



# SAFRA NUMÉRIQUES

ARTS NUMÉRIQUES & NOUVELLES TECHNOLOGIES

21 > 25 MARS 23

EXPOSITIONS  
INSTALLATIONS  
SPECTACLES  
ATELIERS

ENTRÉE  
GRATUITE



**Amiens**  
[amiens.fr/lesafra](http://amiens.fr/lesafra)



Cette 7<sup>e</sup> édition des Safr'a Numériques vous réserve encore de belles surprises.

Alors laissez-vous surprendre et guider à partir de la question suivante : où sont nos racines ?

Cette année, un arbre a poussé dans le hall d'entrée. On pourra s'asseoir à ses pieds, et partager nos histoires. Belle entrée en matière avant de découvrir comment les artistes, par le prisme de leurs œuvres numériques, nous incitent à être plus attentifs à notre environnement.

Observer et comprendre le monde qui nous entoure, c'est aussi retrouver son âme d'enfant et l'enchantement qui l'accompagne.

Nous explorerons la magie dans les gestes du magicien, dans l'univers des entresorts ou dans une forêt enchantée. Nous réveillerons des animaux fabuleux et assisterons même à une éclipse !

Entre la Terre et le Cosmos des spectacles proposés, nous entendrons des tremblements de terre et voyagerons dans l'espace et le temps.

Nous prendrons le temps de nous reconnecter à notre propre corps, contempler, caresser et chuchoter.

Et pour ceux qui ne tiennent pas en place, nous pourrons jouer, chasser, dessiner, chanter, affronter et même éclater en poussière d'étoiles.

De quoi replanter nos racines au Safran, terre d'accueil pour toutes les pratiques artistiques, y compris numériques, assurément...

# SAFRA NUMÉRIQUES

ARTS NUMÉRIQUES & NOUVELLES TECHNOLOGIES

21 > 25 MARS 23

Numérisage .....	<b>4</b>
Installations extérieures .....	<b>5 - 8</b>
Spectacles .....	<b>9 - 12</b>
Installations .....	<b>13 - 40</b>
Rez de chaussée .....	<b>14 - 20</b>
- 1 .....	<b>21 - 30</b>
- 2 .....	<b>31 - 40</b>
Ateliers / Conférence .....	<b>41 - 44</b>
Chez nos partenaires .....	<b>45 - 46</b>
Mentions obligatoires .....	<b>47 - 48</b>
Infos pratiques .....	<b>49 - 51</b>



Rendez-vous le vendredi 24 mars à 19h  
pour le Numérissage des Safra'Numériques !

Suivi de :

**19h30**

Restitution d'un atelier « chorale » mené sur la semaine avec l'artiste Mylène Benoit, en lien avec son installation *L'aveuglement* – dans le centre d'Art.

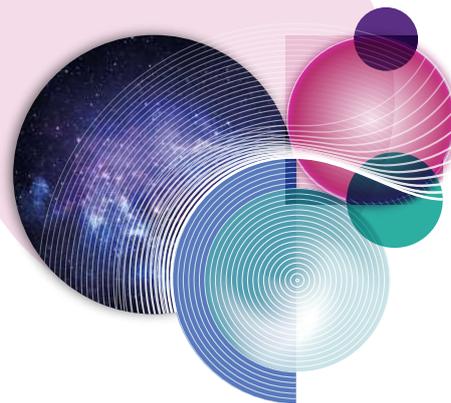
*Vous vous souvenez du concert de Verlatour aux Safra'Numériques 2022 ? Cette année c'est la figure emblématique de la scène électronique française, Arnaud Rebotini qui sera présent pour un show exceptionnel !*

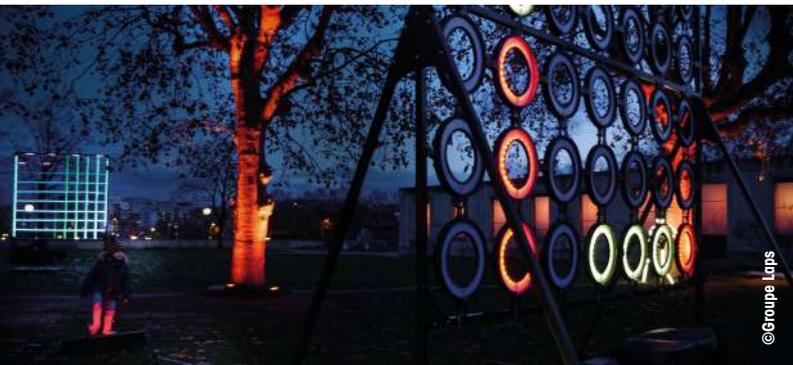
**20h**

Concert – *Arnaud Rebotini Live* gratuit depuis le toit du Safran.



# INSTALLATIONS EXTÉRIEURES





©Groupe Laps

©Julie Stephen Chheng



## LINE 4

Groupe LAPS (FR)

**Line 4** est une installation lumineuse et sonore, à la fois hypnotique et festive ! Sous la forme d'un jeu interactif où deux joueurs s'affrontent, laissez-vous embarquer dans l'univers du légendaire jeu de stratégie « Puissance 4 » internationalement connu depuis les années 70.

*Conception et réalisation : Thomas Veyssiere, Pierre Froment ;  
Son : Erwan Quintin ; 3D : Richard Le Bihan.*

## URAMADO

Julie Stephen Chheng (FR-Canada)

Venez découvrir les esprits de la Nature au sein d'une fabuleuse chasse au trésor en réalité augmentée, trouvez votre animal Totem et repartez avec le masque de votre esprit !  
Tel un pont fantastique entre deux mondes, l'un japonais et l'autre français où les créatures partagent une admiration commune pour la Nature.  
En téléchargeant l'application « Uramado AR », vous pourrez vous projeter dans ces mondes oniriques tout en questionnant de façon ludique nos différences et notre propre réalité.

