

(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

SAFRA NUMÉRIQUES

22 > 26
MARS 22

EXPOSITIONS
INSTALLATIONS
SPECTACLES
ATELIERS

ARTS NUMÉRIQUES & NOUVELLES TECHNOLOGIES



ENTRÉE
GRATUITE

Amiens
amiens.fr



Il fait partie de notre quotidien et nous a permis de garder le lien.

Et aujourd'hui, il nous aide à mieux nous retrouver au Safran : le Numérique.

Mais ne vous-y trompez pas, le Numérique n'est pas magique.

Par contre, ceux qui s'en emparent sont bien des magiciens, ou plutôt des artistes, avides de nous faire découvrir l'utilisation de ce médium dans leur création artistique pour nous donner à voir notre monde autrement.

Plongez au cœur d'un parcours singulier et vivez des expériences uniques en voguant d'œuvres en œuvres, seul.e ou en famille. Une manifestation dedans mais qui débute dans l'espace public ; l'art contemporain et le beau à Amiens Nord, accessible au plus grand nombre, oui c'est bien possible et nous en sommes fiers.

Deux Safra'Numériques à 6 mois d'intervalle ! Pour nous, même pas peur !
Pour vous, quelle chance !!

Retrouvez la programmation
dès maintenant sur :

www.amiens.fr/Lessafranumeriques



Scène conventionnée

SPECTACLES



Au Safran / Mardi 22 mars : 10h, 11h, 14h30, 15h30 & 18h
Mercredi 23 mars : 10h, 11h, 15h & 16h

À Allonville - Mairie / Vendredi 25 mars : 10h, 11h, 14h30, 15h30 & 18h
Samedi 26 mars : 10h, 11h, 14h30 & 15h30

À partir de 1 an



20 min

AVION PAPIER

Le collectif La Méandre

Avion Papier raconte l'histoire d'une dame aux frêles épaules qui parcourt de ses petits pas, un monde monochrome dessiné au stylo bic. À ses pieds tombent des avions de couleur en papier, suggérant le chemin à suivre. Elle quitte un monde terne, où tout va vite, où personne ne se rencontre. Elle s'engage dans un road trip qui l'amène dans un univers abstrait, fragile, et intemporel, à la quête de l'Autre et de l'ailleurs.

Invention mécanique, film d'animation dont les personnages s'échappent et déambulent autour de nous, un musicien multi instrumentiste, un déversement de lumineuses mélodies...

Bref, un petit joyau à partager en famille.



Au Safran / Jeudi 24 mars : 19h
Vendredi 25 mars : 14h30 & 18h

À Cardonnette - Salle des fêtes
Mercredi 23 mars : 19h

À partir de 15 ans

Jauge limitée à 80 spectateurs

 1h00

QUE DU BONHEUR (avec vos capteurs)

Le Phalène - Thierry Collet - Cédric Orain

Que du bonheur (avec vos capteurs) est un spectacle de magie interactif qui nous plonge dans un monde où l'humain et le numérique commencent à fusionner.

C'est l'histoire d'un magicien qui se rend compte qu'aujourd'hui les machines font son métier mieux que lui, les algorithmes sont plus rapides que son cerveau pour retrouver les cartes choisies, les logiciels sont plus exacts que son intuition pour lire dans les pensées des spectateurs, et il y a même des magiciens morts qui ont le pouvoir de continuer à faire de la magie grâce aux ordinateurs et aux réseaux sociaux. Alors que faire ? Résister ou pactiser ?

En partenariat avec Le Chainon.



DJ set gratuit depuis le toit du Safran à l'occasion
du numérisage des Safran'Numériques / Vendredi 25 mars : 20h

Immersion Live AV Interactif et Participatif
Samedi 26 mars : 20h

Tout public



45 min

Verlatour

Batteur et producteur-hyperactif (*Synchro* pour Louis Vuitton, le film *The Ultimate Playlist of Noise*, co-compositeur B.O de la série *Bref...*), Verlatour frappe ses pads, fait hurler ses synthés, ou encore triture ses effets, pour une ascension à l'énergie incontestablement dansante.

Coproduit par La Lune des Pirates et les Safran'Numériques, *Immersion*, Live Audio/visuel ambitieux, interactif et participatif permettra de faire s'exprimer - et le public et l'artiste. Dans ce show unique chacun pourra influencer sur la musique, les sons, la scénographie, la vidéo, les lumières ; le tout de manière cadrée et réfléchie.

Une création événement dont la 1^{re} aura lieu pour la clôture du festival.

