

LAME

Histoires de métaux et de vivant·es
par les compagnies 13r3p et Itzuli
Création en février 2025

Dossier 8.2



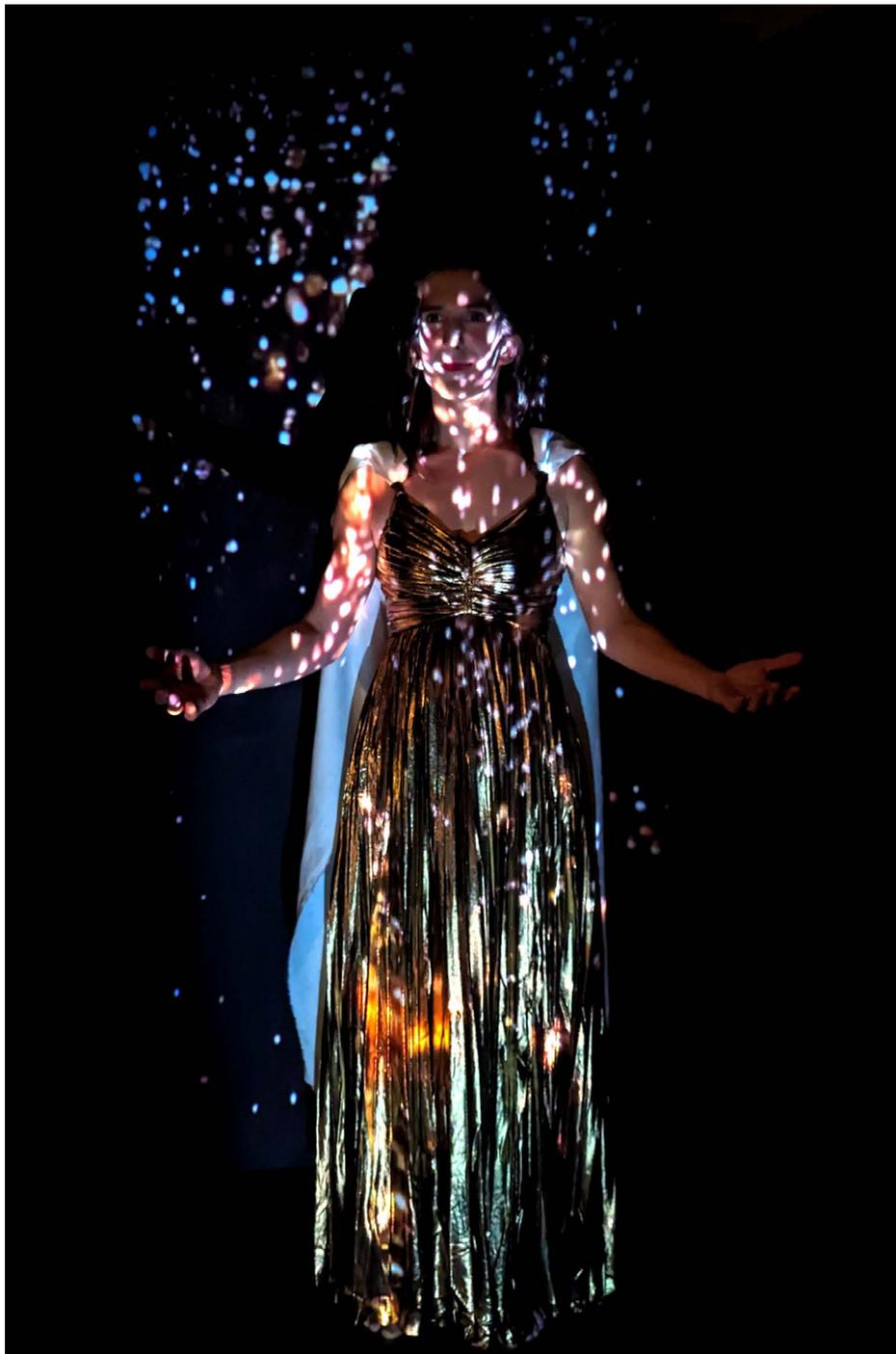


Photo : Marie Langlois

Table des matières

LAME.....	4
Intention.....	5
Histoire.....	6
Dispositif scénique.....	8
Focus mythologie.....	9
Calendrier du projet	10
Etat de production	11
Fiche technique	12
Les compagnies	13
L'équipe.....	14
Action culturelle	16
Contacts	18

LAME

_ présentation du projet

LAME est une création théâtrale tout public dès 8 ans qui mêle vidéo, objets et chant pour parler de numérique dans un spectacle empreint de métaux, de mythologie et de réseaux sociaux.

