

La compagnie 13R3P présente



*Il était
une fois
l'Internet*

curieux conte connecté

une idée originale d'Elodie Darquié & Maryse Urruty

dossier de diffusion

version 9.7

hello@13r3p.com / 06 74 91 33 18

13r3p.com



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 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. »

Binaire/Le Monde.fr

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 spectacle, 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 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 coeur 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.

Elements techniques

Durée : 50 minutes

Jauge : 80 personnes maximum

Cible : 7-12 ans + tout public

Le spectacle est autonome techniquement et peut donc être joué dans des salles de spectacles comme dans des lieux non équipés.

Besoins techniques :

- Plateau de 5m x 8 m
- Salle occultée
- Montage : 4h - Démontage : 2h

Deux personnes en tournée

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 Pédagogiques

En complément du spectacle 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 rendez-vous au bas de la page web <http://13r3p.com/iletaitunefoisinternet/>

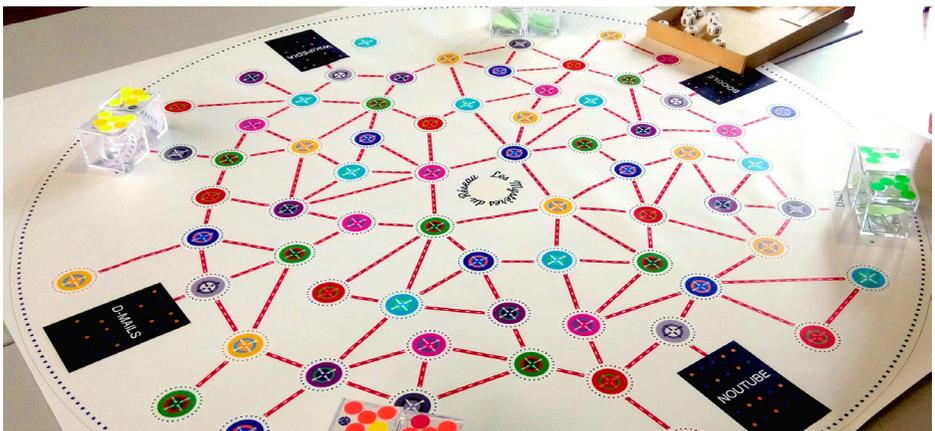
Les Mystères du Réseau

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 rendez-vous au bas de la page web <http://13r3p.com/iletaitunefoisinternet/>



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*.

Né de la collaboration entre la compagnie 13r3p et la compagnie Itzuli (Bayonne), il ne s'agit pas d'une simple traduction mais de la re-création du spectacle.

Behin Bazen Internet garde la trame d'*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.

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.



La compagnie

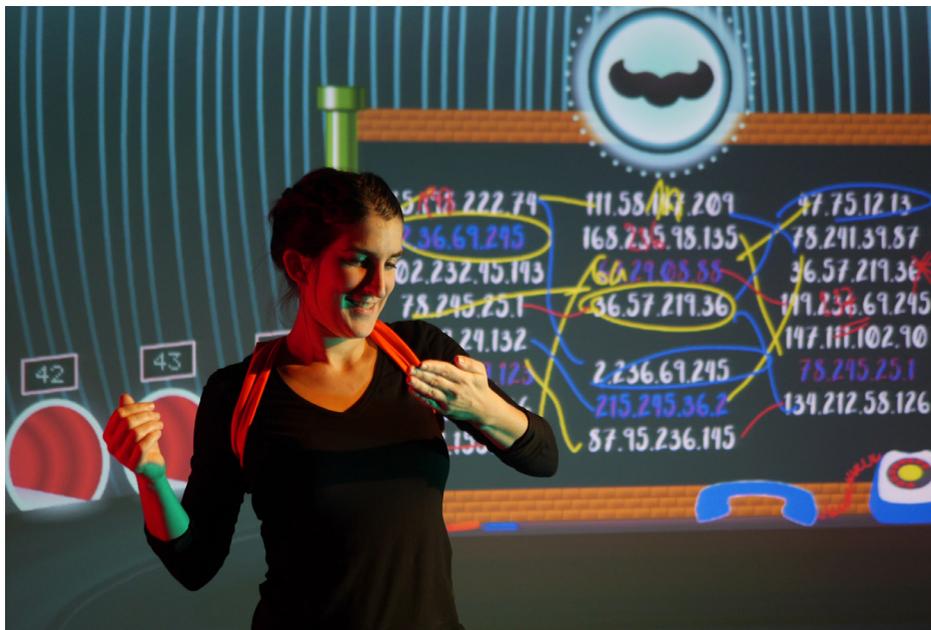
La compagnie 13r3p a été créée en 2015 par Elodie Darquié et Maryse Urruty. Elle explore le monde du numérique : ses imaginaires, ses pouvoirs et ses mystères.

