FAB-RIQUE NUMÉ-RIQUE

BAINS NUMÉRIQUES

2 & 3 JUIN 2016

ENGHIEN-LES-BAINS

SOMMAIRE

KNOWLEDGE
CAPITAL
p. 4

RÉALITÉ
AUGMENTÉE
& VIRTUELLE
p. 7

ROBOTIQUE
MÉCATRONIQUE
p. 10

NUMERIC LAB
p. 13

OBJETS CONNECTÉS,
IMPRESSION 3D
p. 15

LES RENDEZ-VOUS
DE LA FABRIQUE
p. 19

PLAN
p. 22

INFOS PRATIQUES
p. 24

UNESCO
Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture

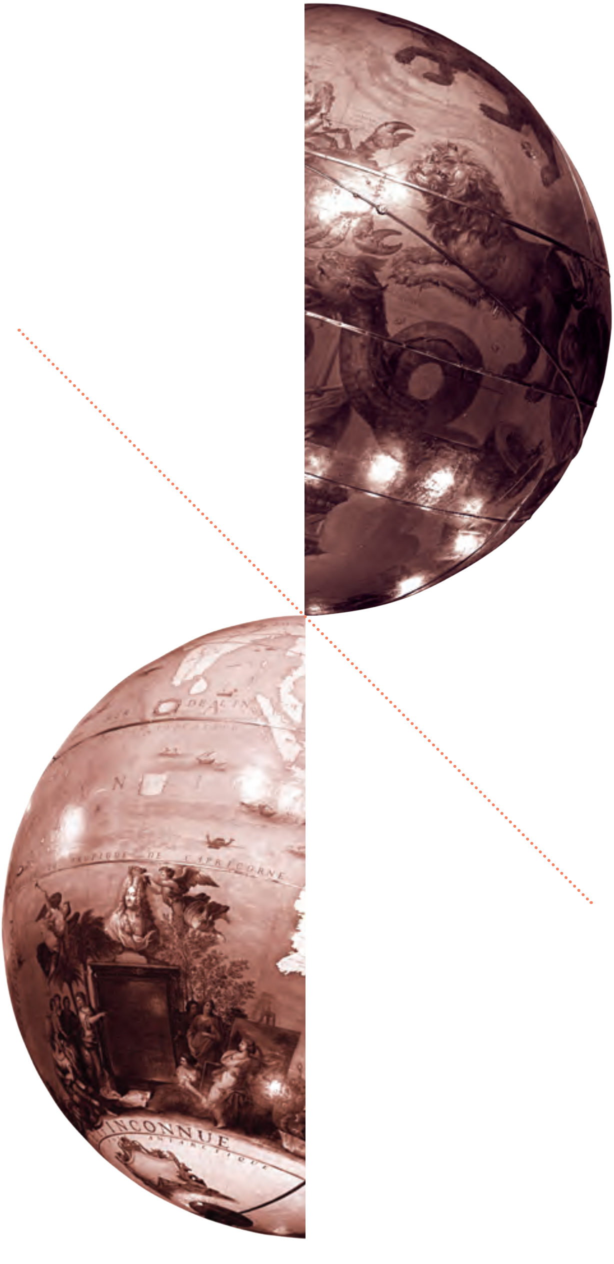
Enghien LES BAINS
VILLE DES ARTS NUMÉRIQUES DÉSIGNÉE VILLE CRÉATIVE DE L'UNESCO DEPUIS 2013

350 ans
Académie des sciences

CDA
CENTRE DES ARTS
ENGHIEN-LES-BAINS
SCÈNE CONVENTIONNÉE
ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Culture Communication

val d'oise
le département



SOUS LE PATRONAGE DE LA COMMISSION NATIONALE FRANÇAISE POUR L'UNESCO

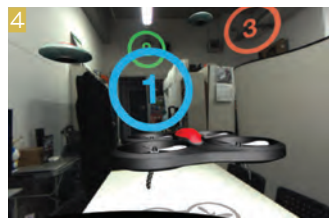
KNOW-LEDGE CA-PI-TAL

Situé à Osaka, au Japon, Knowledge Capital (KC) est un centre de création intellectuelle où les gens peuvent créer de nouvelles valeurs en mettant en commun leurs connaissances.

5 entreprises et instituts de recherche accompagnent Knowledge Capital, exposent leurs projets combinant technologies de pointe et culture sous le thème « TECHNOMAGIE JAPONAISE ».

Located in Osaka, Japan, Knowledge Capital (KC) is a centre for intellectual design where users can create new values by pooling their knowledge.

Five companies and research institutes have joined Knowledge Capital to exhibit their projects combining leading-edge technologies and culture on the theme of "JAPANESE TECHNOMAGIC".



Kyun_kun avec INNOLAB/ ISI-Dentsu, Ltd.

