

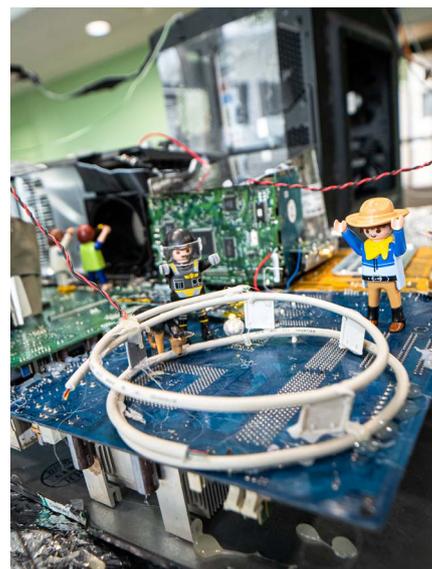
Ateliers à destination des collèges

La compagnie 13r3p propose des créations artistiques sur le thème du numérique et à destination de la jeunesse.

Depuis 2020 nous développons un axe de création autour de **l'impact écologique du numérique**. Deux projets en particulier ont été pensés en direction des classes de collégiens :

- **Empreinte** : création collective d'une scénographie à base de déchets informatiques.
- **SmØrtphone** : atelier d'écriture d'invention autour de la disparition des smartphones.

Ces deux projets sont présentés en détail ci-dessous et à retrouver sur l'offre collective du Pass Culture.



Tous nos spectacles et ateliers sont à retrouver sur notre site 13r3p.com.



Elodie Darquié

06 74 91 33 18

elodie.darquie@13r3p.com

La compagnie 13r3p crée des oeuvres 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**.

Empreinte

Création participative : scénographie miniature et écriture

Transformons nos déchets informatiques en carburant pour imaginer un autre monde.

Les élèves 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 finalement lues à toute la classe.

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.



Format de l'action

- > Une journée d'intervention de 7h
- > Pour une classe accompagnée par un enseignant

Programme de la journée

- Accueil et formation des groupes
- Démontage des ordinateurs
- Distribution des personnages et de leurs amorces
- Fabrication des maquettes
- Ecriture des textes
- Lecture scénique des textes

Besoins techniques

- Une salle disponible toute la journée et équipée de tables et de prises électriques.
- 1h30 d'installation
- 1h30 de rangement

Budget

Pour une journée d'intervention, le matériel et la préparation : 750€

Objectifs

Ecologie

- Sensibilisation à l'empreinte écologique du numérique

Numérique

- Découverte des composants d'un ordinateur
- Sensibilisation à l'obsolescence programmée des technologies

Création

- Découverte de la scénographie
- Création plastique en volume

Ecriture

- Mobilisation de la figure de l'anagramme
- Imagination à partir d'amorces de science-fiction
- Ecriture d'invention en groupe

Arts du spectacle

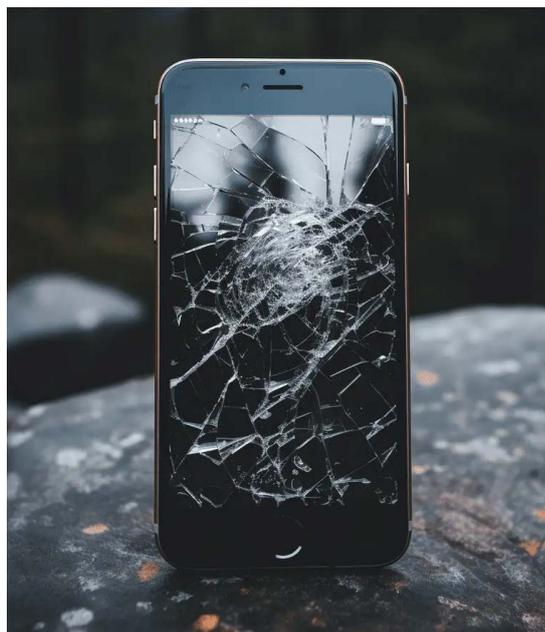
- Lecture en public
- Expérience de la création artistique en groupe

Un jour, nos smartphones vont mourir. Disons leur adieu... et merci !

Ce projet adresse l'impact écologique de nos smartphones et tout en proposant prendre un peu de recul sur notre usage du numérique.

Nous allons nous projeter dans un futur où les mines de métaux sont presque épuisées. Les usines de smartphones vont devoir fermer.

Sur un ton original et ludique l'atelier combine découvertes de vidéos, atelier d'écriture et enregistrement de courtes vidéos d'adieux à son smartphone.



Format de l'action

- > Une journée d'intervention de 7h
- > Pour une classe accompagnée par un enseignant

Programme de la journée

- Accueil
- Visionnage d'une vidéo sur l'empreinte écologique du numérique et plus spécialement des mines de métaux
- Exercices d'écritures avec contraintes ludiques sur le thème de l'adieu à son smartphone.
- Enregistrement de pastilles vidéo : lecture d'une courte lettre d'adieu à son smartphone.

Besoins techniques

- Une salle disponible toute la journée et équipée de tables et de prises électriques.
- 1h d'installation
- 1h de rangement

Budget

Pour une journée d'intervention : 700€

Objectifs

Ecologie

- Découverte de la consommation de ressources naturelles liée du numérique

Numérique

- Prise de recul ludique sur les usages du smartphone
- Sensibilisation à l'obsolescence programmée des technologies

Compétences transversales

- Expérience de pensée et d'imagination
- Développement de l'esprit critique

Ecriture

- Imagination à partir d'amorces de science-fiction
- Ecriture d'invention

Arts du spectacle

- Lecture en public