

(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

17-21 mars 2020

SAFRA'NUMÉRIQUES

ARTS NUMÉRIQUES ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

EXPOSITIONS - INSTALLATIONS - SPECTACLES - ATELIERS

Amiens
amiens.fr



Papyrus	4	Goûter Philo	33
Distillerie d'images	5	VR Multisensoriel.....	33
NOUN.....	6	Les robots combattants.....	34
		Les robots autonomes.....	34
SAFRAN Rez-de-chausée	7	À l'heure de la sieste	35
MétamorPhone.....	8	Æ-i	36
Intensional Particle & Accumulated Layout	9	Modulo Font	37
Corps numér(hic).....	10	Le Spectroscope de Mars	38
Super saphin	11		
Smoking Bench.....	12	SAFRAN -2	39
SMing.....	13	L'allumeur de réverbères.....	40
Don Quixote Pact.....	14	Entre les lignes.....	41
Machine 2 Fish V.2.....	15	Cairns.....	42
Pentapong.....	16	Chimères Orchestra.....	43
PainStation 2.5	17	Seelentanz.....	44
La Grande Histoire		In The Woods	45
Du Dessin Sans Fin.....	18	Le Monde des Montagnes	46
ATLAS.....	19	Séléné.....	47
Harmonie contre-tendue.....	20	Herbarium.....	48
SnakePit.....	22	Fenêtre.....	49
Les Chasseurs de son.....	23	Echos	50
Cubetto	24	Between the lines.....	51
		Code ton dessin	52
SAFRAN -1	25	Print Pen	53
Black Widow.....	26	Réalité ou illusion?	54
La roue de la fortune	27		
Disque rythmique.....	28	CHEZ NOS PARTENAIRES	55
Kaplegraf Zero G	29	BIG SISTERS	56
Axon.....	30	A_tiste.....	57
		Le champ du signe.....	58
HORS LES MURS		Avec ma tablette, je cartoone!	59
Revolve.....	31	Festival Les Composites	60
Stylo 3D	32		
Loop Machine.....	32	INFOS PRATIQUES	61



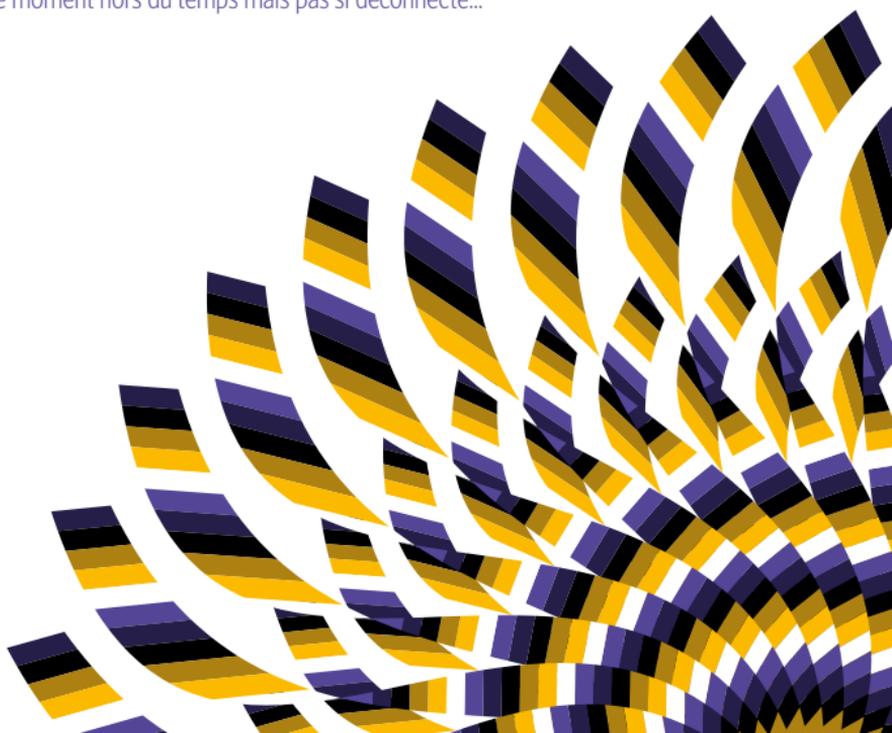
CINQ ANS ! DÉJÀ !

Cinq éditions et pas une identique à l'autre grâce à des artistes toujours plus créatifs, des équipes inventives, passionnées, mobilisées et des partenariats territoriaux de grandes valeurs.

Renverser les pensées et les a priori, mettre en exergue la vitalité et les évolutions de la création dans les domaines numériques et technologiques, voici en quelques mots les Safra'Numériques.

Pour cette cinquième édition, encore et toujours des oeuvres singulières et interactives, des installations et des projections d'images dans l'espace public, des artistes français et internationaux et bien d'autres surprises. Historiquement ancrée dans l'ADN du Safran, la pratique artistique se déploie sur le territoire avec de nombreux ateliers accessibles dès le plus jeune âge.

L'imaginaire permet de garder un contact avec le monde, alors profitez bien de ce moment hors du temps mais pas si déconnecté...





Tous les jours - Esplanade et parvis du Safran

PAPYRUS TILT (France)

À découvrir sans modération, de jour comme de nuit.

Ces *Papyrus* sont bien étranges.

Au soleil, ils aiment étirer leurs feuilles et créer des jeux d'ombres ciselées avec leurs feuilles allongées. De nuit, ils prennent vie et s'animent de couleurs vibrantes qui changent incessamment et animent joyeusement l'espace.

Posez-vous et profitez!



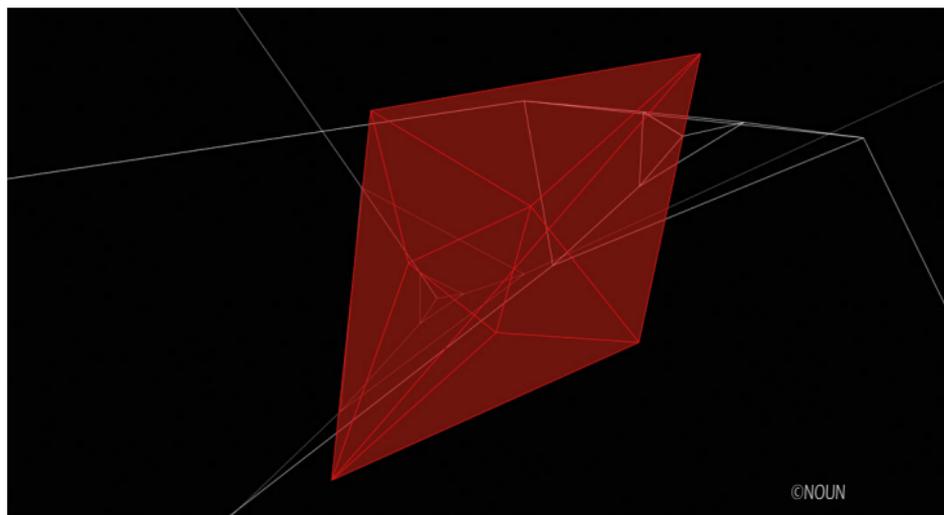
Tous les jours à partir de 18h - Rue Guynemer

DISTILLERIE D'IMAGES

Kolektif Alambik (France)

Avec ses projections, le Kolektif Alambik métamorphose les façades en les enveloppant de couleurs et d'insolite, met en valeur les bâtiments grâce à ses graphismes oniriques et ouvre la voie à une autre vision de la réalité esthétique qui nous entoure.

Telle une galerie d'art à ciel ouvert, la *Distillerie d'images* offre ainsi une réelle démocratisation de l'accès à l'art contemporain.



©NOUN

Dans les couloirs du Safran

NOUN

Julien Appert (France)

En exclusivité pour le Safran, Julien Appert présente **NOUN** une installation fragmentée in situ qui propose de faire un tour d'horizon de son travail entre lumière et vidéo.

Durant votre parcours vous pourrez retrouver les principales thématiques de son travail, défendues également par son collectif d'artistes ; la lumière comme déplacement, l'illusion ou encore le mapping vidéo.

Artiste accompagné par l'ASCA - Beauvais, nouveau partenaire des Safran Numériques.



(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

R
D
C



©SINEQUANONART



©SINEQUANONART

Mardi 17 mars : 10h & 14h30

Mercredi 18 mars : 10h & 16h



45 min

Tout public à partir de 6 ans

MÉTAMORPHONE

Sine Qua Non Art (France)
Christophe Béranger & Jonathan Pranas-Descours

Connexion immédiate !

Réunissez un danseur et un beatboxer et faites-les remixer avec les moyens de leur temps le mythique ballet : *L'après-midi d'un faune*. Voici *MétamorPhone*.



©S20



©Shin Yamagata

Vendredi 20 mars : 19h30

Dès 10 ans



1h05

INTENSIONAL PARTICLE & ACCUMULATED LAYOUT

Hiroaki Umeda (Japon)

Le japonais Hiroaki Umeda conçoit ses pièces comme de véritables installations visuelles et sonores avec une gestuelle très personnelle influencée par les danses urbaines. Dans **Accumulated Layout**, Hiroaki Umeda travaille exclusivement avec la lumière, sculpte l'espace et contrôle la perception du spectateur.

