

La compagnie 13R3P présente



curieux conte connecté

une idée originale d'Elodie Darquié & Maryse Urruty

dossier de diffusion

version 9.0 au 18/02/2019

hello@13r3p.com / 07 68 60 12 85

iletaitunefoisinternet.fr



Il était une fois l'Internet

Il était une fois l'Internet est un curieux conte connecté qui mêle théâtre et technologie pour raconter le fonctionnement d'Internet aux enfants (et aux plus grands).

La compagnie 13r3p propose un spectacle tout public à partir de 7 ans. Il est particulièrement approprié auprès des familles et des classes de CM1, CM2 et 6ème.

Embarquez dans un voyage fait de fibre optique, d'électricité et d'aventures !

Teaser vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=ko6qe6YG4Xs>



« 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. »

Rue 89

« Au sein de ces initiatives variées et stimulantes, celle de Maryse Urruty et Elodie Darqué 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. »

Binaire/Le Monde.fr

Revue de presse complète sur iletaitunefoisinternet.fr/dossier-presse

Note d'intention

Imaginer pour comprendre : le pouvoir du conte

A la manière d'*Il était une fois... la Vie*, notre spectacle développe un imaginaire autour d'Internet pour mieux le comprendre. Il s'agit de permettre aux enfants de découvrir l'envers du réseau à travers une histoire fantastique.

Internet est, dans notre conte, un territoire que l'on parcourt et dont on rencontre les habitants : routeurs, serveurs ou modems. Les machines, comme les flux d'informations qu'elles font circuler, deviennent des personnages drôles et attachants et donnent à voir le réseau sous un jour nouveau.

Il était une fois l'Internet a également pour ambition de faire d'Internet un objet poétique. Le réseau est ici notre nouvelle source d'émerveillement.

Le Conte

Le voyage de Data

Il était une fois un monde fait de fibre optique et de routeurs. Data, porteuse de colis, y menait une existence tranquille. Elle livrait inlassablement des paquets de données à travers les câbles de son univers.

Un jour, à la faveur d'une coupure d'électricité, elle comprit que ces paquets renfermaient un grand secret. Elle décida alors de partir dans une quête à travers l'Internet pour découvrir les clés de ce mystère.

Une histoire au coin... de l'écran

L'espace scénique s'organise autour d'une structure-écran, évoquant une box internet géante et affichant les décors vidéo-projetés.

Des cubes rappelant les paquets de données livrés par l'héroïne matérialisent ces composants de base d'Internet.

Au cœur de ce décor, une conteuse seule en scène interprète tous les personnages de l'histoire. Une création musicale originale accompagne le récit que les spectateurs suivent confortablement assis sur des coussins.

L'ensemble permet de créer une atmosphère propice à se laisser emporter par le récit.

Extrait #1 - Il était une fois...



*Il était une fois un monde merveilleux,
Un monde gigantesque et très mystérieux,
Il s'étendait partout, à travers la planète,
Comme une immense toile, on l'appelait l'Internet.*

*Ses routes étaient des câbles, remplis de lumière
Cachés sous les trottoirs, les routes et les mers.*

*Data, notre héroïne, parcourait ces contrées,
elle était intrépide, têtue et obstinée.*

*La box 13R3P était un grand village,
Data y habitait et partait en voyage
Avec son sac à dos, elle livrait des paquets,
vers de très grandes tours qui toujours clignotaient.*

*Elle passait tout son temps aux côtés de Digit,
son ami pour toujours et ils allaient si vite,
qu'ils faisaient chaque jour tout le tour de la Terre
pour livrer leurs colis plus vite que la lumière.*

Les Périphériques

En complément du conte nous proposons des éléments pédagogiques à même de prolonger l'expérience initiée avec le spectacle.

Le Guide du Routeur

Le *Guide du Routeur* est le dossier pédagogique du spectacle. Il s'adresse aux enseignants et parents. Le *Guide du Routeur* fait le lien entre les images développées sur scène et la réalité technique du fonctionnement d'Internet. Il est un outil au service des adultes pour prolonger la réflexion, autour d'Internet, initiée par le spectacle.

