



(S)
LE
SAFRAN
Scène conventionnée

19 - 23 OCTOBRE 2021

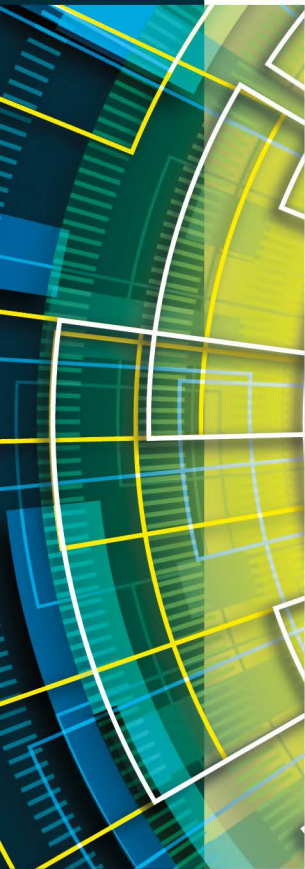
SAFRA'NUMÉRIQUES

ARTS NUMÉRIQUES ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

EXPOSITIONS - INSTALLATIONS - SPECTACLES - ATELIERS

Amiens
amiens.fr





Une année supplémentaire sans Safra'Numériques... Impensable !!!

Nous aurions pu passer de mars 2020
à mars 2022, en un claquement
de doigt numérique, mais ce serait
mal nous connaître !

5 ans, ça se fête, c'est symbole
de solidité en mariage,
alors entre vous (13 000 personnes)
et nous (100 personnes)
impossible de le nier c'est du solide.

Pour cette édition qui aura
exceptionnellement lieu
du 19 au 23 octobre,
nous serons au Safran
et chez des petits privilégiés,
en petit comité,
pour mieux revenir en mars 2022
et vous offrir un Safra'Numériques
comme vous l'aimez et plus encore.

Retrouvez la programmation
dès maintenant sur :

www.amiens.fr/Lessafranumeriques

SPECTACLES





Mardi 19 octobre : 9h - 14h30 - 16h30 & 20h30

Mercredi 20 octobre : 9h - 11h & 16h30

À partir de 13 ans

Jauge réduite à 14 personnes



1h15

THE ORDINARY CIRCUS GIRL

Compagnie Fheel Concepts

Corinne Linder & Nicolas Quetelard

The Ordinary Circus Girl est une expérience sensorielle qui associe la réalité virtuelle à la performance circassienne. Une expérience physique où la limite entre réel et irréel devient presque palpable.

C'est la chute qui mit fin à la carrière d'artiste de Corinne Linder.

Basé sur cette expérience, ***The Ordinary Circus Girl*** relate la sempiternelle question du risque, de la chute, qui touche tous ceux dont le corps est un outil de travail.

Trois dates supplémentaires sont programmées par nos amis du Cirque Jules Verne :

> Mardi 19 octobre à 11h et 18h30 | Mercredi 20 octobre à 14h30

Rapprochez-vous de leur billetterie.



Vendredi 22 octobre : 9h15 - 10h30 & 14h30

Samedi 23 octobre : 10h - 14h & 16h

45 min



À partir de 5 ans

LES MURMURES D'ANANKÉ

Collectif ARpiS

Kannelle. P & Kilian et l'aUtRe

Au fin fond d'une forêt paisible, un vieil homme vit un quotidien solitaire aux abords d'un marécage lugubre. Alors qu'il décide d'égayer son paysage en offrant aux eaux boueuses des origamis colorés, il découvre dans l'une d'entre elles une petite fille pure et sauvage. Il la recueille et se porte garant de son éducation.

Les années passent, la jeune fille devient curieuse et créative.

Un soir, comme chaque soir, le grand-père part... mais ne reviendra pas.

S'en suit alors une quête époustouflante pour cette jeune et courageuse héroïne.