Avec **Intensional Particle**, l'artiste projette les données de mouvement capturées dans ses muscles, et rend visible les flux de force cinétique du corps humain.

Dans le cadre du festival Amiens Tout-monde à la Maison de la Culture.
Avec le soutien de l'Onda - Office national de diffusion artistique.



©Ludo Leleu

Samedi 21 mars : 15h
Gratuit sur réservation



20 min

Tout public à partir de 7 ans

CORPS NUMÉR(HIC)

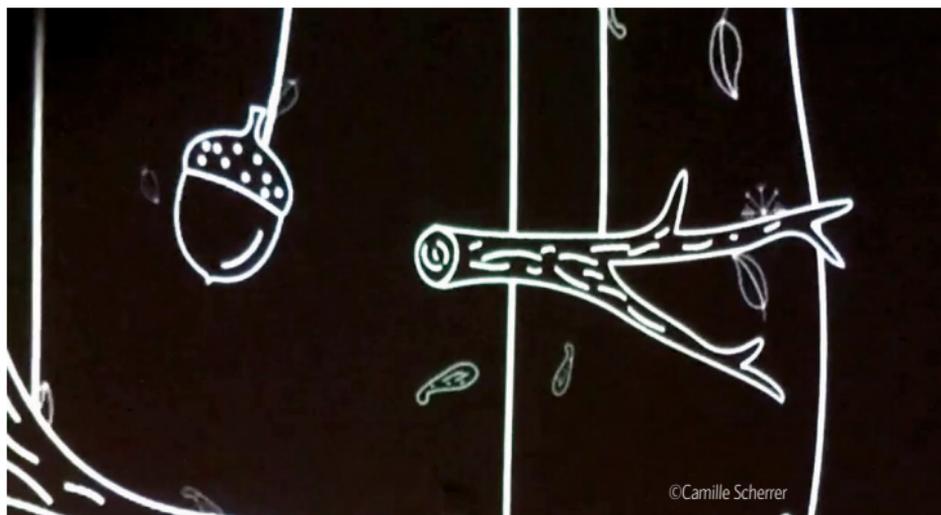
Compagnie Mouvement(é)s | Aurore Floreancig (France)

Les nouvelles technologies et le numérique transforment notre perception de la matière, de l'espace et du temps. À travers cette performance, interaction entre création visuelle et danse, il s'agit de questionner la place de l'image. Lorsque l'image projetée apparaît, quelle place reste-t-il pour le corps sur scène ?

Corps et numérique peuvent-ils se sublimer l'un et l'autre ?

Performance créée à l'occasion des Safra'Numériques par Aurore Floreancig, chorégraphe et danseuse en résidence au Safran.

Chorégraphie Danse : Aurore Floreancig | Création vidéo : Laurent Doizelet.



SUPER SAPIN

Camille Scherrer (Suisse)

Super Sapin est une boîte de pandore qui répond au son des pas du visiteur.

Que vous soyez en ballerines ou talons aiguilles, vous serez surpris par différentes animations apparaissant comme tombées du ciel, jouant ainsi avec la gravité.

Ces animations dessinées à la main, évoquent l'univers alpin de l'artiste et proposent avec humour de mini capsules poétiques de quelques secondes chacune.



©Mies Rogmans exhibited at Kunstmuseum Wolfsburg, 2015

Découverte partagée : Saint-Ex - Reims

SMOKING BENCH Jeppe Hein (Danemark)

Un grand miroir est accroché au mur avec un petit banc placé devant lui.

En s'asseyant sur le banc, les visiteurs observent leurs propres reflets et se retrouvent enveloppés dans un nuage de fumée quelques instants plus tard, ne réapparaissant progressivement qu'à la dissipation du brouillard.

Jeppe Hein, 2002 - Courtesy of KÖNIG GALERIE, Berlin, 303 GALLERY, New York and Galleri Nicolai Wallner, Copenhagen.



©Superbe

SMING

Studio Superbe (Belgique)

Dirigez votre orchestre à l'aide d'une « baguette magique ».

SMing offre à chaque spectateur l'opportunité d'être à la fois le chef d'orchestre et le chœur tout entier. Votre voix est d'abord enregistrée en audio et en vidéo avant d'être ensuite analysée, modifiée pour se transformer en un chœur complet, du baryton à la soprano.

Chaque écran est une voix de ce chœur créé à partir du premier son enregistré.

À vous de prendre ensuite le contrôle du rythme et de l'intensité de l'ensemble.

Idée originale / Production : Gaëtal Libertiaux et Gaël Bertrand © 2018 - Superbe.



Découverte partagée : Saint-Ex - Reims

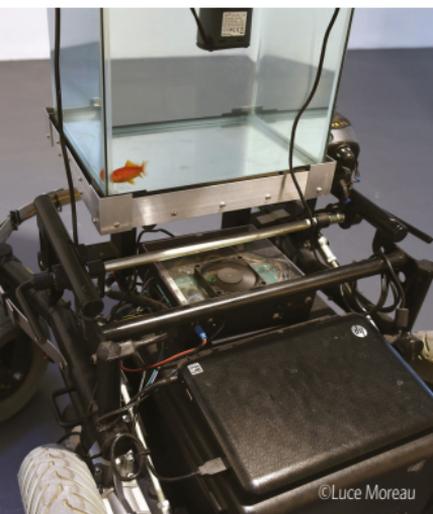
DON QUIXOTE PACT Vadim Fishkin (Slovénie)

Cette installation présente ce qui ressemble à un échange d'énergie idéal.

Cinq ventilateurs et une éolienne sont positionnés en face à face, de telle manière que chacun semble conduire l'autre.

L'éolienne génère l'énergie utilisée pour alimenter les ventilateurs, dont l'action, à leur tour, maintient l'éolienne en rotation. Un clin d'œil aux démonstrations scientifiques qui mettra vos capacités de raisonnement à l'épreuve.

Courtesy : artist and Galerija Gregor Podnar, Berlin.



©Luce Moreau



©Dardex - Q.Destieu & S.Huguet

Découverte partagée : Lab Gamerz

MACHINE 2 FISH V.2

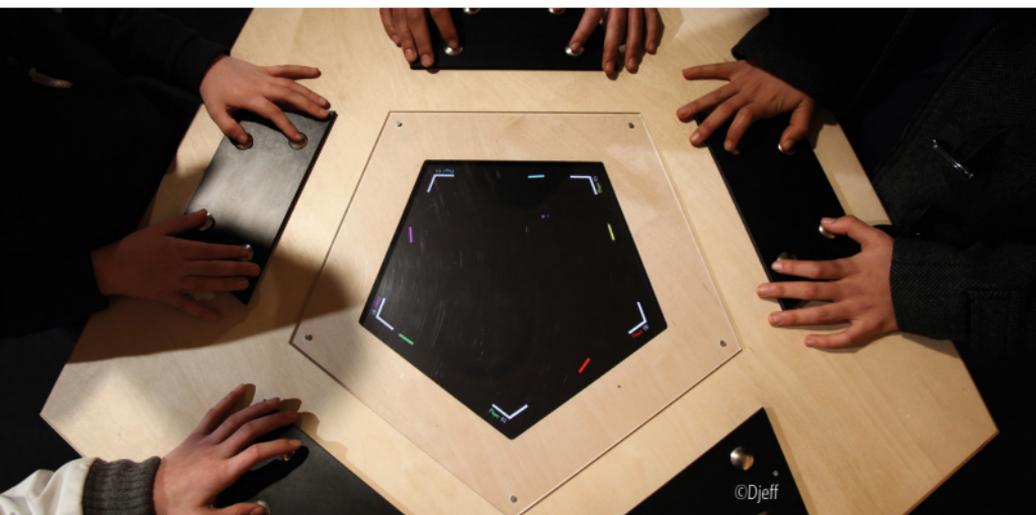
Collectif Dardex

Quentin Destieu & Sylvain Huguet (France)

Machine 2 Fish V.2 est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d'un poisson rouge vivant, et lui permet de se déplacer dans un univers terrestre grâce à cette prothèse.

Le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine dans un dispositif autonome faisant référence aux cyborgs et au domaine de la science-fiction.

Avec le soutien de M2F Créations / Lab GAMERZ | Programmation : Grégoire Lauvin.
Remerciements : Ivan Chabanaud, Romain Senatore.



PENTAPONG Djeff Regottaz (France)

Imaginé au moment de l'entrée en guerre des États-Unis en Irak, **Pentapong** est un clin d'œil aux prises de position politique et militaire; à savoir la stratégie du Pentagone lors de ce conflit et la consommation... de vies humaines.

Si les jeux d'arcade et de console sont conditionnés par le nombre de vie que l'on possède, avec **Pentapong** c'est l'inverse. Il se met à jouer dès qu'on le branche. Mais la présence humaine est la bienvenue. Dès qu'un joueur est détecté, il peut intégrer la partie en cours et prendre la main sur la raquette qui se trouve devant lui.

