

LAME

Une pomme,
deux déesses
et trois milliards de téléphones.



Par les compagnies 13r3p et Itzuli



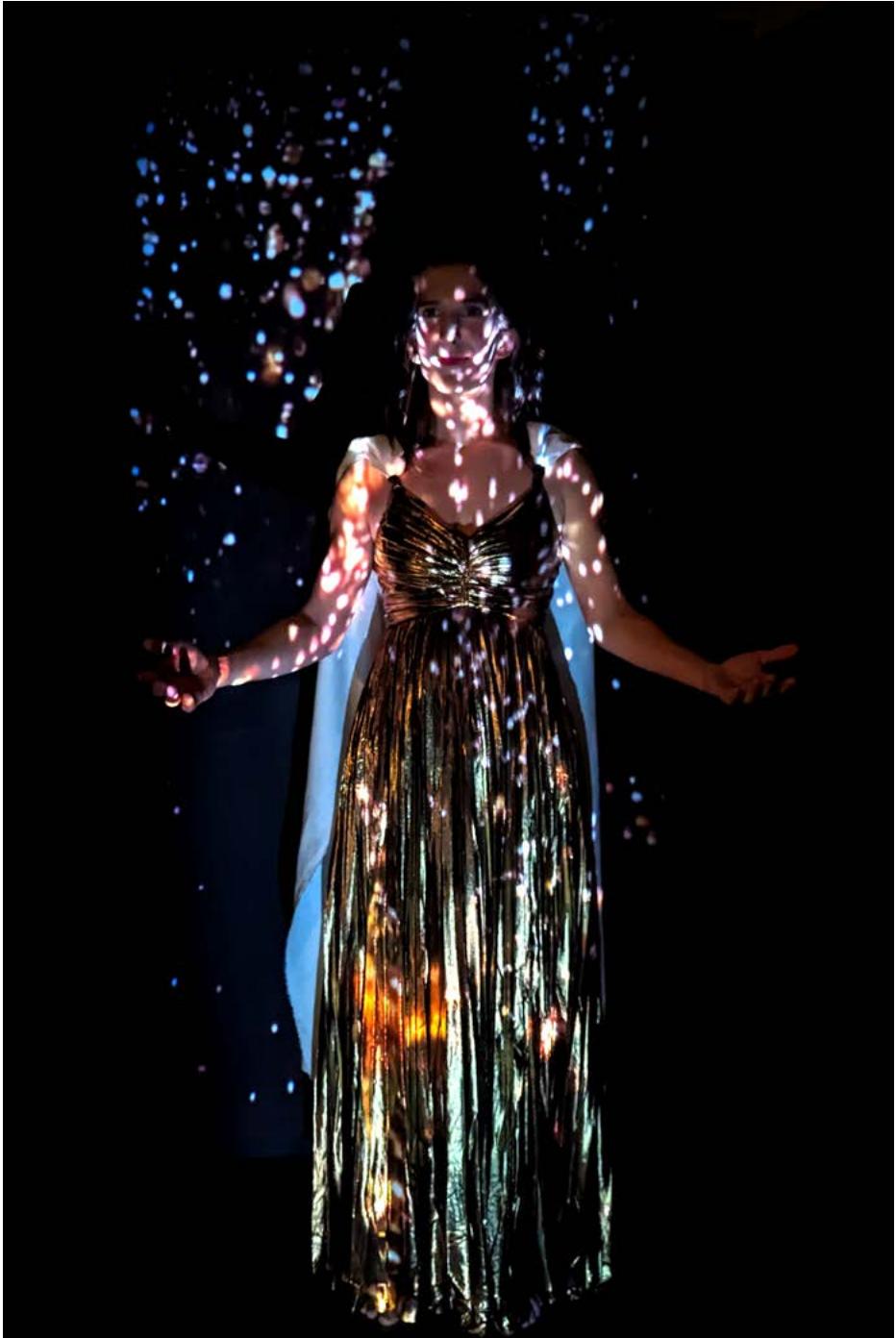


Photo : Marie Langlois

Table des matières

LAME.....	4
Intention.....	6
Histoire.....	7
Dispositif scénique.....	8
Focus mythologie.....	9
Fiche technique	10
Calendrier	11
Partenaires	12
Médiation	13
Action culturelle	14
Les compagnies	15
L'équipe.....	16
Contacts	18

LAME

_ introduction

LAME est une pièce de théâtre 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.

C'est quoi un smartphone ? Quelques grammes de métaux et un peu d'électricité qui fascinent et bouleversent le monde.

LAME se penche sur la question de l'impact 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 a été créé en février 2025.

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

Compagnie 13r3p

13r3p.com

159 rue Carnot
59155 Faches-Thumesnil

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85

Elodie Darquié

elodie.darquie@13r3p.com

06 74 91 33 18

Compagnie Itzuli

itzulikonpainia.eus

3 place Gilbert Desport
64990 Saint-Pierre-d'Irube

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19

Maryse Urruty

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19



Connecter mythologie et réseaux sociaux

LAME est inspiré de la mythologie grecque et de l'épisode de la Pomme de la Discorde. Nos personnages divins aux caractères grandioses incarnent et personnifient avec humour des notions complexes telles que le métal et l'électricité. Leur rencontre avec une réparatrice de smartphones tisse une histoire surprenante faisant écho à nos quotidiens numériques.

