

La compagnie 13r3p propose des créations originales à la rencontre du numérique et du théâtre.

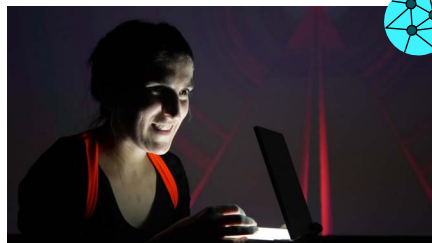
Depuis 2015, nous cultivons une **approche sensible** des technologies avec l'ambition de s'adresser à toutes et à tous dès l'enfance.

Les écrans fascinent autant qu'ils inquiètent. Nous décidons d'en faire autre chose : une **matière à l'imagination** et à la découverte. Notre démarche consiste à mobiliser la fiction pour **émerveiller et comprendre**.

Inspirées par les contes et la science-fiction, nous fabriquons des **mondes imaginaires** qui décalent le regard pour aborder le numérique sous un nouveau jour : **plus collectif et plus vivant**.

Tous nos projets sont destinés au **tout public dès 8 ans** et sont **techniquement autonomes**.

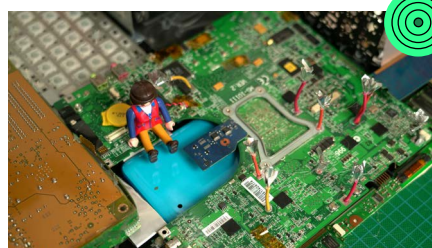
Le travail de création de la compagnie s'organise en trois axes :



### Internet, ce monde mystérieux

*Partir à l'aventure au cœur de la fibre optique et explorer les méandres du réseau.*

- > Spectacle : **Il était une fois l'Internet**
- > Jeu de société : **Les Mystères du Réseau**



### Impact écologique du numérique

*Faire des métaux et des matériaux qui composent nos ordinateurs et smartphones, une matière à histoires.*

- > Spectacle : **LAME**
- > Création participative : **Empreinte**



### Interactions sensibles

*Des formes hybrides, collectives et joyeuses à mi-chemin entre l'atelier et le spectacle.*

- > Création participative : **Broderies Numériques**
- > Performance collective : **Les Tabulettes**

## Internet, ce monde mystérieux

Les histoires ont d'immenses pouvoirs dont celui de permettre d'appréhender des notions abstraites. La preuve : la compréhension de l'outil incontournable qu'est internet, devient ici une aventure et une quête enchantée.

### Il était une fois l'Internet

*Spectacle : théâtre et vidéo*

*Il était une fois l'Internet* est un curieux conte tout public, qui mêle théâtre et numérique pour raconter le fonctionnement d'internet aux enfants (et aux plus grands). Créé en 2015, ce spectacle a déjà été joué plus de cent fois.

Au cœur du monde caché de l'Internet, Data, notre héroïne, s'élanche dans un voyage initiatique sur des routes de fibre optique. Sur son chemin elle va rencontrer les étonnants personnages qui peuplent les machines de l'internet et avec leur aide, elle va tout faire pour lever le voile sur les mystères du réseau...

*Durée : 50 min*

*Jauge : 80 personnes*

*Montage-démontage : 4h-2h*

*Espace scénique : 4m x 8m + salle occultée*



Photos : Lisa Bernat

### Les Mystères du Réseau

*Jeu de société DIY*

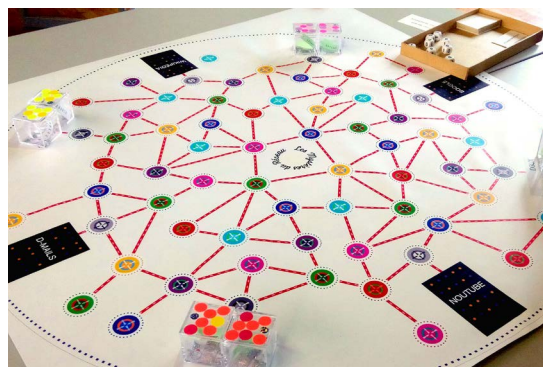
Ce jeu conçu pour accompagner le spectacle *Il était une fois l'Internet* réunit une dizaine de joueurs et joueuses autour d'un plateau. A l'image de notre héroïne Data, les participant-es devront naviguer de routeurs en serveurs pour livrer des données à travers le réseau.