Autour de cette création, La Lune des Pirates a accompagné Verlatour dans la mise en place d'actions culturelles et de rencontres auprès de public en situation d'handicap psychique comme le Foyer de Vie Le Château Blanc de Flixecourt.

The background is a vibrant blue gradient. It features a complex network of white lines connecting various sized dots, some of which are highlighted with a soft white glow. Scattered throughout the scene are binary digits (0s and 1s) in a light, semi-transparent font. At the bottom, a blue wireframe grid flows across the frame, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is clean, modern, and tech-oriented.

INSTALLATIONS



Tous les jours de 18h à 22h30 - Esplanade Guynemer

ABSTRACT Collectif Coin

Parce que l'écoulement du temps est une illusion, le Collectif Coin a imaginé un nouveau dispositif performatif : **Abstract**, une matrice de 90 pixels où chaque pixel peut se déplacer sur son axe vertical entre le sol et une hauteur de 5 mètres.

Répétant une boucle de 20 minutes alliant lumière, son et mouvement, l'interprétation d'**Abstract** s'inspire des concepts de la relativité.

Le temps peut être vu comme une dimension verticale sur laquelle les pixels vont se déplacer. Les mouvements servent à figer le temps pour les spectateurs restés sur terre.

*Production : Collectif Coin ; Coproduction : Fête Des Lumières De Lyon,
Digital Week - Nantes Métropole, Scopitone - Nantes.
Avec le soutien du Département de l'Isère.
Création originale – Lyon - Fête des Lumières 2017.*



Tous les jours - Parvis du Safran

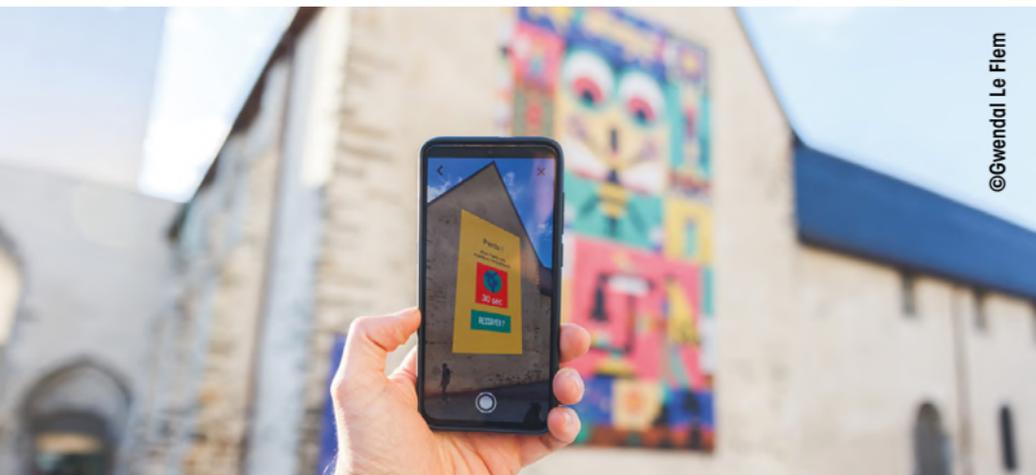
LES ALUMINES

TILT

L'Alumine est une plante légère dont les tiges s'étirent vers le ciel à la recherche de lumière.

Elle déploie dans les airs ses nombreuses étamines qui se recourbent délicatement sous la chaleur du soleil pour former une fleur aérienne épurée.

Fleur étincelante en journée, ce n'est qu'à la faveur de la nuit que l'Alumine révèle la beauté de ses couleurs aux reflets changeants et offre aux regards conquis un doux rayonnement sous lequel chacun pourra venir se réchauffer.



Tous les jours - Sur la façade du Safran

LIVELYYY
Guillaumit

Avec **Livelyyy**, Guillaumit imagine une fresque monumentale entre arts graphiques, réalité augmentée et expérience vidéo-ludique.

L'animation en réalité augmentée offre un passage vers un univers foisonnant en 3D, peuplé d'une multiplicité d'espèces interdépendantes ; animaux, insectes, organismes vivants et microbes qui forment un écosystème fragile. Ainsi, votre téléphone permettra de révéler l'invisible et de donner à voir la richesse cachée du vivant dissimulée dans la fresque, vous invitant à prendre soin de ce joyeux ensemble.

Télécharger l'application gratuite « Carnaval augmenté ».

