maison des initiatives citoyennes de Nanterre accueille en résidence la compagnie 13R3P, afin d'accompagner la création d'un spectacle de conte *Il était une fois l'Internet*, à destination du jeune public :

Il était une fois Data, une messagère qui portait inlassablement des paquets dans un monde fait de fibre optique et de routeurs... jusqu'au jour où elle partit pour un incroyable voyage à la découverte d'Internet...

Il était une fois l'Internet

Nous vous tiendrons au courant de l'évolution de ce projet innovant porté par Maryse Urruty et Elodie Darquié, ce qui ne vous empêche pas d'aller jeter un oeil régulièrement à [leur page Facebook](#) !

La pièce sera présentée lors du festival de Nanterre digital en octobre 2015.

Conte Jeune Public Théâtre Vulgarisation

DERNIERS ARTICLES



Résidence de la Compagnie 13R3P à l'Agora de Nanterre,

Nanterre Digital 8 septembre 2015



[Video] La WebTV chez WebForce3

Nanterre Digital 8 juillet 2015



Nous avons besoin de votre avis !

Nanterre Digital 1 juillet 2015



Découvrez les dix premières minutes d'il était une fois l'Internet

Nanterre Digital 20 juin 2015



Rapport Concertation Nationale sur le numérique - CNum

Nanterre Digital 18 juin 2015



RADIO AGORA

Le direct

Émission à venir

La petite histoire

Épisode, commence dans 2 mins

La bonne bouillie

Sliptonie - Melos Liberals

Animation

Janine Germa

Écouter





Découvrez les dix premières minutes d'il était une fois l'internet

Nanterre Digital 20 juin 2015 Création

Retrouvez la vidéo d'il était une fois l'Internet à **Pas Sage en Seine 2015**, soit un extrait de la pièce (les dix premières minutes) et la présentation du projet !



13R3P Il était une fois l'internet

DERNIERS ARTICLES

-  Résidence de la Compagnie 13R3P à l'Agora de Nanterre, Nanterre Digital 8 septembre 2015
-  [Video] La WebTV chez WebForce3 Nanterre Digital 8 juillet 2015
-  Nous avons besoin de votre avis ! Nanterre Digital 1 juillet 2015
-  Découvrez les dix premières minutes d'il était une fois l'internet Nanterre Digital 20 juin 2015
-  Rapport Concertation Nationale sur le numérique - CNum Nanterre Digital 18 juin 2015



RADIO AGORA

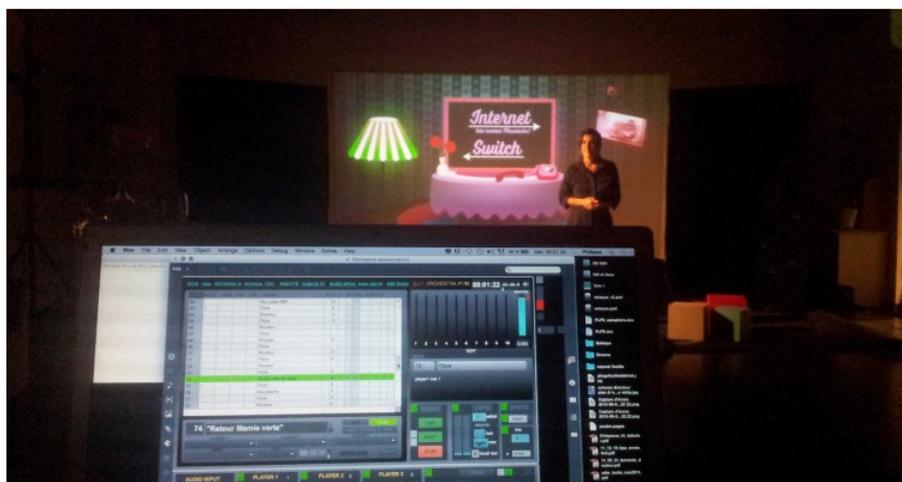
Le direct

- Émission à venir
- La petite histoire
- Épisode, commence dans 2 heures
- La bonne bouillie
- Contreband - Marchand de bonheur
- Animation
- Janine Germa

Écouter 



Lien de la vidéo [Il était une fois l'Internet - une histoire fantastique à faire découvrir]
<https://www.youtube.com/watch?v=AuHcRd8ED6k>



Résidence de la Compagnie 13R3P à l'Agora de Nanterre,

Nanterre Digital 8 septembre 2015 Actualités

L'Agora de Nanterre a accueilli le 13R3P pour trois semaines de résidence de création avant les représentations des 14 et 15 octobre prochains.

Témoignage exclusif de l'équipe :

« Cet été, durant la fermeture estivale, l'Internet a pris le contrôle de l'Agora. Data, l'héroïne du spectacle, a fait appel à notre compagnie de théâtre pour mettre en scène les histoires de tous les habitants de l'Internet. Nous avons notamment pu découvrir le terrible secret de Mamie Modem, la quête de Data, le changement de carrière de Digit ou les disputes continuelles des aiguilleurs du routeur Moustache.

Armés de patience, de café, de bonne humeur et de chocolat, nous nous sommes attelés à la tâche sans répit et nous avons façonné un écrin à ces curieux personnages. Luigi leur a apporté de la lumière, Samuel et Ronan de la musique, Elodie des images et Maryse du jeu.

Il était une fois l'Internet a bien grandi et nous sommes désormais impatients de rencontrer nos spectateurs. Nous retournons travailler, cette fois à la Cité des Sciences et de l'Industrie du 14 au 27 septembre afin de peaufiner la version finale et de vous la présenter lors du prochain Nanterre Digital Festival !

Merci à toute l'équipe de l'Agora pour son accueil et sa confiance et à bientôt dans les coulisses de l'Internet ! »

13R3P agora Théâtre Vulgarisation

DERNIERS ARTICLES



Résidence de la Compagnie 13R3P à l'Agora de Nanterre,

Nanterre Digital 8 septembre 2015



[Video] La WebTV chez WebForce3

Nanterre Digital 8 juillet 2015



Nous avons besoin de votre avis !

Nanterre Digital 1 juillet 2015



Découvrez les dix premières minutes d'il était une fois l'internet

Nanterre Digital 20 juin 2015



Rapport Concertation Nationale sur le numérique - CNum

Nanterre Digital 18 juin 2015



RADIO AGORA

Le direct

Émission à venir

La petite histoire

Épisode, commence dans 2 heures

La bonne bouillie

Contreband - Marchand de bonheur

M Blogs

binaire

L'informatique : la science au cœur du numérique

Un blog d'informaticien(ne)s
de la Société Informatique de France

← A la conquête de l'isomorphisme de graphes

La data et le territoire →

10 décembre 2015

Il était une fois l'Internet à la Cité des Sciences

Il était une fois
l'Internet

Ce conte pour enfant, un spectacle "coup de cœur" de binaire, passe à la Cité des Sciences. [Voir l'article de Valérie Schafer](#). Entrée libre dans la limite des places disponibles.

- mardi 22 décembre – 14h & 16h30
- mercredi 23 décembre – 14h & 16h30
- jeudi 24 décembre – 14
- mardi 29 décembre – 14h & 16h30
- mercredi 30 décembre – 14h & 16h30
- jeudi 31 décembre – 14



L'informatique participe aux changements profonds du monde dans lequel nous vivons. Mais qu'est-ce que l'informatique ? Que sont ses progrès ? Ses dangers ? Ses questionnements ? Ses impacts ? Ses enjeux ? Ses métiers et son enseignement ?