METCALF CLIONE
Robotique

1 ISI-Dentsu, Ltd. Open Innovation Lab. crée des expériences inédites influencées par le design.
METCALF, créé par Kyun_kun fait partie d'une série de prototypes de robots connectés que l'on peut porter sur soi. Alliant mode et technologie, ce dispositif est intégré dans le projet Fashion robotique.

ISI-Dentsu Ltd. Open Innovation Lab creates experiences that matter by changing with design.
METCALF, created by Kyun_kun, is one in a series of wearable connected robot prototypes. The essence of style and technology, this device is part of the Robotics Fashion project.

The University of Tokyo

FENÊTRE SUR LE PASSÉ
Réalité virtuelle

2 Le laboratoire Hirose-Tanikawa-Narumi développe une interface de haut niveau, unissant parfaitement les hommes et les ordinateurs : l'Interface Cybernetic.
« Fenêtre sur le passé » est une application sur tablette développant des interfaces intuitives pour se déplacer dans des environnements virtuels, brouillant nos repères spatio-temporels.

Hirose-Tanikawa-Narumi Laboratory is developing a high-level interface that seamlessly connects man and machine: the Cybernetic interface.
« Window into the past » is a tablet app developing intuitive interfaces for users to move around in virtual environments, blurring our space-time indicators.

National institute of Information and Communications Technology (NICT)

FVISION

Réalité virtuelle

3 Cette agence nationale de recherche et développement spécialisée dans les technologies de l'information et de la communication (TIC) est chargée de promouvoir le secteur des TIC dans la recherche et le développement et de stimuler la croissance économique.

FvisiOn propose des media virtuels en 3D qui augmentent les possibilités de communication ordinaires.

This national research and development agency specialising in information and communications technology (ICT) is tasked with promoting the ICT sector in R&D activities and stimulating economic growth.

FVisiOn produces virtual media in 3D to augment the capabilities of ordinary communications.

XOOMS co. Ltd.

PILOTEZ UN DRONE VIRTUEL

Réalité augmentée

4 XOOMS est une société de production unique spécialisée dans la science et dans la technologie.

Ce projet de réalité augmentée offre au public la possibilité de piloter un drone grâce à un Oculus Rift.

XOOMS is a unique production company specialising in science and technology.

«Fly the virtual drone» is an augmented reality project WHICH augmented reality project gives members of the public the chance to pilot a drone wearing an Oculus Rift.

FESTIVAL (FEderated interoperable SmarT ICT services deVelopment And testing pLatform)

FESTIVAL PROJECT

Objets connectés

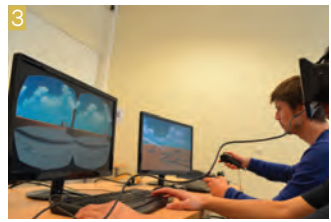
FESTIVAL est un consortium pluridisciplinaire de partenaires européens et japonais dont Knowledge Capital fait partie et qui excelle dans les domaines scientifiques et technologiques.

À la pointe des technologies innovantes, FESTIVAL PROJECT mène des expérimentations communes autour des objets connectés.

FESTIVAL is a multidisciplinary consortium of European and Japanese partners, including Knowledge Capital, excelling in the fields of science and technology.

At the leading edge of technological innovation, FESTIVAL PROJECT conducts common experiments around connected objects.

RÉA-
LITÉ
AUG-
MENTÉE
& VIR-
TUELLE



Pauline de Chalendar et Pr. Laurent Grisoni

FREEHAND

1 ***Freehand (À main levée) propose au public de dessiner dans l'air dans un environnement immersif et virtuel grâce à un dispositif de captation infrarouge.***

Freehand invites members of the public to draw in the air within an immersive virtual environment using an infrared sensor device.

EISTI

CULTURE 3D CLOUD & RACE BUILDER

2&3 **Faisant partie des 210 écoles françaises d'ingénieurs, l'École internationale des Sciences du Traitement de l'Information (EISTI) propose des formations en mathématiques et en informatique.**

Culture 3D Cloud propose au public grâce à un joystick de suivre de visiter virtuellement en 3D le Château de la Roche Guyon.

One of France's 210 engineering schools, the EISTI is specialized in mathematics and computing education.
Culture 3D Cloud equips members of the public with a joystick to take a virtual 3D tour of the Château de la Roche Guyon.

Race Builder propose de vivre une expérience immersive sur des pistes de course grâce à un Oculus Rift.

Race Builder gives visitors wearing an Oculus Rift an immersive experience on a race track.

En partenariat avec Val d'Oise Technopole

Arts et Technologies de l'Image (ATI), Université Paris 8

PARALLELOGRAMS

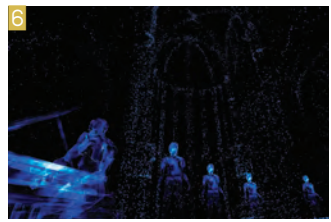
Alexandre Gomez et Isadora Teles de Castro
Étudiants en master 1
Installation interactive de réalité virtuelle

4 **Créé en 1984, le département ATI figure parmi les premières formations artistiques en image de synthèse, conçues par des pionniers de l'art et l'informatique en France.**
Ce projet questionne les notions d'espace et de positionnement du spectateur face au dispositif de réalité virtuelle, conceptuellement et physiquement, en le plaçant virtuellement dans le cube qu'il manipule.