Direction artistique, création graphique : Guillaumit ; Création sonore : Sylvain Quément (Alias Gangpol) ; Développement technique : Alexandre Coirier. Livelyyy est produite par Electroni[k], en coproduction avec Les Safran Numériques organisé par le Safran, scène conventionnée d'Amiens Métropole, le Théâtre de l'Éclat (Festival Noob) et avec le soutien de l'Ambassade de France à Singapour et du National Art Council de Singapour (Voilà! & Arts in your Neighbourhood), du Tétris (Festival Exhibit) et de l'Institut Français de Tokyo (Festival Digital Choc).

FLAP

Le Cabaret Vert

Nouveau partenaire, FLAP n'est ni plus ni moins que l'association fondatrice du Cabaret Vert à Charleville-Mézières, l'un des plus grands festivals de musiques actuelles français (102 000 festivaliers en 2019).

Un éco-festival qui durera 5 jours cet été (du 17 au 21 août) et qui s'y connaît en matière de convivialité et de générosité !

Habitée également des aménagements artistiques extérieurs depuis plusieurs années, l'association FLAP a accompagné les Safran Numériques dans la poursuite de son développement au sein de l'espace public du quartier Nord.

Posez-vous et profitez !



NOIR & BLANC

Centre d'Art du Safran, sur une proposition
de Camille Bulenger & Olivier Michel

Olivier Michel, artiste enseignant au Centre d'Art du Safran, s'est associé à la jeune artiste Camille Bulenger pour proposer des formes graphiques toutes réalisées en **Noir & Blanc**.

Elles envahissent le Safran et ponctuent les espaces des couloirs pour vous accompagner visuellement tout au long de votre visite.

Ouvrez l'œil !





©Camilla Picollo

NEMO OBSERVATORIUM 02002

Lawrence Malstaf

De petites boules de polystyrène sont projetées dans un monumental cylindre transparent par cinq ventilateurs. Chaque visiteur peut s'asseoir sur le fauteuil au cœur du tourbillon ou observer de l'extérieur. Depuis le fauteuil, la tempête semble calme.

Spectaculaire à première vue, l'installation, machine à méditation, dégage en fait un effet hypnotique. L'expérience distord les notions d'espace et de temps.

Nemo observatorium 02002, a emporté le Prix Golden Nica dans la catégorie interactive art.

Lawrence Malstaf est représenté par Tallieu Art Office - Brussels (BE).



©Yongkwan Joo

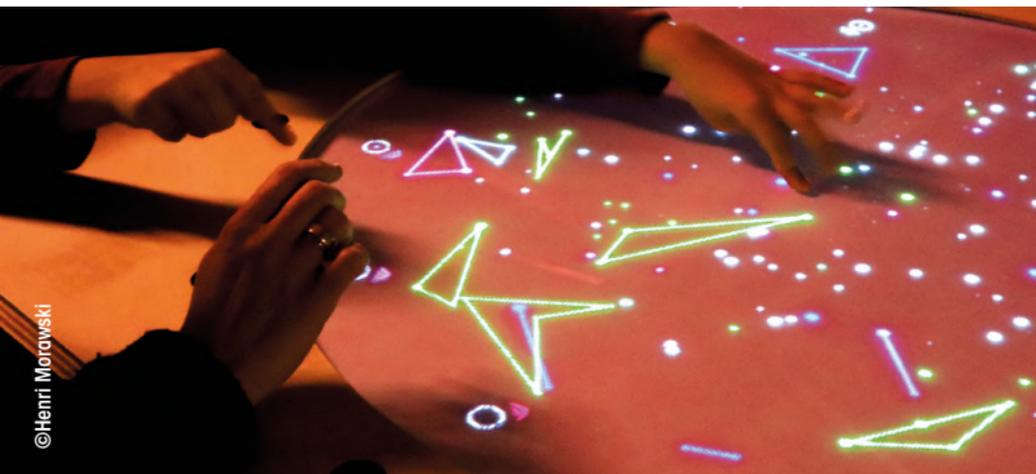
EN ATTENDANT

Yongkwan Joo

En attendant est une réflexion sur l'attente, le destin et les comportements humains. Dans un environnement urbain, des pigeons alignés attendent sagement les uns derrière les autres, avec une précision révélant l'absurdité et l'artificialité de la situation.

Avec humour, Yongkwan Joo souligne ainsi la fatalité de l'attente, qu'il s'agisse de la file quotidienne à la caisse d'un supermarché ou une attente plus abstraite, celle de l'espoir, du succès, du salut ou de la mort.

Production : Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains.



©Henri Morawski

[Yojün]

Samy Barras et Romain Enselme

[yojün] est une table digitale de jeux coopératifs et compétitifs jusqu'à 12 joueurs.