Coup de cœur binaire

Café techno : Inria Alumni, en partenariat avec NUMA et le blog binaire, vous invite à débattre avec **Véronique Cortier**, Cnrs, Loria, le Lundi 18 janvier 2016, de 18:30 à 20:30

- ↳ À propos de binaire
- ↳ Ils et elles parlent de binaire
- ↳ Suivre sur twitter @Blog_Binaire

MAIS OÙ VA LE WEB ?
< ! PANSER LE NUMÉRIQUE >

Search

ACCUEIL CATÉGORIES ▾ L'AUTEUR ▾ CONTACT

Au hasard Cher Elon Musk, oublie les robots-tueurs, voici ce qui devrait vraiment t'inquiéter

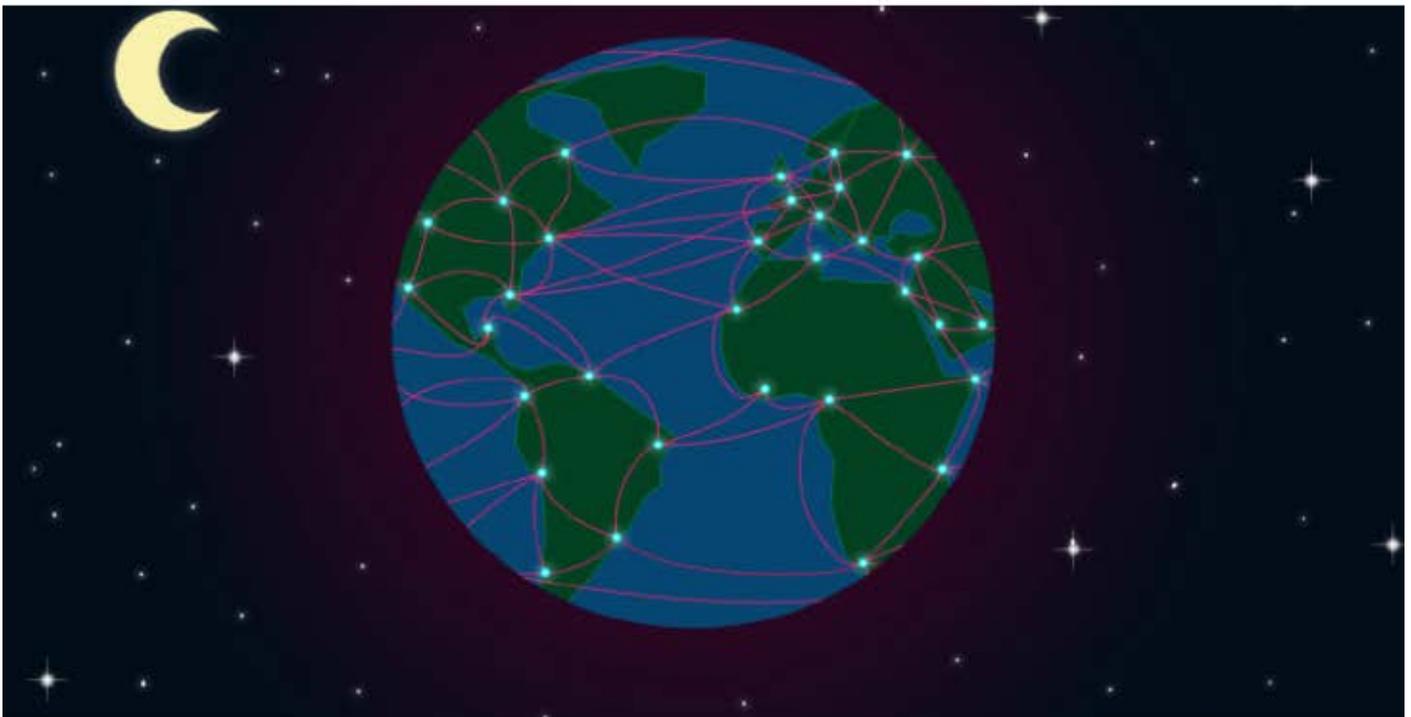
culture-bit

Il était une fois l'Internet, quand théâtre rime avec numérique

12 décembre 12, 2015

1 comment

enfants, Internet, numérique, Théâtre



« Ars Longa, vita brevis »

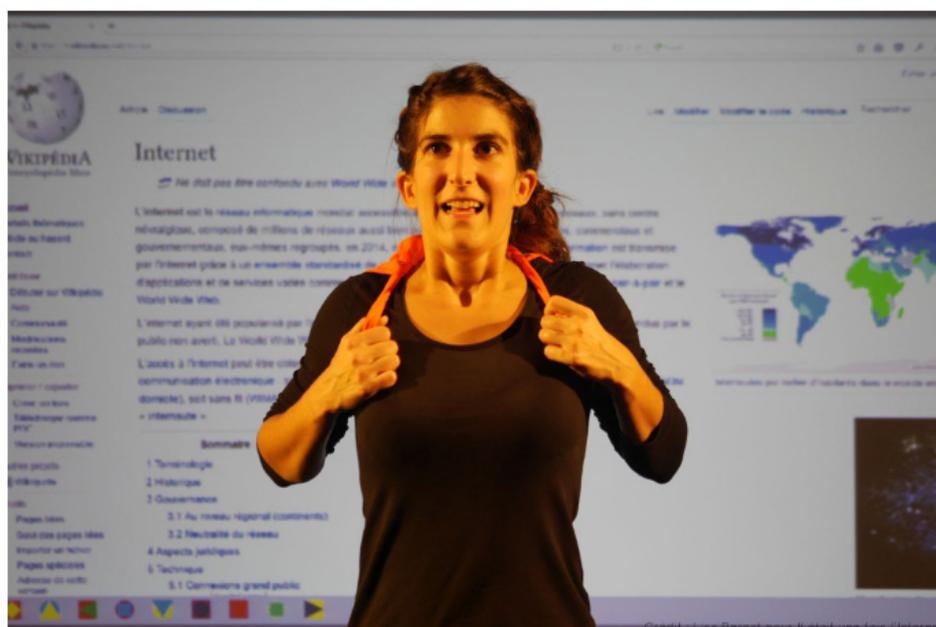
L'aphorisme d'Hippocrate n'aura jamais aussi bien résonné. De sa traduction « *La vie est courte, l'art long* » ou encore « *la vie est courte, la science interminable* », on pourrait décliner d'innombrables interprétations tout à fait actuelles.

C'est ce qu'a fait la troupe de Théâtre emmenée par Élodie Darquié et Maryse Urruty en montant une pièce originale nommée **Il était une fois l'Internet**, une œuvre audacieuse qui marie univers geek et 6ème art. Les deux auteures font connaissance à Science-po Toulouse et décident « *d'allier leurs compétences sur un projet alliant jeune public et numérique* ». Le projet prend forme et la pièce est présentée la première fois à **Pas Sage en Seine** à l'été 2015. **Mais où va le web** ne pouvait déceimment pas passer à côté d'une telle initiative, je suis donc allé rencontrer Élodie et Maryse à une **Ubuntu Party** à la Villette. Enquête.

Vulgariser le fonctionnement du web, amuser les enfants

Comment parler d'Internet aux enfants ? Sauriez-vous leur expliquer ce qu'est un serveur, le cloud, ou encore la fibre optique ? Tâches compliquées et pourtant nécessaires dans ce monde où les gamins baignent si jeunes dans la technologie alors que les interfaces graphiques n'existaient même pas quand nous avions leur âge... Tout ceci est malheureusement très abstrait, voire totalement abscons, et le défi du binôme a été de « **rendre la technologie concrète en dissipant la magie qui peut exister autour en créant des images poétiques pour que les enfants puissent se représenter ce qui se passe à l'intérieur des câbles** ».

Et à l'intérieur des câbles, vit **Data**, l'héroïne extravagante d'une histoire qui file à la vitesse de la lumière, de la box Internet au site Wikipédia, en passant par les sept couches de réseau qui composent cet oignon qu'on appelle aussi Internet. Si l'univers est métaphorique, il repose sur un socle informatique solide, un ingénieur réseau pourra donc voir la pièce et y retrouver ses petits sains et saufs. À ce propos, concilier traitements graphiques, sonores, dialogues et justesse technologique a nécessité « **un gros de travail de recherche et de documentation** », on ne s'en étonnera pas. L'étape suivante a consisté à faire naître « **des images pouvant coller à la réalité technique et créer un univers cohérent où pouvoir raconter une histoire** ».