Created in 1984, the department ATI appears among

4

5


6

the first artistic trainings in computer generated image, conceived by pioneers of the art and the computing in France.
This project questions the notions of space and positioning of the viewer face to virtual reality device, conceptually and physically, by virtually placing him in the cube him manipulates.

Christine Webster

EMPTY ROOM

5 ***Sollicitant nos perceptions tant spatiales que sonores, le dispositif Empty room permet de vivre une expérience immersive et virtuelle unique en 3D.***

En partenariat avec Futur en Seine 2016

Engaging both our spatial and aural perceptions, the Empty Room device creates a unique immersive and virtual 3D experience.

Ex Nihilo

NOTES ON BLINDNESS - INTO DARKNESS

6 ***Notes on Blindness propose une immersion à la fois sensorielle et mentale dans la vie d'un homme confronté à la cécité. Partez à la découverte de l'existence d'un monde au-delà de la vision !***

Notes on Blindness is an immersive experience of the mind and the senses in the life of a man coping with blindness. A journey through a world beyond what we see with our eyes!

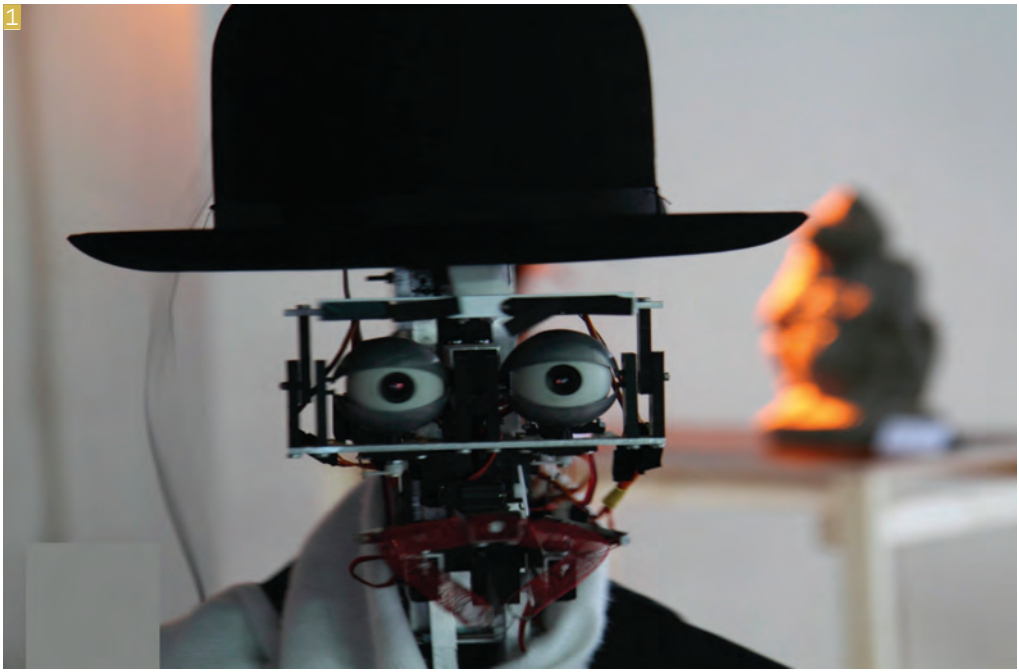
École Georges Méliès

DU MICROCOSME AU MACROCOSME

L'École Georges Méliès forme des « artisans de l'Image » en proposant 3 formations : arts graphiques, cinéma d'animation et nouvelles technologies. ***Système solaire et Anima-Corpus sont des applications pédagogiques immersives en temps réel. Équipé de lunettes 3D, le visiteur est invité à un voyage immersif au cœur du système solaire et du corps humain.***

The Georges Méliès School provides training for "image craftspeople" through three programmes: graphic design, film animation and new technologies.
Système Solaire and Anima-Corpus are immersive, real-time educational apps. Wearing 3D glasses, the visitor is invited to take an immersive journey through the solar system and the human body.

ROBO-
TIQUE
&
MÉCA-
TRO-
NIQUE.



1

Laboratoire ETIS – ENSEA

ROBOT BERENSON

1 ETIS, laboratoire des Equipes Traitement de l'Information et Systèmes, est une équipe de recherche commune à l'ENSEA et à l'Université de Cergy-Pontoise, reconnue par le CNRS et disposant de quatre pôles : architecture, systèmes et technologies / information, communication et imagerie / indexation multimédia et intégration des données et neurocybernétique.