Pour télécharger le Guide du Routeur : <http://iletaitunefoisinternet.fr/guide-du-routeur>

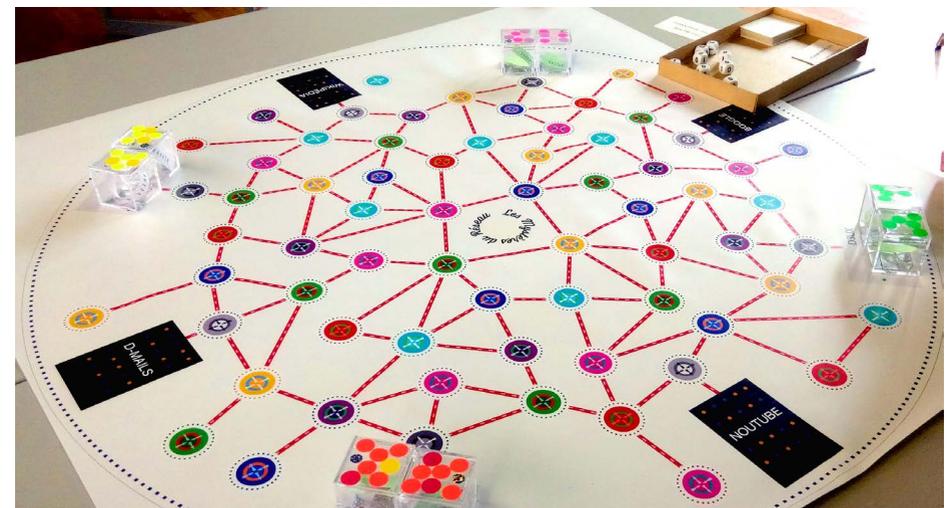
Les Mystères du Réseau

Le jeu étant un des meilleurs vecteurs d'apprentissage, nous proposons aux enfants de faire eux-même l'expérience d'un voyage à travers Internet, via un jeu de société.

Ce jeu, conçu par notre équipe, permet de réunir une dizaine de joueurs autour d'un plateau. A l'image de Data, les joueurs devront naviguer de routeurs en serveurs pour mener à bien leur mission à travers le réseau.

Le jeu peut-être loué, acheté ou fabriqué soi-même.

Pour télécharger le kit de fabrication des Mystères du Réseau : <http://iletaitunefoisinternet.fr/jeu>



Extrait #2 - Chez Mamie Modem



A l'entrée de toutes les box, les petites villes de l'Internet, il y avait des gardiens. Ils vérifiaient que les livraisons se passaient bien. Dans la box de Data, tout le monde les appelait Papy et Mamie Modem. Papy modem était le Gardien de la Connexion, tous les matins, il l'activait.

Papy Modem - Allo Mario ? C'est Papy Modem de la box 13R3P. Ça va ? Oui, ça va. Non je t'appelle pour te dire, on va commencer l'envoi des porteurs, c'est bon pour vous ? Je connecte ! Allez, au plaisir !

Mamie Modem était la Gardienne de la Livraison. Elle vérifiait que les colis étaient en bon état et qu'ils étaient bien étiquetés.

Le Projet

Il était une fois l'Internet est un projet de la compagnie 13R3P.

Le spectacle a été conçu pour être mobile et totalement autonome et peut donc être joué dans des salles de spectacles comme dans des lieux non équipés.

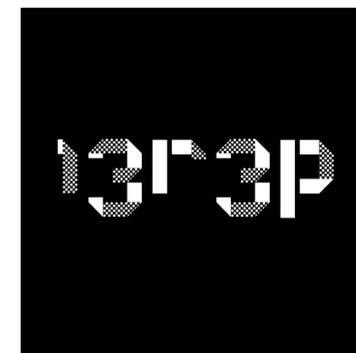
La fiche technique est disponible sur demande.