**Poursuivez la chasse au trésor à la médiathèque de Cardonnette et à la bibliothèque Hélène Bernheim, des créatures y seront dissimulées !**



## ASSOCIATION FLAP

On ne change pas une équipe qui gagne !

FLaP est l'association fondatrice du **Cabaret Vert** à Charleville-Mézières, un des plus grands festivals de musiques actuelles français (125 000 festivaliers en 2022).

Cet éco-festival qui aura lieu du 16 au 20 août 2023 témoigne aussi du sens inné de la convivialité chez les Ardennais ! L'association FLaP et Les Safran'Numériques poursuivront leur collaboration avec l'aménagement artistique des parvis et esplanade Guynemer, pour le plus grand plaisir des habitants !

Y a plus qu'à espérer le soleil !



# SPECTACLES



@ Claire Huteau

@ Claire Huteau

Mardi 21 mars : 10h et 14h30

Mercredi 22 mars : 10h et 16h

À partir de 4 ans

 40 min

## ALLO COSMOS

Marc de Blanchard et Fanny Paris (FR)

Avec *Allo Cosmos*, Marc de Blanchard et Fanny Paris livrent un spectacle étonnant : une science-fiction chorégraphiée, mélange de danse, de mapping vidéo, de boucles électroniques et de sons synthétiques des années 80-90.

Deux scientifiques ont pour mission de trouver une nouvelle planète habitable pour l'être humain et au fil de leurs expériences et explorations, qui les mèneront tout droit vers les étoiles, se révèle un univers pop, coloré et décalé, peuplé d'animaux inconnus et de végétaux étranges...



DJ SET VINYLE - MAPPING VIDÉO



Salle polyvalente d'Allonville  
Vendredi 24 mars : 10h et 14h30 - Samedi 25 mars : 11h

À partir de 3 ans

 30 min

## SIESTE COSMIQUE

Marc de Blanchard (FR)

***Vivez une aventure spatiale unique !***

Un voyage musical et cinématographique au ralenti sur disques vinyles, mené par un « VDGJ » (Vidéo Disque Gourou Jockey).

Confortablement installé dans un décor hypnotique en apesanteur, visitez des contrées lointaines où le pied de l'homme n'a encore jamais posé l'oreille !

  
LE  
SAFRAN

Scène conventionnée

# INSTALLATIONS





©Quentin Chevrier



©Magalie Mobetie

## ANBA TÉ, ADAN KÒ

Magalie Mobetie (FR)

Partie à la rencontre de sa famille en Guadeloupe, Magalie Mobetie tente de briser une culture du silence : il n'y a pas eu de transmission de l'histoire de la traite négrière et de l'esclavage. Qu'advient-il de cette accumulation de non-dits ?

Les voix et les doubles fantomatiques de neuf parents sont placés sous un arbre en référence à l'arbre généalogique, mais également à la figure de l'Arbre de l'oubli. Évoquant l'idée d'un traumatisme qu'il fallait renier, Magalie souhaite aller à contre-sens en faisant le tour d'un arbre qui invite le spectateur à en faire de même, non pas pour oublier, mais pour savoir et partager.

## 0,005m<sup>3</sup> D'IDENTITÉ

Magalie Mobetie (FR)

La France compte parmi ses territoires de nombreux départements répartis sur l'ensemble du globe. De par leurs histoires et leurs cultures méconnues, des questions identitaires sont restées en suspens face au passé colonial.

L'installation interactive **0,005m<sup>3</sup> d'identités** invite de jeunes ultramarins de toutes origines à débattre sur la question : qu'est-ce que cela signifie, être français d'outre-mer ?

Cinq bouteilles de verres contiennent des témoignages qui peuvent être libérés par celles et ceux qui les ouvrent. Entre discours et sons des vagues, la complexité de la question identitaire est abordée autour de ces sociétés hétéronomes.



©Jisoo Yoo



©Sigrid Coggins

## JE(U)

Jisoo Yoo (Corée du Sud)

*Je(u)* transforme notre perception d'un « soi » en une figure fugitive, inconstante, éphémère.

L'installation joue sur l'évanescence de ce qui se produit lorsque le spectateur traverse l'espace de l'installation. En se dirigeant vers elle, on découvre un mouvement de particules qui semblent suivre les mouvements de l'air autour de notre corps. Puis, notre image apparaît furtivement, pour se dissoudre elle aussi et rejoindre le tourbillon de particules de l'air avant de se poser sur le sol et rejoindre celles des autres visiteurs passés avant nous, dans un perpétuel mouvement de temps et d'espace.

## UNCANNY SERIAL PORTRAITS

Sigrid Coggins (FR)

Dessin à l'aveugle : rencontrez l'artiste virtuellement et relevez son défi !

*Uncanny Serial Portraits VR* propose une intervention aux frontières du virtuel et du réel.

L'œuvre vous invite à une exploration des limites de territoires entre l'artiste et le visiteur, entre l'œuvre et le regardeur, le portrait et l'autoportrait, l'art et le non-art.



©Juliette Romens Le Havre

## L'AVEUGLEMENT

Myène Benoit (FR)

L'installation permet de transformer la voix en lumière.

Le comportement des projecteurs varie en fonction du timbre des voix et de la puissance vocale des visiteurs. Nous vous proposons de traverser cette expérience synesthésique et de composer, seul ou à plusieurs, votre propre partition vocale et lumineuse.

L'espace, transformé en grand instrument, s'animera au gré de vos improvisations.

## TOASTER BALL

Les Craffeurs (FR)

*Toaster Ball* est un jeu de sport arcade 1 contre 1, rapide à lancer et simple à utiliser avec les pieds !

Sautez sur les pédales et marquez des buts ! Vous affronterez vos amis dans ce tournoi peu conventionnel où les athlètes sont des grille-pains, et où les lois de la physique sont variables.

## ROTORING

Grégory Kogos (Allemagne)

*RotoRing* est un jeu de réflexion. À l'aide d'un contrôleur rotatif et d'un bouton, le joueur doit relever les défis en sautant d'un cercle à un autre afin d'éviter les ennemis et atteindre son but.