À son départ, **Pentapong** rebascule en mode automatique. Avec cette version jusqu'à 5 joueurs, un conseil, ne perdez pas la balle des yeux!

Production: Dekalko Studio.



À partir de 18 ans

PAINSTATION 2.5

////////fur/// art entertainment interfaces
Volker Morawe / Tilman Reiff (Allemagne)

Une console de jeu qui implique de la coordination et une bonne résistance à la douleur.

Affrontez votre adversaire dans une version moderne du classique Pong.

Votre main gauche est positionnée sur un capteur qui vous fera ressentir une brûlure chaque fois qu'une balle est perdue. Le jeu se termine lorsque la douleur devient trop insupportable et qu'un des joueurs enlève sa main.



Découverte partagée : Electroni[k] / Maintenant Festival Rennes
À partir de 3 ans

LA GRANDE HISTOIRE DU DESSIN SANS FIN

Elly Oldman (France)

Tout commence au printemps 2017 par une idée folle de la jeune illustratrice rennaise Elly Oldman : coincée dans son lit suite à un accident, elle se lance dans la réalisation sur Instagram d'un dessin... sans fin.

Dans un style graphique bien à elle, elle y déploie toute sa créativité et son imaginaire débordant. 200 publications, 15 mètres de dessin et 18 000 followers plus tard, elle imagine la réalisation d'une fresque interactive, géante et évolutive, à découvrir en dessins mais aussi en réalité augmentée dès le plus jeune âge !

Accompagné et produit par Electroni[k], en coproduction avec Le Cube, centre de création numérique, Stereolux et avec le soutien d'Artefacto.



Découverte partagée : Electroni[k] / Maintenant Festival Rennes

ATLAS

Yann Deval & Marie-G Losseau (Belgique - France)

Après avoir été plongés dans un archipel d'îles poétiques, les spectateurs sont invités à construire des villes virtuelles en lançant des graines. Chaque graine fait croître une ou plusieurs maisons, qui en suivant certaines règles urbanistiques, s'adapte à leur environnement.

De vastes villes dans lesquelles vous pourrez errer et vous perdre sont ainsi créées.

ATLAS cherche à provoquer une réflexion sur l'urbanisme, l'architecture et leurs influences sur nos modes de vie.

En cherchant à donner vie aux choses inanimées...

Avec le soutien de : Museum Lab, FEDER/Wallonie/En Mieux, la Ville de Mons, Kaohsiung Film Archive, Kaohsiung VR FILM LAB, Forum des Images, NewImages Festival, Bureau français de Taipei, Industrial Development Bureau, Ministry of Economic Affairs, Taiwan, Kaohsiung City Government, Bureau of Cultural Affairs, Economic Development Bureau, the STARTS Residencies Project as part of the STARTS program of the European Commission, Cocof, Fédération Wallonie-Bruxelles, STRP Festival Wallonie-Bruxelles International, Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek Saint-Jean, Fablab'ke, Gluon, Microsoft Innovation Center Belgique.



©Cléa Coudsi & Eric Herbin

HARMONIE CONTRE-TENDUE Cléa Coudsi & Eric Herbin (France)

Depuis septembre 2019, les artistes Cléa Coudsi et Eric Herbin ont rencontré des habitants de tout âge du quartier Nord pour les enregistrer, les photographier, les filmer et constituer la matière d'un film de style documentaire et d'une installation.

Les portraits photographiques sont imprimés sur des fils de nylon transparents tendus verticalement qui vibrent grâce à un programme informatique tels des murs flottants.

Voix et histoires se tissent alors dans une bande commune entre tensions et fragilités.





©Martin C. Welker

À partir de 6 ans

SNAKEPIT

////////fur/// art entertainment interfaces
 Volker Morawe / Tilman Reiff (Allemagne)

Snake, le classique du jeu vidéo, fidèle compagnon des téléphones mobiles Nokia et des PC MS-DOS mornes, a été réinterprété comme un jeu de contact complet pour deux joueurs ou plus.

Comme dans l'original, les joueurs contrôlent un serpent autour de l'écran en mangeant des pommes pour grandir. Cependant, l'affichage monochrome et les commandes ont été remplacés par une projection au sol. Pour changer la direction de leur serpent, les joueurs doivent courir et marcher sur l'interrupteur correspondant.

Ce qui semble être une promenade tranquille dans le parc, évolue rapidement vers un jeu de saut sauvage, bourré d'actions dans lequel la coordination physique et la fraîcheur mentale s'avèrent nécessaires.

Programming : Dimitri Steinel | Graphic Design : Julius Terminen.



Séances destinées aux groupes
scolaires et associatifs en journée

De 4 à 7 ans



45 min

LES CHASSEURS DE SON

Anahita Bathaie - Centre d'Art du Safran

À travers la lecture de *La Chasse à l'Ours* les enfants de 4 à 7 ans sont invités à fabriquer, à l'aide d'étonnants ustensiles, les sons de l'histoire racontée grâce au logiciel libre Audacity.

Un appel à tous *Les chasseurs de son*.



Séances tout public : mercredi 18 mars - 16h
Samedi 21 mars : 10h - 11h - 14h - 15h & 16h
À la Bibliothèque Hélène Bernheim - Inscriptions sur place



45 min

De 4 à 7 ans

5 ateliers par jour !

CUBETTO Bibliothèque Hélène Bernheim

Tu rêves de commander un robot ?

Alors, cet atelier est fait pour toi !

Tu vas découvrir comment prévoir à l'avance les déplacements d'un robot au fil d'une histoire et apprendre des notions simples de programmation.

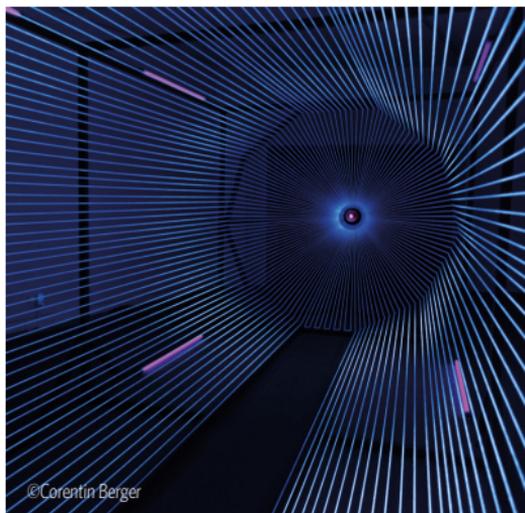


(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

-1



©Corentin Berger



©Corentin Berger

BLACK WIDOW Djeff Regottaz (France)

Environnement artificiel à durée de vie limitée, **Black Widow** ouvre une réflexion sur l'obsolescence programmée, symbole d'une société de surconsommation.

L'installation est un piège technologique.

Comme une araignée tisse sa toile pour capturer ses proies, **Black Widow** tisse des fils de lumière autour des mouvements des visiteurs.

Une séduction hypnotique qui ne laisse pas de marbre.

Production : Unité de Production.



©Tami Notsani

LA ROUE DE LA FORTUNE

Laurent Mareschal (France)

Dans cette vidéo, des enfants jouent au tourniquet.

Mais dans cette version un peu extrême, les enfants sont peu à peu éjectés, ne pouvant résister à la vitesse de rotation...

La plateforme ne veut pas de ces enfants de toutes origines. Ils tentent de se maintenir, de la conquérir. Elles les rejettent. Leurs tentatives multiples restent vaines.

Une vidéo qui évoque en filigrane la manière dont ces enfants vivent leur migration et combattent pour survivre.

Production: ©Laurent Mareschal.



©Fur



©Fur

À partir de 5 ans

DISQUE RYTHMIQUE

///////fur/// art entertainment interfaces
Volker Morawe / Tilman Reiff (Allemagne)

Le monde de la musique électronique est inconcevable sans le disque vinyle.
Le principe de rotation y est omniprésent.

Mais ici, à vous de briser la rotation monotone du disque
en composant votre propre boucle sonore.
Comment ? En plaçant les billes données dans les interstices du vinyle...

C'est le principe du looper.



KAPLEGRAF ZERO G

Vadim Fishkin (Slovénie)

Les images de cosmonautes jouant avec des gouttes d'eau en apesanteur ont longtemps marqué Vadim Fishkin. Des années plus tard, il imagine *Kaplegraf Zero G*, une installation artistique inspirée par l'activité spatiale appelée Space Art ou Art Spatial.

Kaplegraf Zero G marie harmonieusement les forces naturelles, l'eau, et les technologies. Une orchestration millimétrée aboutissant à un spectacle « multimédia » dans lequel le rôle central est joué par les chutes des gouttes d'eau.

Vadim Fishkin... artiste du troisième type ?

Drop rhythm by Tomaz Grom | Special thanks to Bojan Vukovic for technical assistance.

The project realized in the frame MIR Consortium (Arts Catalyst, Projekt Atol, V2, Leonardo Olats, Multimedia Complex for Actual Arts) | Flight : MIR Campaign 2003.