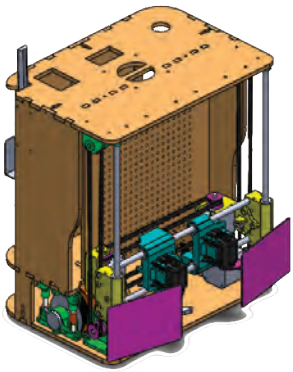
Rencontrez le robot critique d'art, Berenson. Un robot humanoïde d'une nouvelle génération, capable d'analyser les réactions du public devant une œuvre et de les utiliser pour simuler des émotions, ouvrant la voie vers une nouvelle forme de médiation et d'exploration esthétique de l'art.

ETIS, the Information and Systems Processing Lab, is a research team common to the ENSEA and University of Cergy-Pontoise, recognised by the CNRS and composed of four divisions: architecture, technology and information systems, communication and imagery/multimedia indexing, and neurocybernetics.

Meet the robotic art critic, Berenson. A new generation of humanoid robot, capable of analysing reactions of the public before a work of art and using them to simulate emotions, opening the way to a new form of mediation and exploration of the aesthetics of art.

En partenariat avec Val d'Oise Technopole

2



Association ARES – ENSEA

ARES BOT À LA PLAGE

2 Ares est le pôle robotique du Bureau des Techniques de l'ENSEA, une école d'ingénieur en électronique située à Cergy Pontoise. Ce pôle organise l'ENSEAck, premier Hackaton d'électronique du Val d'Oise.

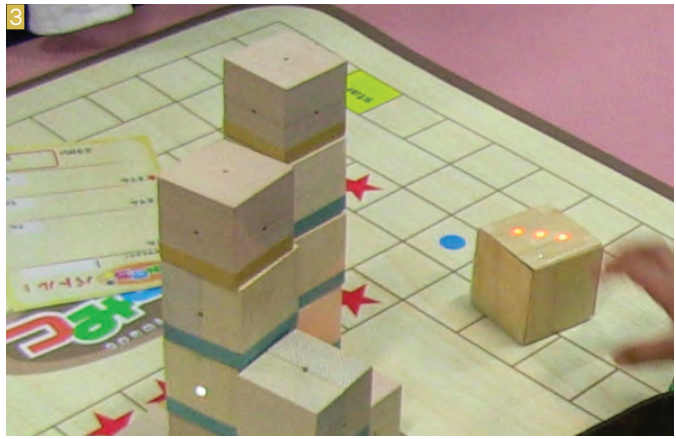
Des étudiants d'Ares présenteront pendant la Fabrique numérique des prototypes qu'ils ont réalisés pour la Coupe de France de robotique en mai 2016.

Ares is the robotics arm of the Technology Office at the ENSEA, France's engineering and electronics school in Cergy Pontoise. This division organises the ENSEAck, the first electronic hackathon in Val d'Oise.

Ares students will present at the Digital Factory prototypes they produced for the Robotics French Cup in May 2016.

En partenariat avec Val d'Oise Technopole

3



Laboratoire Mitani, Université de Sapporo

MECHATRO-TSUMIKI

3 Le laboratoire Mitani développe un nouveau type d'interactions à partir de composants mécatroniques dans les secteurs de l'éducation et de la médecine.

Ces blocs de construction en bois comportent un système mécatronique embarqué. Les interactions entre blocs produisent une gamme de sons et de couleurs qui varient en fonction des mouvements du joueur. Venez expérimenter divers styles de jeu !

Mitani Lab., is aiming at developing novel type of interactions using mechatronics components, and new mechatronics devices applicable to rehabilitation and nursing education based on Design-Nursing collaboration.

These wooden building blocks contain an embedded mechatronics system. Interactions between the blocks produce a range of sounds and colours that change with the player's movements. Come and toy around with different styles of playing!

NU-
ME-
RIC
LAB.

1

Diplopixels

INDIE GUIDES

Tourisme digital

1 Diplopixels développe des projets à la frontière du numérique, de l'éditorial et de l'art.
En quête de guides culturels alternatifs pour préparer votre prochain voyage ? Indie guides est une série de city guides pour téléphones mobiles, sélectionnée parmi les 10 meilleures applications de voyage selon USAToday.

Diplopixels develops projects at the borders of digital technology, editorial and art.
On the hunt for cultural guides with a different to plan your next trip? Indie Guides is a series of city guides for your mobile phone, picked as one of the top 10 travel apps by USA Today.

2

Ediogames

DASHKING

Jeux vidéo

2 Ediogames est un studio de jeux vidéo indépendant.
Rejoignez la communauté d'Ediogames et découvrez Dashking, conçu pour le jeune public à partir de 3 ans.

Ediogames is an independent video games studio.
Join the Ediogames community and play Dashking aimed at gamers from age 3 and up.

VoxWave

ALYS

Synthèse vocale

3 VoxWave est une société qui développe un logiciel innovant de synthèse vocale chantée en langue française.
Faites la rencontre d'Alys, première chanteuse virtuelle franco-japonaise développée par le studio.