Deux jeux sont disponibles : **Poggo** où chaque joueur rejoint une équipe et doit propulser son avatar au centre du plateau en évitant les obstacles rebondissants et les collisions avec les autres joueurs ; et **Constellations**, un jeu rempli d'étoiles où chaque joueur tire des comètes afin de récolter des étoiles et créer des constellations de sa couleur.

Production : Mamatus - Distribution : Random Bazar.



KEYBOARD MANDALA

Titouan Millet

Keyboard Mandala est une œuvre poétique et coopérative jouable à deux. Manette en mains, le premier joueur se balade dans un désert initialement vide. En jouant du synthétiseur, le second joueur peuple ce désert d'éléments divers tout en modifiant les couleurs du décor.

Keyboard Mandala est une expérience hybride, entre musique, art et jeu. Il a été présenté dans de nombreux événements à travers toute l'Europe, en Allemagne, en Angleterre ou encore aux Pays Bas.

*Graphists and animators : Héloïse Lozano, Mélissa Houyez and Roméo Gola.
Diffuseur : Random Bazar.*



line wobbler

©Line Wobbler

LINE WOBBLER

Robin Baumgarten

Line Wobbler est un jeu d'aventure placé sur un long fil de LEDs. À l'aide d'un joystick souple, le joueur doit faire avancer son personnage, une des LEDs, dans un monde filaire en une dimension.

Le joueur devra franchir divers obstacles et affronter de nombreux ennemis afin de trouver la sortie.

Robin Baumgarten a déjà diffusé son œuvre dans de nombreux festivals et lieux prestigieux, du Burning Man étatsunien au Victoria and Albert Museum londonien, gagnant au passage divers prix, comme celui du Game Design à l'Indiecade 2015 de Los Angeles ou encore, le prix du public au Tokyo Game Show en 2016.

Distribution : Random Bazar.

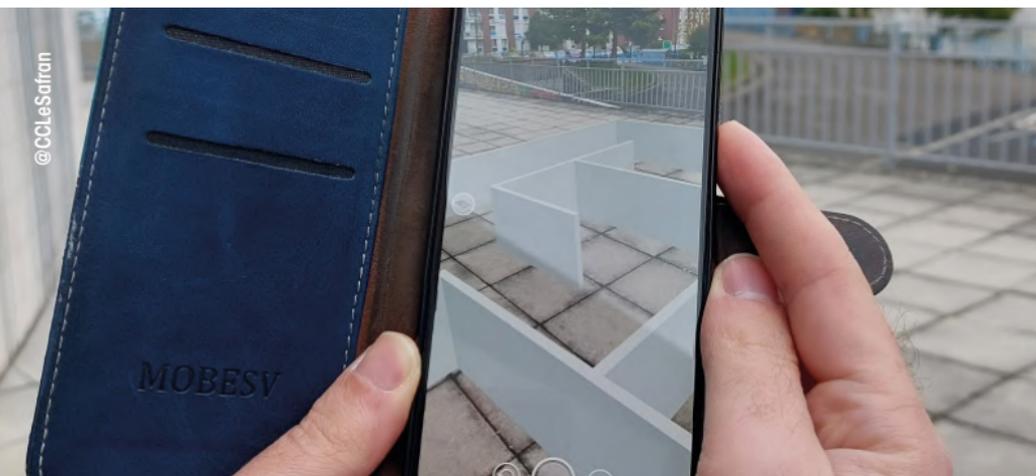


LE SENS DU COURANT

Nicolas Tourte

Dans le cadre du dispositif *Cités éducatives*, l'artiste Nicolas Tourte a débuté en octobre 2021 un travail participatif avec les jeunes du Micro lycée de la cité scolaire Delambre-Montaigne et des étudiants de la Fac d'Art.

Véritablement acteurs, ils ont fabriqué avec l'artiste la maquette et la structure de l'installation vidéo *Le sens du courant* et ont ensuite appréhendé la maîtrise des outils informatiques (infographie...) nécessaires à la réalisation de l'œuvre. Réalisée à plusieurs mains, cette magnifique création invite à suivre des boucles torrentielles emplies d'onirisme...



LE POIDS DES DONNÉES

Nicolas Tourte

Parcourez en réalité augmentée un labyrinthe jonché de projets développés, grâce au dispositif **Cités éducatives**, avec les jeunes des centres de loisirs primaire du quartier Nord (Marivaux, Fafet, Modigliani, St Pierre, Odyssee), le CAJ Modigliani, les classes de 5^e du collège César Franck et l'association Alco.

