

EMPREINTE

Sculpture numérique et scénographie participative
autour de l'impact écologique des nouvelles technologies sur le monde vivant



Compagnie 13r3p

13r3p.com

70 rue des Postes
59000 Lille

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85



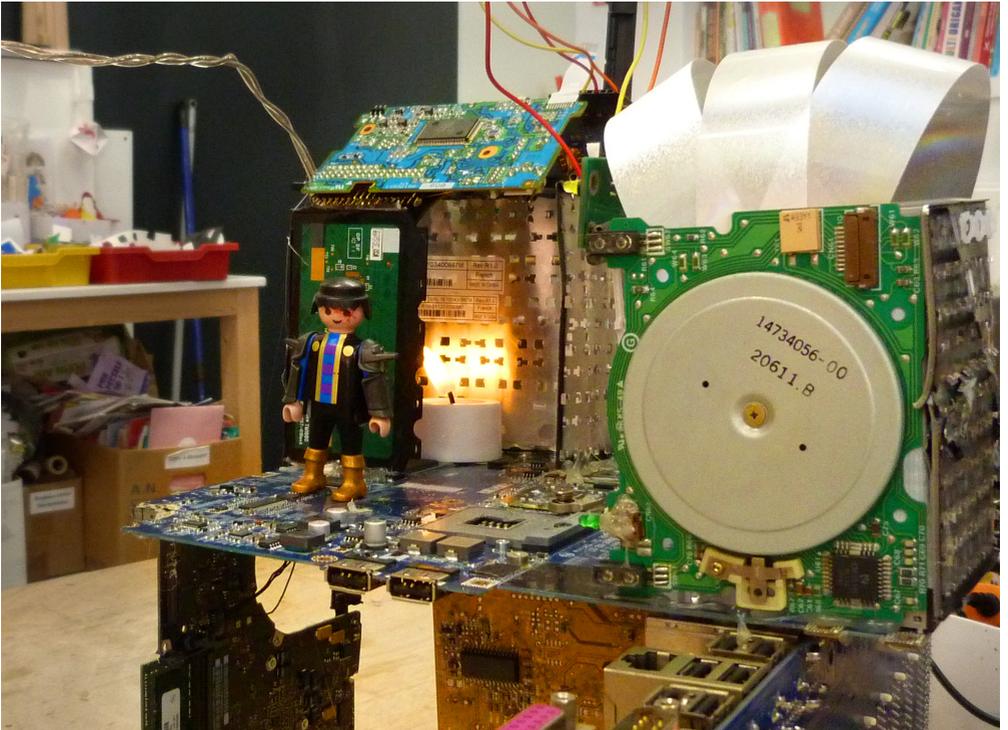
Intention

La compagnie 13r3p explore depuis plusieurs années les imaginaires du numérique. Avec EMPREINTE nous voulons adresser la question de l'impact écologique des technologies. Car, si le numérique sait nous faire rêver, il est aussi une cause de la destruction du vivant.

Pour traverser ce paradoxe, nous ne connaissons qu'un seul remède : imaginer et créer ensemble !

Alors on attrape un tournevis et on ouvre un vieil ordinateur. On découvre un monde de circuits et de métaux qui est souvent dans nos mains, mais jamais sous nos yeux.

On regarde, on imagine et ensemble, on sculpte un nouveau monde imaginaire, né de déchets numériques. Un monde plus doux et plus désirable.



Ateliers de création

Créer l'habitat d'une histoire

EMPREINTE est un projet de scénographie participative. Les participant·es sont invité·es à créer ensemble le décors d'une histoire, dont les personnages font la taille d'un Playmobil

Chaque participant·e reçoit un petit papier portant la description d'un personnage : son histoire, son nom, ses rêves... Chacun·e est ensuite invité à imaginer puis à fabriquer la maison, la cabane ou le chateau de ce personnage.

Progressivement apparait une ville où les différents bâtiments se complètent et se répondent. Ce que l'on crée avec EMPREINTE c'est un habitat pour les imaginaires et les histoires collectives.

Sculpter le numérique

Pas besoin de savoir coder pour créer avec le numérique !
Voici notre recette :

- > Prendre un tournevis et ouvrir un ordinateur.
- > Regarder dans cette boîte noire et mystérieuse.
- > Observer les composants et brillants circuits.
- > Sentir sous ses doigts le métal qui fait nos objets quotidiens.
- > Démonter les pièces.
- > Attraper un pistolet à colle et ré-assembler autrement des morceaux d'ordinateurs.
- > Fabriquer un habitat, à l'échelle d'un Playmobil, qui raconte une autre histoire, sa propre histoire.

Formats des ateliers

EMPREINTE peut prendre de nombreuses formes !

La création peut être réalisée en une demi-journée, une journée ou un week-end. Dans un cadre scolaire, elle peut se déployer sur plusieurs semaines.