INSTALLATIONS

SAFRAN



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 Georges Guynemer

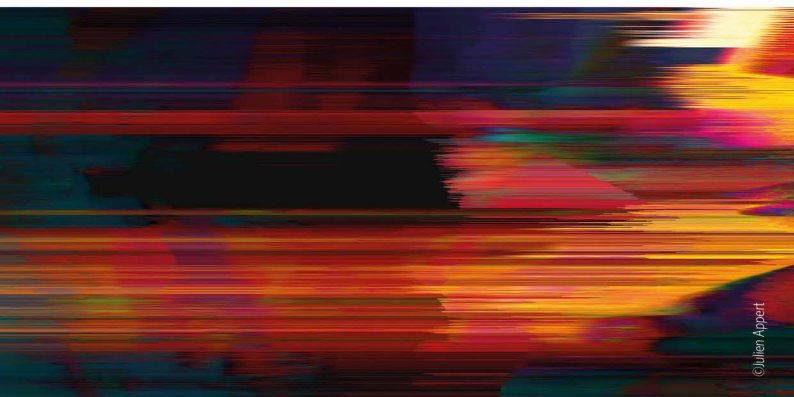
DISTILLERIE D'IMAGES

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.

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



©Julien Appert

LA CAVERNE Julien Appert (France)

La Caverne est une installation lumière et vidéo présentée par Julien Appert, artiste vidéaste. Sur un écran central apparaissent des formes colorées et abstraites qui se transforment lentement, indéfiniment. Cet écran est une fenêtre qui propose une vision de la mutation, un monde où les formes et couleurs sont étirées par le temps. C'est un paysage abstrait qui glisse en permanence vers une nouvelle apparence.

La Caverne est un tableau vivant, non figuratif qui expose le doute sur la limite fragile entre ce que l'on voit et ce qui est réellement.



© 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 fantasmes technologiques béats et peurs de la perte de contrôle.

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

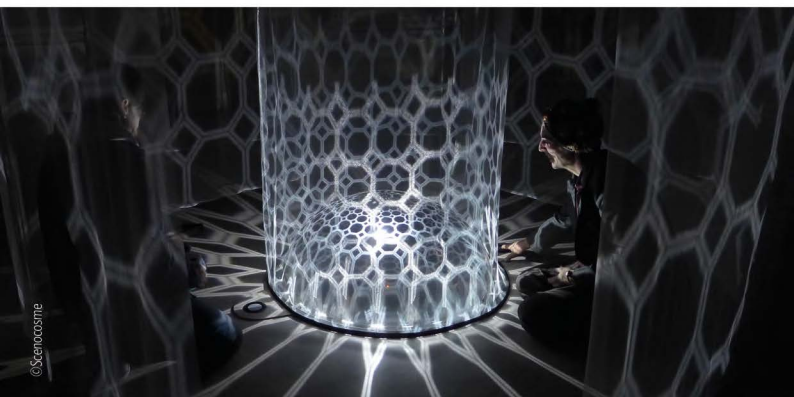


SMING Studio Superbe (Belgique)

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 pour être ensuite analysée, modifiée pour se transformer en un chœur complet, du baryton à la soprano. Chaque écran est une voix de ce chœur créée 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.
Avec l'aide de Les Tombées de la nuit, La Fédération Wallonie Bruxelles, Flagey,
la Fondation Mons 2025, MARS (Mons arts de la scène) and Kikk Festival.*



CYCLIC

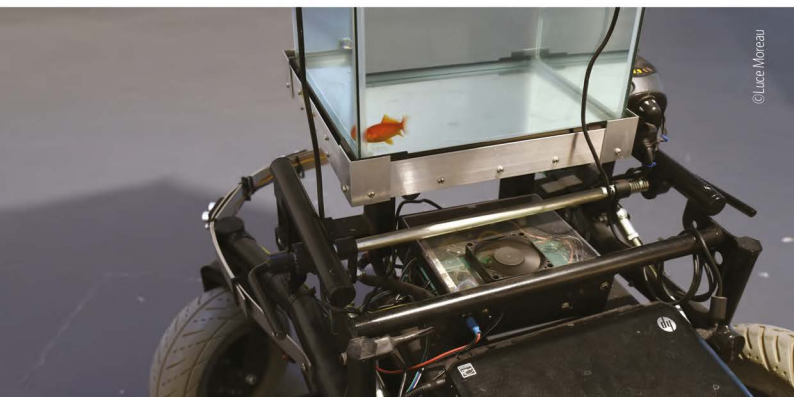
Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt (France)