Les talents au Nord se dévoilent !



LE PETIT CHEF : LOBSTER

Skullmapping

Skullmapping est un collectif artistique dirigé par Filip Sterckx, concepteur vidéo mapping et Antoon Verbeeck, peintre. En utilisant une profonde culture artistique combinée avec les dernières technologies, Skullmapping raconte des histoires avec de superbes visuels sur mesure qui lui valent aujourd'hui une reconnaissance mondiale.

Le Petit Chef en est l'illustration ; une installation de projection mapping qui fait venir un petit chef dans l'assiette des invités pour préparer le repas devant leurs yeux. L'interaction entre les convives et le concept est étonnant.

L'expérience est fantaisiste, amusante et inoubliable.

Concept : Filip Sterckx, Antoon Verbeeck ; Directed by Filip Sterckx ; 3D Modeling and Animation : Filip Sterckx, Antoon Verbeeck, Birgit Sterckx, Paulina Zybinska.





ÉTUDE HUMAINE #4, LA CLASSE

Patrick Tresset

Étude Humaine #4, La Classe, est une installation qui utilise des agents informatiques incarnés comme acteurs stylisés. Installés comme dans une salle de classe, dix robots font office d'élèves et d'enseignant.

Les comédiens s'expriment en morse déformé, apprennent à passer le temps et enregistrent celui-ci avec des marques de pointage pour apprendre à apaiser l'ennui. La performance n'est pas directement un commentaire sur la technologie, mais c'est une observation de la société, de la nature humaine et de la standardisation des comportements.

*Honorary Mention, Ars Electronica Prize.
Co-produced with Tate Modern (London) and Merge Festival.*



EMET

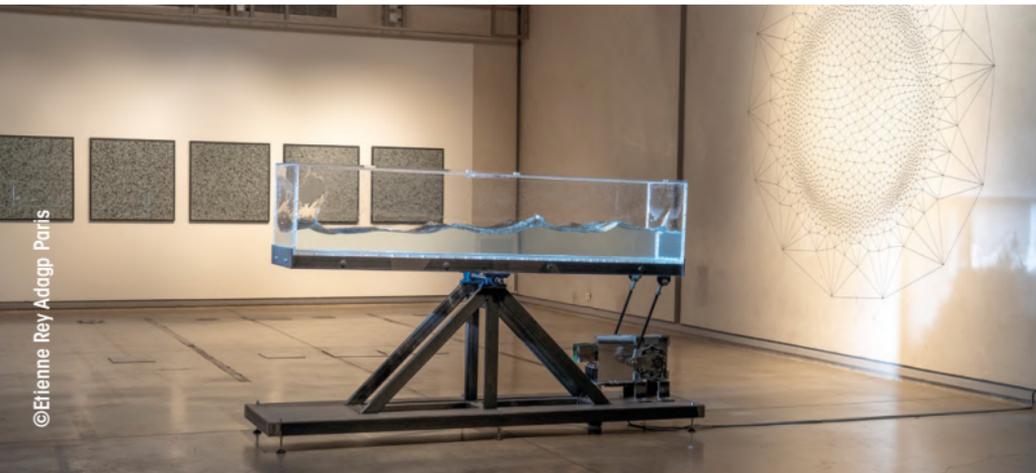
Dylan Cote et Pierre Lafanechère

Selon la légende du Golem de Prague, le Maharal, animait son serviteur d'argile grâce aux pouvoirs des lettres E-M-E-T.

À la fois protecteur et menace, le golem incarne l'ancêtre mythique des Intelligences Artificielles. Le projet **EMET** se penche donc sur ce mythe moderne et ses racines ancestrales. Nos golems contemporains s'alimentent de données produites par une masse invisible de petites mains.

EMET confronte cet imaginaire fantasmé de l'IA à sa réalité infigurable, à travers une installation mêlant recherches plastiques autour de la figure du golem numérique et dispositif de matérialisation du travail invisible.

Projet produit par iMAL Bruxelles et Oyé Visual Art Label.



WAVES

Etienne Rey

Waves est un grand bassin en verre, partiellement rempli d'eau et animé d'un mouvement basculant qui génère une succession de vagues restituant ainsi une sensation de ressac.

L'appareil ne cache rien de sa mécanique.

Cependant, il y a une étonnante fascination dans le spectacle complètement artificiel de **Waves** qui retient captif le visiteur.

Production : Fonds de dotation EDIS pour l'art.

