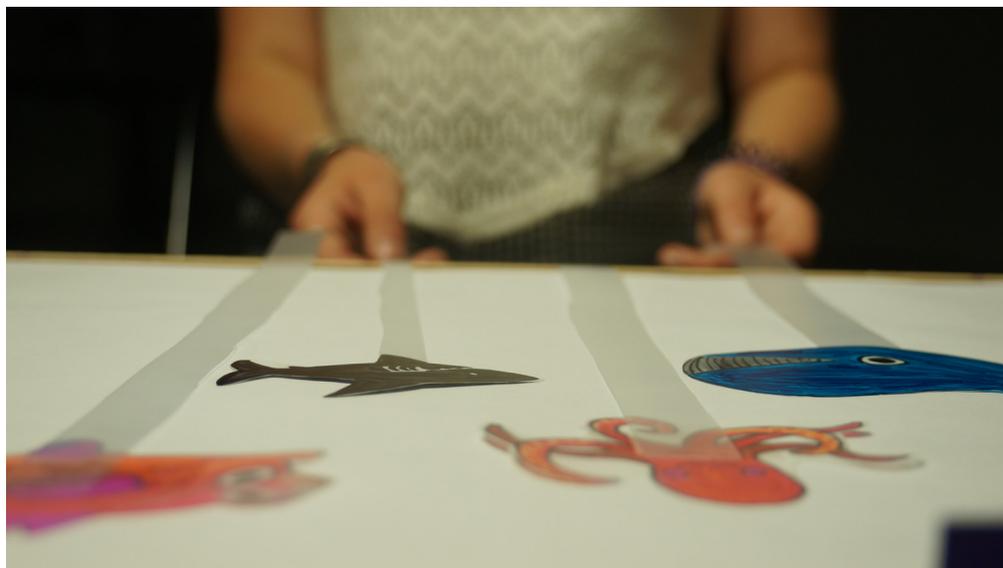


Les Tablettes

Raconter ensemble des histoires,
en numérique, en images, en mots et en sons !



Un projet de la compagnie 13r3p avec Mathilde Braure et Elodie Darquié.

.....



Les Tablettes

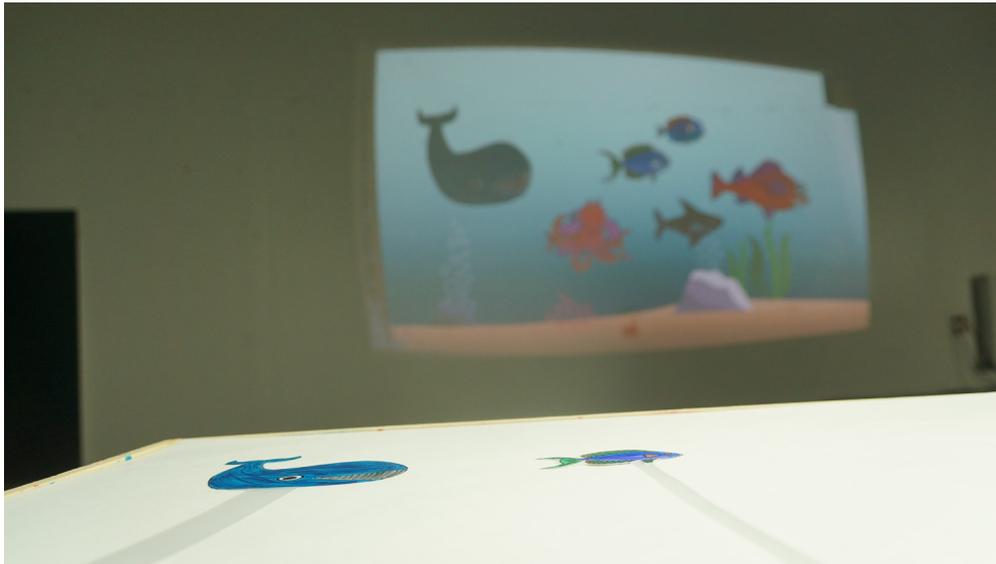
Les Tablettes, projet de performance participative, invitent quatre à six personnes - dès 8 ans - à interpréter une histoire via des images, des mots et des sons.

Pour les Tablettes, plusieurs histoires originales destinées à prendre vie lors de courtes sessions spontanées et collectives, ont été écrites par nos soins.

Lors de chaque séance, les participant·es manipulent en temps réel des marionnettes de papier, contrôlent le décor en images numériques, activent des bruitages, jouent de la musique et lisent le récit !