Durée : 50 minutes / Jauge : 80 personnes / Cible : 7-12 ans + tout public

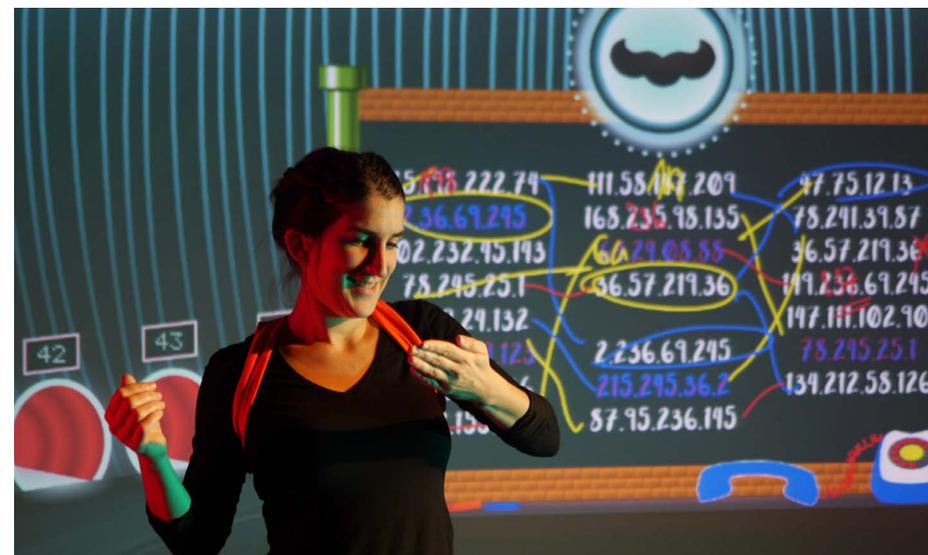
La compagnie

La compagnie 13r3p est une compagnie de théâtre basée à Lille. Elle a été créée par Elodie Darquié et Maryse Urruty. Son projet est de s'emparer de thèmes contemporains via des créations originales.

- > *Il était une fois l'Internet*, 2015
- > *Bureau des exils*, 2017
- > *Behin Bazen Internet*, 2018
- > *Le Souffle*, octobre 2020



13r3p.com



Ils nous soutiennent

La création de *Il était une fois l'Internet* n'aurait pas été possible sans le soutien de nos partenaires.



La Fondation d'entreprise Free a soutenu financièrement *Il était une fois l'Internet* en tant que projet luttant pour réduire la fracture numérique.



L'Agora de Nanterre a soutenu le projet en l'accueillant pour trois semaines de résidence en août 2015 et en le programmant dans le cadre du Nanterre Digital Festival.



La Cité des Sciences a accueilli *Il était une fois l'Internet* à travers le Carrefour Numérique² dans le cadre de sa démarche Living Lab.



Le FacLab de Cergy a accueilli le projet pour deux semaines de résidence en septembre 2015 et pour des représentations-test devant des classes de la ville.



La Maison Folie Beaulieu a accueilli le projet une résidence de création et la première du spectacle.



Electrolab::HACKERSPACE

L'Electrolab est le plus grand hackerspace d'Europe. Il a accueilli le projet pour une résidence d'expérimentation.

Behin Bazen Internet

Il était une fois l'Internet a fait l'objet d'une nouvelle création en langue basque en janvier 2018 intitulé Behin Bazen Internet. Néé de la collaboration entre la compagnie 13r3p et la compagnie Itzuli (Pays Basque), il ne s'agit pas d'une simple traduction mais de la re-création du spectacle.

Behin Bazen Internet garde la trame de *Il était une fois l'Internet* mais met l'accent sur la richesse linguistique du basque. Grâce aux douze personnages, nous donnons à entendre différents dialectes et particularités dialogiques. Nous donnons également sa place au chant traditionnel.

Behin Bazen Internet est un outil ludique d'éducation au numérique pour les bascophones, qu'ils soient élèves en filières immersives ou bilingues, ou adultes.

Equipe

Après notre rencontre sur les bancs de Sciences-Po Toulouse, nous avons mis en commun nos expériences professionnelles (Elodie dans le numérique et la médiation scientifique et Maryse dans le théâtre). Notre intérêt commun pour la culture, la médiation scientifique et l'éducation au numérique nous a donné l'idée de ce projet innovant.

