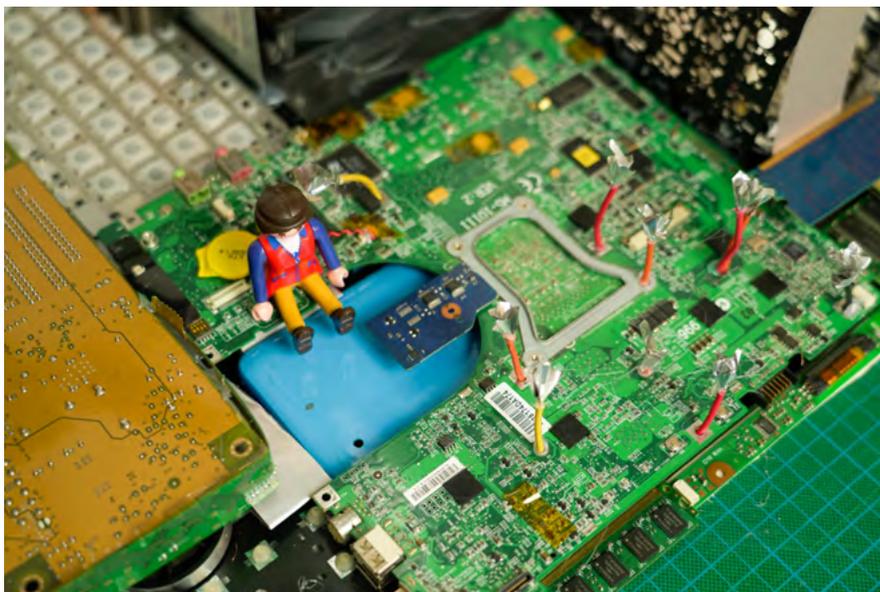


# EMPREINTE

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



Compagnie 13r3p

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

70 rue des Postes  
59000 Lille

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

07 68 60 12 85

13r3p

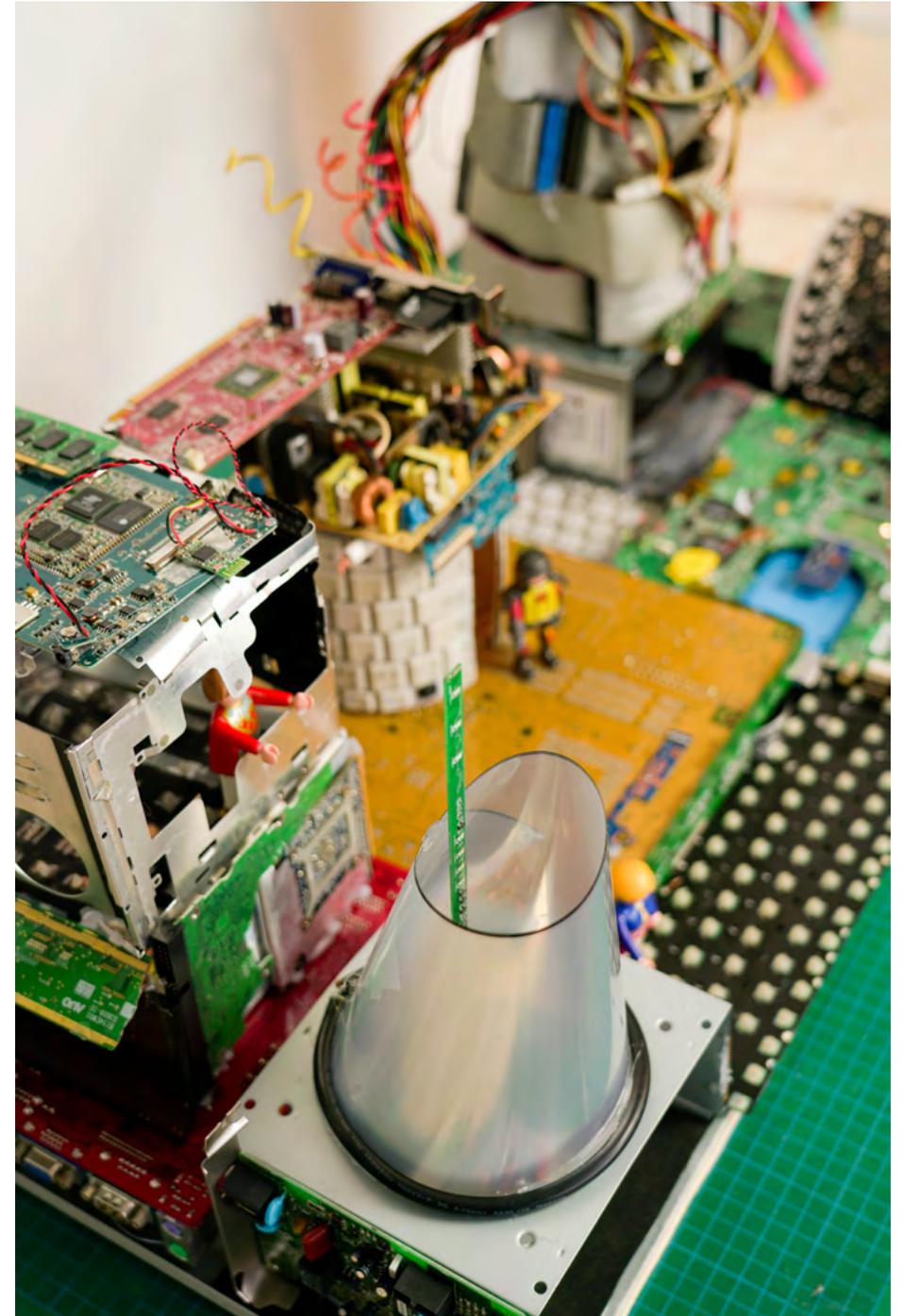
# Intention

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 une maquette de ville à partir de morceaux d'ordinateurs hors d'usage.