L'intention est de modeler la magie qui entoure le numérique pour émerveiller, pour changer les regards et pour donner de la puissance d'agir.

Le cœur de métier de la compagnie 13r3p est le spectacle vivant. Des projets de créations participatives sont développés depuis 2019. Ils s'attachent à travailler différentes sphères du numérique les images numériques.



13r3p.com



L'équipe

Elodie Darquié

Elodie Darquié fabrique des histoires de numérique et de machines qui donnent de la puissance aux vivant.es. Ou du moins, elle essaye. La question qui la guide est : comment bien vivre dans cette entre-dévoration perpétuelle de/avec la technologie ?

Diplômée de Sciences Po Toulouse, elle travaille quelques années dans le domaine du numérique institutionnel puis elle rejoint le monde du spectacle vivant pour créer 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, elle explore les représentations et la matérialité de la technologie au fil de différentes créations à la rencontre du spectacle vivant et des arts numériques.

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

Elle est co-fondatrice du collectif d'artistes Point Zéro (Lille).

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



Maryse Urruty

Maryse Urruty découvre le théâtre au lycée grâce à Antton Luku, dramaturge bascofonne. Par la suite, elle suit des études de Sciences-Politiques mais rattrapée par sa passion pour la scène, elle se forme comme comédienne à l'Ecole du Jeu Delphine Eliet et comme chanteuse dans la classe d'Alba Isus.

Après avoir commencé sa carrière à Paris, elle vit désormais au pays basque où elle collabore avec des compagnies des deux côtés de la frontière, en basque et en français.

Très attachée à la création tout public à partir de l'enfance, elle travaille avec les compagnies 13r3p, Hecho en Casa, Entre les Gouttes, Atx Teatroa, Hika Teatroa et la Fabrique Affamée en tant que comédienne.

Elle assure également l'écriture et la mise en scène de spectacles, notamment *Oihana* à la Scène Nationale du Sud Aquitain et encore en tournée.

>> écriture / mise en scène / interprétation



Crédits - Il était une fois l'Internet

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 Vincelas & Nclás Dubois

Musique originale : Samuel Havard & Ronan Martin

Photos : Lisa Bernat

Partenaires

La création d'*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 d'*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.

Historique de navigation / dates précédentes

Saison 2020-2021

- > Festival Erdu - Bilbao (Espagne)
- > Ville de Bayonne (64) [100^{ème} !]

Saison 2019-2020

- > Les Arts Connectés - Rueil-Malmaison (92)
- > Saint Pierre d'Irube (64)
- > Hendecourt-lès-Cagnicourt (62)
- > Collège Jean Moulin - Saint-André-lez-Lille (59)
- > Médiathèque Simone Veil - Valenciennes (59)

Saison 2018-2019

- > Espace A. Gautier - Loireauxence (44)
- > Bibliothèques en Fête - Département du Nord
- >> Salle Boulinguez - 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

Prochaines dates

Samedi 29 octobre 2022 - 15h
Médiathèque La Source - Harnes (62)

Dimanche 30 octobre 2022 - 15h30
Forum des Sciences - Villeneuve d'Ascq (59)

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



13R3P