Data, l'hyper-héroïne d'Il était une fois l'Internet

A titre d'exemple, les *serveurs Internet* dont nous parlions plus haut deviennent pour les enfants « **Une bibliothèque dont les livres ne disparaissent pas quand on les emprunte** » et le fameux *cloud* dont tout le monde parle n'est quant à lui qu'un « **box où ranger ses meubles** », bref, des images fortes qui illustrent un jeu d'acteur haut en couleurs. En effet, Maryse Urruty interprète l'intégralité des personnages de l'histoire avec une aisance déconcertante, (les passages de Mamy Modem à la jeune Data sont impressionnants, il faut bien le dire). **Il était une fois Internet** est un véritable récit conté (un curieux conte connecté, disent les auteures), doté d'une ambiance sonore qui vous plonge dans un bain de machines frais et envoûtant.

“ **Les enfants adorent imiter les voix des personnages et hurler « vitesse lumière » en reprenant la chorégraphie de Data !**



Data récupère un « paquet » sur le réseau, un jeu avec l'écran

Ça n'est pas la première fois que des artistes font rimer Théâtre avec numérique, je vous parlais récemment de la pièce **Le prochain train**, montée par Orah de Mortcie, cette dernière questionnait nos usages des technologies avec finesse, du côté d'**Il était une fois l'Internet**, on est plutôt dans la pédagogie et l'explication des processus. Or à l'heure où l'on veut placer **devant chaque élève une tablette** avec en prime une **solution Microsoft sur l'étagère**, il devient nécessaire, voire vital, de fournir un minimum d'explication sur les tenants et les aboutissants de nos choix technologiques. Si Élodie Darquié et Maryse Urruty n'ont pas fait le choix de la lecture critique, leur œuvre est néanmoins une bonne introduction qui éveille la curiosité des plus jeunes, et c'est déjà pas mal. Quelques précisions en vidéo :



Enfin, notons bien que le fin mot de l'histoire d'**Il était une fois l'Internet** est selon moi tout sauf neutre, en effet, la pièce donne à voir un web fait *par et pour les humains*. A tel point que l'ambition affichée des auteures est faire comprendre aux enfants que ce web, c'est le leur, et qu'ils en seront les bâtisseurs : « **Les enfants ne sont pas seulement consommateurs de contenus, ils sont aussi acteurs** ». Or s'il ne fallait faire passer qu'un seul message, ce serait bien celui-là. Tout ce qui permettra l'appropriation d'Internet par les gens (en devenir) doit être encouragé, c'est peut-être la seule manière de construire demain des réseaux encore plus proches des Hommes.

Car oui, expliquer aux enfants (et même aux adultes), ce qui se joue dans les câbles, dans les boîtes, derrière les ventilateurs et sous les pixels, c'est leur permettre de saisir les dessous de la surface *qui semble être* Internet alors qu'elle n'en est qu'une *surcouche*, une représentation temporaire choisie par les humains à un moment donné et suivant certains intérêts (je parle bien sûr ici des plates-formes de contenu, des réseaux sociaux, des applications mobiles). **Il était une fois l'Internet** a le mérite d'ouvrir un accès au cœur – au core – d'Internet, préalable essentiel pour penser les réseaux et demain peut-être inventer un web *heuristique et herméneutique*, c'est à dire cet espace où l'on crée, où l'on s'exprime et où l'on fait des découvertes **qu'appelle de ses vœux le philosophe Bernard Stiegler** par exemple.

Il était une fois l'Internet : infos pratiques

Si vous voulez voir (avec vos enfants) **Il était une fois l'Internet**, rendez-vous à la Cité des Sciences et de l'Industrie :

- Les mardi 22 et mercredi 23 décembre à 14h et 16h30
- Le jeudi 24 décembre à 14h
- Les mardi 29 et 30 décembre à 14h et 16h30
- Le jeudi 31 décembre à 14h

Par ailleurs, les auteurs sont susceptibles de se produire partout où on les y invitera (Théâtres, écoles, centres sociaux, festivals, makerspaces...). Ainsi, si vous disposez d'un espace de 40m² et que le sujet vous parle, n'hésitez pas à les contacter **sur leur site internet** (elles fournissent même les coussins pour s'asseoir).



Si le Net m'était conté

« Précédent /

Expliquer le fonctionnement du net grâce à une pièce de théâtre, c'est le pari un peu fou d'*Il était une fois l'Internet*, actuellement en représentation au Carrefour numérique² jus qu'au 31 décembre 2015.

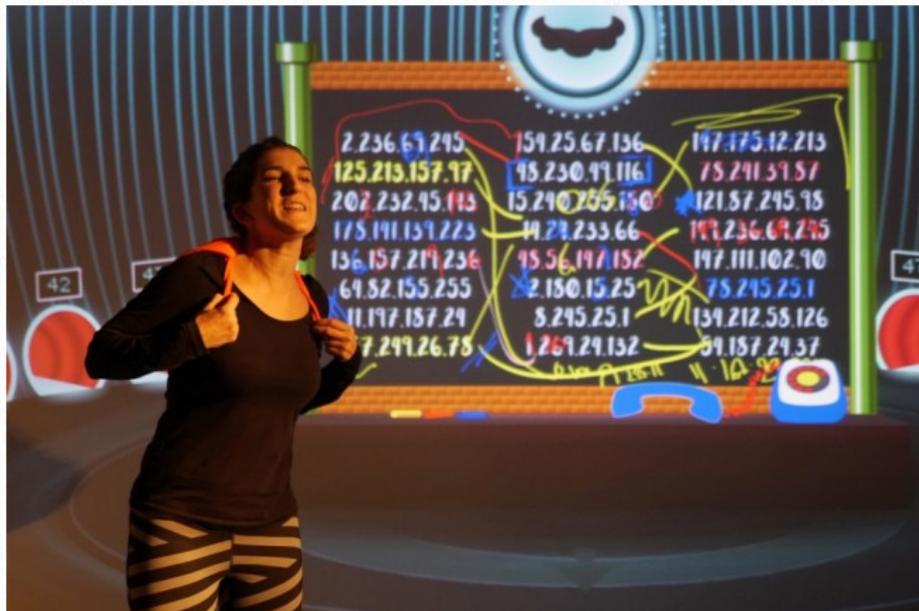


Data, une petite porteuse de paquet, vit dans l'Internet. Son travail consiste à livrer de mystérieux paquets entre sa box et de grandes tours serveur, en passant par des routes en forme de tunnels où elle circule à la vitesse de la lumière. Elle est heureuse mais se pose beaucoup de questions. À qui livre-t-elle ces mystérieuses boîtes et que contiennent-elles ? Contrairement à ce qu'on peut croire, il ne s'agit pas du synopsis du dernier [Disney](#), mais de l'histoire d'*Il était une fois l'Internet*, une pièce de théâtre d'Élodie Darquié et Maryse Urruty.

« Aujourd'hui tout le monde utilise Internet sans vraiment s'en rendre compte explique Élodie. Avec Maryse, on avait envie d'écrire une pièce autour du numérique et on s'est dit que ça pourrait être une bonne idée d'expliquer comment le réseau fonctionne concrètement ». Pas si évident quand on se rend compte de la complexité du système numérique qui nous entoure. Il faut pouvoir expliquer à des bouts de chou de huit ans ce qu'est un [routeur](#), un [modem](#), un [paquet de données](#) et comment tout ça permet aux internautes de se connecter à YouTube ou Wikipédia.