Cette sculpture collective est le décors d'une histoire habitée par des personnages qui prennent la forme de Playmobils. Ce récit est imaginé avec les participant·es puis présenté sous forme de lectures ou d'installation sonore.

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.

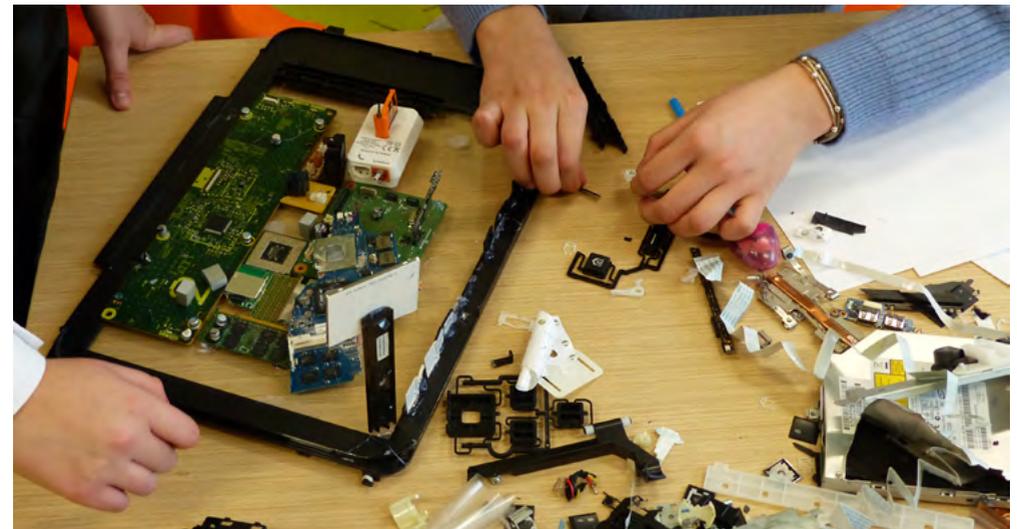
EMPREINTE est généralement animé par de deux artistes qui aident les participant·es à imaginer et fabriquer.