VoxWave has developed an innovative program that produces virtual singers performing in French.
Come and meet Alys, the first French and Japanese singer developed by the studio.

3

HIGHLAB et VR studio

INITIATION À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

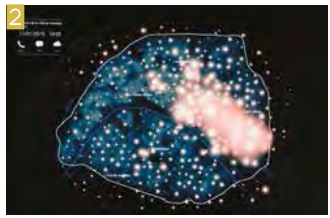
High Lab et son partenaire VR studio offrent des expériences uniques de réalité virtuelle aux utilisateurs.
Grâce à des développements sur le casque de réalité virtuelle HTC Vive, initiez-vous à la création interactive en virtual painting et plongez au cœur d'univers immersifs et ludiques.

High Lab and its partner VR Studio create one-of-a-kind virtual reality experiences for users.
Thanks to developments to the HTC Vive virtual reality headset, now the public can try its hand at interactive virtual painting and step into fun and immersive worlds.

OBJETS CONNEC-TÉS, IMPRES-SION 3D…

1

2



3

4

Aude Morandat

NUBI, BIJOUX À SERTIR D'IMAGINATION

1 ***Rencontre de la bijouterie, des nouvelles technologies et des arts graphiques, les sautoirs NUBI permettent de personnaliser son propre bijou en intégrant une image ou animation numérisée de son choix parmi un panel d'artistes émergents ou reconnus. Découvrez des oeuvres faites en collaboration avec les artistes Marion Harduin et Fabien Léaustic.***

At the juncture of jewellery, new technologies and graphic design, NUBI pendants let you personalise your jewellery by incorporating an image or digital animation of your choice from a selection by emerging or known artists. Discover works made with Marion Harduin and Fabien Léaustic.

En partenariat avec Futur en Seine 2016

Orange Lab

SONAR

Télécommunications, design sonore

2 **Orange Lab, centre de développement et de recherches, suit des projets en lien avec les villes, l'agrégation de contenus, les connexions mobiles, les services et usages ou encore les réseaux intelligents.**

SonaR restitue d'une manière sonore et visuelle l'activité du réseau mobile à travers les sms et appels émis et reçus mais également les données consommées.

Orange Lab, works in projects connected to cities, content aggregation, mobile connections, services, applications and intelligent networks.

The SonaR project reproduces the mobile network's sent and received text and call activity and consumed data in a visual and sonic way.

Still human

GA.IA, LE CYBORG VÉGÉTAL

Objets connectés

3 ***Mi-plante mi-robot, Ga.ia le cyborg végétal, apporte l'autonomie nécessaire aux plantes pour répondre à leurs besoins en eau et en lumière. L'émergence d'une société végétale au sein de la société humaine.***

Half-plant, half-robot, Ga.ia has been given the autonomy to get the water and light it needs on its own. A plant society emerging in our human society.

En partenariat avec Futur en Seine 2016

Labex Arts-Arts et Technologies de l'image (ATI), Université Paris 8

POÉSIE SOURDE : SANS PARLER POUR TOUT DIRE

Chu-Yin Chen, Jean-François Jégo, Dimitrios Batras

Installation interactive

4 ***Cette création s'intègre au projet de recherche CIGALE qui questionne l'hybridation humaine et virtuelle à partir d'un corpus de gestes réels capturés et de gestes virtuels. Ici, les mains ne frappent plus le tambour, mais le tambour parle grâce aux mains projetées sur sa peau, formant des poèmes en langue des signes.***

This creation becomes integrated into the research project CIGALE which questions the human and virtual hybridization from a corpus of real and virtual gestures. Here, hands do not strike any more the drum, but the drum speaks thanks to hands projected on the skin, forming poems in sign language.

ZTI-powder

Z3DLAB

Impression 3D

Expert mondial de l'impression 3D de métaux composites, Z3Dlab propose de découvrir ses réalisations obtenues par fabrication additive, procédé d'impression breveté et unique au monde.

A world expert in the 3D printing of composite metals, Z3Dlab invites visitors to check out its objects produced by additive manufacturing, the only patented printing process of its kind worldwide.

En partenariat avec la Communauté d'agglomération Plaine Vallée et Val d'Oise Technopole

Labo Lutin

ACTION 3DS
EGONOMY

Le labo Lutin est un Living Lab européen dédié à l'étude des usages des nouvelles technologies dans le cadre de recherches académiques et industrielles.

Il présentera le projet 3DS, un projet innovant sur la prise d'images en stéréoscopie, et le moteur eGonomy qui offre un parcours intuitif à travers d'immenses bases de données d'images et peut notamment servir aux archives muséales.

The labo Lutin is an Euro pean Living Lab dedicated to the study of the uses of the new technologies within the framework of academic and industrial researches.

It will present the project action 3DS, an innovative project on the stereoscopic imaging, and the engine eGonomy which offers an intuitive course through immense databases of images and can be of use in particular to the museum archives.