Jetpack et troll face

Pour réaliser ce tour de force, le spectacle évite justement le jargon technique et transpose intelligemment un monde fait de câbles, d'ondes wifi et d'adresses IP, à la manière d'un film Pixar (nos deux auteurs avouent en avoir regardé un paquet pendant la phase d'écriture). Un serveur devient un grand immeuble et un routeur, un rond point dans lequel des personnages choisissent la route la plus rapide en fonction du trafic. Les ondes wifi se transforment en surfeurs équipés de jetpack tandis que les paquets transitent sur des tapis roulants et contiennent des rubans lumineux pleins de 0 et de 1.



Le spectacle n'en devient pas simpliste pour autant et il faut s'accrocher pour intégrer l'ensemble de ces éléments. Heureusement la mise en scène à la fois simple et efficace fait passer toutes ces informations très facilement. Derrière Maryse qui incarne avec énergie une dizaine de personnages aux styles et aux voix bien différentes, un écran projette des décors dynamiques et interactifs donnant un véritable aspect cartoon à l'ensemble. Très rapidement, les détails techniques laisse la place à l'histoire, bien ficelée et intrigante. Les adultes, quant à eux, en profiteront pour repérer les petits clins d'œil à la culture web, comme la moustache de Mario ou la célèbre troll face, laissées ça et là.

Le résultat se voit à la fin de la séance quand les deux auteurs vont à la rencontre de leur jeune public. « En général, les enfants adorent les personnages et l'histoire, explique Maryse. Tout à l'heure, j'avais pleins de petites filles qui se demandaient pourquoi le personnage de Data est si curieuse, et ce qui la motive. Ça n'est pas très grave s'ils ne comprennent pas tout l'aspect technique, pour la simple et bonne raison qu'ils ont l'habitude de ne pas tout comprendre. Les questions qui restent permettent la mise en place d'échanges collectifs et ils peuvent deviner ensemble tout ce qui leur a échappé pendant le spectacle. »

David-Julien Rahmil

Il était une fois l'Internet, une pièce de théâtre pédagogique et scientifique géniale et gratuite « pour les spectateurs de 8 à 108 ans ».

Au Carrefour numérique² jusqu'au 31 décembre 2015 :

- le 23 à 14h et 16h30,
- le 24 à 14h,
- les 29 et 30 à 14h et 16h30,
- le 31 à 14h.

Crédit photos : Lisa Bernat.

Tags : [Conte](#), [Data](#), [David-Julien Rahmil](#), [Internet](#), [Théâtre](#)



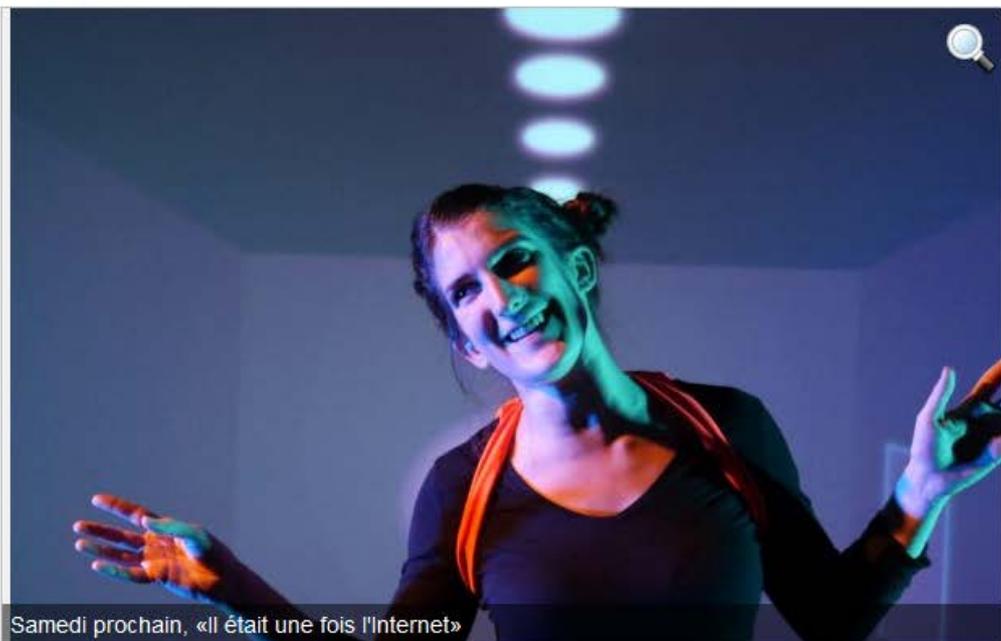
Actualité > Grand Sud > Lot-et-Garonne > Aubiach > Sorties

SAMEDI PROCHAIN, «IL ÉTAIT UNE FOIS L'INTERNET»

Publié le 18/01/2016 à 03:52, Mis à jour le 18/01/2016 à 08:42

Théâtre

Le 23/01/2016



Samedi prochain, «Il était une fois l'Internet»

A ne pas manquer ! Samedi 23 janvier, à 15 h, dans la salle des fêtes d'Aubiach, un spectacle qui s'adresse aux enfants à partir de 8 ans, sera proposé par la Cie 13R3P porté par Elodie Darquié et Maryse Urruty.

«Il était une fois l'Internet» est une pièce de théâtre qui raconte le fonctionnement d'Internet grâce à un conte. Un conte moderne au cours duquel les jeunes spectateurs n'auront aucune difficulté à «aller à la rencontre de ces personnages invisibles qui peuplent nos vies connectées...» et d'en découvrir les secrets.

Alors, venez écouter l'histoire de Data, porteuse de colis...

D'une durée de 50 mn, le spectacle est ouvert aux enfants des autres communes. L'entrée est fixée à un prix unique de 5 €.

Les réservations sont conseillées. Pour cela, écrire à hello@iletaitunefoisinternet ou appeler Elodie Darquié au 06 74 91 33 18

En savoir plus : <https://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/blog/si-le-net-metait-conte/>

La Dépêche du Midi

AUBIACH THÉÂTRE

AUBIAC



Élodie Darquié en représentation. PHOTO DR

Si l'Internet nous était conté

Élodie Darquié est une jeune comédienne née à Aubiac. Avec la compagnie 13R3P, elle et Maryse Urruty ont créé ce projet, soutenu par la Cité des sciences et de l'industrie, où les deux artistes ont joué dix représentations en décembre.

L'arrêt à la salle des fêtes d'Aubiac, samedi, fait partie d'une petite tournée dans le Sud-Ouest. Le 30 janvier elles seront à Masparraute, au Pays basque.

Vitesse de la lumière

« Il était une fois l'Internet » est une pièce de théâtre qui raconte le fonctionnement du Web à l'aide un conte, un peu à la façon d'« Il était une fois la Vie », série télévisée d'animation créée par Albert Barrillé. Elle s'adresse aux enfants à

partir à partir de 8 ans et dure 50 minutes.

Data, une petite porteuse de paquet, vit dans l'Internet. Son travail consiste à livrer de mystérieux paquets entre sa box et de grandes tours de serveurs, en passant par des routes en forme de tunnels, où elle circule à la vitesse de la lumière. Elle est heureuse mais se pose beaucoup de questions. À qui livre-t-elle ces mystérieuses boîtes, et que contiennent-elles ?

S. G.

Samedi à 15 heures, à la salle des fêtes. L'entrée est fixée à un prix unique de 5 euros. Les réservations sont conseillées. Pour cela, appeler Élodie Darquié au 06 74 91 33 18 ou écrire à hello@iletaitunefoisinternet.fr



Actualité > Grand Sud > Lot-et-Garonne > Aubiac > Sorties

CULTURE INTERNET : UN VRAI CONTE MODERNE

Publié le 03/02/2016 à 03:49, Mis à jour le 03/02/2016 à 07:58

Spectacles



La salle se remplit peu à peu.

«Dynamique, enjouée» «fraîcheur, modernité» «original, accessible» «dédiabolisant !» tels ont été certains des commentaires recueillis à l'issue du spectacle présenté samedi 23, dans une salle des fêtes organisée en salle de spectacle pour «Il était une fois l'Internet» pièce portée par Elodie Darquié et Maryse Uruty.