Cyclic est une œuvre interactive qui invite les spectateurs à s'asseoir ensemble autour d'un foyer symbolique pour déclencher et vivre à plusieurs une expérience artistique immersive, visuelle et sonore. Avec cette œuvre numérique, les scénarios évoluent en fonction du toucher, de l'énergie électrostatique produite par l'individu ainsi que de l'ensemble des spectateurs qui se donnent la main.

Une performance éphémère nourrie par l'énergie de tous.

Un voyage hypnotique et graphique en constant renouvellement.

Coproduction et soutien : Fondation bullukian (Fonds de soutien pour la création), [SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Auvergne Rhône-Alpes, Ville de St Etienne.



Découverte partagée : Lab Gamerz

MACHINE 2 FISH V2

Collectif Dardex
Quentin Destieu et Sylvain Huguet (France)

Machine 2 Fish 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 une 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.



À partir de 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.



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.



HARUSPICES

Jonathan Pêpe (France)

Haruspices emprunte son titre à l'art divinatoire étrusque consistant à lire l'avenir dans les entrailles d'animaux. Celle ou celui qui exerçait cette pratique servait d'interface entre les humains et les dieux. De la même manière, l'artiste a voulu représenter les entrailles d'une machine. Composé d'une cage thoracique rigide à laquelle sont adjoints quatre organes en silicone, l'engin pulse au rythme d'humeurs déterminées par des flux d'informations, en temps réel, provenant des réseaux sociaux (les posts les plus populaires de Twitter) avant de déclencher une prédiction prenant la forme d'une courte phrase construite aléatoirement depuis les posts Twitter.

Ingénierie - Programmation - Robotique : Frédéric Largillière | Partenaires : L'équipe DefRoSt, INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique), Numédiart, UMONS (Université de Mons) et Le Fresnoy, Studio National des arts contemporains. | Avec le soutien de : la DRAC Hauts-de-France, DICREAM (CNC, aide au développement et aide à la production), la SCAM (Brouillon d'un rêve, Pierre Shaeffer).



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 rappellent 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.



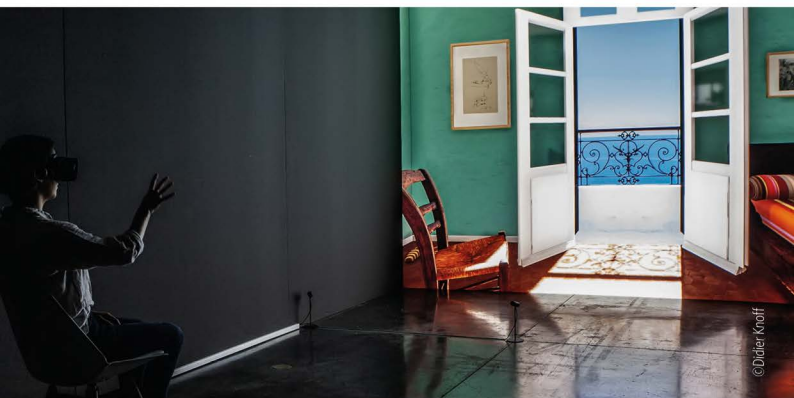
Découverte partagée : Electroni[k] / Maintenant Festival Rennes

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. Avec cette installation, **ATLAS** cherche à provoquer une réflexion sur l'urbanisme, l'architecture et leur influence 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.



©Dider 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 donne à voir cette pièce
de manière intimiste.

Lecture, repos, contemplation, chacun choisi son voyage,
équipé de casques audio et de réalité virtuelle

*Avec le soutien: Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains, 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 Matamoros, directrice du Musée d'Art Moderne de Collioure.*



CRÉATION SAFRA'NUMÉRIQUES

HARMONIE CONTRE-TENDUE

Cléa Coudsi & Eric Herbin (France)

De septembre 2019 à février 2020, 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.