LAME se penche sur la question de l'empreinte écologique du numérique. Pour explorer cette question nous suivons le fil du métal, ce composant essentiel du numérique... et de l'histoire de l'humanité.

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.

LAME sera créé en février 2025. Nous sommes actuellement à la recherche de pré-achats.

Ce projet est porté conjointement par la compagnie 13r3p (Lille) et la compagnie Itzuli (Bayonne). Il est développé à la fois en langue française et en langue basque.

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

Compagnie Itzuli

itzulikonpainia.eus

11 allée de Glain, 64100 Bayonne

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19

Maryse Urruty

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19

Intention

_ explorer le numérique

En 2015, la compagnie 13r3p crée *Il était une fois l'Internet**. Ce spectacle emmène le public à la découverte des mystères du réseau, grâce une histoire faite de fibre optique et d'aventures.

Nous souhaitons aujourd'hui approfondir notre exploration du numérique en posant la question " de quoi est fait le numérique ? " : de machines créées par les humains, de machines faites de métal et d'électricité.

Âge du Bronze, âge du Fer... l'histoire du travail du métal est intimement liée à l'histoire de l'Humanité. Aujourd'hui, ce métal sculpté en forme de câbles et de circuits électroniques transporte des impulsions électriques, des zéros et des uns, des messages, des images, des émotions, des idées.

Des technologies comme le wifi ou le cloud peuvent créer l'illusion que le numérique est une magie qui flotte dans l'air, alors qu'en réalité notre monde informatique est fait de tonnes de métaux, de kilomètres de câbles, d'immenses hangars bourrés de serveurs et de centrales nucléaires et thermiques.

L'exploitation minière et la transformation des métaux nécessaires à la production des appareils numériques est responsable d'une part majeure de la pollution numérique.

A l'heure de la crise climatique, nous pensons que l'impact écologique du numérique sur les vivant·es est une question à explorer pour donner des clés et pour apprendre à faire des choix individuels et collectifs.

**En 2024, Il était une fois l'Internet est dans sa huitième saison d'exploitation, après plus de 100 représentations, en français et en basque, aux côtés de la compagnie Itzuli.*

13r3p.com/iletaitunefoislinternet

Histoire

_Le pouvoir du métal et la puissance des vivants

Dans un futur proche, les mines de métaux sont presque épuisées. On rencontre Josiane, une réparatrice de smartphones qui fond des métaux de récupération pour fabriquer les pièces dont ses machines ont besoin.

Un matin, deux divinités de l'Olympe apparaissent dans l'atelier de Josiane : la déesse du Métal et la déesse de l'Electricité. Elles sont en compétition pour le titre de déesse du Numérique. Et il semblerait que Josiane ait été désignée arbitre, bien malgré elle !

Dans une situation qui évoque l'épisode mythique du Jugement de Pâris et de la Pomme de la Discorde, les divinités demandent à l'humaine de trancher leur querelle. Car si le numérique est fait de métal et d'électricité, ne contient-il pas surtout beaucoup d'humanité ?

La rencontre de ces trois personnages mettra en lumière la matérialité du numérique et retracera avec malice et émerveillement, les évolutions qui ont abouti à nos technologies contemporaines. Mais surtout, au fil du récit, nous nous souviendrons que le numérique est une aventure humaine, et que nous avons tous et toutes notre mot à dire sur les technologies qui nous entourent.



Dispositif scénique

Sur le plateau, on mêle théâtre et vidéo. Les personnages de la technicienne et de la déesse du métal seront incarnés tandis que la déesse de l'électricité apparaîtra sous forme de lumière, de voix enregistrée et de vidéo.

La matérialité du numérique étant le sujet du spectacle nous la rendrons visible grâce à de la manipulation et à un dispositif de vidéo en direct.

Le fil rouge du spectacle sera la réparation d'un ordinateur par le personnage de Josiane. De la fusion de minerais au ré-assemblage des pièces, nous proposerons une évocation des processus métallurgiques et électriques qui donnent vie au numérique.