Le projet est réalisé par les artistes Mathilde Braure et Elodie Darquié et porté par la compagnie 13r3p.

Les Tablettes sont basées sur le dispositif interactif *Tabularium* conçu par Elodie Darquié.



Le dispositif Tabularium

Tabularium est une installation interactive composée de tables connectées. Les images dessinées ou placées à la surface de ces tables sont captées en direct puis combinées et projetées sur un grand écran face aux participant·es.

L'ambition de Tabularium est de mettre le numérique au service de l'expression. L'interface est épurée, la machine se fait discrète et toute la place est ainsi laissée au jeu et à la créativité !



Tabularium est un dispositif numérique expérimental créé par la compagnie 13r3p et l'association L'inter(s)tisse avec le soutien du fond EXPE 2.0 de la Région Hauts-de-France.

Les ingrédients des Tabulettes

> **Les histoires** : à la rencontre de la poésie et du conte philosophique, elles mettent en scène des animaux dans des aventures singulières et imagées. Le récit est lu par un·e participant·e ou une intervenante. La lecture du texte guide les actions des autres participant·es, à savoir :

> **Les marionnettes de papier** sont les personnages de l'histoire ainsi que les objets clés du récit. On les manipule sur les tables connectées du Tabularium.

> **Les décors numériques** sont activés par un contrôleur interactif de papier et de métal, très facile à prendre en main. Il s'agit de vidéos aux mouvements doux, créées en amont par ordinateur.

> **La musique** est jouée sur un clavier, en rythme avec les images et en réponse à la narration dans une ambiance sonore nappée.

> **Les bruitages** sont pilotés via un contrôleur interactif fait de papier et de métal ajoutent à l'ensemble des commentaires et illustrations sonores.

Chaque histoire prend vie grâce à une combinaison unique de décors, marionnettes, musique et bruitages.

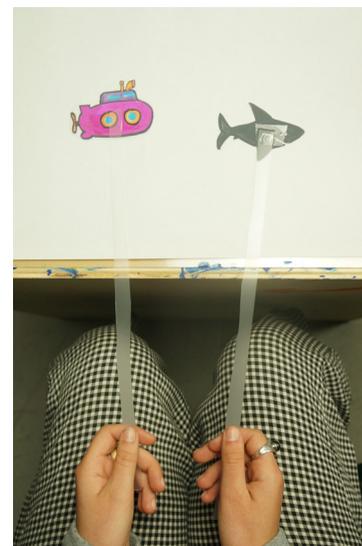
Déroulé des Tabulettes

Les Tabulettes sont organisées en séances de 50 minutes accueillant chacune un groupe de six personnes (ou plus dans le cadre d'ateliers parents-enfants). Nous animons à 3 à 4 séances par jour.

À chaque séance, une histoire différente : *Le Poisson qui n'aimait pas l'eau*, *Le Serpent qui avait perdu sa langue*, *La Tortue qui n'avait pas le temps...*

Toutes les histoires peuvent être représentées par les différents groupes, lors d'une restitution publique à la fin de la journée.

L'assemblage des images de papier et des images numériques



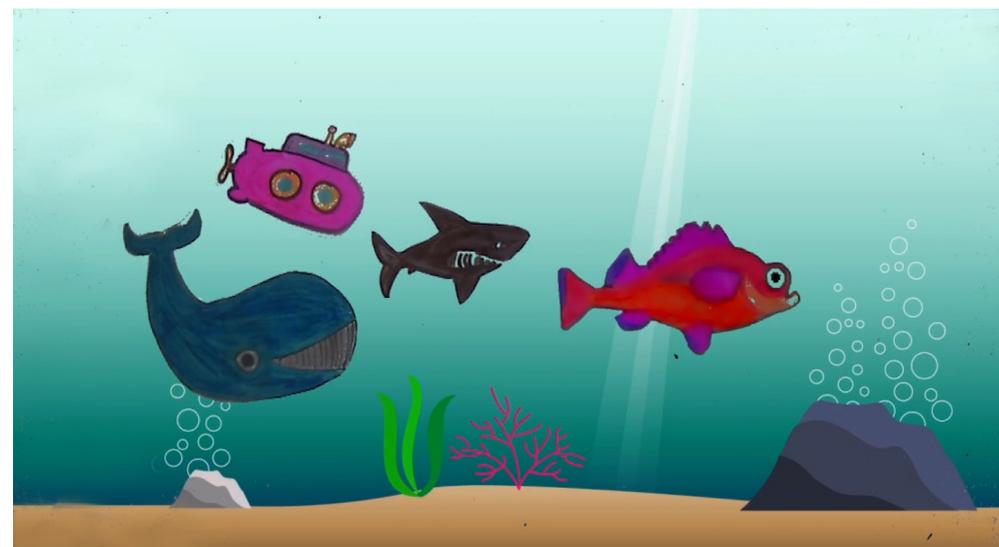
Tabularium + marionnettes

+



Fond vidéo

=



Quelques extraits

Le poisson qui n'aimait pas l'eau

Il était un fois un poisson qui n'aimait pas l'eau. Il essayait de passer entre les gouttes, ne voulait pas se mouiller et ne buvait que du petit lait.