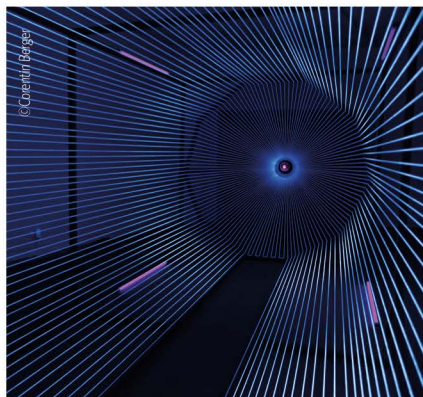
©Aram Boghosian

LIGHT SPRAY Matthieu Tercieux (France)

Light Spray est un dispositif né de la collaboration entre le programmeur Matthieu Tercieux et le street-artiste Cart'1.

En détournant des outils venant de l'univers du jeu vidéo comme le kinect ou le wiimote, l'artiste Cart'1 réalise du graffiti en vidéoprojection. Une immersion complète permettant de découvrir les sensations et effets similaires aux bombes de spray.

Venez vous essayer au vandalisme digital et repartez avec les stickers de vos créations !

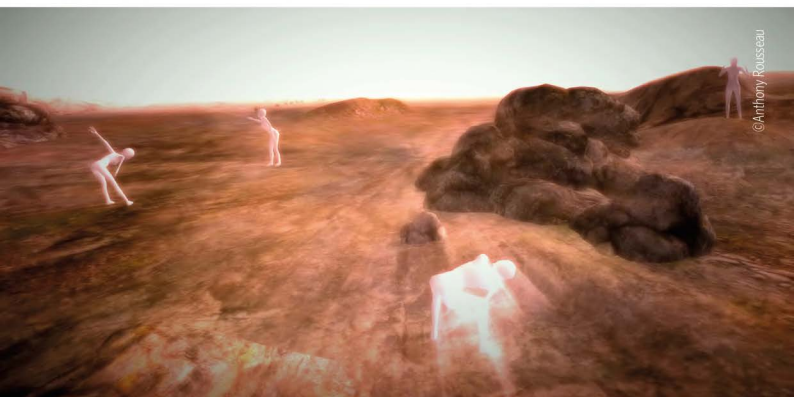


BLACK WIDOW Djeff Regottaz (France)

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.



HOMO BULLA Anthony Rousseau (France)

Homo Bulla est une installation interactive qui intègre le souffle du spectateur comme moyen d'exploration et d'activation de séquences audiovisuelles. En soufflant sur un micro, le spectateur va déclencher diverses séquences représentant l'origine du monde. Il active alors un parcours animé qu'il module via son souffle.

Ici, la question du souffle comme moyen d'interaction fait écho à l'installation emblématique de Edmond Couchot, de Michel Bret et de Marie-Hélène Tramus : *Je sème à tout vent* (1990). **Homo Bulla** met en place un dialogue simplifié et immédiat entre l'Homme et la Machine pour générer une œuvre ouverte.

Ce projet a reçu le soutien financier de Pictanovo (Fonds Expériences Interactives), la Ville de Lille, la Scam (lauréat bourse Pierre Schaeffer), la Drac Hauts-de-France, le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, l'Imaginarium et l'association COMBO.