Le niveau de difficulté augmente progressivement au fur et à mesure que les ennemis apparaissent, il faudra donc faire preuve de dextérité et de concentration !



©Grégory Kogos



©Aurélié Herbert



©Bertrand Planes

## JARDINS À DÉFENDRE

Aurélié Herbert (FR)

**JAD (Jardins à Défendre)** fait référence à la lutte pour la préservation des jardins ouvriers d'Aubervilliers menacés de destruction suite à l'implantation sur le site de plusieurs projets d'urbanisme.

Cette installation prend la forme d'une jardinière sur laquelle sont disposés des blocs de béton. Si de prime abord la jardinière semble inerte, il suffit de se pencher, d'écouter et de toucher le béton pour se saisir des sons (enregistrés dans les jardins ouvriers) et des vibrations évoquant, de manière sous-jacente, la fragilité de la biodiversité face à l'expansion des infrastructures urbaines.

*Remerciement à l'équipe des espaces verts d'Amiens Métropole.*

## PINK VS BLUE

Bertrand Planes (FR)

**Pink vs Blue** est une installation interactive qui va vous replonger dans les années 90 grâce à son esthétique inspirée des bornes d'arcades.

Deux bumpers, l'un rose l'autre bleu, permettent à deux concurrents de s'opposer dans un bras de fer réinterprété. Il s'agit d'une version réadaptée d'un jeu que l'artiste avait programmé sur Amstrad 6128 en 1989.

Référence au jeu iconique **Red vs Blue**, le combat ici évolue et s'adapte aux chartes contemporaines.



©Dorita Belanger

## CORPS SONORES

Massimo Fusco & Fabien Almakiewicz (FR)

**Corps Sonores** est une installation sonore, visuelle et chorégraphique qui offre aux auditeurs et auditrices de tous âges une expérience dans un espace baigné d'une nappe sonore immersive.

Celles et ceux qui le souhaitent peuvent compléter l'expérience auditive par un massage relaxant. La rencontre par le toucher permet d'envisager un temps de partage et d'éveiller ses sensations corporelles afin de se reconnecter à son propre corps.

### Découverte des techniques somatiques et improvisations dansées :

Mercredi 22 mars : 16h - Samedi 25 mars : 10h30 / 15h / 17h - Durée 1h

Places limitées à 15 personnes - Gratuit.

Réservation conseillée : [billetterie.safran@amiens-metropole.com](mailto:billetterie.safran@amiens-metropole.com)



©S.Daste, K.Groupierre, A.Mazaud

## MIROIR

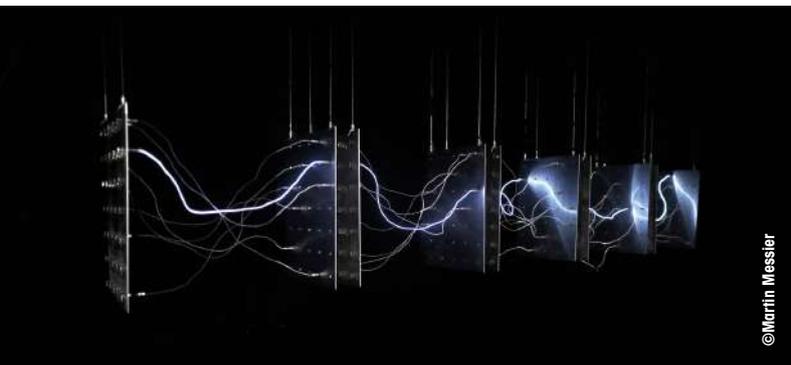
Sophie Daste, Karleen Groupierre, Adrien Mazaud (FR)

**Miroir** est une installation artistique en réalité augmentée de zoomorphie se référant à l'univers des entresorts pour faire naître l'extraordinaire !

L'illusion commence dès l'entrée du spectateur dans un univers victorien fantasmé. La mise en scène est importante dans la manière d'apporter l'illusion, elle est l'écran protégeant l'illusion de la réalité.

Entre cabinet de curiosités et attraction de la fête foraine de la Belle Époque, **Miroir** nous rappelle l'époque où sciences et mysticismes se mêlaient.

Avec l'invocation d'un nouveau surnaturel technologique, un animal totemique s'anime en temps réel, en superposition du reflet de son expérimentateur.



©Martin Messier

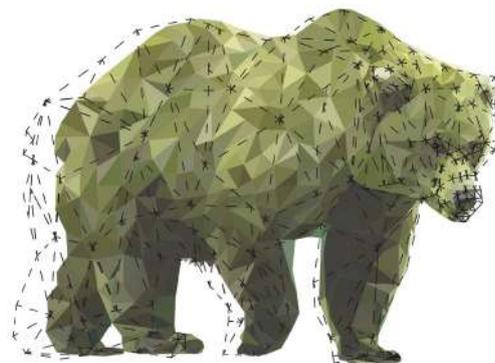
## IMPULSE

Martin Messier (Canada)

*Impulse* est une installation où le son et la lumière circulent selon une chorégraphie non-linéaire. Composée de cinq segments, chacun constitué de panneaux métalliques suspendus et reliés entre eux par des fils, l'œuvre s'active au gré d'une programmation lumineuse et sonore semi-aléatoire.

Martin Messier propose ici une analogie poético-technologique du fonctionnement du cerveau et du flux de la pensée, sous la forme d'une circulation d'énergie donnée à voir par des trajets lumineux se propageant d'un panneau à l'autre.

©DNMADE



## cOURSe-pOURSuite

DNMADE lycée Édouard Branly et Olivier Michel (FR)

Les compositions graphiques et numériques qui envahissent le couloir du -1, explorent la symbolique de l'ours sous forme de maillage polygonal (lowpoly).

Cette approche cherche à approfondir des liens et valoriser un don au Safran de 300 ours proposé par la recyclerie japonaise HAMAYA. Ce don a permis aux écoles, collèges, lycées, associations et habitants du quartier nord de s'approprier des ours en bois pour les transformer.