Un grand écran servant de fond à des décors interactifs, un son et lumière savamment adaptés au caractère particulier du contenu, une comédienne, Maryse, interprétant à elle seule tous les personnages, une jeune «régisseuse» Elodie très expérimentée, composèrent un spectacle de 50 minutes. Le public, n'était pas venu en trop grand nombre mais l'attention qu'il a portée à ce conte attractif en prouvait l'intérêt.

Effectivement, l'histoire de Data, soumise à toutes sortes d'aventures dans ce monde virtuel, étrange que peut être le fonctionnement d'Internet sert à y pénétrer d'une manière ludique, plaisante et «vivante» grâce aux effets magiques du conte mis au service de la modernité. Maryse Uruty, artiste polyvalente a su captiver l'attention des enfants assis sur leurs coussins, intriguer et éclairer les adultes présents «dédiaboliser» cette machine aux possibilités tentaculaires, au jargon compliqué, mais dont on ne sait pas forcément comment «ça marche» Désormais, «routeur, modem, paquet de données, you tube ou wikipédia...» auront pris des airs de «déjà rencontrés» au coin d'une belle histoire.

La Dépêche du Midi

FLUX NUMERO 100 > Artistes, chercheurs et réseaux

• Appel à conversations • Conversations • Participants

Il était une fois l'Internet. Découvrir le « réseau des réseaux » par le conte et le spectacle vivant

Maryse Urruty, Élodie Darquié, Valérie Schafer

Valérie Schafer : *Élodie et Maryse, c'est un plaisir de vous retrouver aujourd'hui, environ un an après notre première rencontre pour le blog [Binaire](#). Votre projet était alors en pleine création, pouvez-vous en rappeler l'objectif ?*

Maryse Urruty : *Il était une fois l'Internet* est un spectacle de conte tout public à partir de 7 ans. À la manière d'*Il était une fois... la Vie*, il développe un imaginaire autour d'Internet pour en transmettre les premières clés de compréhension. Il s'agit de permettre au jeune public de pénétrer les coulisses du réseau à travers une histoire fantastique. Celle-ci suit Data, une petite porteuse de paquets (de données) qui voyage dans un monde de fibres optiques à la rencontre des composants du réseau.

Élodie Darquié : Le spectacle s'accompagne de périphériques pédagogiques, notamment le *Guide du Routeur* et d'un jeu de société permettant de revivre le voyage de Data. Le spectacle est un temps de découverte, prolongé pédagogiquement. Nous avons commencé à travailler sur ce projet en octobre 2014 et les premières représentations ont débuté en octobre 2015 à la Maison Folie Beaulieu de Lomme et à l'*Agora de Nanterre*, qui nous ont accueillies en résidence.

Valérie Schafer : *Quelles ont été vos motivations au moment de la co-écriture de ce spectacle que Maryse interprète tandis qu'Élodie est à la scénographie ?*

Élodie Darquié : Nous nous sommes rencontrées à Science Po Toulouse. On est ensuite parties dans des voies différentes, moi vers le numérique, notamment vers la médiation scientifique à l'Inria, Maryse vers le théâtre ; et aujourd'hui on combine nos expériences et compétences dans ce projet. Souvent on pense que maîtriser le numérique, c'est savoir l'utiliser. Nous pensons toutefois que comprendre comment ça marche (même dans les grandes lignes) est au moins aussi important que de savoir faire, de manipuler avec dextérité. Quand on parle de notre projet, les gens s'imaginent que notre objectif est d'enseigner comment utiliser le web, les réseaux sociaux... Mais nous nous situons à un autre niveau, celui du transport de données, des couches basses, même si bien sûr il est aussi question des applications, par exemple de Wikipédia. Mais en fait, ce que nous voulons, c'est avant tout raconter une belle histoire et aider à comprendre comment marche Internet, en démystifiant au maximum la technologie.

Maryse Urruty : Je me suis rendue compte que si ma voiture ne marche pas, même sans aucune connaissance de mécanique, je vais avoir le réflexe d'ouvrir le capot et de mettre le nez dedans, parce que j'ai déjà vu des gens le faire et que cela me donne l'impression d'avoir une emprise dessus. Quand Internet ne fonctionne plus dans mon appartement, j'appelle mon fournisseur d'accès, il ne me vient pas à l'idée d'ouvrir ma box pour y faire quelque chose. Cela m'a fait prendre conscience que notre rapport à Internet s'apparente presque à de la magie. Cela marche ou pas, sans intervention directe de qui que ce soit et nous en sommes extrêmement dépendants. Ce spectacle cherche à dissiper cette fausse magie tout en créant une poésie autour du réseau, une galerie de personnages à laquelle on peut s'identifier et qui donne une consistance au réseau Internet. Comprendre le fonctionnement d'Internet est une façon de se l'approprier et, nous espérons, de donner envie à chacun d'en soulever le capot.

Après un master en médias numériques à Sciences-Po Toulouse, **Élodie Darquié** travaille dans les domaines de la communication web et du numérique. Son parcours l'amène notamment à s'initier à la médiation scientifique à l'Inria. En parallèle, elle s'intéresse au Do It Yourself et se forme à la création visuelle. En 2015 elle co-crée le spectacle *Il était une fois l'Internet* dont elle prend en charge la médiation scientifique, la scénographie et la régie. Elle est co-fondatrice de la compagnie 13R3P.

Après un master en sociologie de la culture à Sciences-Po Toulouse, **Maryse Urruty** renoue avec sa passion pour le théâtre découverte auprès d'Antton Luku. Conjointement à sa formation de comédienne à l'École du Jeu-Delphine Eliet, elle intègre la classe de chant lyrique d'Alba Isus et met en scène *Les Petites Noces de Figaro* à l'Espace Georges Simenon (93). En 2014, elle crée le spectacle *NINA, road-trip théâtral*, produit par la compagnie Les Instants Electriques. En 2015, elle co-fonde la compagnie 13R3P puis crée, écrit et interprète *Il était une fois l'Internet*, actuellement en tournée.

→ [Site web du spectacle](#)

→ [Vidéo de présentation](#)

→ [Jeu de société « Les mystères du réseau »](#) en téléchargement libre

Valérie Schafer est spécialiste d'histoire des télécommunications et de l'informatique, en particulier des réseaux de données. Chargée de recherche à l'*Institut des sciences de la communication* (CNRS/Paris-Sorbonne/UPMC) depuis 2010, elle étudie actuellement le développement de l'Internet et du Web en France dans les années 1990 et les questions de patrimonialisation du numérique (notamment les enjeux épistémologiques et méthodologiques posés par le

patrimoine nativement numérique, en particulier les archives du Web, et les modalités de gouvernance de l'archivage du Web). Elle est coordinatrice du projet ANR Web90 (Patrimoine, mémoires et histoire du Web des années 90) et du projet ASAP (Archives Sauvegarde Attentats Paris) financé en 2016 par le CNRS.

Valérie Schafer : *En effet, il y a une formidable galerie de personnages, tous interprétés par Maryse, qui passe avec facilité du zéaïement de Digit, l'ami de Data, à la voix chevrotante de Mamie Modem ou encore à l'accent italien de Luigi et Mario, les aiguilleurs du routeur Moustache. Les enfants croisent aussi Air-Jie ou encore les pimbêches du Wifi qui se sentent supérieures aux porteurs et porteuses de données sur réseau filaire... Pourquoi avoir choisi la forme du conte, de la fiction ?*

Élodie Darquié : Le conte est un genre que je trouve incroyablement efficace et adaptable. On lui doit aussi bien les contes des Mille et Une Nuits que des blockbusters pop à la Disney, et je trouve ça fascinant. Dans le cas d'*Il était une fois l'Internet*, le conte est aussi un moyen de prendre le contre-pied de la technologie et de son traitement. En général, la communication sur le numérique s'appuie sur des formats et une esthétique très technologiques et nous avons en effet choisi un format davantage « à l'ancienne », qui est celui du récit conté - et non pas une application (pour l'instant). C'est aussi une façon de secouer un peu notre manière d'aborder la technologie et les discours marketing qui surfent sur des thématiques futuristes, « visionnaires » et révolutionnaires.