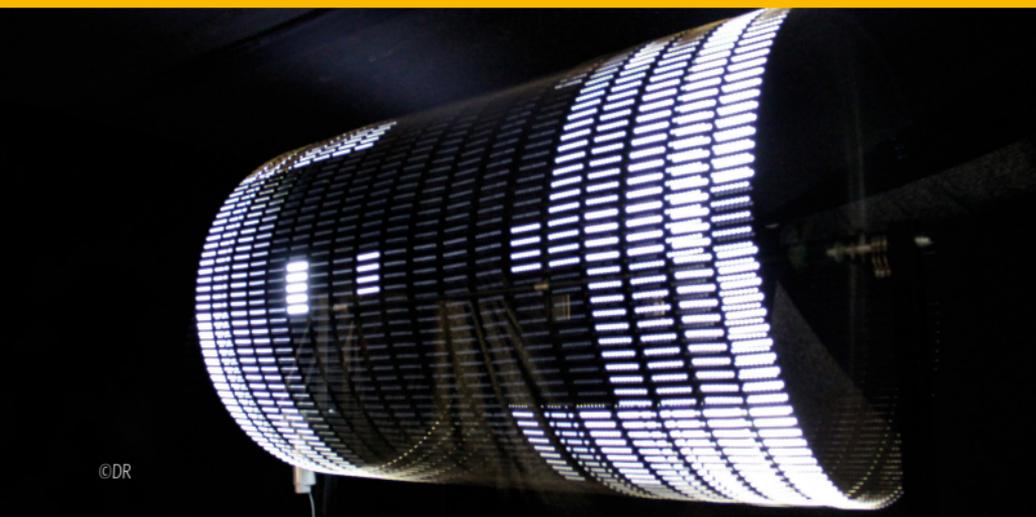


AXON Joris Strijbos (Pays-Bas)

Axon est une installation audiovisuelle cinétique composée de trois unités robotiques identiques qui communiquent entre elles et avec leur environnement par la lumière, le son et le mouvement.

Votre présence dans l'espace influencera sûrement le comportement de ce groupe de robots.

Axon est une œuvre commandée par la galerie NOME à Berlin pour l'exposition *Oscillations* et bénéficie du soutien financier de Stichting Stokroos.



©DR

Mardi 17 - jeudi 19 & vendredi 20 mars : 9h à 13h & 14h à 18h45

Mercredi 18 mars : 9h à 13h & 14h à 18h

À l'Odysée : 29 avenue de la Paix - 80080 Amiens

REVOLVE

Joris Strijbos (Pays-Bas)

Dans l'obscurité, des centaines de LED tournent à toute vitesse, réalisant une chorégraphie stroboscopique lumineuse et sonore.

Entre les lumières clignotantes, ponctuées par les accélérations et ralentis de cette machine infernale, des motifs complexes apparaissent. Comme un langage visuel abstrait, *Revolve* cherche les limites de la perception visuelle humaine.



Séances tout public : mardi 17 & mercredi 18 mars

Atelier en accès libre : 16h & 18h - Dès 6 ans

À Mélodie en Sous-Sol : 44 rue Léo Lagrange - 80000 Amiens

8 ateliers par jour !



©Place Forte

LOOP MACHINE Place Forte

La Loop machine est un véritable concept d'un autre temps : une table digitale, tactile et visuelle qui met en scène des sons électro-acoustiques à l'aide de palets distinctifs.

Chaque palet dispose d'une tonalité pour concevoir une mélodie.

Mercredi 18 & jeudi 19 mars : 9h à 19h
Un atelier toutes les heures - Dès 7 ans

À la médiathèque de Cardonnette : 6 pl. de l'église - 80260 Cardonnette
Renseignements et inscriptions : 06 19 14 14 44

STYLO 3D Place Forte

Le stylo 3D est devenu en quelques mois un outil incontournable. Innovant, il permet de dessiner, écrire et réaliser des maquettes sur feuille ou dans les airs ! A la manière d'une imprimante 3D, il fonctionne par la superposition de couches de matières. Un atelier qui allie technologie et do it yourself.



©Place Forte

Mercredi 18 mars : 14h à 15h15

À la Maison du Théâtre : 8 rue des Majots - 80000 Amiens

Sur réservation : 03 22 69 66 00

GOÛTER PHILO

Charlotte Bally

Inviter les enfants ou ados à développer leur pensée dans un temps de discussion à visée philosophique, tel est le but de ces goûters philo imaginés à partir de notre programmation.

Pour les Safra'Numériques, le thème était tout trouvé : Art et nouvelles technologies !



©Le Safran

Atelier à destination des publics de l'association Synapse et du Centre de Formation de l'ASC



©Place Forte

VR MULTISENSORIEL

Place Forte

Une expérience non seulement immersive mais aussi multisensoriel. Une fois votre casque et votre expérience choisis, laissez-vous guider par vos sens.



Séance tout public : jeudi 19 mars - 17h

À partir de 10 ans - 30min

À la Machinerie : 56 rue du vivier - 80000 Amiens

Inscriptions sur place

6 séances par atelier !



©La Machinerie

LES ROBOTS AUTONOMES

La Machinerie

Venez découvrir les robots autonomes participant à la Coupe de France de robotique 2020.

L'occasion d'en apprendre davantage sur leur fonctionnement et d'assister à des démonstrations.

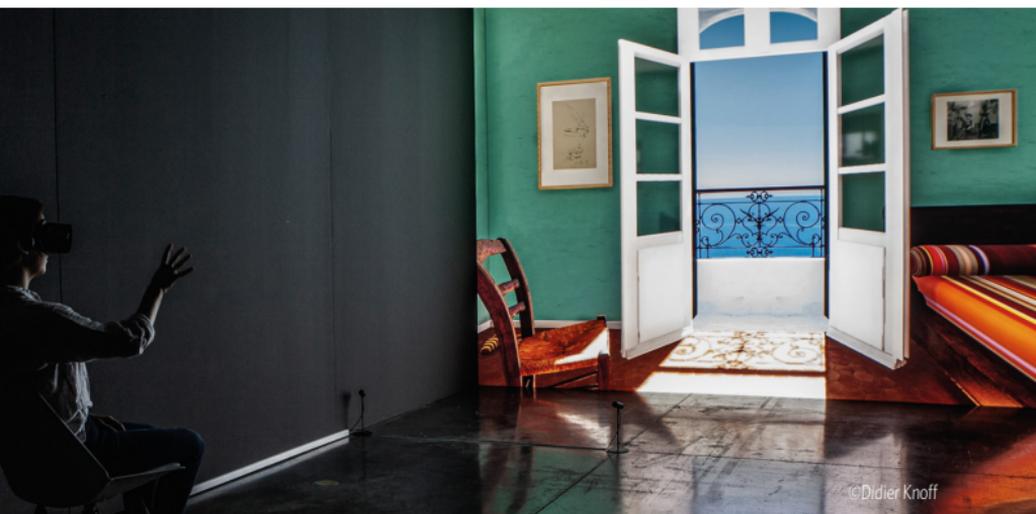
LES ROBOTS COMBATTANTS

La Machinerie

Présentation et démonstration de robots de combats participant à la Makerfight 2020 avec l'équipe des Karibous et AREA de l'ESIEE Amiens.



©La Machinerie



©Didier Knoff

Découverte partagée :
Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains

À L'HEURE DE LA SIESTE

Jonathan Paquet (France)

Prenez place dans cette chambre avec vue imprenable sur le port de Collioure.

Des couleurs et une lumière exceptionnelle vous donnent à voir cette pièce de manière intimiste. Lecture, repos, contemplation, chacun choisit son voyage, équipé de casques audio et d'un casque de réalité virtuelle.

Avec le soutien : Le Fresnoy- Studio national des arts contemporain, Musée Matisse - Le Cateau-Cambrésis, Musée d'art moderne de Collioure, La maison du Fauvisme de Collioure, Les archives Matisse, Studio Nextsound Lab. En Collaboration avec : Joséphine Matamos, directrice du Musée d'Art Moderne de Collioure.



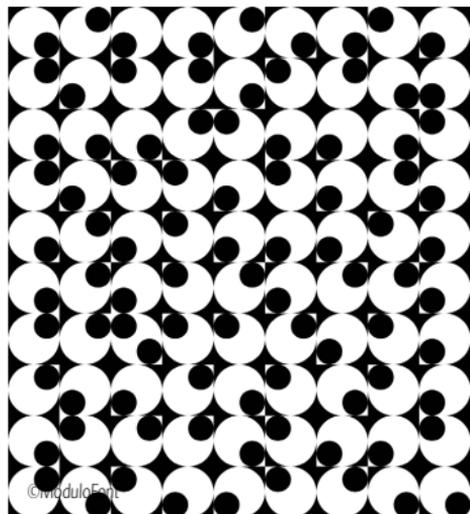
Æ→i

Le Clair Obscur (France)

Æ→i est une Intelligence Artificielle qui a pour vocation
(implicite) d'aimer et d'être aimé/e.

En huis-clos, elle analyse les comportements d'un spectateur et naturellement
entre en relation directe avec lui : par la lumière, par le son, par la voix,
comme un étrange animal...