En attendant l'exposition collective dédiée à tous les ours en juin au Safran, découvrez quelques réalisations des étudiants en DNMADE 1 graphisme-édition du lycée Édouard Branly accompagnés par leurs professeurs Véronique et Frédéric Groseil et Olivier Michel, artiste-enseignant au Safran.



©Camille Scherrer

## 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, l'artiste, inspirée des montages suisses où elle a grandi, a choisi de jouer avec des effets de trompe-l'œil, d'échelle ou encore de camouflage. 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.



©Karleen Groupierre

## MÉGALOTOPIE

Karleen Groupierre (FR)

*MégaloTopie* est une installation interactive qui prend la forme d'un film augmenté permettant au spectateur d'intégrer en temps réel le court-métrage en tant que personnage central.

Cette œuvre explore la notion de mise en abîme, le tableau se retrouve dans le tableau et le regardant devient regardé, mettant ainsi en exergue le poids du regard quotidien que l'on pose sur soi et sur l'autre. Vous apprécierez l'ironie comique de l'œuvre.



## CHANTS MAGNÉTIQUES

Claire Williams (FR-Belgique)

À travers cette installation électro-mécanique, des fréquences sont captées en direct par une antenne au Royaume-Uni pour être traduites en infrasons, puis rendues visibles ici. Les variations électromagnétiques captées sont des phénomènes météorologiques qui peuvent nous signaler l'activité des aurores boréales, des séismes ou encore des orages ayant lieu à l'autre bout de la planète.

Ces ondes nourrissent en temps réel des bobines artisanales de cuivre qui activent des billes aimantées. Elles nous donnent à percevoir une partie des infimes énergies cosmiques qui traversent la terre.



## ÉCLIPSE

Romain Lalire (FR)

*Éclipse* est une anamorphose réalisée avec des hologrammes synchronisés. Il est question de point de vue, celui à travers lequel une éclipse peut exister, pendant un court instant. Ici, le processus est inversé : ce ne sont pas les astres qui se déplacent mais le spectateur qui doit trouver l'emplacement exact depuis lequel il pourra assister à ce phénomène.



©Cécile Rogue - ADAGP

## LE GESTE MAGIQUE

Romain Lalire (FR)

Vingt photographies noir et blanc parsèment les espaces du Safran, elles s'animent à travers un écran, en réalité augmentée.

Ces images révèlent le travail de manipulation nécessaire à la création d'illusions, ici, elles sont répétées sans cesse et mettent en valeur la précision nécessaire à leur création. L'écran fait office de fenêtre sur l'atelier du magicien, comme si nous pouvions assister, en quelques secondes, à la fabrique de l'impossible.

## A GUY UNDER INFLUENCE

Özgür Kar (Turquie)

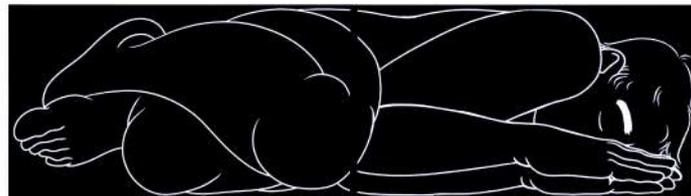
« L'œuvre de Özgür Kar *A guy under the influence* est une installation numérique et sonore qui se compose de deux écrans géants assemblés en longueur dans un format panoramique. Elle montre une figure masculine nue et couchée sur le flanc, le genou replié vers l'avant. Vulnérable et confiné à l'intérieur du cadre des écrans, nous ne savons pas s'il est endormi, rêveur ou éveillé. Une observation attentive permet néanmoins de percevoir le mouvement subtil des yeux clos et des sourcils. L'œuvre s'anime lorsqu'il commence à fredonner laconiquement des paroles indistinctes avec des mots inintelligibles, parfois chante dans une boucle infinie et poétique.

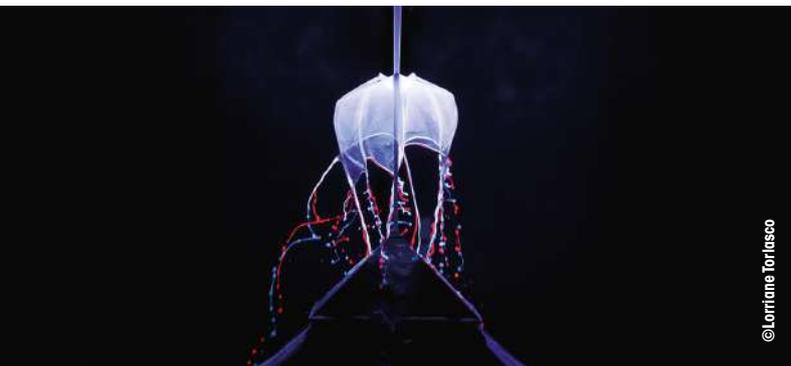
Dans cette œuvre imposante et poétique, Özgür Kar parodie la fatigue accrue provoquée par les promesses creuses de connections sociales et affectives des outils numériques, et interroge notre rapport à l'identité et à la solitude contemporaine. »

Edouard Montassut

*Œuvre issue de la collection du FRAC Picardie Hauts-de-France (acquisition en 2023).*

©Galerie Édouard Montassut, Paris





©Lorriane Tortasco



©Caroline Delieutraz

## PULSE

Tristan Ménez (FR)

Tristan Ménez développe avec **Pulse** un nouvel environnement sonore et visuel, composé d'une série de quatre fontaines, au milieu desquelles le visiteur est appelé à déambuler.

L'ensemble de ces sculptures forme un ballet de perceptions visuelles, sonores et lumineuses qui rendent visible l'invisible. La vibration des basses rythme les mouvements hypnotiques de ce matériau liquide insaisissable, ces gouttes d'eau en suspension, qui captent l'attention et fascinent par la variation perpétuelle de formes qu'elles génèrent. Une métaphore sensible du cycle du vivant.