Recherche visuelle caméra en direct - Photo : Marie Langlois

Focus mythologie

_Le Jugement de Pâris et la pomme de la discorde

Aux noces de Pélée et Thétis sur l'Olympe, tous les dieux sont invités sauf Éris, déesse de la discorde. Pour se venger, elle jette sur l'Olympe une pomme d'or avec la mention "Pour la plus belle" : la pomme de la discorde.

Trois déesses revendiquent alors le fruit : Héra, Athéna et Aphrodite. Elles demandent à Zeus de les départager. Mais Zeus, qui doit choisir entre sa femme, Héra, sa fille, Athéna et la déesse de la beauté, Aphrodite, déclare qu'il serait préférable de demander à un "innocent", un "mortel" de les départager.

Ainsi, c'est Pâris, berger mais également prince troyen, qui est choisi pour désigner la plus belle des déesses.

Pour que Pâris les choisissent, les déesses promettent des cadeaux : Héra offre la puissance royale, Athéna, la gloire militaire et Aphrodite, l'amour de la plus belle femme du monde.

Pâris choisit alors Aphrodite. Plus tard, il se rend à Sparte et s'enfuit avec la belle Hélène, femme du roi Ménélas pour l'emmener à Troie. Furieux, les grecs forment une coalition dans le but de récupérer Hélène. C'est le début de la guerre de Troie racontée dans l'Illiade d'Homère.



Photo : Marie Langlois

Calendrier du projet

- Labo d'écriture - 23 au 27 octobre 23 : Stéréolux - Nantes (44)
- Résidence 1 – 4 au 8 décembre 2023 : Maison Folie Beaulieu - Lomme (59)
- Résidence 2 – 8 au 13 janvier 2024 : Scène Nationale Sud Aquitain (64)
- Résidence 3 – 13 au 17 mai 2024 : L'Escapade - Hénin-Beaumont (59)
- Résidence 4 – 3 au 7 juin 2024 : Théâtre de Chambre 232U - Aulnoye-Aymeries (59)
- Résidence 5 – 11 au 18 juin 2024 : Mendi Zolan - Hendaye (64)
- Résidence 6 – 13 au 17 janvier 2025 : Maison des Arts de Brioux-sur-Boutonne (79)
- Résidence 7 – 20 au 24 janvier 2025 : Le Moulin du Marais - Lezay (79)
- Résidence 8 - 3 au 8 février 2025 : Espace culturel La Gare - Méricourt (62)
- **Première en français - 7 février 2025 : Espace culturel La Gare - Méricourt (62)**
- Résidence 9 et 10 - création en basque - 24 mars au 3 avril 2025 : Communauté Agglomération Pays Basque (64)
- **Première en basque - 10 avril 2025 : Communauté Agglomération Pays Basque**

Chaque résidence contiendra au minimum une présentation d'étape de travail devant du public (scolaire et/ou tout public). Ces présentations seront accompagnées d'un temps de médiation et de discussion entre public et artistes.

Partenaires

Coproducteurs et accueils en résidence

- Scène Nationale du Sud-Aquitain - Bayonne (64)
- Ville de Hendaye (64)
- Communauté Agglomération Pays Basque (64)
- OARA
- Maison Folie Beaulieu - Lomme (59)
- Théâtre de Chambre - 232U - Aulnoye-Aymeries (59)
- L'Escapade - Hénin-Beaumont (62)
- La Gare - Méricourt (62)
- Le Nautilus - Comine (59)
- Stéréolux - Nantes (44)
- Maison des Arts de Brioux-sur-Boutonne (79)
- Moulin du Marais - Lezay (79)

Financeurs

- Pictanovo - Images en Hauts-de-France
- Ville de Lille
- Région Hauts-de-France
- Région Nouvelle-Aquitaine
- DRAC Nouvelle-Aquitaine
- Département Pyrénées-Atlantiques



Fiche technique

Tout public dès 8 ans
~50 min

Plateau de 8m x 6m
Salle obscure
Complètement autonome techniquement
6h de montage - 3h de démontage

Effectif en tournée : 2 personnes



Photo : Marie Langlois

Les compagnies

Compagnie 13r3p

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

Depuis 2015 nous cultivons une approche sensible des technologies avec l'ambition de s'adresser à tous et à toutes 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 faire émerveiller et comprendre. Inspirées par les contes et la science-fiction, nous dessinons des mondes imaginaires qui décalent le regard pour aborder le numérique sous un nouveau jour : plus collectif et plus vivant.