Production : Le Clair Obscur / Digital Alchemy 2018.
Coproduction : L'Atelier Arts/Sciences pour EXPERIMENTA, MAIF SOCIAL CLUB.



Séance tout public : mercredi 18 mars - 16h

Démonstrations : samedi 21 mars de 9h30 à 12h & 14h à 19h

Inscriptions sur place

À partir de 8 ans



1h00

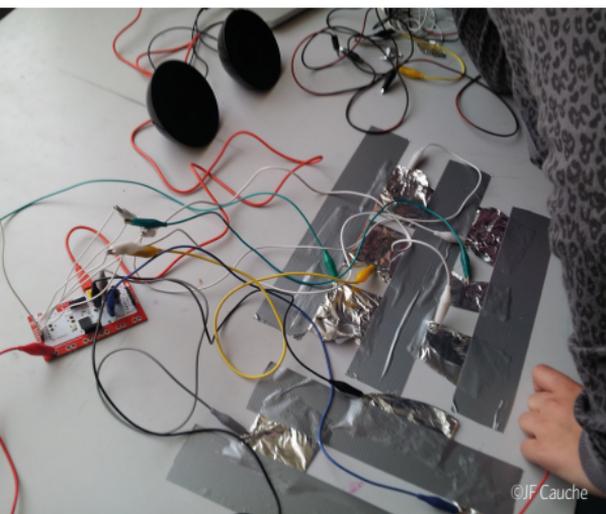
6 ateliers par jour !

MODULO FONT

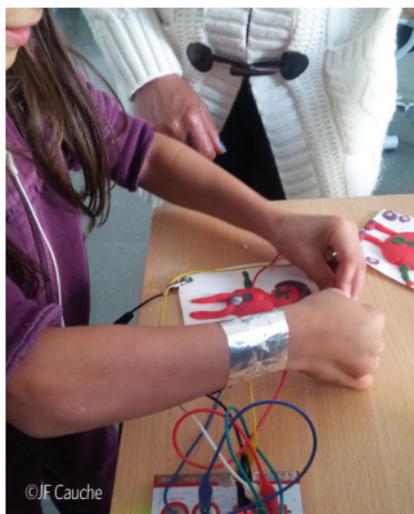
Benoit Wimart & Mathieu Allard

Depuis les débuts de l'informatique, les artistes ont détourné les technologies pour produire des images, des formes, des sons, des jeux et des outils.

L'atelier **Modulo Font** s'inspire d'une période de l'informatique où le pixel était noble et vous propose un outil simple pour créer votre blason.



©JF Cauche



©JF Cauche

Séances tout public : mercredi 18 mars : 9h15 - 16h & 17h

Vendredi 20 mars : 17h

Samedi 21 mars : 9h30 - 10h30 - 11h30 - 14h - 15h - 16h & 17h

Inscriptions sur place



30 min

De 3 à 5 ans

7 ateliers par jour !

LE SPECTROSCOPE DE MARS

Trézorium

Inventé par le professeur Duinpydlon de l'université de Reyðarfjörður en Islande, **Le spectroscopie de Mars** est une machine permettant de détecter et d'étudier la vie sous toutes ses formes sur la planète Mars. **Le spectroscopie de Mars** suscite l'intérêt de nombreuses nations mais le professeur Duinpydlon a souhaité en réserver les premiers essais au Safran.

Cette exploration scientifique et artistique vise à plonger les enfants dans un univers de sons et de lumières générés en fonction de leurs actions.



(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

-2



©Random Bazar

Découverte partagée : Art & VR Factory

L'ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES Random Bazar (France)

L'allumeur de réverbères est une installation interactive née de l'hybridation du jeu-vidéo et du jeu de construction traditionnel.

Le visiteur doit accompagner *L'allumeur de réverbères* dans sa tâche, sans pouvoir contrôler directement ses mouvements. C'est à l'aide de pièces de construction, qui rappelle nos jouets d'enfance, que le visiteur pourra l'aider.

Mais attention à ne pas éteindre les réverbères !

Auteurs : Clément & Félix David, Léo Macaigne, Élie Michel, Solène Moulin-Trémont.



© Studio Bruyant

Découverte partagée : Saint-Ex - Reims

CAIRNS Studio Bruyant (France)

Cairns est une installation / jeu collaboratif à deux équipes. Chaque équipe contrôle une créature en se déplaçant sur le sol. À plusieurs joueurs, les membres de l'équipe devront veiller à bien rester synchronisés. Ils devront éviter les obstacles mais surtout collecter le plus de pierres disséminées sur le sol.

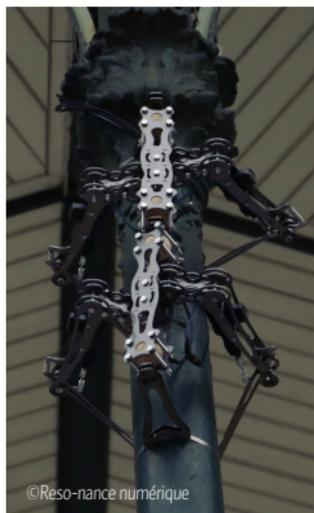
Ce sont ces pierres qui symbolisent la coopération entre les deux créatures.

Cairns est une expérience graphique, un plongeon dans un univers cosmique, fantastique et un brin psychédélique, où entraide et interactions des joueurs feront évoluer l'univers, jusqu'à retrouver une harmonie primaire.

Production : La Gaîté Lyrique | Game Design - Développement - Sound design : Studio Bruyant.
Direction artistique - Illustrations : Victoria Roussel.



©Reso-nance numérique



©Reso-nance numérique

Découverte partagée : Saint-Ex - Reims

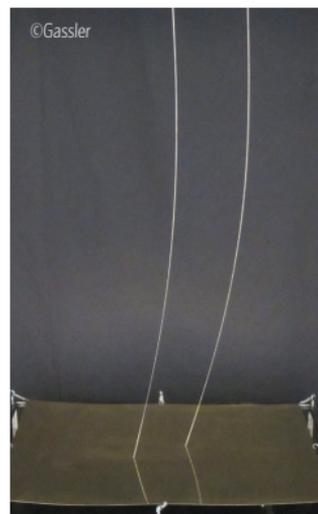
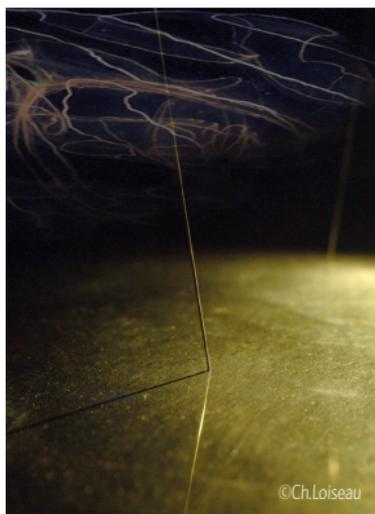
CHIMÈRES ORCHESTRA

Reso-nance numérique (France)

Des robots partout. Ils ont la forme d'insectes, de créatures hybrides échappées d'un zoo pour envahir le territoire de l'Homme. Leurs pattes tapent, créent des rythmes, matière contre matière, comme une réponse aux activités humaines.

Ces robots invitent les visiteurs à faire de même, à questionner nos rythmes individuels et collectifs et notre relation ambiguë avec les machines, entre fantômes technologiques béats et peurs de la perte de contrôle.

Avec l'aide de : Olivier Broquet (électronique), Aymeric Alandry (designer), Nicolas Buclin (facteur d'instrument)
 Coproduction : Transcultures, Conseil général de l'Oise, Science Gallery, CNC/DICREAM, l'association Zinc
 Remerciements : Zinc, Pacobot, Fablab Centrale Marseille, Jonathan Dalphin, Labomedia, Emmanuel Rodrigues, La « Caserne », Emmanuel Mehois, François Abel.



SEELENTANZ aXe-ensemble (France)

Seelentanz est une installation sur la fréquence de l'âme. Une rencontre furtive, un sourire discret, un regard secret... et soudain l'âme vibre.

À quelle fréquence vibre l'âme pour pouvoir capter les fréquences d'une autre âme ?

Production : aXe-ensemble
Réalisé par : Sigrid Gassler et Kamal Hamadache.



IN THE WOODS

Camille Scherrer (Suisse)

In The Woods offre au visiteur une nouvelle vision de sa propre ombre, entre réel et virtuel. Afin d'emmener le spectateur dans sa forêt, inspirée des montages suisses où elle a grandi, Camille Scherrer choisit de jouer avec des effets de trompe-l'œil, d'échelle ou encore de camouflage.

Un halo de lumière sur le mur à l'allure minimaliste attire la curiosité du public.

En se plaçant devant, des masques d'animaux extraordinaires se mêlent à l'ombre du spectateur dans une même texture visuelle en créant une sorte de fable où son ombre ne lui appartient plus vraiment.

Production : *In The Woods* - Camille Scherrer - 2011 | Software : Matthieu Cherubini.



LE MONDE DES MONTAGNES Camille Scherrer (Suisse)

Le Monde des Montagnes est un livre un peu particulier.