Un jour, il décida d'avoir les pieds sur terre et se rendit dans un magasin de chaussures. Le vendeur, qui était une éponge, lui conseilla de prendre rendez-vous avec sa meilleure cliente, la pieuvre qui, comme chacun sait, a des pieds dans la tête...

La tortue qui n'avait pas le temps

C'est l'histoire d'une tortue qui n'avait pas le temps.

Elle essayait de le prendre, mais toujours il s'échappait. Elle n'arrêtait pas de lui courir après : quoiqu'elle fasse, elle était toujours en retard, le temps passait, mais ne s'arrêtait jamais, même quand elle étirait son cou extensible pour essayer de l'attraper.

Le serpent qui avait perdu sa langue

Il était une fois un serpent qui avait perdu sa langue.

Il regarda dans l'armoire mais elle n'y était pas pendue.

Il décida de partir à la recherche de sa langue perdue. Tout à coup, il entendit... Un drôle de bruit. Avait-il donné sa langue au chat ? Pas encore, il fallait d'abord qu'il la retrouve...

En pratique

Public

Les Tabulettes accueillent quatre à huit participant-es par séance.

Le projet est particulièrement adapté aux activités parents-enfants à partir de 6 ans.

Déroulé

Trois séances de 50 minutes par jour.

Une restitution publique peut être présentée à la fin de chaque journée.

Espace

Espace de 6 x 5 mètres minimum
Espace calme, non-passant et occulté (utilisation d'un vidéo-projecteur).

Technique

- Autonome techniquement.
- 1h de montage
- 30 min de démontage

Fiche technique disponible sur demande.

Equipe

L'équipe des Tabulettes est composée de 2 personnes :

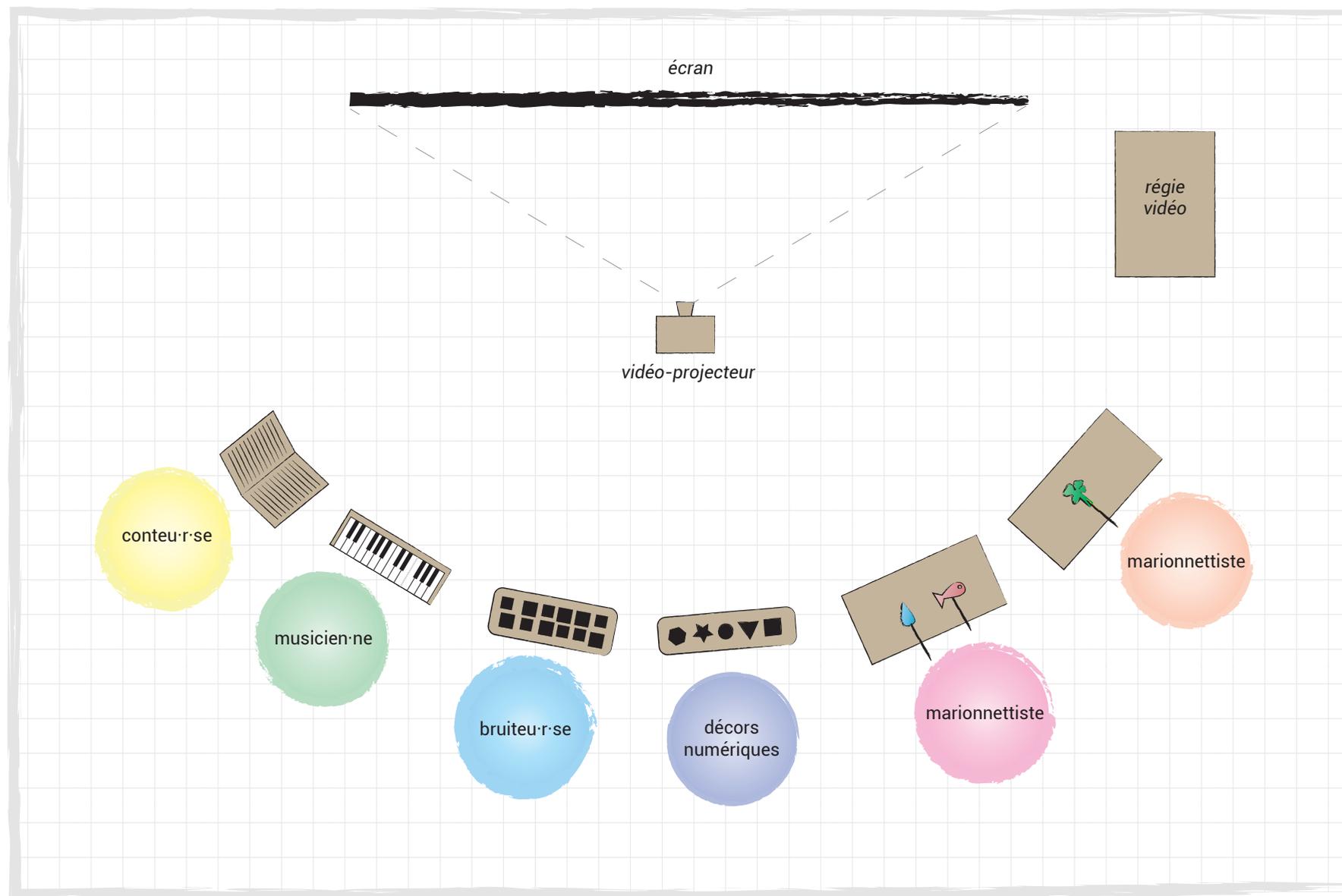
- Mathilde Braure : direction artistique
- Elodie Darquié : conception, création vidéo & régie