Maryse Urruty : Le spectacle dure 50 minutes qui représentent une milliseconde de la vie du réseau. Nous installons notre public dans un monde imaginaire : pris par les péripéties et rencontres de Data, emporté dans le récit et le réseau, il s'y laisse guider à une vitesse adaptée à nos jeunes spectateurs. Si nous nous éloignons dans le récit du réalisme, nous avons par contre veillé à l'exactitude technique et à la rigueur dans nos explications du fonctionnement d'Internet.



Crédits photo : 13R3P/Lisa Bemat, « Le serveur Moustache », œuvre sous licence [CC BY-NC-ND 3.0 FR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/).

Valérie Schafer : *Vous m'aviez confié avoir choisi le spectacle vivant pour privilégier l'interaction avec le public, être dans un rapport direct avec les spectateurs, pas derrière des écrans.*

Maryse Urruty : Absolument, passer par des personnages nous aide à donner un visage à la technologie pour qu'elle ne fasse plus peur.

Valérie Schafer : *Comment montrer Internet ? Quel est votre univers visuel au sein de ce spectacle ?*

Élodie Darquié : Notre envie de départ pour l'ambiance du conte était de créer une bulle, une atmosphère chaleureuse propice à se laisser porter et emporter par le récit. Toute la scénographie tend dans cette direction, y compris les visuels vidéo-projetés derrière la conteuse. Il faut voir ces projections comme les pages d'un grand livre, qui servent à souligner

ou expliciter le récit. Elles s'inspirent des gifs, images animées en boucle, simples et assez hypnotiques, qui pullulent sur Internet et dont certaines sont des petits bijoux de créativité.

Maryse Urruty : Le cœur du spectacle est l'oralité du conte, accompagnée par tout le travail de construction d'une ambiance intimiste, ambiance qui passe aussi par l'environnement sonore, entre cocon musical et bruits caractéristiques des machines et des équipements. Je dois avouer que j'avais aussi envie de ne pas être sur scène en concurrence avec un dessin animé en 3D... Ces images, animées subtilement, permettent ainsi de ne pas monopoliser l'attention de nos jeunes – et moins jeunes - spectateurs.



Crédits photo : 13R3P/Lisa Bernat, œuvre sous licence [CC BY-NC-ND 3.0 FR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/).

Valérie Schafer : *Pourquoi avoir choisi un jeu « matériel » sur plateau comme activité pédagogique ?*

Élodie Darquié : Pour plusieurs raisons, d'abord parce que le jeu est un fabuleux vecteur d'apprentissage, comme je l'ai constaté quand j'animais des parties de **Datagramme**, le jeu développé par l'Inria. Ensuite parce que c'est un prétexte pour représenter - et même matérialiser - Internet et y confronter les enfants, ce qui est le cœur de notre projet. Alors, bien sûr, représenter Internet c'est délicat, les tentatives ne sont pas toujours très concluantes... nous, nous avons choisi de nous concentrer sur ce qu'il y a de plus physique, les routeurs, les câbles, les serveurs... parce que c'est la couche la plus basse, la base absolue et qu'elle n'est pas souvent perçue par le public.

Maryse Urruty : Se retrouver autour d'un jeu de société permet aussi d'intégrer le spectacle. On lance les dés, on devient Data, on refait son voyage. Alors que pendant la représentation on est spectateurs, c'est une manière de devenir acteur de la quête et de mettre les mains dans le cambouis d'Internet. Les activités pédagogiques font partie intégrante du projet du spectacle. Les spectateurs ont accès au *Guide du Routeur*, un livret disponible en [téléchargement libre](#) qui explicite les références du conte et les recontextualise par exemple en parlant de datacenters ou de routage, notions qui ne sont pas abordées de front par Data, l'héroïne de l'histoire.

Valérie Schafer : *Quelles composantes du réseau les enfants découvrent-ils au cours du spectacle ?*

Élodie Darquié : Au fil du spectacle, les enfants vont rencontrer les principales composantes du réseau, sous la forme de personnages ou de lieux (serveurs, fibre optique, routeurs, etc.). Les notions de routage, d'adresse IP et de codage de l'information sont également abordées mais sans dire leur nom. C'est le *Guide du Routeur* qui permettra à ceux qui le souhaitent de recoller les morceaux entre conte et réalité.

Nous avons apporté un soin particulier à représenter la box et sa fonction dans le réseau. En

effet c'est la seule partie émergée d'Internet et connue par les enfants, mais en même temps c'est une véritable boîte noire, dont ils ne savent rien. Et enfin nous n'avons pas oublié d'aborder l'électricité si indispensable au monde numérique !

Maryse Urruty : Les enfants mais aussi leurs parents peuvent découvrir la réalité physique, très concrète, d'Internet, celle de la fibre optique et le fait que les informations y circulent littéralement. On espère leur faire ressentir qu'Internet, c'est aussi et surtout ce que nous décidons d'en faire, enfants comme adultes.

Valérie Schafer : *Évidemment on a aussi envie de découvrir la réception de vos représentations et vos interactions avec vos publics. Après plusieurs représentations, quel bilan tirez-vous de cette aventure théâtrale, de vos échanges avec les enfants, mais aussi les parents et les enseignants ? Quelles sont les questions les plus fréquentes que vous posent les enfants ? Quels sont enfin les moments phares, les meilleurs souvenirs, les plus insolites de ces représentations ?*

Maryse Urruty : Les enfants sont très réceptifs aux gimmicks du spectacle, une maman me racontait il y a peu que, quand la connexion Internet était trop lente, son enfant se mettait près de la box et lui disait : « Vitesse lumière ! ».

« Vitesse lumière ! », c'est le cri que pousse Data quand elle court dans les câbles de fibre optique. Il est arrivé à plusieurs reprises que des salles entières hurlent avec moi et comptent le nombre de routeurs à l'unisson jusqu'à parvenir au serveur. La première fois, je n'en croyais pas mes yeux, j'étais portée par leurs voix et j'en oubliais la fatigue de la course. À chaque représentation, j'espère que ce joli moment de partage se reproduise.



Crédits photo : 13R3P/Lisa Bernat, « Vitesse Lumière ! », œuvre sous licence [CC BY-NC-ND 3.0 FR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/).

Dans le spectacle, Data visite le serveur de Wikipédia mais aussi celui de Noutube. A chaque représentation, il y a un petit frémissement dans la salle, pourquoi ne pas dire Youtube ? Ce clin d'œil à un site que les enfants connaissent bien retient leur attention. À la fin du spectacle, cela permet de parler de la différence entre un projet libre comme Wikipédia et la démarche commerciale et privée de Youtube...

Les parents et les enseignants nous ont fait de très bons retours et souvent nous ont dit qu'ils avaient appris beaucoup de choses également. C'est très agréable de voir adultes et enfants côte à côte, découvrir de nouvelles connaissances.

Nous avons eu la chance de jouer le spectacle dans des cadres très différents. Une représentation qui me tient particulièrement à cœur est celle que nous avons donnée dans mon tout petit village du pays basque. Il y avait des enfants de tous les âges mais surtout la quasi totalité du club du 3^e âge. Pendant la première moitié du spectacle, je sentais que ce côté de la salle était très concentré, riait peu, craignant de ne pas tout comprendre à l'histoire. Petit à

petit, ils se sont relâchés, et le tableau final arrivant, j'ai senti un réel soulagement, oui ils avaient compris et en étaient très contents.