Lorsqu'on le regarde à travers l'œil d'une caméra tout un univers invisible se révèle au-delà de ce qui est imprimé.

Entre souvenirs et histoires étranges, le lecteur découvre page après page un monde animé qui se mélange au réel.

Le projet a été développé en collaboration avec le laboratoire de «computer vision» à l'épfl à Lausanne.
Le Monde des Montagnes est un diplôme ECAL - 2008.
Il a reçu le prix Pierre Bergé du meilleur diplôme d'Europe 2008.



SÉLÉNÉ

Maflohé Passedouet (France)

Pour **Séléné** comme pour d'autres installations, Maflohé Passedouet a collaboré avec les membres du SQUALAB de La Verrière (Eco FabLab de Saint-Quentin-en-Yvelines), un enseignant chercheur et un ingénieur de l'université de Versailles – Saint-Quentin-en-Yvelines.

Cette collaboration croisée a donné forme à cette étonnante installation. Sur une ancienne platine disque tourne la **Sonate au clair de lune** de Beethoven. Au-dessus du disque et tout au long de l'écoute, les phases de la lune se déclinent sous nos yeux.

Une installation qui invite à perce(voir) le caché, l'imaginaire avec les yeux du cœur.

Co-production : Commanderie de la Villedieu - St Quentin en Yvelines / Mobilis-Immobilis.



©Maflohé Passedouet

Découverte partagée : Electroni[k] / Maintenant Festival Rennes

HERBARIUM Maflohé Passedouet (France)

L'installation *Herbarium* redessine les frontières entre hasard et divination.

À travers une expérience unique d'irrationalité botanique, le temps d'un lancer de bille, plongez dans une échappatoire contemplative hors du temps et accédez à une consultation portée par des végétaux supérieurs.

Art divinatoire aux allures de jeu de casino ancestral, cette installation propose une œuvre à deux lectures. Une expérience intime où il est question de langage des plantes, de magie, de redonner vie à un herbarium coupé...

Co-production : Commanderie de la Villedieu - St Quentin en Yvelines / Mobilis-Immobilis.



©Matthieu Tercieux



©Edouard Richard_MAIF

FENÊTRE

Matthieu Tercieux (France)

Pour que la fenêtre s'ouvre, il faudra s'en approcher !

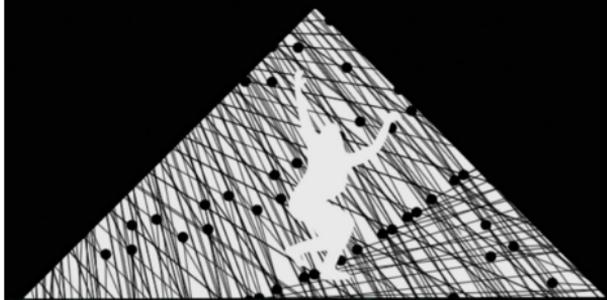
Face à vous une fenêtre comme une nature morte.
Mais en vous approchant un paysage apparaît.

Déplacez-vous dans cet espace intime pour découvrir l'intégralité des scènes qui se dévoilent dans les recoins de la perspective. Une invitation au voyage propre à chacun, où la nuit retombe derrière la fenêtre lorsque l'on s'en éloigne, laissant la place à un nouveau paysage.

©Maflohé Passedouet



©Maflohé Passedouet



ECHOS

Maflohé Passedouet (France)

Cette installation s'insère dans le cadre d'une suite d'œuvres présentée pendant les Safr'a Numériques par l'artiste pluridisciplinaire Maflohé Passedouet.

Echos est un petit théâtre optique qui dévoile des tableaux animés troublant notre perception visuelle. Une proposition poétique du geste et du mouvement, ode à la pluridisciplinarité chère à l'artiste (roue Cyr, hip-hop...).

Echos est une représentation de nos vies en quête d'espace et de liberté.

Co-production : Commanderie de la Villedieu - St Quentin en Yvelines / Mobilis-Immobilis.



©Marine Laborie



©Maflohé Passedouet

BETWEEN THE LINES

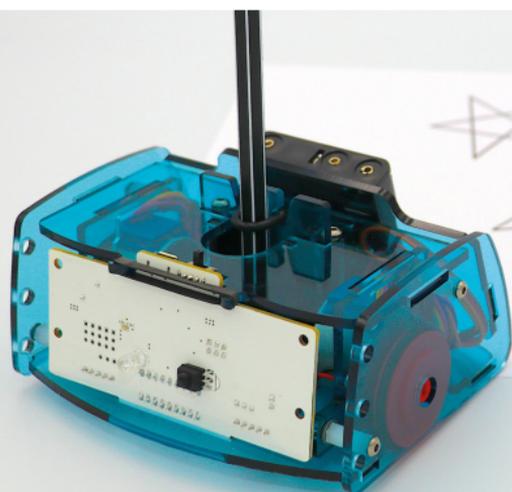
Maflohé Passedouet (France)

Le visiteur est invité à entrer dans une alcôve sombre où apparaît devant lui le visage mobile et silencieux d'une gitane, double virtuel de l'auteur, son avatar en 3D.

Devant lui, une table et une chaise l'incitent à s'asseoir pour un face à face intime avec la diseuse de bonne aventure. Les lignes de sa main gauche sont passées au crible par un système de détection en temps réel.

Une fois les lignes lues, le double virtuel s'anime et annonce la prédiction issue du tarot tzigane Rom.

Production : Mobilis-Immobilis | Co-Production : Laboratoire INREV-Paris 8.



©La Machinerie

Séances tout public :
Samedi 21 mars : 9h15 - 10h30 - 14h - 15h15 & 17h
Inscriptions sur place



45 min

À partir de 8 ans

5 ateliers par jour !

CODE TON DESSIN

La Machinerie

Inspiré de l'installation **Robot Art** de l'artiste Leonel Mura et en lien avec le travail réalisé depuis 2016 entre le Safran et La Machinerie, venez participer à une œuvre collaborative qui se construira toute au long de la semaine et initiez-vous à la programmation du robot Botly.

PRINTER PEN

FISKARS

©Place Forte

Séances tout public : vendredi 20 mars - 17h
 Samedi 21 mars : 9h - 10h - 11h - 13h30 - 14h30 - 15h30 & 17h
 Inscriptions sur place

À partir de 7 ans



1h00

7 ateliers par jour !

PRINT PEN

Place Forte

Laissez libre court à votre créativité et libérez vos talents artistiques avec un stylo capable de dessiner et d'imprimer sur n'importe quel support : papier, céramique, cuir, verre, et même sur votre peau !



©Ars in cute

Séances tout public : mardi 17 mars - 17h
Samedi 21 mars : 9h15 - 10h30 - 14h - 15h15 & 17h
Inscriptions sur place



1h00

À partir de 8 ans

5 ateliers par jour !

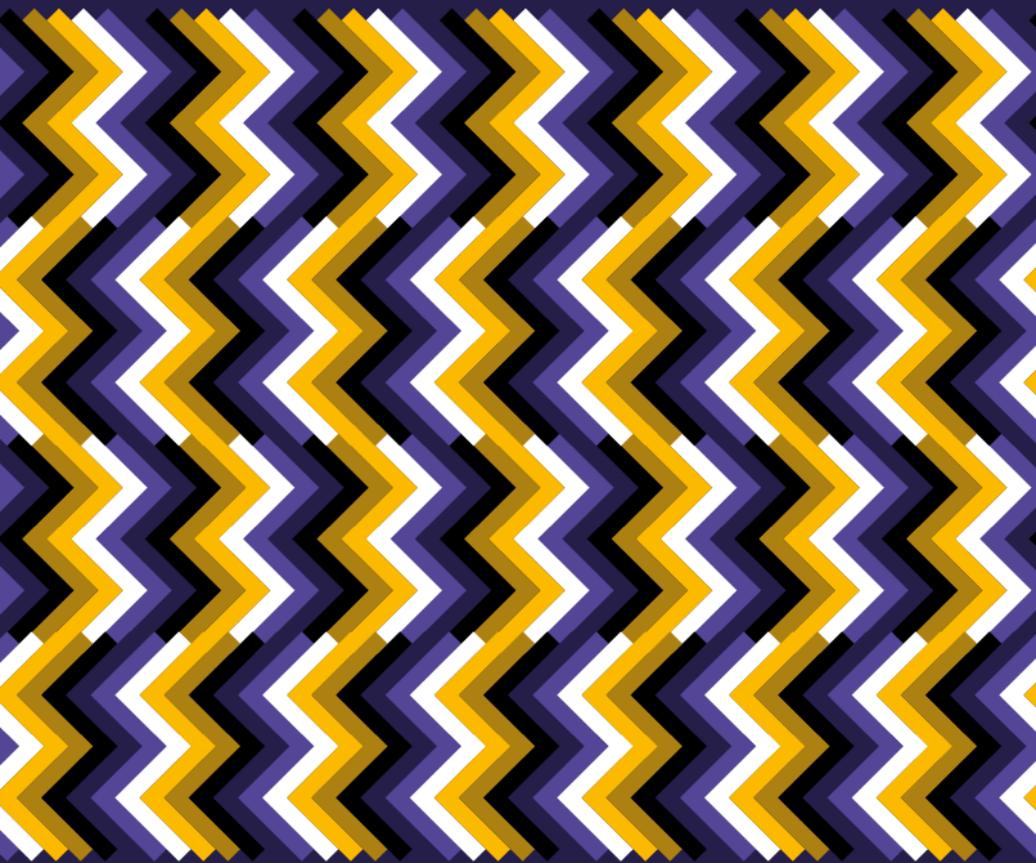
RÉALITÉ OU ILLUSION ?