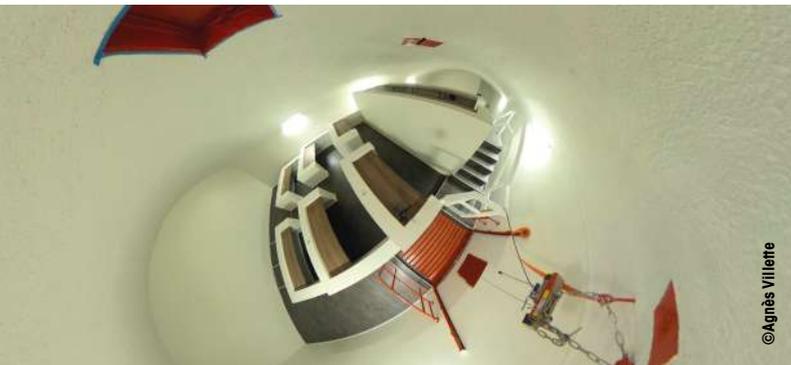
## JE TE RELAXE EN TOUCHANT DES ŒUVRES

Caroline Delieutraz (FR)

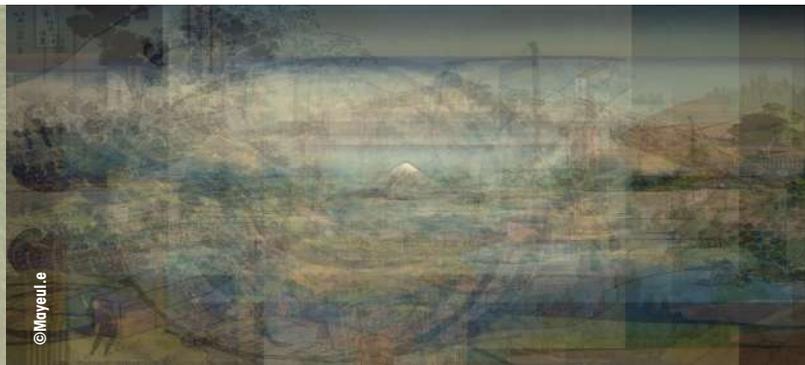
En détournant l'interdiction classique de « toucher les œuvres », **Je te relaxe en touchant des œuvres** est une réaction au contexte anxiogène de la pandémie et à la fermeture des expositions. Il s'agissait de jouer avec les contraintes imposées par la situation et replacer d'une manière aussi étrange qu'inédite, le corps et les sensations physiques au cœur de l'expérience de l'art. Cette œuvre vidéo convoque l'ASMR\* afin d'expérimenter des œuvres d'art du point de vue de leur manipulation et de leur pouvoir de relaxation. Tentez l'exploration...

\*ASMR : (Réponse Sensorielle Méridienne Autonome) : expérience psychologique dont le but est de provoquer une relaxation intense.

En collaboration avec Behind The Moons. Une production du Studio 13/16 – Centre Pompidou



©Agnès Villette



©Mayeul.e

## BETA BUNKER

Agnès Villette & Grégoire Dupond (FR)

Dans notre ère de digitalisation de l'information, de miniaturisation des technologies, les souterrains, les caves et les bunkers sont devenus des refuges pour les machines, les robots et les ordinateurs qui stockent le data. La Suède a hérité de nombreux bunkers nucléaires de la guerre froide.

Le bunker XXXX (le nom du lieu ne peut pas être divulgué pour des raisons de sécurité) est perdu au milieu des terres agricoles et des lacs, caché sous une montagne de granit. Participant à un retour paradoxal vers le passé, les caves et les bunkers sont devenus de nouveaux centres de pouvoir, loin du contrôle des états et de la curiosité du public.

## VUE COMPOSITE DU MONT FUJI

Mayeul.e (FR)

La série d'estampes de Katsushika Hokusai, *les 36 vues du mont Fuji*, raconte le parcours de l'artiste autour de la montagne.

Un regard porté sous tous les angles, sur un imposant paysage qui fait l'identité du pays. Et si l'on pouvait reconstruire la montagne et tourner autour, comme une photogrammétrie générée d'après ses dessins épurés ?

Observé de loin, depuis l'Occident, à une autre époque, ce total de 45 estampes téléchargées sur Wikipédia a été fusionné dans une courte boucle vidéo qui s'anime sous vos yeux.



## THE MAMORI EXPEDITION

Els Viaene (Belgique)

*The Mamori Expedition* catapulte le spectateur au milieu de la forêt amazonienne et l'invite à explorer le fleuve et ses sons de manière très tactile.

Une installation en bois reproduit le chemin suivi par l'artiste lors d'une expédition à travers la forêt amazonienne brésilienne.

Les trois bras en bois de la sculpture sont une maquette du fleuve Amazone et sont remplis d'eau. Grâce à un casque et à un bâton en forme de marteau, l'« hydrophone », il devient possible « d'entendre » l'eau ! En mettant et en déplaçant le bâton dans l'eau, vous pourrez ainsi découvrir les sons enregistrés lors de son expédition.

©Els Viaene



## OÙ SONT NOS RACINES ?

Claire Sauvaget (FR)

Entrez dans l'œuvre *Où sont nos racines ?* et laissez-vous émerveiller par la poésie de ces mondes flottants où poussent des racines vers le haut ou vers le bas, rappelant l'univers de Hayao Miyazaki, ou les sculptures de l'artiste coréenne Lee Bull.

Sommes-nous face à la naissance d'un monde qui croît, qui s'urbanise ou au contraire qui se désertifie, qui se détruit, pris au vent d'un manque de ressources comme électricité ?