13r3p.com

Compagnie Itzuli

Itzuli est une compagnie de théâtre tout public – à partir de l'enfance. Son objectif est la création d'une dynamique pérenne autour du spectacle vivant en euskara via la production de spectacles et l'organisation de médiations artistiques.

La compagnie s'empare de sujets d'actualité (Internet, la transition écologique, le féminisme) et les traite de manière sensible pour les rendre accessibles au plus grand nombre. La compagnie met l'accent sur l'écriture et la constitution d'un répertoire pour que d'autres puissent plus tard s'emparer des textes et les jouer à leur tour.

Chaque spectacle est également l'occasion de mélanger les disciplines. Le théâtre et la technologie dans *Behin Bazen Internet*, la musique dans le conte *Erromako Zubia* et la danse et la science-fiction dans *Oihana*.

itzulikonpainia.eus

L'équipe

LAME est une création originale de Elodie Darquié et Maryse Urruty.

Maryse Urruty : écriture et interprétation

Elodie Darquié : écriture et conception numérique

Marie Langlois : création vidéo

Mathias Goyheneche : direction technique

Arnaud Sauvage : construction

Fran Dussourd : scénographie

Elodie Darquié

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

Diplômée de Sciences Po Toulouse, elle travaille quelques années dans le domaine du numérique institutionnel, puis elle rejoint le monde du spectacle vivant.

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 des technologies au fil de différentes créations à la rencontre du spectacle vivant et des arts numériques.

Elle poursuit son travail avec la compagnie 13r3p tout en collaborant avec d'autres projets : le collectif Les Yeux d'Argos, l'association L'inter(s)tisse, la compagnie la Minuscule Mécanique et la compagnie Itzuli.

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



Maryse Urruty

Maryse Urruty découvre le théâtre au lycée grâce à Antton Luku, dramaturge bascophone.

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.



Marie Langlois

Marie Langlois est une artiste numérique qui travaille aussi bien le design, l'image vidéo et la scénographie. En 2012, elle fonde le collectif [Les Yeux d'Argos](#) dont elle porte la démarche artistique et pilote les équipes.

Marie transforme des visions et des concepts en objets sensibles. Elle réalise des créations immersives et interactives qui s'inspirent principalement du temps, de la science et de la nature.

Marie est attachée à l'accessibilité du savoir et de la culture au tous public. Elle travaille sur des projets de différentes envergures, allant d'œuvres intimistes comme *Zooscope* à de grandes réalisations pérennes comme la scénographie du Musée de l'Institut Pasteur de Lille.



Action culturelle

_ EMPREINTE

Pour accompagner LAME nous proposons une médiation sous forme de pratique artistique. Cette action peut être réalisée avec des classes, des groupes jeunes public et dans le cadre d'actions parents-enfants.

Sculpter le numérique

EMPREINTE est une création collective à la rencontre de l'art numérique, de la marionnette et de l'écriture.

Ensemble, nous créons une scénographie miniature sous la forme d'une maquette de ville peuplée de Playmobils ; puis nous écrivons et mettons en voix les histoires de ces petit-es habitant-es.

Dans une perspective de sensibilisation à l'empreinte écologique du numérique, la maquette est construite avec des composants extraits d'ordinateurs de récupération.

Avec EMPREINTE, nous invitons le public à expérimenter le geste inhabituel d'ouvrir un ordinateur. Nous proposons une rencontre matérielle et sensible des machines, autrement dit, une expérience étonnante. Et y a-t-il meilleur carburant à l'imagination que l'étonnement ?

Calendrier EMPREINTE

- Ecole Jean Verdun - Hasparren (64) : 6 au 17 novembre 2023
- Collège la Citadelle - Saint Jean Pied de Port (64) : 15 au 26 janvier 2024
- Le Quai - Condé-sur-Escaut (59) : février 2024
- La Halle aux Sucres - Dunkerque (59) : mars 2024
- La Gare - Méricourt (62) : mai 2024