Ars in cute

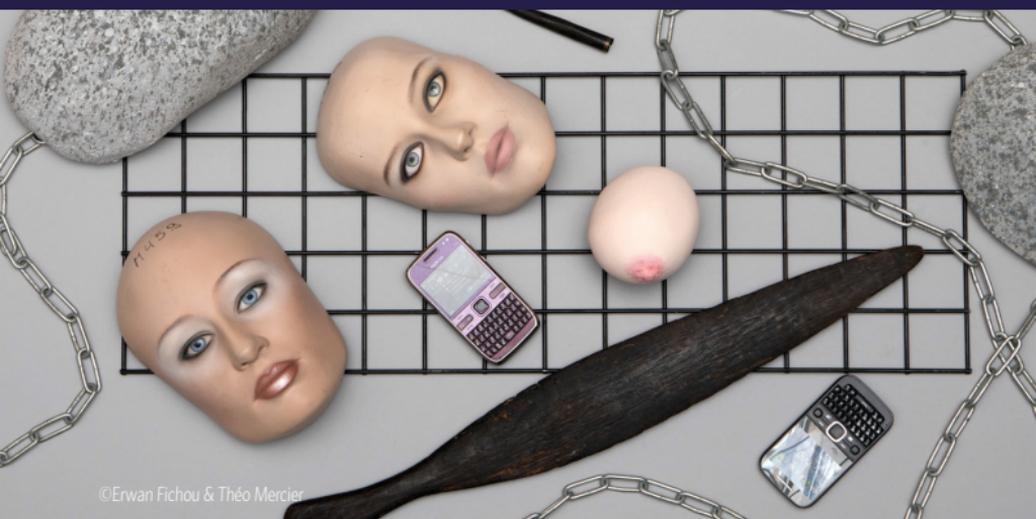
Devenez les protagonistes des plus grandes œuvres !

Dans cet atelier, la réalité augmentée se met au service de l'Histoire et vous propose de créer des intégrations en réalité augmentée autour de vous.

L'occasion de découvrir la notion de réalité, de détournement ou encore de point de vue.



Chez nos partenaires



©Erwan Fichou & Théo Mercier

Vendredi 20 mars : 19h30

Tarifs : 8 à 20€



1h40

Maison de la Culture d'Amiens - Petit théâtre
2 place Léon Gontier - Amiens / 03 22 97 79 77

BIG SISTERS

Théo Mercier & Steven Michel (France)

Imaginé à la manière d'un film expérimental, BIG SISTERS est une performance qui se compose comme une fresque cinématographique et kaléidoscopique sur la femme et ses représentations. Quelles influences exercent sur nous les appareils connectés quotidiens auxquels nous confions nos désirs, nos besoins et nos secrets ?

À la fois fantômes, vaisseaux, capitaines, missiles et planètes, les corps des quatre sœurs sont des capsules à voyager dans les temps.

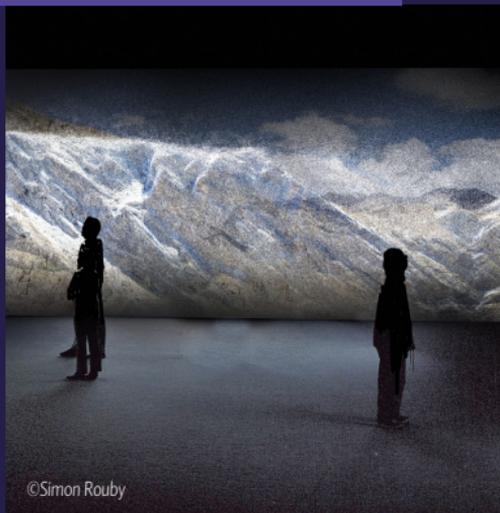
Vernissage : lundi 16 mars - 18h30
Expositions visibles du 16 mars au 17 mai

Maison de la Culture d'Amiens : Entrée libre du mardi au vendredi de 13h à 19h
Samedi et dimanche de 14h à 18h et en continu les soirs de spectacles

PANGEA : UN FILM, UNE EXPO IMMERSIVE

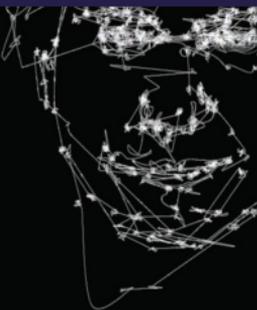
Simon Rouby (France)

Pangea est un travail croisé entre le cinéma et les arts plastiques. Une expérience immersive, destinée à nous plonger dans un monde en gestation où se trouvent des pièces éparses d'un puzzle destiné à être reliées et complétées par le spectateur.



©Simon Rouby

©Michel Paysant



A_TISTE

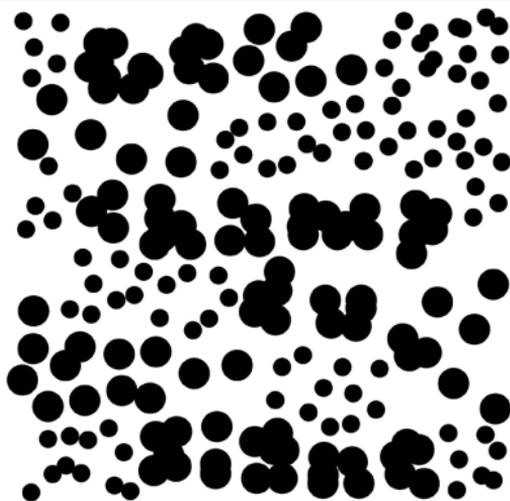
Michel Paysant (France)

A_tiste est un projet à double orientation, créative et expérimentale, artistique et de recherche.

L'exposition présente une suite de dessins issus de cette rencontre ainsi que quatre interviews de scientifiques autour des questions du visage (chirurgie, psychologie...).



En partenariat avec l'Université Picardie Jules Verne. Une proposition de l'Unité de recherche CHIMERE (Professeurs Bernard Devauchelle & Luc Vandromme et leurs équipes) & Institut Faire Faces.



©Simon Renaud

Exposition : du 16 mars au 10 avril

Conférences : 6 & 7 avril (réservation : esad@amiens-metropole.com)

Ésad : 40 rue des Teinturiers - 80000 Amiens

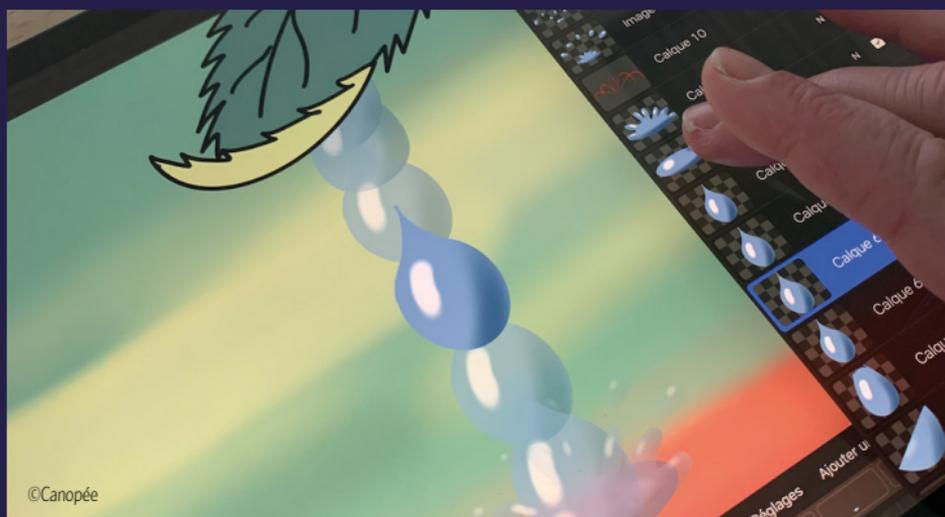
Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h & le samedi 21 mars de 10h à 18h

LE CHAMP DU SIGNE

L'École supérieure d'art et de design d'Amiens (Ésad) propose des formations en design graphique, design numérique et animation 3D pour le cinéma et le jeu vidéo. Cet établissement public délivre des diplômes du Ministère de la Culture aux grades de Licence et Master. À travers deux jours de conférences, l'Ésad aborde différentes thématiques dans les champs du design et de l'art afin de réfléchir et de questionner la notion d'intelligence artificielle.

Une exposition collective de travaux d'étudiants et d'enseignants professionnels en partenariat avec la Haute école d'art et de design (HEAD) de Genève sera présentée en lien avec ces conférences.