Conditions financières : nous contacter.



Crédits photos page 1 à 8 : Marie Langlois

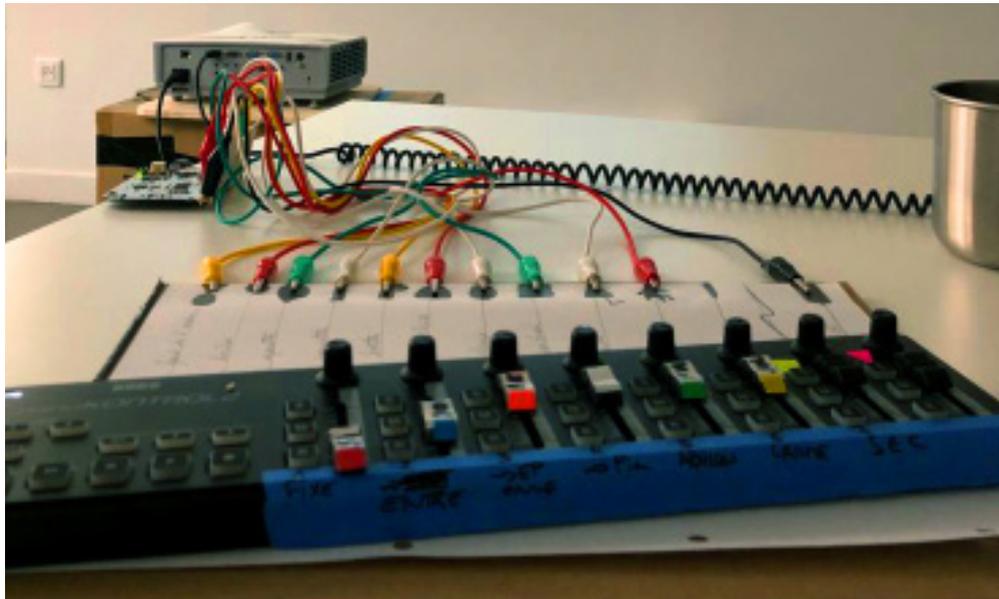
Schéma d'installation



Partenaires

Les Tablettes ont pu être créées grâce au soutien de nos chers partenaires :

- La médiathèque Marguerite Yourcarnar de Faches Thumesnil
- La médiathèque Le Petit Prince de Armbouts Cappel
- La maison de quartier Soubise de Dunkerque



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 cœur 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.

En 2021 la compagnie crée le dispositif Tabularium et depuis elle invente des usages ludiques et créatifs autour de cet outil unique.

13r3p.com



Elodie Darquié

Elodie Darquié fabrique des histoires de numérique et de machines qui donnent de la puissance aux vivant·es.