L'ÉCHO DE LA MER

Raphaël Isdant

L'écho de la mer met en scène le spectre d'une mer houleuse évoquant une inquiétante tempête. Ces images fantomatiques sont engendrées par les ondes radios numériques qui parcourent la mer, transportant avec elles les données échangées au large par les instruments de navigation des vaisseaux.

Captées et enregistrées par une antenne sur le port de Calais, les transmissions radiophoniques véhiculent de nombreuses informations, qui une fois décodées, dévoilent d'étranges récits de voyages.



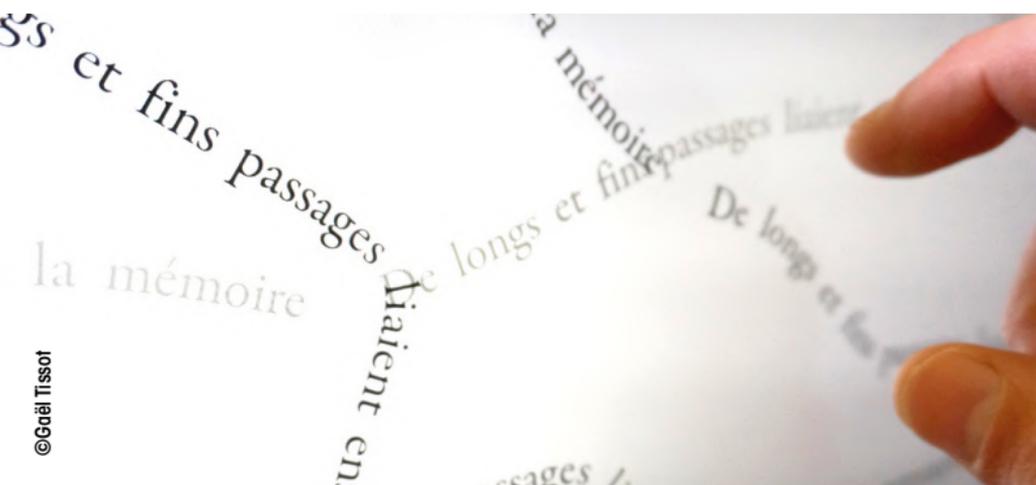
RESPIRER LA FORÊT

Benjamin Just

Ces disques d'arbres posés au sol nous éclairent sur l'histoire de ces arbres disparus. Pulsations, sons et rayons de lumière, progressivement les cernes s'animent et la forêt prend vie par les surfaces en mouvement.

Cette installation de sculptures interactives observe la déforestation mondiale. Un travail qui, interroge nos techniques sylvicoles, nos modes de consommation, leurs marchés parallèles et suggère ainsi une réflexion sur l'avenir de nos ressources et leur utilisation.

Remerciement à : Michel KAMMENTHALER, Frédéric MUHLACH, la menuiserie Gilbert PETIT et l'Office National des Forêts pour leur soutiens et compétences lors de la réalisation de l'œuvre et au FRAC Alsace pour le prêt de l'œuvre.



©Gaël Tissot

MOBIGRAMMES

Gaël Tissot

Sur le modèle des calligrammes du début du XX^e siècle, les **Mobigrammes** sont des calligraphies que l'utilisateur peut animer grâce à un support tactile.

Le sens des textes poétiques, écrits spécifiquement pour le projet, entre en résonance avec les transformations graphiques : glissements, multiplications, disparitions, dédoublements...

Il s'agit alors d'explorer une relation nouvelle à l'objet livre : en lui ajoutant une dimension temporelle, comment percevons-nous notre rapport à la lecture ?



NEXPLORIA

Gaël Tissot

À l'instar des jeux vidéos, l'interface graphique de **Nexploria** est une carte, sur laquelle l'utilisateur est invité à choisir un point. Il accède alors à une étape de création, où il assemble sons et textes pour constituer ce qui deviendra son fragment.

En sauvegardant sa réalisation, le fragment est alors ajouté à la carte et devient accessible en ligne à qui veut l'écouter.

Devant ces potentialités multiples, l'ensemble des individus, rassemblés au sein d'une même plateforme numérique, s'unissent en conservant leurs singularités pour investir, explorer et créer ensemble.



©Gaël Tissot

PHONOSCOPIA

Gaël Tissot

Phonoscopia est une installation pensée comme un orchestre d'écrans, où le son et l'image circulent de manière synchronisée entre chaque fragment que constitue la multitude d'appareils mobiles utilisés (téléphones, tablettes...).

En se connectant au projet via Internet, il est possible de rejoindre le réseau avec son propre smartphone, qui devient alors un fragment supplémentaire de l'œuvre. ***Phonoscopia*** détourne l'appareil de son usage premier en le reliant aux autres par des lignes de force communes.