Valérie Schafer : *Une dernière question à laquelle vous venez partiellement de répondre : le jeu et la fiction pour développer les littératies numériques, est-ce une recette qui ne marche que sur les enfants ou est-elle aussi à destination des adultes ?*

Maryse Urruty : Il nous est arrivé de jouer devant des publics d'adultes exclusivement. La réception est différente, un peu distanciée, ils analysent ce que nous avons voulu faire mais finissent aussi par se laisser porter par l'histoire ! Je crois que, quand l'histoire est intéressante, elle peut captiver les petits et les grands. Nous sommes très attachées à la notion de tout public, une même œuvre peut avoir différents niveaux de lectures.

Élodie Darquié : Le spectacle fonctionne déjà très bien sur les adultes, qui découvrent souvent beaucoup de choses, alors qu'ils ne pensaient pas apprendre grand-chose d'un spectacle jeune public... La fiction fonctionne donc ! Et nous réfléchissons à créer la version adulte en incluant les enjeux économiques, énergétiques, les enchevêtrements législatifs, les différentes communautés en ligne, les vilains pirates, et même des chats.

< [Art sur la route](#) / Clet Abraham, Irene Sartoretti

> [En réseau, des expériences artistiques](#) / Samuel Bianchini, Francesca Cozzolino

2016-2017 FLUX NUMERO 100

> [Mentions légales](#) > [Liste de diffusion](#)



Spectacle : Internet raconté aux enfants

Expliquer le fonctionnement d'Internet aux enfants ? C'est le défi relevé par deux jeunes femmes épatantes avec « Il était une fois l'Internet ».

89 Rue89 · Publié le 10 octobre 2016 à 16h02

🔗 📄 A+

A la croisée des arts et du net, il y a ce petit accroc dans la toile. Tel un petit trou noir numérique, il nous happé dans son tourbillon d'imagination, d'audace et d'originalité. Avec le web l'art a pris de nouvelles formes : on le dit parfois numérique, il est surtout sensoriel, envoûtant et protéiforme.

La troupe 13R3P par exemple (eh non, ça n'est pas un robot de Star Wars), a pris le parti d'expliquer le fonctionnement d'internet aux enfants grâce au théâtre, un défi haut en couleurs pour deux jeunes femmes qui présenteront bientôt leur pièce à la Gaîté Lyrique à Paris.



« Il était une fois l'Internet » - DR

Quand j'ai rencontré Maryse Urruty et Elodie Darquié de 13R3P, elles venaient de se produire à « Pas Sage en Seine » (sorte de contre-festival du numérique) et enchaînaient les représentations de leur pièce nommée « Il était une fois l'internet » dans autant de hauts-lieux de la culture Geek :

« Vitaminé »

A l'époque déjà, la pièce avait de quoi surprendre. Data, l'héroïne extravagante interprétée par Maryse Urruty filait à la vitesse de la lumière de la box internet à Wikipédia, en passant par les sept couches techniques qui composent cet oignon qu'on appelle aussi internet. En guise de manuel utilisateur, sons, images et métaphores illustraient le « cloud », un « data-center » ou encore la fibre optique.

Vous aimez cet article ? Inscrivez-vous à la Newsletter de l'Obs ✕

Adresse email

S'inscrire



Didactiques et précises, les scènes d'« Il était une fois l'Internet » ont nécessité un travail de fond qui a mobilisé ingénieurs réseaux, techniciens en télécommunication et autres experts du secteur. Le résultat : une alchimie parfaite entre concepts technologiques et création artistique :

« Les geeks ont été touchés de voir des choses qu'ils connaissent racontées différemment mais sans la moindre erreur. Les non-geeks ont apprécié de pouvoir accéder à un sujet ardu et plutôt repoussant, via un conte qui est le format qu'ils connaissent, même si on l'a un peu vitaminé ! »

« Les enfants sont aussi acteurs »

Pour autant la troupe ne se revendique pas à proprement parler de l'art numérique. Si l'esthétique du réseau est bien présente (visuels, mise en scène, acoustique), la pièce n'utilise pas à proprement parler de moyens techniques pointus tels qu'on peut en retrouver par exemple dans les créations de Timo Arnall, Jørn Knutsen et Einar Sneve Martinussen, qui rendent visibles les ondes Wi-Fi à coups de murs de Led, (c'est à retrouver ici).

En effet, pour les deux auteures, l'objectif est avant tout d'embarquer les enfants dans un conte qui leur fait toucher du bout des doigts les tenants et aboutissants du net, d'abord pour leur culture personnelle, ensuite pour leur expliquer qu'eux aussi peuvent y contribuer :

« Nous souhaitons rendre internet concret, en dissiper la magie qui l'entoure grâce à des images poétiques qui illustrent ce qu'il se passe à l'intérieur des câbles, le comment. Les enfants ne sont pas seulement consommateurs de contenus, ils sont aussi acteurs. »

Etendre le débat à d'autres sphères

Dans le style, Elodie et Maryse ne sont pas toutes seules. Il y a quelques mois, je rencontrai Orah de Mortcie qui avec sa pièce « Le prochain train » questionnait déjà le réseau sous l'angle des relations sociales. L'auteur justifiait d'ailleurs sa démarche théâtrale par un grand besoin d'étendre le débat à d'autres sphères que celles des techniciens :

« Garder le débat sur le numérique à l'intérieur du numérique, c'est toucher des gens déjà au courant et ne pas atteindre ceux qui s'en considèrent extérieur, c'est mélanger le sujet et le support si intimement que cela brouille la réflexion. »

C'est vrai, il y a des paroles qui embrouillent, d'autres qui éclairent. Chez 13R3P, il y a aussi cet indéfectible besoin d'être clair, exhaustif et surtout instructif. Si la pièce cartonne auprès des jeunes publics (qui comprennent maintenant pourquoi l'ordinateur rame à la maison), elle n'en est

pas moins un outil appréciable pour les grands.

« Le guide du routeur »

Les deux jeunes femmes ont prévu un kit d'accompagnement pour les uns et les autres : « Il était une fois l'Internet » est assorti d'un dossier pédagogique (Le « guide du routeur », tout y est expliqué), et propose également un jeu de société (« Les mystères du réseau »), sorte de Trivial Pursuit de l'internet.



« Il était une fois l'Internet »

A l'heure où l'on confie des tablettes à nos chères têtes blondes, il s'agirait de ne pas griller les étapes. Internet est un objet complexe qui mérite d'être découvert autrement que par quelques accessoires en bout de chaîne. La vérité, c'est que le numérique a aussi besoin d'artistes, de leurs regards poétiques, de leurs perspectives décalées.

Maryse et Elodie sont une bonne porte d'entrée pour ça, se revendiquant autant de culture pop que d'Alain Damasio, elles côtoient de près l'imaginaire littéraire propre au web sans pour autant s'y limiter. Leur prochaine pièce traitera de l'intégration des jeunes immigrés. Si le sujet change, la vocation reste la même : mettre en lumière des phénomènes socialement complexes, donner les armes pédagogiques pour les appréhender avec distance.



EDUCNUM.

Une éducation au numérique pour tous

[ACCUEIL](#) [LES OUTILS](#) [LE CONCOURS](#) [LE COLLECTIF](#)



Il était une fois l'Internet : un conte pour expliquer le numérique aux enfants

12 octobre 2016

« Il était une fois l'Internet » est un spectacle pour les enfants à partir de 8 ans. À la manière d'Il était une fois... la Vie, il permet de découvrir le fonctionnement d'Internet à travers une histoire fantastique.



Data, porteuse de colis, mène une existence tranquille. Elle livre inlassablement des paquets de données à travers les câbles de son univers. Un jour, à la faveur d'une coupure d'électricité, elle comprend que ces paquets renferment un grand secret. Elle décide alors de partir dans une quête à travers l'Internet pour découvrir les clés de ce mystère.

Elodie Darquié et Maryse Urruty se rencontrent sur les bancs de Sciences-Po Toulouse. En 2015, elles mettent en commun leurs expériences professionnelles pour créer le projet *Il était une fois l'Internet* et la compagnie de théâtre 13R3P.