BNP Paribas

Accompagnement

Le Groupe BNP Paribas est un acteur clé de l'accompagnement de l'entrepreneuriat innovant :
– Accompagnement de 1500 startups dans ses 15 Pôles Innovation.
– Mise à disposition de l'expertise de L'Atelier BNP Paribas, présente à Paris, San Francisco et Shangaï.
– Encouragement à l'Open Innovation grâce à Innov&Connect, le 1er programme bancaire dédié à l'innovation en France, pour connecter les ETI et les Startups.

BNP Paribas is a major supporter of entrepreneurship and innovation 1,500 start-ups helped through its 15 innovation centres of excellence. Expertise from L'Atelier BNP Paribas, with offices in Paris, San Francisco and Shanghai. Promotes Open Innovation through Innov&Connect, the first banking program dedicated to innovation in France to connect mid-sized businesses and start-ups.

LES RENDEZ-VOUS DE LA FABRIQUE

Ven.3 Juin

FACTORY MEET-UPS

Une série de conférences questionnant les usages sociaux et culturels des innovations technologiques.
Réalité virtuelle, réalité augmentée, robotique… : à quelle révolution sommes-nous en train d'assister ? Quels potentiels s'offrent à nous en tant qu'individus ? Comment ces nouveautés modifient-elles en profondeur la pratique des artistes et des spectateurs ?

A series of talks exploring social, cultural and applications of technological innovations.
Virtual reality, augmented reality, robotics… : what shape is the current revolution taking? What potential does it hold for humankind? How have these areas profoundly altered artistic practice and spectatorship?

Auditorium des Thermes

9H30

LE DÉJEUNER DE LA TECHNOLOGIE

En partenariat avec AVRILE, Université de Paris 13 et la communauté d'agglomération Plaine Vallée.

Une matinée sur la thématique Arts et Sciences en compagnie de laboratoires de pointe.
D'éminents chercheurs vous présenteront leurs dernières avancées dans le domaine de la prise de vue stéréoscopique, des technologies de synthèse et de manipulation d'images, appliquées à la médiation muséale, mais aussi leurs recherches fondamentales portant sur les innovations technologiques et les sciences humaines.
Ces présentations donneront lieu à des débats avec le public, et seront suivies d'un déjeuner.

Seront présents :
Labex Arts H2H, Université Paris 8 LUTIN (Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques), Université Paris 8, Paris 6 PLEIADE (Centre de recherche pluridisciplinaire en lettres, sciences de l'homme et des sociétés), Université Paris 13 PARAGRAPHE (Laboratoire de recherche interdisciplinaire rattaché à l'Ecole doctorale Cognition, Langage et Interaction (CLI), Université Paris 8 LIASD (Laboratoire d'Informatique Avancée de Saint-Denis), Université Paris 8 ART OF CORNER, Incub'13, Université Paris 13

THE LUNCH OF THE TECHNOLOGY

A morning on the theme Arts and Sciences with state-of-the-art laboratories.
Eminent researchers will present you their last advances in the field of the stereoscopic shooting, the technologies of synthesis and manipulation of images, applied to the museum mediation, but also their basic research concerning the technological innovations and the human sciences.
These presentations will give rise to debates with the public, and will be followed by a lunch.

Will be present:
Labex Arts H2H, The University of Paris 8 LUTIN (Laboratory of the Uses in Digital Technologies of Information), The University of Paris 8, Paris 6 PLEIADE (multidisciplinary research center in letters, human sciences and societies), The University of Paris 13 PARAGRAPHE (Interdisciplinary research laboratory affiliated with the doctoral School Cognition, Language and Interaction (CLI)), The University of Paris 8 LIASD (Laboratory of Advanced Computing of Saint-Denis), The University of Paris 8 ART OF CORNER, Incub'13, The University of Paris 13.

Auditorium des Thermes

14H30

SPECTACTEUR(S)-TRAVAILLEUR(S) AUGMENTÉ(S)

Avec Maurice Benayoun, Norbert Hillaire et Edmond Couchot par Jean-Jacques Gay

Avec le Laboratoire CITU-Paragraphe de l'Université de Paris 8, en collaboration avec la SCAM et les labex Patrima et Arts H2H, ce meet-up questionne la frontière entre réalité et virtualité du monde. Les intervenants interrogeront cette posture du Spectateur – travailleur, en s'appuyant sur des œuvres interactives comme *Le Promeneur Écoutant* ou *Brain Factory*. Prototype présentées durant les Bains numériques.

AUGMENTED SPECTATOR(S)/WORKER(S)

With the CITU-Paragraphe Laboratory at Paris 8 University, in collaboration with the SCAM and Patrima and Arts H2H excellence laboratories, this meet-up explores the frontier between reality and virtuality in the world. Special guests question the position of the spectator/worker founded primarily on interactive works such as Le Promeneur Ecoutant and Brain Factory Prototype on show during the Bains numériques festival.