©Erell Combet



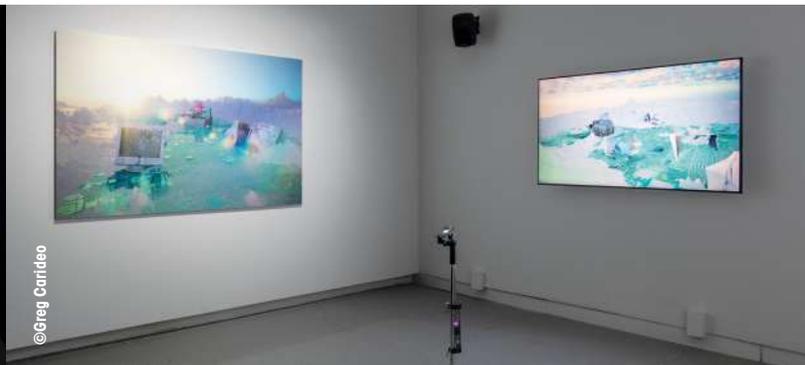
©Gregoire Edouard

## TIPPING POINT

Barthélemy Antoine-Loeff (FR)

En 2014, le glacier islandais Okjökull s'éteint et est reconnu comme le premier glacier au monde « officiellement » disparu du fait des bouleversements climatiques et des pressions de l'être humain sur le système terre.

L'installation *Tipping Point* est un hommage sensible et poétique à ces glaciers mourants. Il met en scène la naissance d'un glacier artificiel sous perfusion, un glacier de culture qui grossira le temps de l'exposition, alimenté par un goutte à goutte. À la fois expérience fictionnelle de laboratoire, ironie d'une tentative de réparation du climat, fragile objet de collection, cette vanité contemporaine évoque notre désir d'immortalité.



©Greg Carideo

## OBJETS-MONDE

Sabrina Ratté (Canada)

*Objets-monde* s'intéresse aux traces que laissent les humains sur l'environnement ainsi qu'à la manière dont celles-ci deviennent une partie intrinsèque de notre écosystème.

Des objets laissés à l'abandon, tels des voitures ou des écrans d'ordinateur, ont été capturés avec l'aide de la photogrammétrie afin de créer un collage vidéo composé d'extraits du réel.

Re-contextualisés dans des proportions démesurément grandes au sein de paysages vus de loin, ces rebus s'imposent telles des ruines d'architectures monumentales. L'absence de vie ainsi que l'ambiance lumineuse de l'œuvre créent une tension entre sentiment apocalyptique et nostalgie, entre nature idéalisée et présence indélébile des traces humaines.



@Golnaz-Behrouznia

## APPARITIONS #2

Golnaz Behrouznia (Iran)

**Apparitions #2** est une installation minérale qui alterne une série de dessins tour à tour tracés ou gravés à la surface des pierres.

Ces « fossiles » laissent entrevoir l'Histoire alternative d'organismes issus d'un futur imaginaire ou la préfiguration d'espèces hybrides non répertoriées que seul un voyage au centre de la terre nous permettrait de rencontrer.

Cette installation invite le visiteur à s'approprier une fiction anticipative du devenir des êtres vivants, des faunes et des flores où les milieux naturels se sont transformés suite aux interventions humaines des derniers siècles.



# ATELIERS & CONFÉRENCE



## MINI LAB (Salle aquarium)

Sacha Sakharov

L'Atelier de Sacha est un espace laboratoire pour les enfants. Les participants inventent, dessinent, fabriquent en utilisant des matériaux de récupération, des instruments scientifiques et les machines poétiques conçues par Sacha Sakharov au fil de sa pratique de médiation avec le jeune public.

Entrée libre en continu le samedi 25 mars : 10h30 à 12h et 13h30 à 17h45.

## MODULOFONT (Salle infos)

Benoît Wimar

Cet atelier vous propose une initiation à la création rapide de forme et de typographie pixel ou modulaire grâce à l'outil en ligne ModuloFont.

Durée 45min - À partir de 10 ans.

Samedi 25 mars : 10h / 11h / 15h / 16h / 17h.

## WAIDE SOMME (Salle paprika)

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 !

Atelier **Sculpte et Anime** : découverte du logiciel de création de personnages et d'animation 2D.

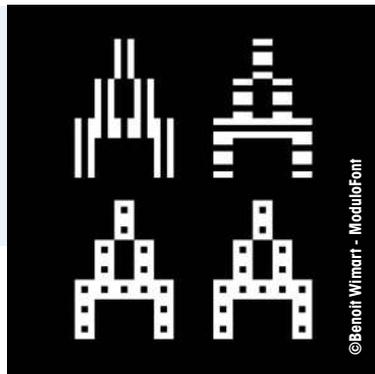
Test de **jeux vidéo** : venez tester les jeux vidéo créés par les étudiants.

Entrée libre en continu le samedi 25 mars : 9h à 12h et 13h30 à 18h.

## UNILASALLE (Hall)

Présentation du Makerspace de l'école d'ingénieurs amiénoise : impression 3D, stylos 3D, robotique.

Entrée libre en continu le samedi 25 mars : 9h à 12h et 13h30 à 18h.



©Benoît Wimar - ModuloFont



©Claire Sauvaget - Mondes Miniatures

## MONDES MINIATURES

Claire Sauvaget

Notre planète recèle d'une multitude de mondes à différentes échelles.

En lien avec l'œuvre *Où sont nos racines ?*, Claire Sauvaget proposera aux participants adultes comme enfants de créer leurs propres sculptures miniatures à partir de matériaux naturels et de déchets plastiques liés à l'impression 3D.

Adultes / Enfants à partir de 6 ans.

Samedi 25 mars : 10h à 12h.

Sur réservation : [cardonnette.biblio@orange.fr](mailto:cardonnette.biblio@orange.fr)

## URAMADO

Atelier création de masques en lien avec l'installation de Julie Stephen Chheng *Uramado*. Des esprits de la nature se cachent jusqu'à Cardonnette !

Mercredi 22 mars : 14h et 16h - Enfants à partir de 5 ans

Sur réservation : [cardonnette.biblio@orange.fr](mailto:cardonnette.biblio@orange.fr)

Jeudi 23 mars : 14h - Théâtre du Safran

## MATIÈRE À PENSER

Proposition d'Aurélié Herbet &amp; Camille Prunet

La matérialité du numérique n'apparaît pas de façon évidente. Souvent perçues comme nuageuses et virtuelles, les informations numériques doivent pourtant être stockées et diffusées.