## 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

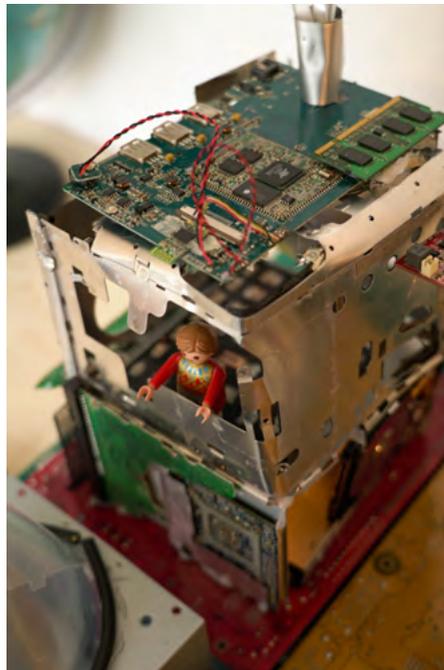
L'impact écologique du numérique est dû pour moitié à la production de nouveaux objets numériques : ordinateurs, smartphones, écrans, serveurs... Et cette production est en augmentation constante.

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

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, pour changer les regards et pour 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* créé en 2015 et joué plus de 100 fois à ce jour.

Des projets participatifs sont développés depuis 2019. Ils s'attachent à combiner numérique et création collective en direction du tout public. Notre approche du numérique est double : nous nous intéressons à la forme autant qu'au fond. D'une part nous proposons d'expérimenter des technologies d'art numérique notamment autour de l'image. D'autre part, nos projets adressent les enjeux sociétaux liés au monde numérique, tel que la construction de l'image (numérique) de soi et l'impact écologique des technologies.

Au fil de ses créations, la compagnie 13r3p cherche à donner prise sur le numérique, via une approche sensible et accessible à tout·es.



## 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.

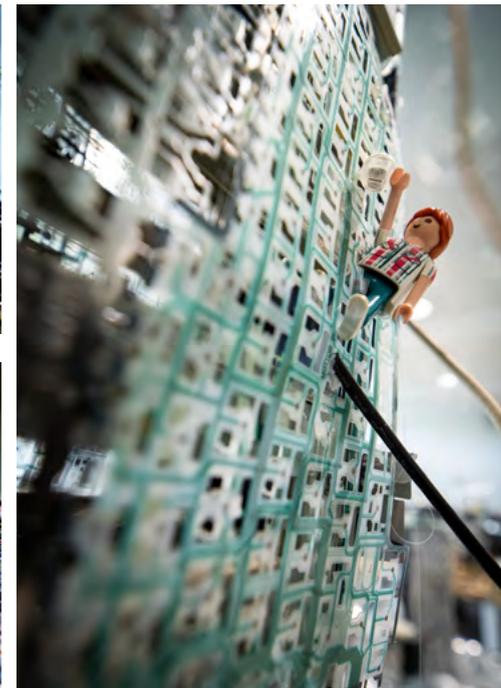
Depuis 2020 elle développe un cycle autour de la matérialité du numérique et se penche notamment sur la fonction des métaux avec les projets *EMPREINTE* et *LAME*.