L'œuvre repense alors l'influence de chacun sur le réseau mais également, à l'heure des GAFAs, l'influence que le réseau possède sur chacun.

*Phonoscopia a été créé lors du festival La science de l'art à Massy en octobre 2021.
Soutiens : collectif pour la Culture en Essonne GMEM (Marseille),
Le Bel Ordinaire (Pau).*



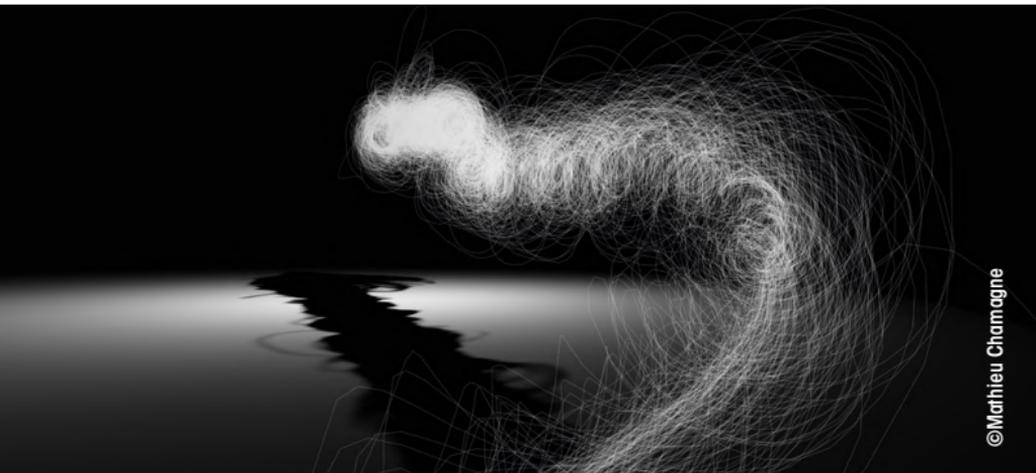
CRINOÏDES FOUS
PALINDROMES - CIRCULAIRE
SOUBRESAUTS
L'ESPACE D'UN INSTANT
Tanguy Clerc

L'installation met en scène cinq objets sonores en mouvement réalisés à partir d'objets de récupération.

L'automatisation des objets acoustiques joue avec la mécanique de l'aléatoire où l'absence d'humain est omniprésente.

Une fois enclenchées, ces présences cycliques évoluent de manière autonome et interrogent notre rapport au réel.





VOLUMES

Apertures Studio / Mathieu Chamagne

Volumes est une invitation à expérimenter de nouveaux modes d'interaction, à observer et toucher des sons, à essayer d'écouter avec les yeux et voir avec les oreilles, à questionner la place du corps dans l'espace numérique.

À travers deux espaces distincts : un paysage sonore électroacoustique et un espace partagé de virtualité réelle, chacun est convié à voyager à travers les dimensions visuelles, sonores et interactives de ces sculptures numériques à la rencontre de mondes imaginaires et singuliers.

Conception, composition et développement : Mathieu Chamagne ; Développement informatique : Julien Rabin ; Production : cie Apertures Studio ; Coproduction : Centre Culturel André Malraux - Scène Nationale de Vandœuvre-lès-Nancy, Césaré - Centre National de Création Musicale de Reims, Région Grand Est - dispositif AMI.



©DR

LEPIDOPTERA

Nicolas Tourte

Jamais deux sans trois, comme l'on dit, avec *Lepidoptera*, Nicolas Tourte donne vie aux murs grâce à ses illustrations de papillons issus d'encyclopédies...

Il y sera également question de mimétisme et de camouflage...



© Bertrand Dezoteux Adagp, Paris 2022

 16 min 25

ENDYMION

Bertrand Dezoteux

Endymion est un road movie intergalactique et familial dont le titre est emprunté à la saga éponyme de l'écrivain de science-fiction Dan Simmons, adulé par le père de Bertrand Dezoteux. Ce dernier prête sa voix au personnage de Salvadam Dalire, lequel conduit une DS volante et converse avec Mamilou, un personnage inspiré par sa grand-mère (laquelle prête également sa voix à son avatar), et TxerriPunk, le rejeton caché du couple de cochons du film **Txerri** (2011).

Le trio échafaude théories et gestes alambiqués pour tenter de percer les mystères de l'univers et de la raison humaine.