Pour preuve, le matériel informatique, bien présent dans notre quotidien, fonctionne grâce à des métaux précieux que nous allons chercher loin sous terre (or, argent, platine, palladium). Et le "cloud", dont on nous vante la simplicité et le caractère immatériel, s'avère énergivore, comme en témoignent les immenses entrepôts et bunkers climatisés hébergeant les serveurs de données.

Ainsi, on oublie souvent l'impact environnemental de cette matière numérique qui est bien tangible. Plutôt que de placer le numérique du côté de l'immatérialité et de l'artifice, les œuvres présentées invitent à plonger dans cette matière numérique et à comprendre comment celle-ci nous permet de nous reconnecter aux éléments naturels qui lui ont permis d'advenir.

La conférence *Matière à penser* s'appuie sur l'exposition des œuvres de Golnaz Behrouznia, Caroline Delieutraz, Aurélié Herbet, Mayeul.e, Claire Sauvaget, Agnès Villette et Grégoire Dupond ; sous le commissariat de Camille Prunet dans le cadre des Safran/Numériques.

CHEZ  
NOS PARTENAIRES

## FRAC PICARDIE

Le FRAC Picardie laisse Carte blanche à l'artiste Jacques Perconte à découvrir du 21 mars au 03 juin. Figure majeure des arts numériques et de l'avant-garde cinématographique française des années 90, Jacques Perconte proposera une traversée chronologique de son œuvre.

**Ouvert du mardi au samedi de 14h à 18h (entrée libre et gratuite).**  
45 rue Pointin - 80000 Amiens

## UPJV – UFR DES ARTS

Rendez-vous à l'UFR des Arts (UPJV) pour voir l'exposition **MUR/MUR** de Franck Dubois du 09 mars au 25 septembre où une onde sonore dessinée prend place sur les 29 mètres du TLW (The Long Wall – mur et espace d'exposition).

« *Nous entendons en toute chose, tout espace, une polyphonie, nous sélectionnons ce que nous reconnaissons, notre ouïe n'est pas exercée, celle de Franck Dubois l'est.* »

**Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 19h (entrée libre et gratuite).**  
30 rue des Teinturiers - 80000 Amiens

## ESAD

Lundi 20 et mardi 21 mars : conférences « **Archives, collections** ».  
Du 02 au 23 mars : exposition **EsadType 2021-2023** (projets des étudiants).  
40 rue des Teinturiers - 80000 Amiens

## MICRO-FOLIE

Puisque les Safra'Numériques c'est aussi l'occasion d'apprendre, le Safran et la Micro-Folie de l'Odyssée s'allient pour faire découvrir à des groupes scolaires les arts numériques !

## MÉLODIE EN SOUS-SOL

À Mélodie en Sous-Sol, ce sont des illustrations sonores collectives qui vont être créées à partir de représentations de la mer ou de la lune... Ils seront accompagnés par Cécile Harleaux et Nasser Mokkadem.

### Line 4

Commande de la Fête des Lumières 2021.

### Uramado

Autrice et réalisatrice : Julie Stephen Chheng ; Réalisateur/Animation : Thomas Pons ; Animateur : Antoine Presles ; Développeur : Julien Hognon. Réalisé à l'atelier Volumique dirigé par Etienne Mineur, Paris. Avec le soutien de la Villa Kujoyama, du Musée de la Chasse et de la Nature, de Digital Choc, de l'Institut Français et de la Fondation Bettencourt.

### Allo Cosmos

Regard extérieur : Marie Bout (Compagnie Zusvex) Régisseur : Thomas Bloyet. Scénographie Grand Géant, programmation Morgan Bertuf, costumes Joséphine Gravis, aide à l'écriture Isabelle Le Gros. Production : L'Armada Productions / Coproduction : Le Triangle, Rennes (35) La Seine Musicale / Chorus des Hauts-de-Seine (92) Le 9-9bis, Oignies (62). Soutien : Ministère de la Culture - DRAC Bretagne Centre chorégraphique national de Rennes et de Bretagne.

### Sieste Cosmique

Production : L'Armada Productions est soutenue par la Région Bretagne, le Département d'Ille-et-Vilaine, Rennes Métropole et la Ville de Rennes.

### Anba té, adan kò

Produit par Le Fresnoy, studio national des arts contemporains. Accompagnement : L'ensemble de l'équipe du Fresnoy, studio national des arts contemporains. Athina Tsangari, Daniel Dobbels et Madeleine Vandoren ; Ingénieure son : Valentine Gelin ; Programmation unity : Alexis Hallaert ; Aide manuel et lecture : Brice Nouguès, Julie Everaert, Ines Pujol et Kévin Le Dû ; Documents généalogiques : CM98 – anchoukaj.org Avec la participation des familles Mobetie, Gamon, Nirelep, Denecy et Gob.

### 0.005m<sup>3</sup> d'identité

Accompagnement : Nicolas Lissarrague, Clarisse Bardiot, Pierre-Jean Moreau, Carlijn Juste, Antonin Jousse, Blaise Cognac ; Réalisation de la structure : Bruno Dupire ; Aide à la programmation : Yoël Pépin Avec l'aide de l'association Wi Bash, association étudiante ; Avec la participation de Pablo, Andréa, Nicolas, Miguella, Timothée, Laurine et bien d'autres.

### Je(u)

Une production Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, 2022.

### L'aveuglement

Conception : Mylène Benoit ; Equipe de création : Mylène Benoit, Magda Kachouche, Juliette Romens et Antoine Villerey ; Programmation informatique : Antoine Villerey ; Expertise vocale et chorale : Jean-Baptiste Veyret-Logerias ; Administration, production : AlterMachine / Noura Sairour & Carole Willemot ; Production : Contour Progressif ; Coproduction L'échangeur / CDCN - Hauts-de-France ; Avec le soutien du DICREAM.

### ToasterBall

Production : Les Crafteurs ; Distribution : Random Bazar.