2611282 © Mathilde Lavenne

TROPICS

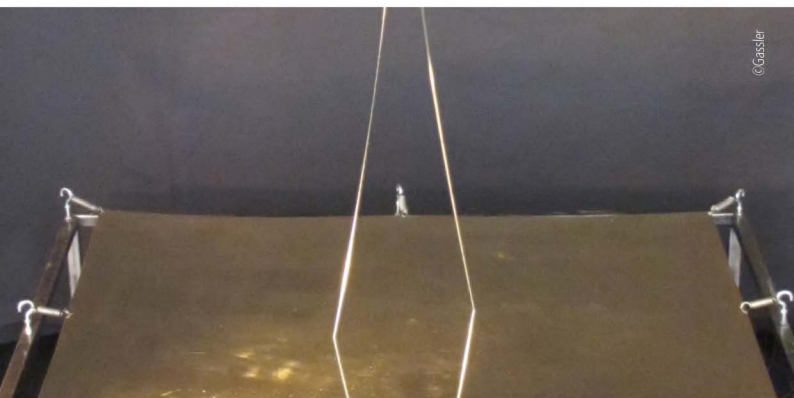
Mathilde Lavenne (France)

Originaire d'Amiens, Mathilde Lavenne vit et travaille à Lille.

En 2017, elle est partie à la rencontre des descendants d'une communauté française installée au XIX^e dans la région de Veracruz, au Mexique. Elle y réalise **Tropics** une vidéo produite à l'aide d'un scanner FARO (utilisé en architecture pour scanner les bâtiments) et qui donne à voir un paysage qui questionne la dimension anthropologique des sociétés, ici d'une exploitation agricole mexicaine.

Des voix éparées semblent raviver et troubler la mémoire du lieu. En traversant la matière, le film fige le temps, les hommes et dévoile le spectre d'un paradis perdu.

Vidéo présentée par le Frac Picardie en partenariat avec le Frac PACA.



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.



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.



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.
Elle les rejette. 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.

CHEZ NOS PARTENAIRES À PROXIMITÉ DU SAFRAN

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

À la Citadelle, en bas de la Tour du signal
Rue des Français Libres - 80080 Amiens

REVOLVE

Daan Johan & 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.

Installations accessibles à nos partenaires

À l'Accueil de Loisirs Primaire Fafet / École Voltaire
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 et de composer votre propre boucle sonore. Comment ? En plaçant les billes données dans les interstices du vinyle... C'est le principe du looper.

À l'Accueil de Loisirs Primaire Edgar Quinet / École Jean-François Lesueur
À partir de 3 ans
Découverte partagée : Electroni[k] / Maintenant Festival Rennes

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.

**Nouveau partenaire du Safran, la commune d'Allonville
(comme celle de Cardonnette) accueillera dans le cadre
des Safra'Numériques, des installations en octobre 2021,
mais aussi un spectacle en mars 2022.**

**Et bien d'autres choses sur la saison,
de quoi vous donner l'envie d'y faire un tour !**

Salle polyvalente communale

2 rue des Châtaigniers - 80260 Allonville
Accès en bus : Ligne 9 - Allonville / Saleux

Horaires

Du mardi au samedi
de 9h à 12h et de 13h30 à 19h.

INSTALLATIONS
ALLONVILLE

Carte blanche à Maflohé Passedouet (France)

SÉLÉNÉ

Pour **Séléné** comme pour d'autres de ces installations, Maflohé Passedouet a collaboré avec les membres du SQYLAB 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.

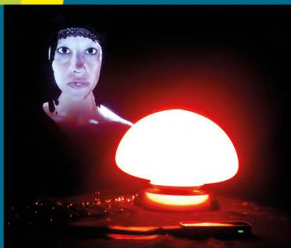
Co-production : Commanderie de la Villedieu - St Quentin en Yvelines / Mobilis-Immobilis.

ECHOS

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.



© Maflohié Passedouet

BETWEEN THE LINES

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.

KODAMA

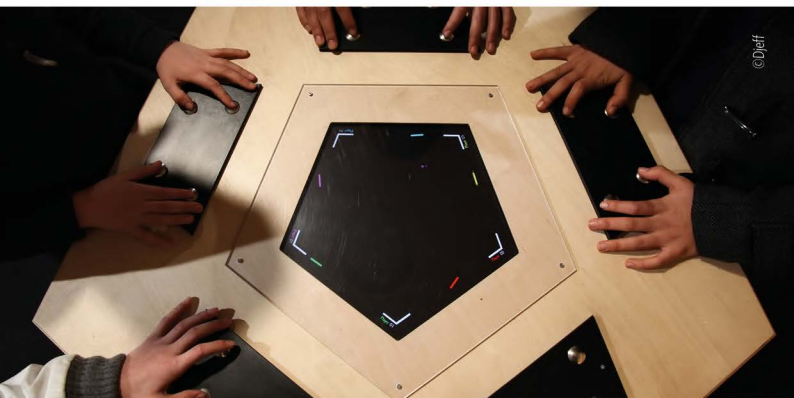
Kodama signifie en japonais « esprit de la forêt ».