Elodie Darquié

Diplômée d'un master en médias numériques à Sciences-Po Toulouse, Elodie Darquié travaille pendant quelques années dans les domaines de la communication web et du numérique. Elle développe et gère différents projets liés aux enjeux sociétaux du numérique. Son parcours l'amène notamment à se former à la médiation scientifique chez Inria.

En 2015 elle co-crée le spectacle *Il était une fois l'Internet* dont elle prend en charge la co-écriture, la médiation scientifique, la scénographie et la régie.

Elle est co-fondatrice de la compagnie 13R3P. Elle vit à Lille et est membre du collectif d'artistes Point Zéro.

>> écriture / mise en scène / design visuel / médiation scientifique / régie

elodie.darquie@13r3p.com



Maryse Urruty

Après un Master en Sociologie de la Culture à Sciences-Po Toulouse, Maryse Urruty renoue avec sa passion pour la scène 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.

En 2014, elle co-crée *NINA, road-trip théâtral*, avec Mathilde Saubole et la Compagnie les Instants Electriques. En 2015, aux côtés d'Elodie Darquié, elle co-crée la Compagnie 13R3P et le spectacle *Il était une fois l'Internet*.

En octobre 2017, elle sera l'interprète et la metteuse en scène de *Bureau des Exils*, la nouvelle création de la Compagnie. En novembre 2017, elle sera Cyrano dans d'adaptation en euskara de *Caché* dans son buisson de lavande, *Cyrano sentait bon la lessive de la Compagnie Hecho en Casa* (Bayonne).

>> écriture / mise en scène / interprétation

maryse.urruty@13r3p.com



Historique de navigation / dates précédentes

Saison 2018-2019

- > Espace A. Gautier - Loireauxence (44)
- > Bibliothèques en Fête - Département du Nord
- >> Salle Boulinguiez - Le Mainsnil
- >> Salle Kalimera - Englos
- >> Salle du Béguinage - Frelinghien
- >> Médiathèque de Bellaing
- > Centre Culturel Associatif du Beaujolais (69)
- > Médiathèque de Saint-Germain-les-Arpajons (91)
- > Communauté d'agglomération Pays Basque - Louhoussoa (64)
- > Herlauza - Saint Martin d'Arrossa (64)
- > Zortiko - Ustaritz (64)
- > Les Découvertes - Biarritz (64)

Saison 2017-2018

- > Le Biplan - Lille
- > Bibliothèque d'Iwuy - Iwuy (59)
- > Stéréolux - Nantes (44)
- > Théâtre des Trois Chênes - Le Quesnoy (59)
- > Centre Culturel des Cordeliers - Lons-le-Saunier (39)
- > Scène de Pays Basse Navarre - Pays Basque (64)
- > Médiathèque de Anse (69)
- > Ville de Ronchin (59)
- > Le Cube - Issy-les-Moulineaux (94)
- > Ensemble Scolaire La Salle Saint Rosaire - Sarcelles (95)

Saison 2016-2017

- > Bibliothèque Multimédia - Saint Germain en Laye (78)
- > Médiathèque Jean Levy - Lille

- > Altec - Bourg en Bresse (01)
- > Médiathèque Pierre & Marie Curie - Nanterre (94)
- > La Gaîté Lyrique - Paris
- > Espelette (64)
- > Espace Culturel Barbara - Petite-Forêt (59)
- > Festival Chemins de Traverse (59)
- > Espace d'Art La Terrasse - Nanterre (94)
- > Collège François Mitterand - Théroutanne (62)

Saison 2015-2016

- > Pas Sage en Seine - Hacker Space Festival - Choisi-le-Roi (94)
- > La Ferblanterie - Lille
- > Mutualab - Lille
- > Festival Bienvenus sur Mars - Vivoin (72)
- > Centre d'animation Les Halles Le Marais - Paris
- > Aubiac (47)
- > Masparraute (64)
- > Cité des Sciences et de l'Industrie - Paris
- > Inria - Lille
- > Colloque CNRS "Temps et temporalité du web" - Paris
- > Electrolab - Nanterre (92)
- > Ubuntu Party Paris
- > Maison Folie Beaulieu - Lomme (59)
- > Agora de Nanterre dans le cadre du Nanterre Digital Festival - Nanterre (94)