Salon Deauville, Escale Affaires

16H30

DEMAIN, TOUS VIRTUELS?

Une conférence proposée par Paris Images Digital Summit, en collaboration avec la Commission du Film d'Île-de-France, William Eldin / Horam VR, Rodolphe Chabrier / Mac Guff, Antoine Cayrol / OKIO Studio, Stéphane Singier / Cap Digital

En 2016, la Réalité Virtuelle et les univers virtuels ne sont désormais plus un fantasme. Tous les jours, de nouvelles expériences immersives voient le jour, touchant notamment le domaine des arts. Cette conférence engagera une réflexion transversale sur ces nouvelles technologies révolutionnant les pratiques artistiques et l'expérience du spectateur-utilisateur.

TOMORROW, ALL VIRTUAL?

In 2016, Virtual Reality (VR) and virtual environments are no longer the stuff of fantasy. Every day, new immersive experiences are coming to light, notably in the arts. This conference opens a cross-functional discussion on new technologies, revolutionising artistic practices and the spectator-user experience.

Salon Deauville, Escale Affaires

19H00

HACK ILLUSION LUTTER CONTRE L'INVISIBLE

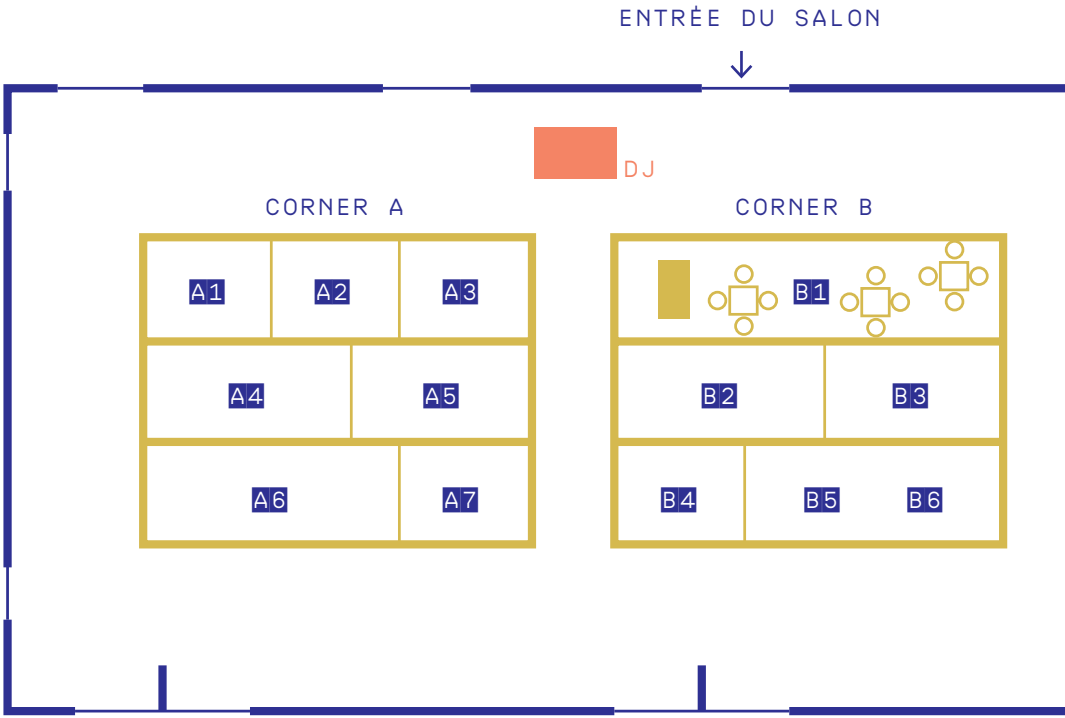
En collaboration avec GSI, Secretstudio, le Pôle Judiciaire de la Gendarmerie Nationale et le CEA List

Dans un monde fragilisé par la multiplication des interconnexions, cette table-ronde permettra de dégager les nouvelles recherches et modes d'intelligence collective imaginés grâce au numérique pour se protéger. Des démonstrations successives associant un illusionniste et un hacker éthique tenteront de remettre en cause les connaissances établies.

FIGHTING THE INVISIBLE

In a world under threat from proliferating interconnections, this roundtable will open up new areas of research and imagined collective modes of intelligence using digital technology to protect ourselves and take action in view of building a safer world. Afterwards, demonstrations conducted by an illusionist and an ethical hacker will attempt to challenge established knowledge.