Le projet de la compagnie est d'inventer de nouveaux modes de récit en alliant art et science. Le spectacle vivant devient un outil pour donner un nouvel éclairage sur les questions numériques et technologiques.

L'intérêt pédagogique

Une manière simple et ludique de raconter aux plus jeunes comment fonctionne Internet.
Un spectacle à suivre en famille ou avec sa classe.

Pour en savoir plus

Le guide du routeur

Ce guide pédagogique assure la connexion entre les images développées dans le conte et le fonctionnement d'Internet. Il s'adresse aux parents et aux enseignants et donne des clés pour poursuivre la découverte d'Internet avec les plus – ou moins – jeunes.

[> Téléchargez le Guide du Routeur](#)

Le jeu de société

Ce jeu permet de réunir une dizaine de joueurs autour d'un plateau. À l'image de Data, les joueurs doivent naviguer de routeurs en serveurs pour mener à bien leurs missions de porteurs de données.

Le jeu est à fabriquer soi-même en suivant les instructions du kit de fabrication.

Pour plus d'informations : hello@iletaunefoisinternet.fr

Prochaine représentation du spectacle à la Gaité lyrique dimanche 23 octobre à 15h



Behin bazen Internet antzeziaren irudi bat. BOB EDME

‘Behin bazen Internet’ ipuin antzeztuaren aitzin lana erakutsi du 13R3P konpainiak Donazaharren. Gazte eta helduentzat pentsatu lana urtarrean estreinatuko du.

Internet, ipuin batek erranik

Maki Etxeleku Donazaharre

Taulara gainean, pantaila kubiko zuri handi bat joko eremuaren zabalera egiten duena. Horren aitzinaldean iragaten da kasik beti Maryse Urruti antzerkilariaren jokoa. Pantailan, ordenagailuz egin irudi numerikoak proiektaturik, jokalaria erabiliko dituenak etengabeko elkarrekin.

Ipuin bat da Behin bazen Internet. 13R3P konpainia prestatzen ari den *Il était une fois l'Internet* bere antzeztuaren euskarazko bertsioa. Frantsesezkoa 50 bat aldiz eman du, Frantzia, bere helbide ofiziala Lillen daukan konpainia horrek. Urruti amikuztarrak eta Elodie Darque bidaideak osatu taldea da. Txomin Urrizak euskaratu bertsioa hasi dute muntatzen bi aste iraganez. Donazaharre Lutxibordan, Hirigune Elkargoko herri antzokiak aterpeturik. Maiatzaren Sean, lan zati eta bukatugabe bat aurkeztu zieten Donibane Garaziko 50 bat lehen mailako ikasleri.

Ipuin bat, beraz, baina ipuin antzeztua. Jokalari bakarrak per-

sonaia anitz egiten ditu. Lehenik, istorioaren kontalariarena. Haurrei –edo ikusleari, helduentzat ere pentsatua baita– zuzenki mintzo zaie kontalaria, Data pertsonaia nagusiaren abenturaren kontatzeko. Baina, argi aldaketa batez, pantaila irudizatuaren aitzinean pertsonaia anitz antzeztu dituzte Urruti, istorioan sartuta. Internet munduko hiztegi berezia baliagarri izan zaie sortzaileei pertsonaien egiteko.

Data pertsonaiaren abentura kontatzen du ‘Behin bazen Internet’ antzeztan, irudi, argi eta soinua erabiliz

Data pertsonaia nagusia adiskide da Didjit bere gisa pakete garraiatzailea denarekin. Biek Switch «Interneten bihotzean» lan egiten dute. Ez dituzte biziki preziazten Wifi Surfer harropuzak. Aise goxoagoak zaizkio Datari Amatxi Modem eta Aitaxi Modem Internet kutxako zaindaria.

Zortziko handian kantatu eresi batekin abiatzen da Behin bazen Internet. «Behin bazen mundu

miragarri/ handia misteriotsua/ alde orotara zabaltzen zen/ Internet zuten deitua»; eta ikus-entzuleari Data pertsonaiaren abentura epikoa kontatuko zaiola iragartzeko gisan: «Data gure heroi tematsua/ ezker-eskuin ibiltzen zen». Kantutik kontakizunera, kontakizunetik pertsonaien antzeztura, halen istorioari jarraitzeko bideak kausitu dituzte Urruti eta Darqueiek. Izenburutik ikus daitekeenez, *Il était une fois la vie* (Behin bazen bizia) telebis-tako marrazki biziduna izan dute ideia iturri Internet munduko ipuin antzeztu honen asmatzeko. Marrazki bizidunetako haur aireko eta karikaturatik osatu pertsonaiek egokiak dirudite halako istorioaren eramateko: ahoan bilo batekin mintzo da bata, Amatxi Modem xuka ari, zaluago dabil-tzan Wifi Surfer handiusteak mendealdeko euskalkian... Pantailan proiektatu irudi informatikoek ere marrazki bizidunen edo berdin bideo jokoan munduan sartzen dute publikoa, eta araberrako soinua eta musikak borobil-tzen abilki txirikordatu forma.

Datak nerabe arrunt baten galderak izanez, ikusleak guziz bat

egin dezake harekin. Amodio istorio baten hastapena izateraino bere kable eta kutxa arteko bizidun. Pertsonaia batetik bestera pasatzeko trebeziak, argi-irudi-soinuz ekarri egoera eta giro aldaketek, kontakizunetik jokorako jauziek eta bi zatien arteko bertsio kantatuen pausaldiek ikuskizun ongi neurtu eta orekatua egiten dute; ikuslerik gazteena ere bururaino atxikitzen du. Ipuingintzako emozio kodeak doiturik dira: Didjitek, Mario eta Luigi italiar azentudunek, eta Amatxi-Aitaxi Modemek ekarri umorea; Mendi

Bilotsu eta misteriotsuek piztu beldur iluna; Data hodi gorri handi batean barna lasterka dabilen aldi hats-bahikariak.

Ofizioko tresnak

Urtarrean ematekoa du 13R3P konpainiak Behin bazen Internet lanaren lehen emanaldia. Donazaharreko egonalditik landakoa saiakera bezala izan zen Garaziko ikastolako eta Donibane Garaziko eskola publikoko ikasle elebidunen aitzinean.

Herri antzokiak eta aterpetu konpainiek gehienetan baliatu amuaren usaiari jarraituz, emanalditik landa solasaldi bat izan zen haurrekin. Antzeztua aldatzeko artean, kultura teknikariak aitzinetik prestatu galderak egiten dizkie: «Zer behar da ikusgarri bat egiteko?». Ikuskizuna bukatugabea denez, pertsonaia zer bilakatuko diren jakin gabe utziz, esperantza dute urtarrean burusoekin berriz etorriko direla gelaren betetzera.

Antzeztuak, berriz, jakin nahi du istorioa martxan denez, ikusentzulea lotu denez. Haurren jakin-mina entzunez, ez da duda handirik. «Dena ulertu duzue?» galdegin du antzeztuak. «Baaa!» diote antzek; ez denek, haatik. «Batzuek ez dute ulertu? Zer, istorioarengatik ala hizkuntzagatik?». Eskola publiko elebiduneko irakasleak du erantzunen: «Hauek ez dute sobera konprenitu, baina hizkuntzarengatik da gehiago». Euskarazko bertsioak bere betekizuna bete duelako marka ote? Geroak erranen.

Arte horretan, beste antzeztulan xedeak bidean ditu Urruti antzerkilariak. Berriki, Berlinen estreinatua duen migranteei buruzko bakarrizketa bat, frantsesez; eta larrazkengan, Baionako Hecho en Casa konpainiak *Caché dans son buisson de lavande Cyrano sentait bon la lessive* bere antzeztulan arrakastatsua euskaraturik eginen duen bertsioan parte hartuz.

Euskararen
erakunde
publikoa



Office public de
la langue basque

EETK DIRUZ LAGUNDUTAKO HEDABIDEA