Cette installation interroge la notion de créativité entre l'Homme et la Machine en les faisant collaborer. Les émotions ressenties face aux images sont traduites sans parole grâce à la récolte de données neuronales avant de surgir sous forme de mots.

Auteur : Maflohié Passedouet Collaboration : Développement : Sylvain Chevallier, chercheur enseignant en sciences cognitives au Laboratoire LISV de l'Université de Versailles St-Quentin-en-Yvelines.

Montage vidéo : Marine Laborie.

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



©Djeff

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 à la consommation... de vies humaines qui s'ensuit. 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 et 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.

Avec cette version jusqu'à 5 joueurs, un conseil, ne perdez pas la balle des yeux !

Production : Dekalko Studio.

Vous le savez, la pratique artistique forge la singularité
du Safran et des Safra'Numériques.

Pour cette édition, les ateliers se dérouleront
en grande partie chez nos amis partenaires.
Merci qui ?

ATELIERS

Ateliers accessibles à nos partenaires

À Mélodie en sous-sol

À partir de 6 ans • Mardi et mercredi • 10 ateliers par jours

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 précise qui interagit entre eux pour concevoir une mélodie.

À l'ALCO

À partir de 7 ans • Du mardi au vendredi

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 !

À l'Accueil de Loisirs Primaire Fafet / École Voltaire

À partir de 8 ans • Du mardi au vendredi • 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.

Au CAJ Marivaux et à l'Espace Jeunesse PAE Centre

À partir de 13 ans • Mercredi et jeudi

VR MULTISENSORIEL

Place Forte

Venez ressentir une expérience non seulement immersive mais aussi multi sensoriel. Une fois votre casque et votre expérience choisis, laissez-vous guider par vos sens.

À l'association Initi'Elles

À partir de 7 ans • Jeudi 21 octobre

STYLO 3D

Place Forte

Ateliers accessibles à nos partenaires

À l'École Maternelle Michel Ange/ ALM Michel-Ange

De 3 à 5 ans • Du mardi au vendredi • 7 ateliers par jour

LE SPECTROSCOPE DE MARS

Trésorium

Inventé par le professeur Duinpydlon de l'université de Reyðarfjörður en Islande, **le spectroscope de Mars** est une machine permettant de détecter et d'étudier la vie sous toutes ses formes sur la planète Mars.

Cette exploration scientifique et artistique vise à plonger les enfants dans un univers de sons et de lumières générés en fonction de leurs actions. Deux robots physiques les accompagnent dans leur découverte sur fond d'images de la planète Mars et d'animations visuelles.

À l'Accueil de Loisirs Primaire et CAJ Modigliani

À partir de 8 ans • Du mardi au vendredi

CODE TA FRESQUE

La Machinerie

Avec **Code ta fresque**, La Machinerie propose aux participants de s'initier à la programmation du robot Botly et d'aller encore plus loin, en y intégrant la 3D au travers de la découpe laser et du stylo 3D.

Atelier accessible au tout public (sur inscription)



À la Bibliothèque Hélène Bernheim

De 4 à 7 ans
6 enfants avec accompagnants par atelier

45 min

CUBETTO / LA CHASSE À L'OURS

Atelier de programmation sans écran.

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.