Le plateau est à fabriquer soi-même en suivant les instructions du kit de fabrication ou emprunter auprès de la compagnie.

*Jauge : 4 à 12 personnes par partie*

*Durée d'une partie : ~40 min*

*Jeu à fabriquer soi-même ou prêté par la compagnie*



Photos : Elodie Darquie

## Impact écologique du numérique

La production d'objets numériques a des effets massifs sur les écosystèmes, particulièrement en raison de l'exploitation minière. Avec émerveillement et sans culpabilisation, nous donnons à voir ce qui se cache dans les entrailles de nos chers smartphones.

### LAME

**Spectacle : théâtre et vidéo**

LAME mêle théâtre, vidéo, objets et chant pour parler de l'empreinte écologique numérique dans un spectacle empreint de métaux, de mythologie et de réseaux sociaux.

Dans un futur proche, deux divinités (plus ou moins issues de la mythologie grecque) s'affrontent pour le titre de Déesse du Numérique. Les concurrentes sont la Déesse du Métal et la Déesse de l'Electricité. L'arbitre ? C'est Josiane, une réparatrice de smartphones, emportée bien malgré elle dans cet affrontement aussi drôle que flamboyant.

*Durée : 50 min*

*Jauge : 100 personnes*

*Montage-démontage : 6h-3h*

*Espace scénique : 6m x 8m + salle occultée*

**Création : février 2025**



Photos : Marie Langlois

### Empreinte

**Création participative : scénographie miniature et écriture**

Ici, on transforme des déchets informatiques en carburant pour imaginer un autre monde.

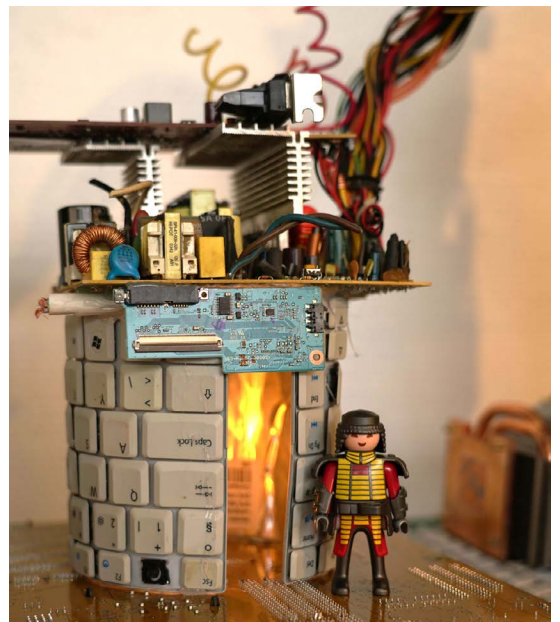
Les participant-es fabriquent une scénographie miniature sous la forme d'une maquette de ville peuplée de Playmobils. Ils et elles écrivent ensuite le portrait de ces maisons et de leurs petit-es habitant-es. Les histoires sont lues et enregistrées puis diffusées grâce à un dispositif sonore interactif.

Dans une perspective de sensibilisation à la matérialité du numérique, la maquette est construite à partir de composants récupérés dans des ordinateurs hors d'usage.

*Jauge : 25 personnes*

*Durée : 2h en tout public / 6h en scolaire*

*Montage-démontage : 1h30-1h*



Photos : Elodie Darquié



Réunissez des humains de tout âges. Ajoutez des interfaces numériques cachées derrière du papier ou du tissus. Mélangez bien et savourez des histoires qui prennent vie grâce au collectif et un collectif qui prend vie grâce à des histoires.

### Broderies Numériques

Tisser le son, éveiller le vivant.

*Scénographie et création collective*

A la rencontre de l'interaction numérique et de l'art textile, ce projet est une représentation de notre capacité collective à prendre soin du vivant.

