

# Empreinte

Création plastique et scénographie collective à partir de déchets informatiques

**Avec Empreinte nous transformons des déchets informatique en un ville miniature habitée par des Playmobils.**

Empreinte invite le public à découvrir ce qui se cache à l'intérieur d'un ordinateur et à s'en servir pour réaliser une création ludique et originale !

La matière première de cet atelier est l'imagination et des vieux ordinateurs récupérés auprès de ressourceries partenaires.

*Empreinte* a été créé par Elodie Darquié, autrice et artiste numérique. Il est porté par la [compagnie 13r3p](#) qui crée, depuis 2015, des œuvres originales et joyeuses autour du numérique.



## L'atelier de création

L'atelier débute par la rencontre avec le petit peuple des *Lybomaplis*\*. Ces étonnants petits personnages vivent sur une île très lointaine et ont besoin d'aide pour construire leur ville.

Les participants reçoivent chacun un lybomapli avec pour mission de lui fabriquer une maison. Les matériaux seront trouvés en démontant de vieux ordinateurs hors d'usage.

Chaque Lybomapli est accompagné d'une petite histoire qui décrit le type de maison dont il a besoin : une maison d'où attraper les nuages, une maison avec un jardin de câbles... L'imagination est la seule limite !

Une fois les maisons fabriquées elles sont assemblées côte à côte pour former une fabuleuse ville miniature !

*\*Lybomapli est un anagramme de Playmobil. Et les créations de l'atelier sont - en quelques sortes - des anagrammes d'ordinateurs.*

## Etapes de création

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 le métal brillant qui font fonctionner les machines.
- Démontez les pièces
- Attrapez un pistolet à colle
- Assemblez ces morceaux d'ordinateurs pour fabriquer une maison
- Installez son lybomapli dans sa nouvelle maison
- Réunissez toutes les maisons pour former une ville
- Observez ce magnifique petit monde miniature !

## Objectifs de l'atelier

Le principal objectif de l'atelier est d'offrir aux participant-es une expérience créative originale et valorisante.

Il permet aussi d'amener les jeunes (et les moins jeunes) à découvrir ce qui se trouve à l'intérieur d'un ordinateur. Peu de personnes s'autorisent à ouvrir ces petites boîtes que nous utilisons pourtant tous les jours.

La découverte du contenu d'un ordinateur offre l'opportunité de sensibiliser le public à l'empreinte écologique du numérique. En effet, nos appareils technologiques sont essentiellement produits à partir de ressources naturelles non-renouvelables dont il faudrait réduire la consommation.

La construction des maisons étant guidée par l'histoire des Lybompalis, cet atelier est forme une découverte de la scénographie.

## Conditions

### Public

- Dès 8 ans en famille
- Dès 12 ans en autonomie
- 12 participant-es par séance
- 2 à 3 séances de 2h par jour

### Besoins techniques

- Alimentation électrique
- 5 tables protégées par des nappes pour l'atelier
- 2 tables pour exposer les créations
- 14 chaises

### Planning

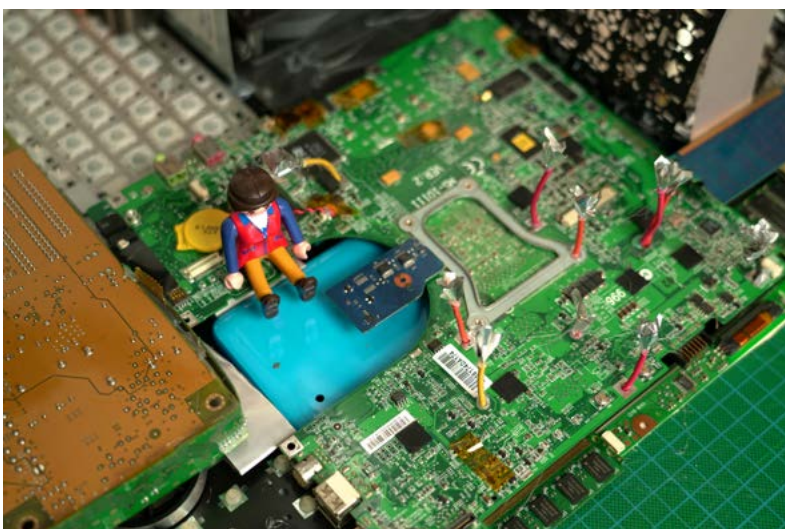
- 1h à 1h30 d'installation
- 1h de rangement

### Tarif

Pour la préparation, le matériel et l'atelier : 800€

Plus d'informations :

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



Photos : Carl Ypreuw et Elodie Darquié

# La compagnie 13r3p

La compagnie 13r3p crée des œuvres originales à la rencontre du **numérique** et du **théâtre**.

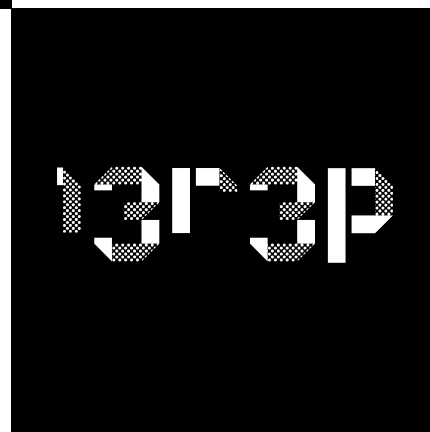
Depuis 2015, nous cultivons une **approche sensible** des technologies avec l'ambition de s'adresser à toutes et à tous **dès l'enfance**.

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**.

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 :



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

Elodie Darquié

07 68 60 12 85

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



## Impact écologique du numérique

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

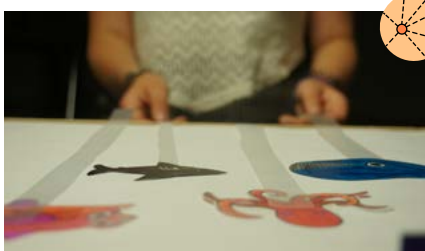
- > Spectacle : *LAME*
- > Création participative : *Empreinte*
- > Atelier d'écriture : *Smørtphone*



## 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*



## Interactions sensibles

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

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

Retrouvez tous nos projets sur notre [site](#) et sur notre [catalogue](#) !