Le programme des conférences est consultable sur www.esad-amiens.fr



Mercredi 18 mars : 10h & 14h

Canopé : 45 rue St Leu - 80000 Amiens
Tout Public



2h00

AVEC MA TABLETTE, JE CARTOONE !

Depuis l'arrivée des tablettes tactiles, le dessin numérique est désormais accessible à tous. Mais avec les récentes avancées des applications de dessin, le dessin animé devient également plus facile à réaliser !

Cet atelier de deux heures vous propose de partir à la découverte de Animation Desk, une application gratuite de création de dessin animé !

Lien inscription :

<https://www.reseau-canope.fr/service/avec-ma-tablette-je-cartoone.html>



©Léonore Mercier



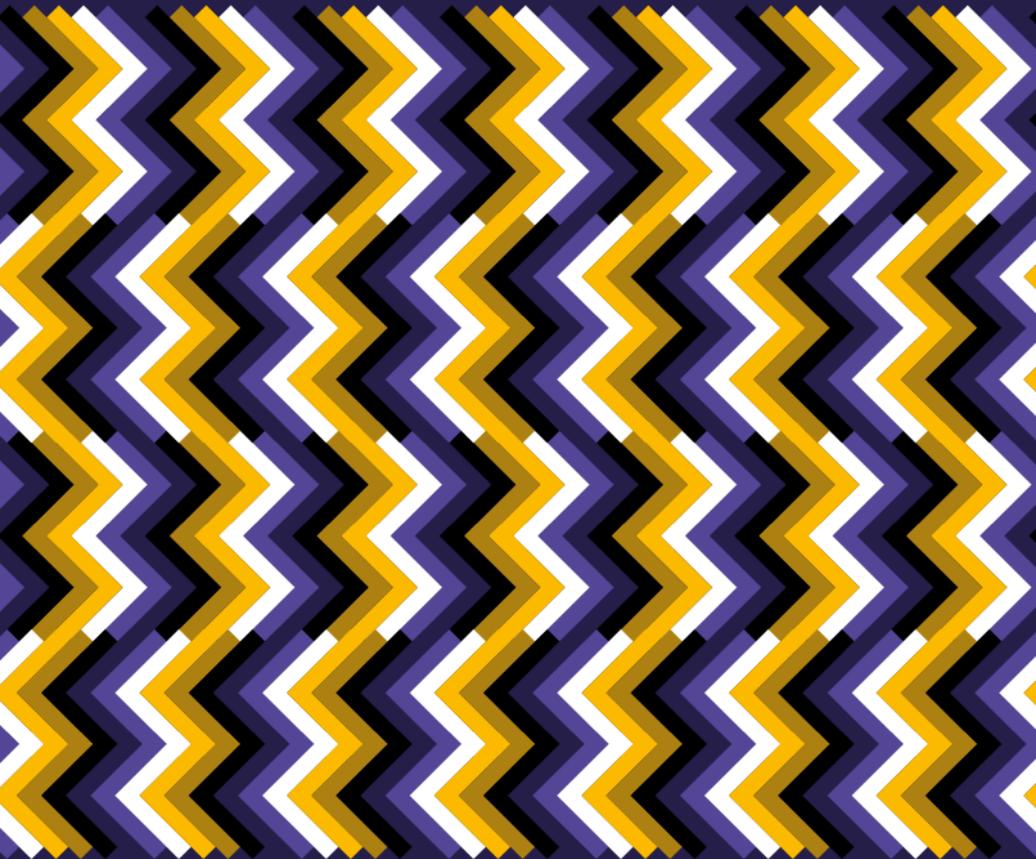
Renseignements : 03 44 92 76 76

FESTIVAL LES COMPOSITES

Poursuivez l'aventure numérique chez nos amis des Théâtres de Compiègne avec la 23^e édition du Festival Les Composites du 3 au 27 mars.

Vous y découvrirez de nombreux artistes dont certains bien connus du public des Safr'aNumériques.

Toute la programmation sur :
www.theatresdecompiegne.com



Infos pratiques

LE SAFRAN

3 rue Georges Guynemer - 80080 Amiens

Horaires

Mardi 17 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Mercredi 18 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Jeudi 19 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Vendredi 20 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 21h
Samedi 21 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h

Numérisage le vendredi 20 mars à 18h30

L'ensemble des propositions artistiques est accessible gratuitement, sauf *MétamorPhone* et *Intensional Particle & Accumulated Layout*, ainsi que les soirées présentées chez nos partenaires.

Tarifs Safran: de 5 à 13,50€.

En dehors du samedi et des séances tout public, nos ateliers sont prioritairement réservés aux publics scolaires et associatifs. Cependant, dans la limite des capacités d'accueil, la possibilité est laissée aux publics de s'y ajouter.

Renseignements et réservations

billetterie.safran@amiens-metropole.com | 03 22 69 66 00

Billetterie en ligne: billetteriesafraan.amiens.fr
www.amiens.fr/lessafranumeriques

Réagissez sur les réseaux sociaux



Accès Safran

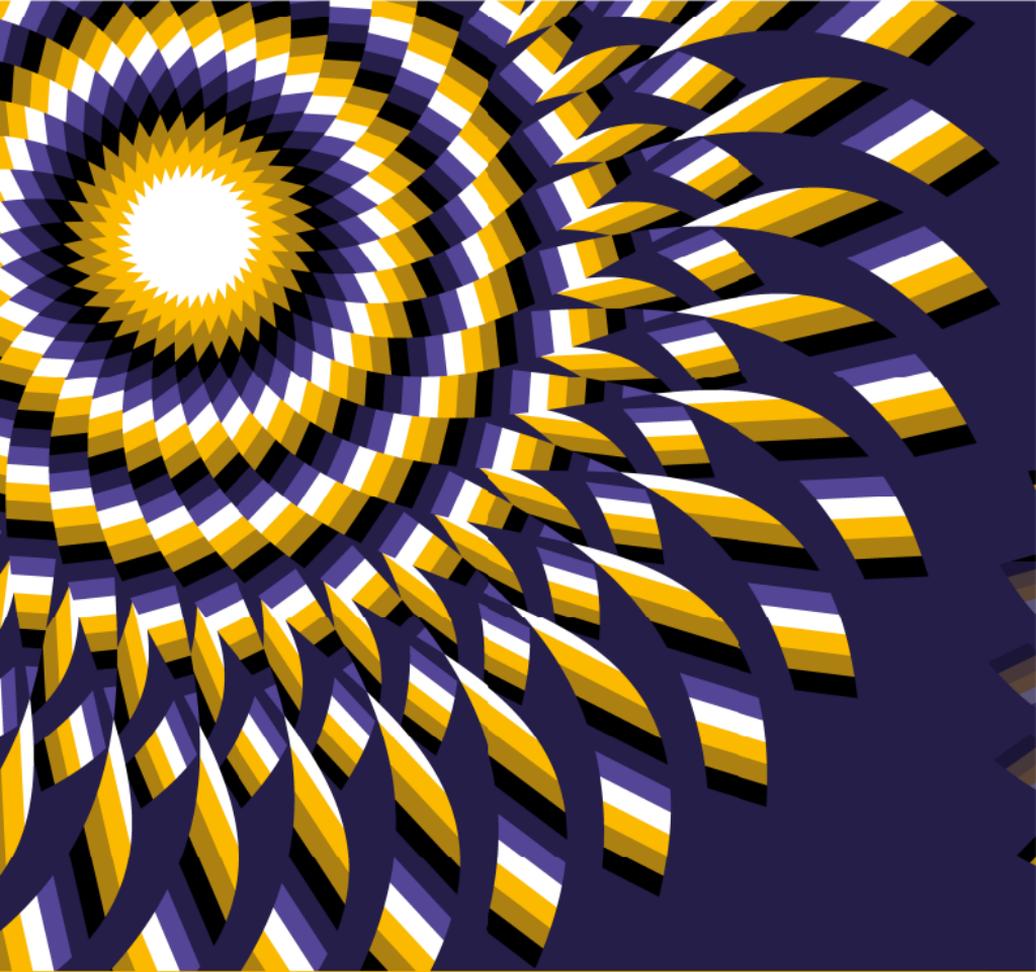
En bus : N2 / N3 / L / 6 -> arrêt Pôle d'échanges Nord

N3 -> arrêt Berlioz - N2 / 6 / T33 -> arrêt Chardin

Autoroute : Depuis l'A29 et l'A16, prendre la rocade direction Amiens Nord - sortie 38b.

Continuer sur l'avenue de l'Europe.





cget

Commissariat général à l'égalité des territoires



Région Hauts-de-France



AMIENS



Télérama



hauts-de-france



maintenant



Saint-Ex CULTURES NUMÉRIQUES

LAVAL VIRTUAL



LEFRESNOY STUDIO DES ARTS NATIONAL CONTEMPORAINS

MAISON DE LA CULTURE AMIENS

esad, amiens

CANOPE BUREAU DE CREATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

LA MACHINERIE

B/A/M BIBLIOTHÈQUES AMIENS MÉTROPOLITAINES



L'odyssée

Synapse 3i INITIATIF • INNOVER • IMAGINER