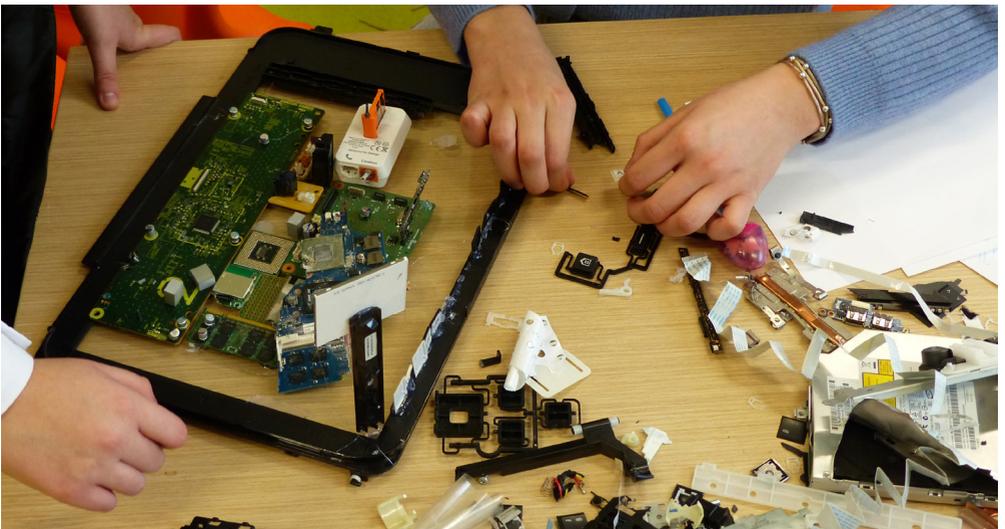
EMPREINTE est généralement animé par de deux artistes qui aident les participant·es à imaginer et fabriquer.

Public

- à partir de 9 ans / CM1 pour les scolaires
- dès 7 ans dans le cadre d'ateliers parent-enfant

Besoins techniques

- une grande salle de création et d'exposition
- des tables et des chaises
- alimentation électrique (pour les pistolets à colle)
- 45 minutes d'installation





Notre sujet : l'empreinte écologique du numérique

Des technologies comme le wifi ou le cloud peuvent donner la sensation que le numérique est une magie qui flotte dans l'air. C'est une illusion. Notre monde informatique est fait de tonnes de métaux, de kilomètres de câbles, d'immenses hangars remplis de serveurs, de centrales nucléaires ou à charbons et de mines polluantes.

A l'heure de la crise climatique, l'impact écologique du numérique sur les vivant·es est une question à explorer. Non pas pour créer une culpabilité supplémentaire mais pour donner des clés, pour faire des choix et surtout pour créer des images qui nous mettent en mouvement et en lien.

Numérique & écologie

L'impact écologique du numérique est dû pour moitié à la production de nouveaux objets numériques : ordinateurs, smartphones, écrans, serveurs... Et cette production est en augmentation constante.

La fabrication de ces machines rejette des gaz à effets de serre et pollue de nombreux écosystèmes, notamment via les mines de métaux. Car hélas, on extrait toujours plus de métaux, puisque les filières de recyclages d'appareils numériques sont peu efficaces et peu développées.

Il est aujourd'hui important de réduire la production et la consommation de nouveaux objets numériques. Et pour cela, une sensibilisation à la matérialité du numérique est une première étape.

Transformer et créer

La création artistique est un moyen puissant pour transformer le monde et soi-même. Avec ces ateliers nous proposons de créer autre chose avec ce qui nous est donné, d'utiliser l'imagination pour inventer un monde désirable et vivant.

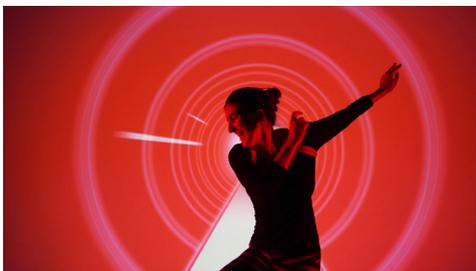
La compagnie 13r3p

Depuis 2015 la compagnie 13r3p explore le monde du numérique : ses imaginaires, ses pouvoirs et ses mystères... L'intention est de modeler la magie qui entoure le numérique pour émerveiller, changer les regards et donner de la puissance d'agir.

Le coeur de métier de la compagnie 13r3p est le spectacle vivant, notamment avec la pièce *Il était une fois l'Internet* (2015) joué plus de cent fois.

Des projets de créations participatives sont développés depuis 2019. Ils s'attachent à travailler différents aspects du numérique tels que les relations vivant·es-machines, l'empreinte écologique des technologies ou les pratiques d'invention de soi via les images numériques.

13r3p.com



· EMPREINTE ·

Elodie Darquié

Je fabrique des histoires de numérique et de machines qui donnent de la puissance aux vivant·es. Ou du moins, j'essaye !

La question qui me guide est : comment bien vivre dans cette entre-dévoration perpétuelle de/avec la technologie ?

Diplômée de Sciences Po Toulouse, je travaille quelques années dans le domaine du numérique institutionnel puis je rejoins le monde du spectacle vivant pour créer d'autres récits sur la technologie.



En 2015 je fonde la compagnie 13r3p et crée le spectacle de théâtre numérique *Il était une fois l'Internet* avec Maryse Urruty.

Depuis, j'explore les représentations et la matérialité de la technologie au fil de différentes créations, à la rencontre du spectacle vivant et des arts numériques. Je propose souvent des créations participatives tournées vers le jeune public.

En parallèle de mes créations, je travaille régulièrement avec le collectif Les Yeux d'Argos (Lille), la compagnie Itzuli (Bayonne) et la compagnie Ces Champs Sont Là.

J'expérimente des dispositifs numériques pour performances participatives pour la compagnie la Minuscule Mécanique (avec le cycle de recherche *Tout Petit Pixels-Sensation Numériques*) et avec l'association L'inter(s)tisse (pour la création du dispositif *Tabularium*).

Je suis co-fondatrice de Point Zéro, collectif et lieu de création situé à Lille.

elodiedarquie.com



Compagnie 13r3p

13r3p.com

70 rue des Postes, 59000 Lille

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85

Elodie Darquié

elodie.darquie@13r3p.com

06 74 91 33 18