Saison 2014-2015

- > Présentation du projet à Pas Sage en Seine, festival de hacking & culture numérique - Paris

Crédits

Idee 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 Vincencas & Ncllas Dubois

Musique originale : Samuel Havard & Ronan Martin

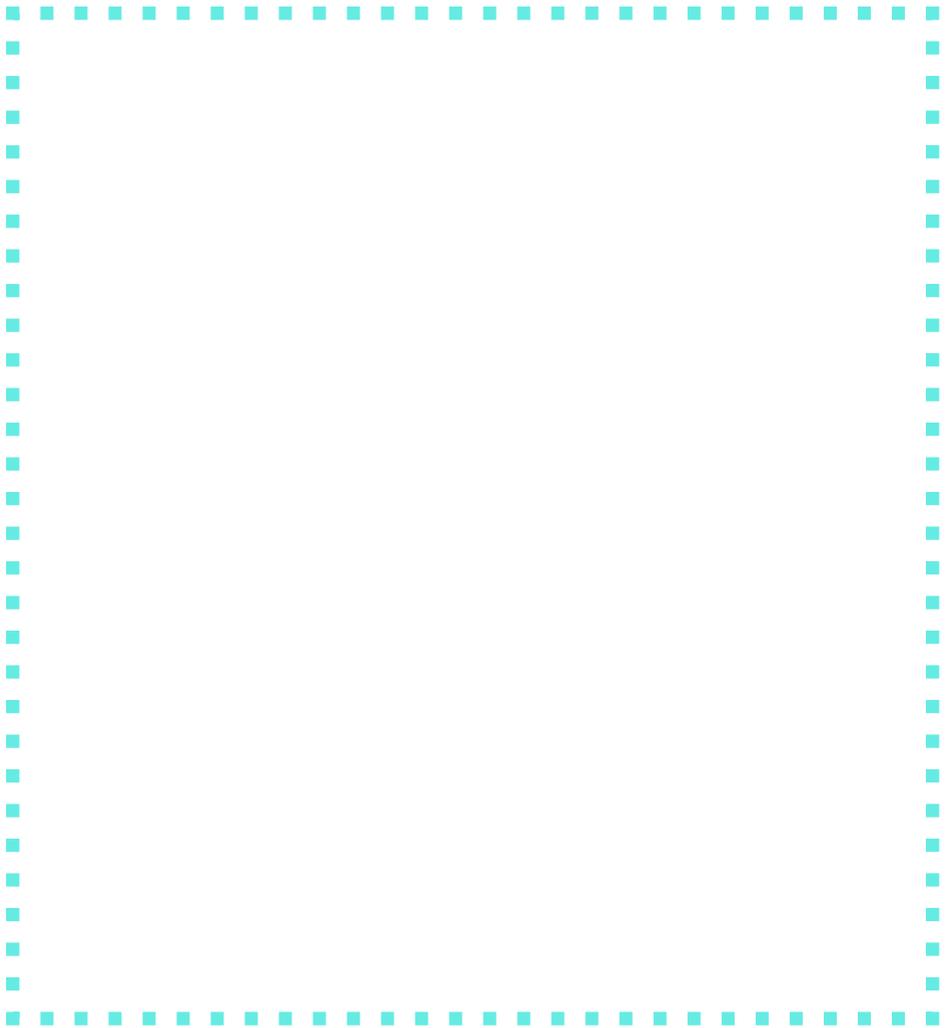
Photos : Lisa Bernat

Hyperliens

site : 13r3p.com

facebook : facebook.com/13r3p





Contact diffusion & production

elodie.darquie@13r3p.com

+33 6 74 91 33 18

COMPAGNIE 13R3P

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85

36 rue d'Eylau,
59000 Lille

13r3p.com