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

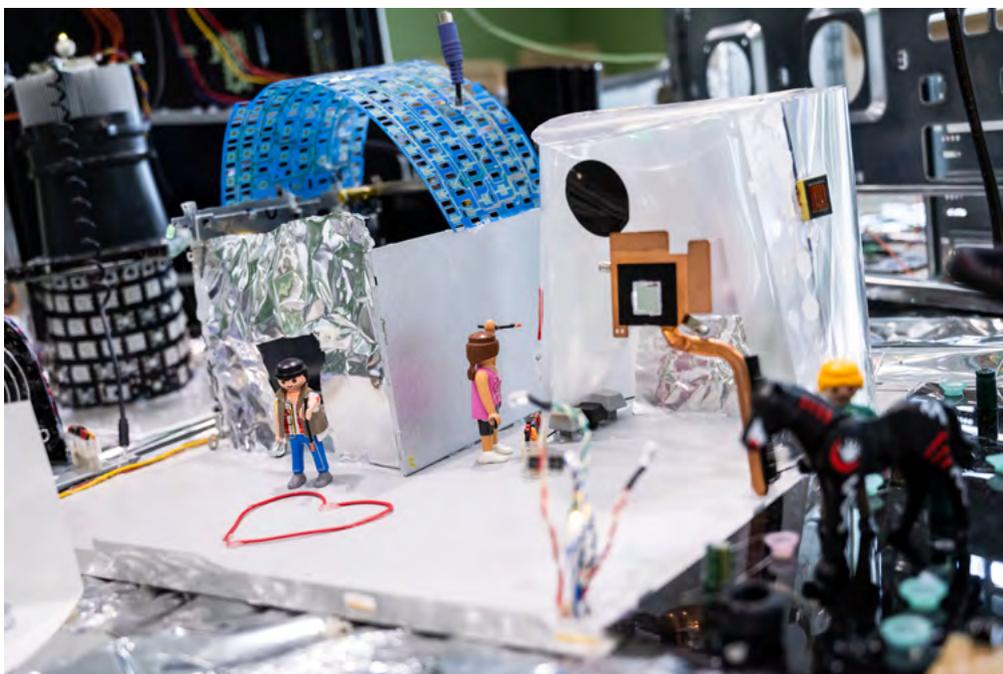
En 2021 elle travaille la question de la construction de l'image de soi à travers les images numériques dans le projet *Défilé de Monstres*.

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

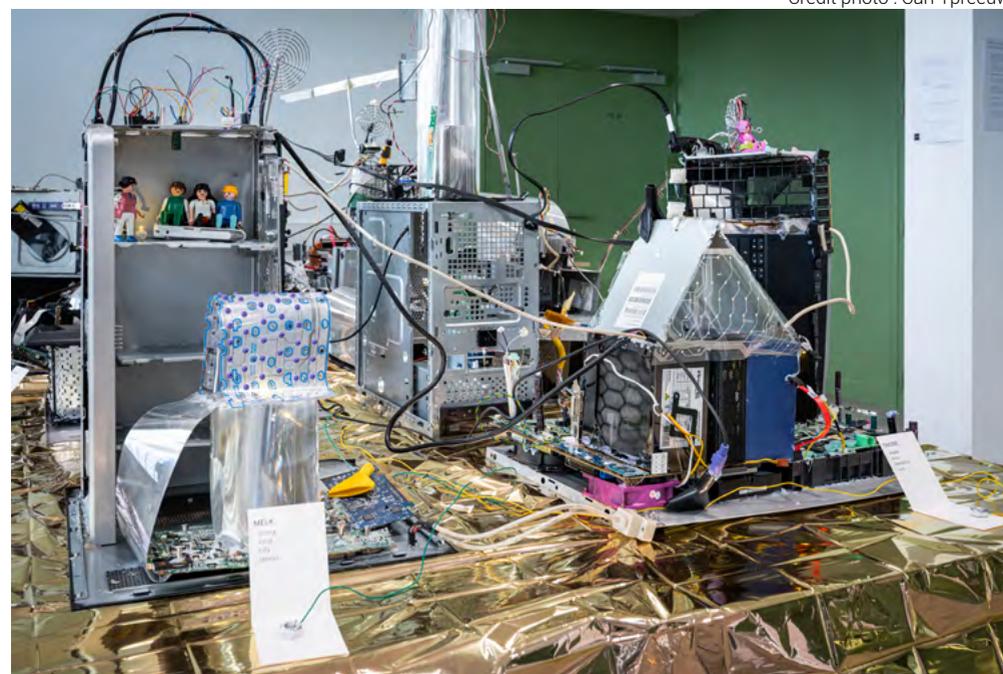




Crédit photo : Carl Ypreuw



· EMPREINTE ·



· EMPREINTE ·



**Compagnie 13r3p**

[13r3p.com](http://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