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

Pour répondre à ce défi elle fait appel à différentes formes d'intervention : les arts visuels et numériques, l'écriture et le théâtre sont convoqués et assemblés au fil de ses créations.

Diplômée de Sciences Po Toulouse, elle travaille quelques années dans le domaine du numérique institutionnel. Elle rejoint ensuite le monde du spectacle vivant pour inventer d'autres récits sur la technologie.

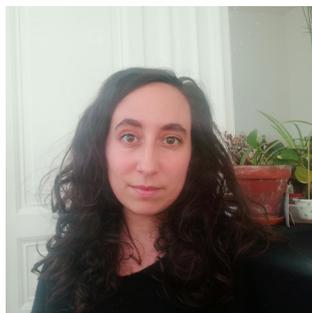
En 2015 elle fonde la compagnie 13r3p et crée le spectacle de théâtre numérique *Il était une fois l'Internet* avec Maryse Urruty.

Depuis 2020 elle développe un cycle autour de la matérialité du numérique et se penche notamment sur la fonction des métaux avec les projets *EMPREINTE* et *LAME*.

Avec l'association L'inter(s)tisse elle conçoit et développe *Tabularium*, un dispositif numérique destinés à des performances de visuelles collectives en direct.

En 2021 elle travaille la question de la construction de l'image de soi à travers les images numériques dans le projet *Défilé de Monstres*.

Elle est co-fondatrice de Point Zéro, collectif d'artistes et lieu de création à Lille.



elodiedarquie.com

Mathilde Braure

Mathilde Braure est à la fois autrice, comédienne et musicienne.

Adepte de l'éclectisme, elle privilégie le mélange des genres et allie volontiers écriture, théâtre, vidéo et compositions musicales.

Des résidences d'écriture à partir de paroles d'habitants lui permettent de créer avec Martine Delannoy le duo *Les Belles Lurettes* et un répertoire de chansons harmonisées à deux voix au son de l'accordéon.

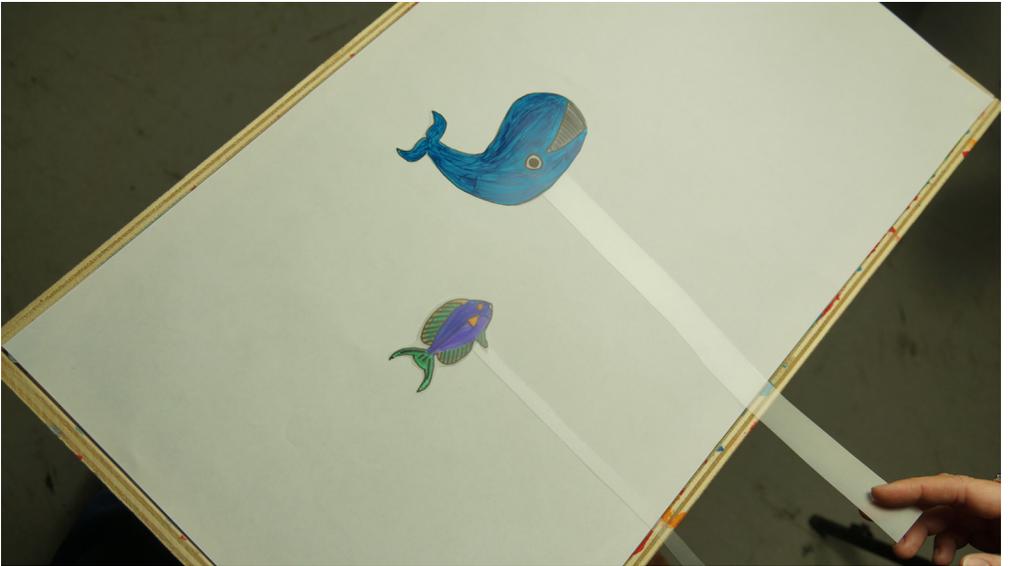
Par la suite elle se tourne vers le théâtre musical avant de monter un répertoire de chansons électro avec le duo *TempoDrama* et Gaspard Furlan.

Cette collaboration artistique la fait évoluer vers un autre champ de création avec la direction artistique et composition de la musique de la lecture à trois voix *Chômage Monstre* d'Antoine Mouton-Editions la Contre Allée.

Actuellement, le désir de transmettre son expérience est devenu moteur de sa démarche artistique, et elle se consacre davantage à des activités de coaching, direction de chœur et mise en scène.

Elle collabore avec la compagnie 13r3p pour la conception, la réalisation et l'écriture des story du projet *Les Tabulettes*, issu du concept global Tabularium et participe à leur mise en œuvre.





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