### RotoRing

Production : Grégory Kogos ; Distribution : Random Bazar.

### Corps sonores

Création : Massimo Fusco ; Interprétation : Fabien Almkiewicz ; Conception du bain sonore : Vanessa Court ; Composition des pastilles sonores : King Q4 ; Scénographie : Smarin ; Production et diffusion : Manakin / Lauren Boyer, Leslie Perrin, Adèle Tourte et Margot Guillem. Production CORPS MAGNÉTIQUES ; Coproduction 3 bis f, Lieu d'arts contemporains - résidences d'artistes - Centre d'art à Aix-en-Provence ;

Résidence de création menée au Domaine de Kerguéhennec - département du Morbihan ; Fondation Royaumont.  
Avec le soutien de la Sacem et le mécénat de la Fondation Daniel et Nina Carasso. Mécène stratégique de la Fondation Royaumont, la Fondation Daniel et Nina Carasso, sous l'égide de la Fondation de France, soutient ses projets de création artistique, l'émergence et l'accompagnement de ses artistes ainsi que le renforcement de la coopération entre sciences humaines et pratiques artistiques ; Chartreuse de Neuville - Centre Culturel de rencontre ; CCNN - Centre chorégraphique national de Nantes, dans le cadre de l'accueil studio ; Projet ayant bénéficié du dispositif de résidence « La Fabrique Chaillot » Chaillot - Théâtre National de la danse Paris.

#### Impulse

Direction artistique, musique et programmation visuelle Martin Messier ; Conception matérielle et fabrication Thomas Payette, Maxime Bouchard (HUB Studio) ; Électronique Nathanaël Lécaudé ; Aide technique Laura-Rose Grenier, Dominique Hawry ; Support Conseil des arts et lettres du Québec.

#### In The Woods

Software : Mathieu Cherubini.

#### Chants magnétiques

Collaboration : Louis Stéphane (Souffleur de verre).

#### Éclipse

Conception /Création Vidéo : Romain Lalire ; Musique : « Eclipse » d'Alexandre Abdili ; Production : Studio de l'imaginaire.

#### Le geste magique

Production : Studio de l'imaginaire ; Conception/ Création photos et vidéos : Romain Lalire ; Création de l'application Realities : Sébastien Splitter Macok ; Design logo et interface : ALXDESIGN.

#### Pulse

Direction artistique, création sonore et visuelle : Tristan Ménez ; Conception technique : Collectif Manoeuvre, Mille au Carré, Thomas Blouet ; Programmation : Jacques Bouault.  
Pulse est une création originale de Tristan Ménez, accompagnée et produite par Electroni[K], en coproduction avec Stereolux, Station Mir et l'ASCA avec le soutien de la Région Bretagne dans le cadre de l'aide à la production mutualisée.

#### The Mamori Expedition

Concept, audio-enregistrement & Réalisation : Els Viaene ;  
Maquette en bois : Joenes Verschuren  
Coproduction : Netwerk Aalst.  
Avec le soutien des autorités flamandes, Q-O2 et Werktank.

#### Tipping Point

Installation créée avec le soutien du Maif Social Club, l'aide précieuse de Zinc, Mod'Verre et Résonance Numérique ; Remerciements : Julie Sicault-Maillé, Maurine Montagnat-Rentier, Antoine Meissonnier, Chloé Tournier.

#### Objets-monde

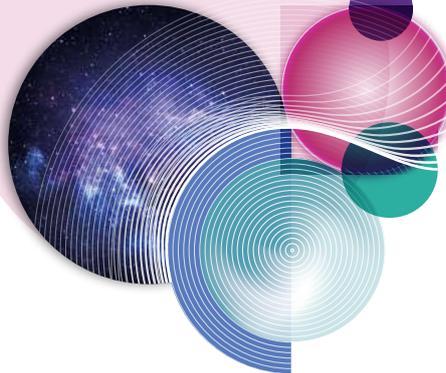
Système interactif : Guillaume Arseneault ;  
Musique : Roger Tellier-Craig.

#### Apparitions #2

Résidence de création : CIRPAC, Centre de recherche des arts de la pierre, Mairie de Saint Bénézet, Expérimentation/création avec le minéral, juin 2014. Avec le soutien des Mille-Tiroirs – Xavier Malbreil. F.



# INFOS PRATIQUES



## LE SAFRAN

3 rue Georges-Guynemer – 80080 Amiens



### HORAIRES ACCÈS AUX INSTALLATIONS

Mar. 21 mars : 9h - 12h et 13h30 - 19h

Mer. 22 mars : 9h - 12h et 13h30 - 19h

Jeu. 23 mars : 9h - 12h et 13h30 - 19h

Ven. 24 mars : 9h - 12h et 13h30 - 22h

Sam. 25 mars : 9h - 12h et 13h30 - 19h

### Numérisage le vendredi 24 mars à 19h

Suivi de : restitution de l'atelier « chorale » avec l'artiste Mylène Benoit à 19h30 (au Centre d'Art).  
Concert d'Arnaud Rebotini à 20h (à l'extérieur).

### RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Toute la programmation des Safran'Numériques est GRATUITE hormis les deux spectacles : **Allo Cosmos** de Marc de Blanchard et Fanny Paris et **Sieste Cosmique** de Marc de Blanchard (billets de 4.50€ à 7.50€).

[billetterie.safran@amiens-metropole.com](mailto:billetterie.safran@amiens-metropole.com)  
03 22 69 66 00

Billetterie en ligne :  
[billetteriesafraan.amiens.fr](http://billetteriesafraan.amiens.fr)  
[www.amiens.fr/lessafranumeriques](http://www.amiens.fr/lessafranumeriques)

### 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.

### Réagissez sur les réseaux sociaux

@ccLeSafran



#safranumeriques





LE SAFRAN - 3 rue Georges Guynemer - 80080 AMIENS  
03 22 69 66 00 - [www.amiens.fr/lessafranumeriques](http://www.amiens.fr/lessafranumeriques) - ccLeSafran    