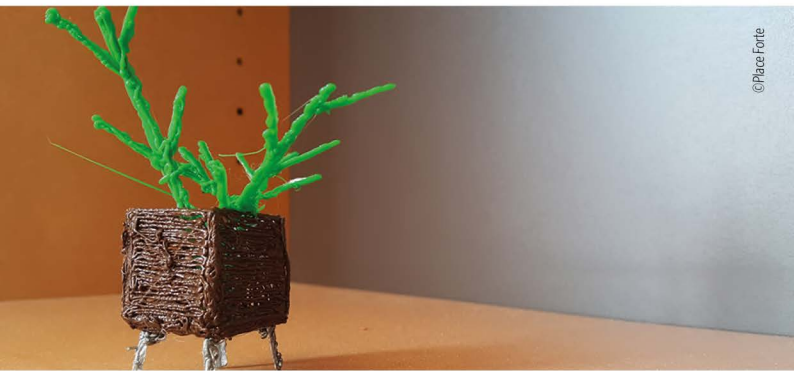
Bibliothèque Hélène Bernheim au Safran

Du mardi au vendredi pour les scolaires et les centres de loisirs

Samedi 23 octobre à 14h30, 15h30 et 16h30 (tout public)

Inscription : 03 22 69 66 20

Atelier accessible au tout public (sur inscription)



©Place Forte

À la médiathèque de Cardonnette

45 min



À partir de 7 ans
12 personnes par atelier

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 ! À la manière d'une imprimante 3D, il fonctionne par la superposition de couches de matières. Un atelier qui allie technologie et do it yourself.

Médiathèque de Cardonnette - 6 place de l'église - 80260 Cardonnette

Vendredi 22 octobre (réservé aux groupes)

Samedi 23 octobre à 9h, 10h, 11h, 14h, 15h, 16h, 17h et 18h (tout public)

Inscription : 06 19 14 14 44

INFOS PRATIQUES

LE SAFRAN

3 rue Georges-Guymer - 80080 Amiens

Horaires

Mardi 19 octobre de 9h à 12h et de 13h30 à 19h

Mercredi 20 octobre de 9h à 12h et de 13h30 à 19h

Jeudi 21 octobre de 9h à 12h et de 13h30 à 19h

Vendredi 22 octobre de 9h à 12h et de 13h30 à 21h

Samedi 23 octobre de 9h à 12h et de 13h30 à 19h

Numérisage le vendredi 22 octobre à 19h00

L'ensemble des propositions artistiques est accessible gratuitement, sauf **The Ordinary Circus Girl** et **Les murmures d'Ananké**.

Tarifs Safran : de 5 à 13,50€.

Nos ateliers sont prioritairement réservés aux publics scolaires et associatifs, hormis les ateliers du samedi, **Cubetto** à la bibliothèque Hélène Bernheim du Safran et **Stylo 3D** à la médiathèque de Cardonnette (informations page 40).

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

@cclLeSafran    

Accès

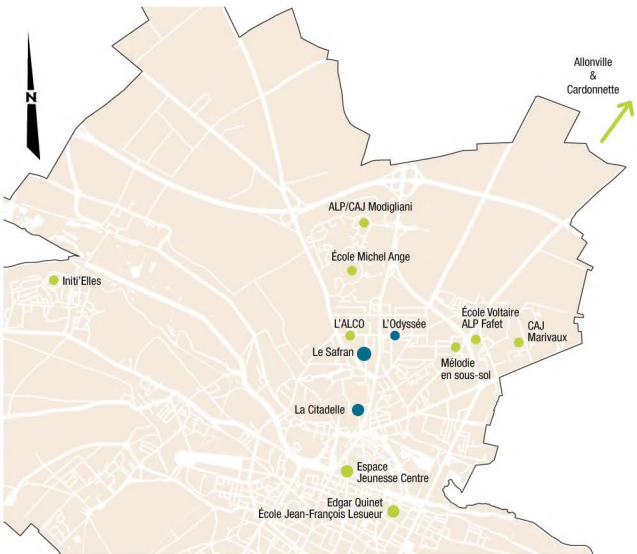
En bus : N2 direction La Paix : arrêt Chardin

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.



□ Limite communale

Réalisation: Service Données Cartographiques - Cellule S.I.G.

0 750 m