*En partenariat avec le Frac Picardie
dans le cadre du printemps du dessin 2022.*



AVEC NOS PARTENAIRES

À la Bibliothèque Hélène Bernheim : Mercredi 23 et jeudi 24 mars
Atelier accessible uniquement à nos partenaires

DES IMAGES EN SOMMEIL

Cléa Coudsi et Éric Herbin

Des images en sommeil vous invitent à poser votre main sur une pierre pour provoquer l'apparition d'un texte de façon aléatoire à partir d'une base de données composée préalablement.

Ce texte est le point de départ de l'atelier. Il vous faudra ensuite dessiner une feuille d'arbre et y intégrer le texte que vous avez obtenu.

Enfin, à l'aide d'une découpeuse numérique, vous pourrez produire votre feuille d'arbre et l'installer avec l'ensemble des autres créations et composer en commun, une plante, un arbre, une histoire, une poésie.





©Mike Tarrat

Vendredi 25 et samedi 26 mars

WAIDE SOMME

Waide Somme est l'une des rares écoles publiques françaises à former au cinéma d'animation 2D/3D, au jeu vidéo et à la réalité virtuelle. Et elle est amiénoise !

MOTION CAPTURE

Il s'agit d'un dispositif de captation de mouvements. Equipée d'un système de capteurs, la chorégraphie d'une danseuse est enregistrée et appliquée en live sur un avatar 3D.

EXTRAITS CHOISIS

Best of des projets filmiques 2021 des étudiants de la 1^{re} à la 5^e année de Waide Somme. Un survol didactique de la formation aux images numériques animées.

TRIPTYQUE ICONIC

À partir de trois 3 films réalisés par 3 étudiantes, il a été pensé un montage alterné sur 3 écrans. Un dialogue s'installe alors entre trois esthétiques expérimentales.

LA FAÇADE TOMBE

Eva Baudry / France / 2020

Court métrage expérimental / 03 min 09

Une plongée au cœur de la matière de ces mobiliers précieux comme de l'image numérique.

ELLES

Giulia Miazga / France / 2020

Vidéo 360° / 01 min 10

Une jeune femme se déplace à l'intérieur d'images miroir. Elle en perd l'équilibre et ses sens.

TRAIN FANTÔME

Elsa Macé / France / 2021

Film de réalité virtuelle adapté en 2D / 05 min 30

Un voyage dans un monde psychique à la fois refuge et prison qui se construit sur notre passage.





Assemblée Générale : Jeudi 24 mars à 17h

Rencontre : Vendredi 25 mars de 11h à 12h30 au centre ALCO
Les enjeux du soutien à la création numérique

Accès libre

HACNUM

Créé en 2020, HACNUM est le réseau national des arts hybrides et cultures numériques. Il rassemble aujourd'hui plus d'une centaine de membres à travers la France pour structurer, organiser et développer ces formes de création sur les territoires et à l'international.

Cette année, HACNUM organise son Assemblée générale ouverte en partenariat avec les Safra'Numériques et propose un temps de rencontres et d'échanges avec professionnels, artistes et institutionnels autour des enjeux de soutien à la création numérique.



INFOS PRATIQUES

LE SAFRAN

3 rue Georges-Guynemer – 80080 Amiens

HORAIRES ACCÈS AUX INSTALLATIONS

Mardi 22 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Mercredi 23 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Jeudi 24 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 19h
Vendredi 25 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 21h
Samedi 26 mars de 9h à 12h et de 13h30 à 20h

Numérisage le vendredi 25 mars à 19h

L'ensemble des propositions artistiques est accessible gratuitement, sauf **Avion Papier**, **Que du bonheur (avec vos capteurs)** et **Immersion** - Live A/V Interactif et Participatif

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

billetterie.safran@amiens-metropole.com

03 22 69 66 00

Billetterie en ligne :

billetteriesafuran.amiens.fr

www.amiens.fr/lessafranumeriques

Réagissez sur les réseaux sociaux

@ccLeSafran    

#safranumeriques

ACCÈS

En bus : N2 direction La Paix: arrêt Chardin

N3 direction Promenade: arrêt Berlioz

6 direction Saint Ladre: arrêt Chardin

L direction Pôle d'échanges Nord : arrêt Pôle
d'échanges Amiens Nord

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

Continuer sur l'avenue de l'Europe.

ADRESSES DE NOS PARTENAIRES

Mairie d'Allonville

13 Grande Rue - 80260 Allonville

Salle des fêtes de Cardonnette

2 place de l'Eglise - 80260 Cardonnette

Centre ALCO

8 bis avenue de la Paix - 80080 Amiens