PLAN



CORNER A

A1 Ediogames
Dashking

A2 Diplopixels
Indie Guides

A3 Highlab VR Studio
Réalité virtuelle

A4 ATI Paris 8
Parallelograms
Poésie sourde

A5 Orange Lab
SonaR

A6 École Georges Méliès
Du microcosme au macrocosme

A7 VoxWave
ALYS

CORNER B

B1 Bar

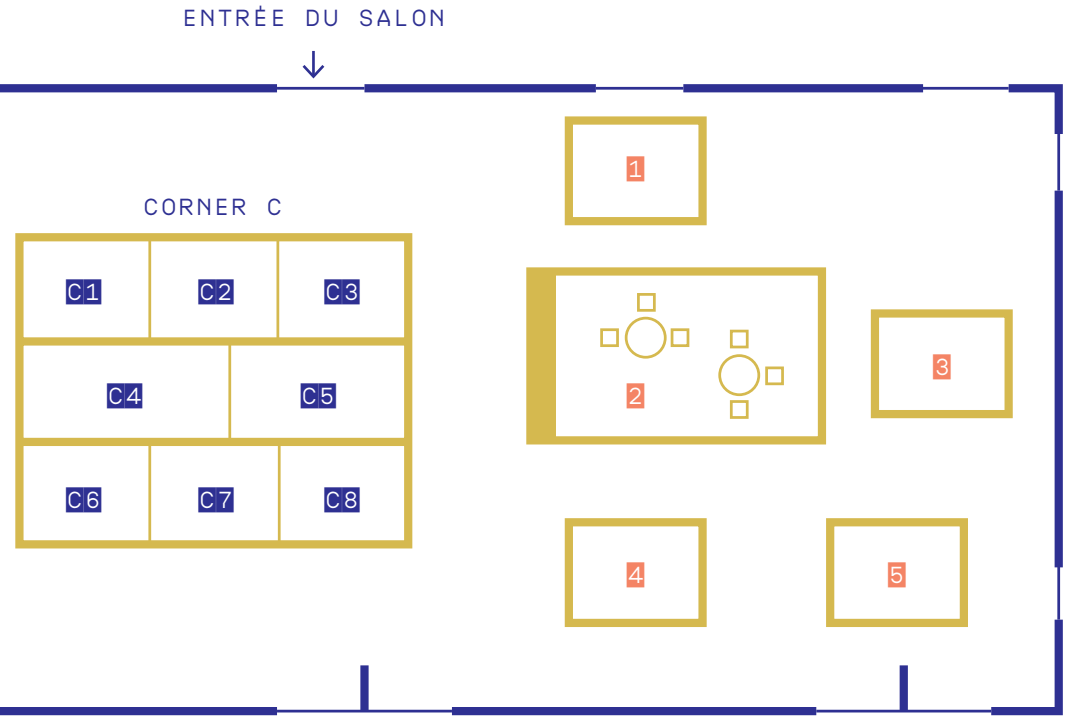
B2 Labo ETIS-ENSEA
Robot Berenson

B3 L'Université de Sapporo
Mechatro-Tsumiki

B4 Association ARES – ENSEA
ARES BOT à la plage

B5 EISTI
Culture 3DC

B6 EISTI
Race Builder



CORNER C

C1 Pauline de Chalendar et P. Laurent Grisoni
Freehand

C2 Stillhuman
Ga.ia, cyborg végetal

C3 Christine Webster
Empty Room

C4 Z3DLAB
ZTI-POWDER

C5 Aude Morandat
NUBI

C6 BNP

C7 Labo Lutin
Action 3DS
eGonomy

C8 Ex Nihilo
Notes on Blindness

1 ISI-Dentsu, Ltd. Innolab
METCALF clione

2 KNOWLEDGE CAPITAL
FESTIVAL Project

3 NICT
fVisiOn

4 The University of Tokyo
Fenêtre sur le passé

5 XOOMS co. ltd.
Pilotez un drone virtuel

INFOS PRATIQUES

accueilcda@cdarts.enghien95.fr
01 30 10 85 59
WWW.BAINSNUMERIQUES.FR
#Bainsnumeriques

FABRIQUE NUMÉRIQUE

PERGOLA NOVA –
ESCALE AFFAIRES
87, rue du Général de Gaulle
Enghien-les-Bains

ACCÈS LIBRE
Réservation conseillée
pour les Rendez-vous
de la Fabrique

PAVILLON DE LA FABRIQUE NUMÉRIQUE

A l'entrée de la Fabrique numérique et durant toute la durée de la Biennale, découvrez des installations ludiques et collaboratives.

DATES ET HORAIRES

Du 2 au 3 juin 2016

Le 2 juin
de 11h à 19h

Le 3 juin
de 11h à 22h

Nocturne avec le DJ Set de KONGOSAN, lauréat de la Battle de Zee Entrepreneur 2016.

ACCÈS
ACCESS

TRAIN LIGNE H
12 à 15 mn de Gare du Nord

BUS 154
Enghien-les-Bains <>
Saint-Denis Université

BUS 256
Saint-Denis Université <>
Gare d'Enghien-les-Bains

EN VOITURE
14 km des Champs Elysées
A86 / A1 / A15, sortie Argenteuil – Enghien, puis tout droit

STATION AUTOLIB'
rue de l'Arrivée (face à la gare)
rue de la Coussaye

Conception graphique © Atelier Marge Design