Le mythe rencontre le réel pour créer une fiction mettant en lumière une face méconnue mais importante de notre monde numérique.

Montrer l'impact

Qu'est ce qu'il y a dans mon téléphone ? Des applications, des messages, des photos... Mais aussi quelques grammes de métaux et un brin d'électricité qui allument ces écrans qui nous font rêver autant qu'ils impactent l'environnement.

LAME s'intéresse à l'impact écologique d'un smartphone, notamment l'extraction des métaux indispensables à la fabrication d'un téléphone.

Trancher et naviguer

La lame de fond du numérique agite constamment nos sociétés. Parfois nous la surfons avec plaisir, parfois elle menace de nous engloutir. Tout l'enjeu est donc d'apprendre à naviguer dans ces périlleux courants.

La lame c'est aussi ce pouvoir que chacun·e possède : la capacité à cibler, à choisir et à trancher le type de relation au numérique que nous souhaitons pour nos vies et nos sociétés. Car si un smartphone est fait de métaux et d'électricité, ne contient-il pas surtout beaucoup d'humanité ?

Histoire

_1 pomme, 2 déesses, 3 milliards de téléphones

Dans un futur proche, Josiane, une technicienne informatique est recrutée par la déesse Aphrodite pour venir travailler au pied du Mont Olympe et permettre aux déesses et dieux de la mythologie grecque d'enfin accéder à Internet.

Aphrodite devient rapidement une star des réseaux sociaux et annonce dans une vidéo en direct que Josiane va devoir remettre la Pomme d'Or à la nouvelle déesse du Numérique. Aphrodite choisit les deux concurrentes : Aho, la déesse des métaux et Ortzi, la déesse de l'électricité.

Aho et Ortzi alors font irruption dans l'atelier de Josiane et se lancent dans une compétition divine visant à démontrer la puissance de leurs éléments. Elles prennent à partie le public pendant que Josiane répare méthodiquement un smartphone.

Alors qui va gagner ? Le métal, l'électricité... ou l'humanité ?



Dispositif scénique

Sur le plateau, théâtre et vidéo sont étroitement mêlés. Deux interprètes rencontrent deux personnages-videos : les personnages de Josiane et Aho sont incarnés tandis qu'Ortzi et Aphrodite sont présentes sous forme de vidéo.

Le spectacle est ponctué de scènes de manipulation filmées et diffusée en direct. On y voit le personnage de Josiane réparer un smartphone : de la fusion de minerais au ré-assemblage des pièces, nous proposons 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'Iliade d'Homère.



Photo : Marie Langlois

Fiche technique

Public : tout public dès 8 ans

Durée : 50 min

Jauge : 100 personnes

Spectacle complètement autonome techniquement

Espace scénique : plateau de 8m x 6m, salle obscure

Montage & réglages : 6h

Démontage : 3h

Effectif en tournée : 2 personnes

Calendrier

Calendrier des représentations

- Première en français
7 février 2025 : Espace culturel La Gare - Méricourt (62)
- 14 février 2025 : Le Nautilus - Comines (59)
- 21 mars 2025 : Le MI[X] - Mourenx (64)
- Première en basque
10 et 11 avril 2025 : Salle Saint Louis - Saint Palais (64)
- 13-14-15-16 avril 2025 : Mendi Zolan - Hendaye (64)

Dates en cours d'organisation

- Ville de Mons-en-Baroeul (59)
- Ville de Lavardac (47)



Photo : Marie Langlois

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 Nautilys - Comine (59)
- Stérolux - 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



Dossier pédagogique

De l'impact écologique d'un smartphone, à la fabrication des métaux en passant par la mythologie grecque et le fonctionnement d'Internet, ce dossier couvre les principaux thème abordés dans le spectacle. Il permet de préparer les élèves à la représentation ou de prolonger la discussion.

Lien : <https://13r3p.com/lame/dossier-pedagogique/>

Sélection de liens

Disponible sur la plateforme Padlet, nous vous proposons une sélection de liens et vidéos. Ces ressources sont organisés par thématiques et par niveau et sont régulièrement mise à jour.

Lien : https://padlet.com/elodiedarquie/lame_ressources_pedagogiques



Crédit : Carl Ypreeuw

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

Sculpter le numérique

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

Ensemble, nous créons une scénographie miniature sous la forme d'une maquette de ville peuplée de Playmobil ; 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 ?

Pour en savoir plus : <https://13r3p.com/empreinte/>

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 manipulation
- Marie Langlois : création vidéo
- Mathias Goyheneche : direction technique
- Arnaud Sauvage : construction
- Martin Antxia Abasolo : son
- Nahia Zubeldia : traduction basque

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 du Dernier Rang, collectif d'artiste et lieu de création situé à Fache-Thumesnil (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.

Contacts



Compagnie 13r3p

13r3p.com

159 rue Carnot, 59155 Faches-Thumesnil

hello@13r3p.com

07 68 60 12 85

Elodie Darquié

elodie.darquie@13r3p.com

06 74 91 33 18



Compagnie Itzuli

itzulikonpainia.eus

3 place Gilbert Desport, 64990 Saint-Pierre-d'Irube

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19

Maryse Urruty

itzulikia@gmail.com

06 79 83 25 19





LAME