Crédit : Carl Ypreeuw



Contacts



Compagnie 13r3p

13r3p.com
36 rue d'Eylau, 59000 Lille
hello@13r3p.com
07 68 60 12 85

Elodie Darquié

elodie.darquie@13r3p.com
06 74 91 33 18

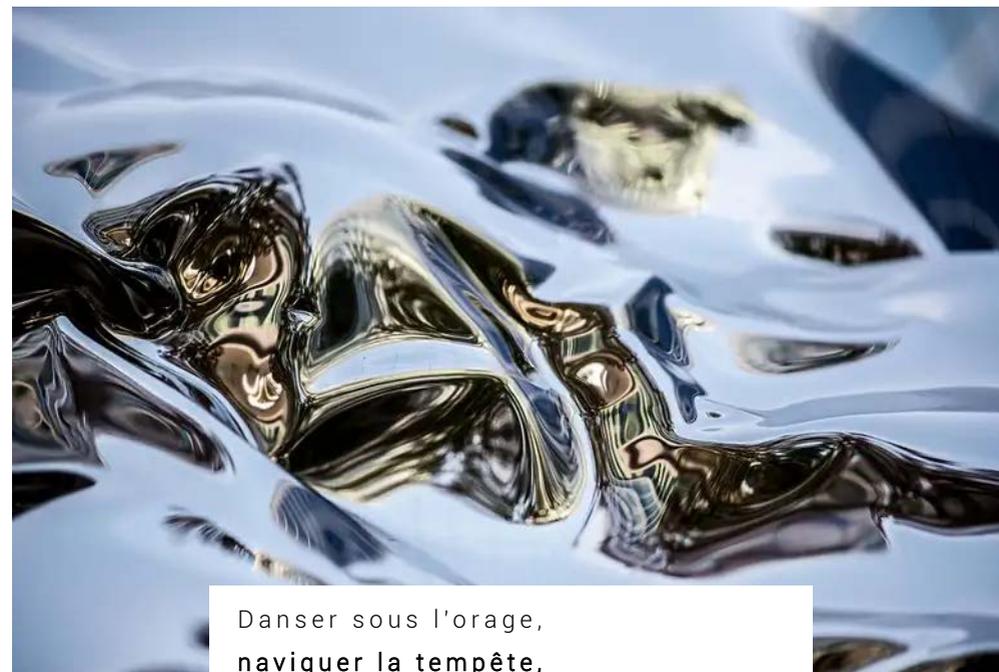


Compagnie Itzuli

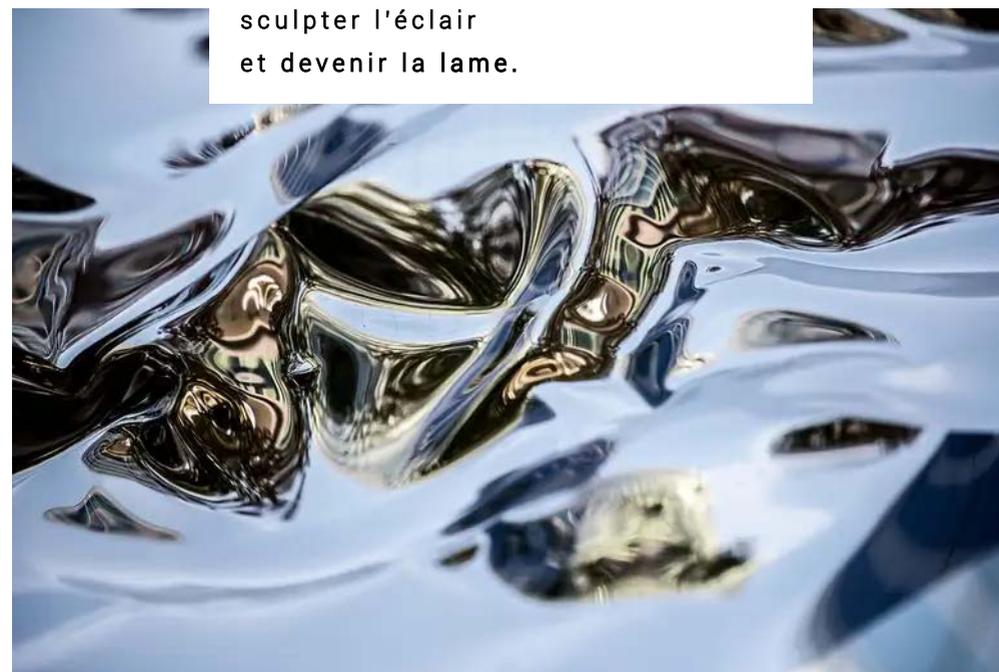
itzulikonpainia.eus
11 allée de Glain, 64100 Bayonne
itzulikia@gmail.com
06 79 83 25 19

Maryse Urruty

itzulikia@gmail.com
06 79 83 25 19



Danser sous l'orage,
naviguer la tempête,
se lier à la vague,
sculpter l'éclair
et devenir la lame.





LAME