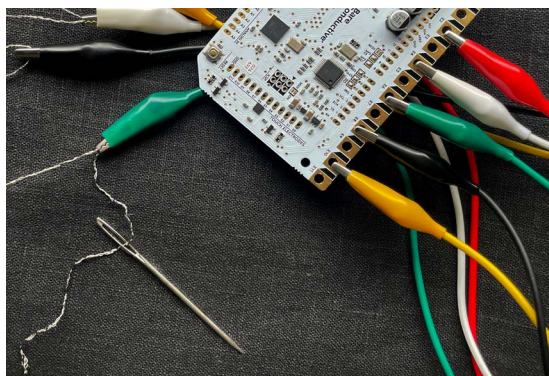
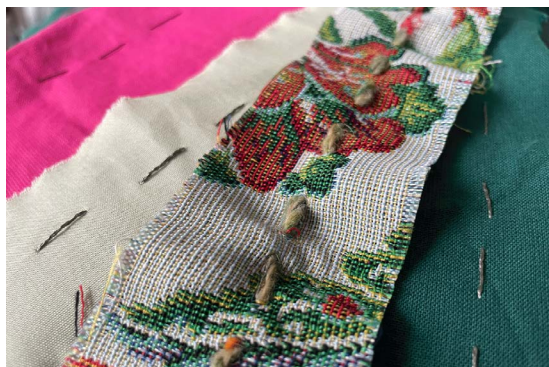
Nous invitons les participant-es à broder des bandes de tissus avec un fil conducteur tactile : quand on le touche, il active un son.

Ces broderies ont pour but de réveiller une colline miniature : à chaque fois qu'un-e participant-e dépose un bande de tissu brodée sur la colline, on entend un nouveau son de nature. Petit à petit, la colline se pare de rubans colorés et résonne du chants des oiseaux et du murmures des ruisseaux.

*Jauge : 8 personnes par séance / 6 séances de 1 heure par jour*

*Espace : 6m x 8m*

*Montage-démontage : 1h30 - 1h*



Photos : Elodie Darquié

### Les Tablettes

*Performance participative*

*Les Tablettes* est une proposition ludique à la rencontre du jeu-vidéo et du conte. *Les Tablettes* invitent six personnes à interpréter collectivement une histoire grâce à un dispositif interactif unique.

Les participant-es manipulent des marionnettes de papier, contrôlent le décor en images numériques, activent des bruitages, jouent de la musique en direct et lisent le récit. Grâce aux gestes de tout-es, l'histoire prend vie !

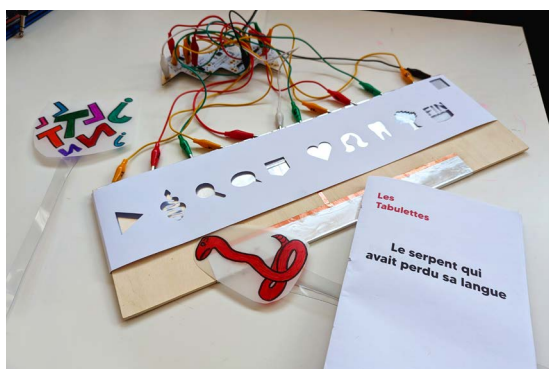
Cette proposition est destinée à un public familial et intergénérationnel.

*Jauge : 6 à 8 personnes par séance*

*3 séances de 1h par jour*

*Montage-démontage : 1h30 - 1h*

*Espace : 6m x 8m*



Photos : Elodie Darquié

Nos créations sont à retrouver sur notre site [13r3p.com](http://13r3p.com) et sur la plateforme Pass Culture/Adage.

Les dossiers détaillés des projets ainsi que les fiches techniques et les conditions tarifaires sont disponibles sur demande à [hello@13r3p.com](mailto:hello@13r3p.com) et au 07 68 60 12 85.



**Compagnie 13r3p**

36 rue d'Eylau  
59000 Lille

07 68 60 12 85

[hello@13r3p.com](mailto:hello@13r3p.com)

[13r3p.com](http://13r3p.com)

**Elodie Darquié**

06 74 91 33 18

[elodie.darquie@13r3p.com](mailto:elodie.darquie@13r3p.com)