

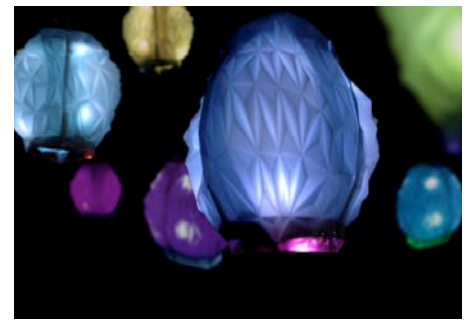
ASSOCIATION ART3000

LE CUBE

Centre d'art et de création numérique



BILAN D'ACTIVITE 2012
PERSPECTIVES 2013



SOMMAIRE

Avant-propos - p. 2
Fréquentation – p. 3

PÔLE MEDIATION ET EDUCATION

Activités adultes – p. 5
Activités ados – p. 15
Activités jeune public – p. 18
Action scolaire et éducation numérique – p. 22
Evénements exceptionnels – p. 27
Le Cube est à vous – p. 29
Actions hors les murs – p. 30
Conseil, expertise et partenariats – p. 32
Perspectives 2013 – p. 35

PÔLE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

Scènes numériques – p. 40
Week-ends du Cube – p. 41
Expositions – p. 42
Conférences-rencontres – p. 46
Evénements exceptionnels et partenariats – p. 49
Perspectives 2013 – p. 57

PÔLE CREATION

Atelier de création – p. 60
Atelier Mix média – p. 72
Interventions extérieures – p. 74
Action internationale – p. 76
Living art Lab – p. 80
Perspectives 2013 – p. 87

UN LIEU DE REFLEXION INTERDISCIPLINAIRE

Les événements – p. 90
La Revue du Cube – p. 93

LA COMMUNICATION

La communication print – p. 96
La communication multimédia – p. 98
La communication éditoriale – p. 100
La presse et les partenaires médias – p. 102
Perspectives 2013 – p. 103

AVANT-PROPOS

Pionnier sur la scène culturelle française, Le Cube est un lieu de référence pour l'art et la création numérique. En 11 ans, il s'est imposé en France et à l'étranger comme un établissement précurseur et emblématique dans le domaine des arts numériques.

La formation des publics aux pratiques créatives numériques

De la petite enfance aux seniors, en passant par les adolescents, Le Cube sensibilise et forme les publics à l'utilisation des technologies du numérique, dans ses dimensions artistiques et culturelles. Le Cube mène également plusieurs expérimentations pilotes en matière d'éducation numérique, en partenariat avec des acteurs de l'Éducation et de la Recherche.

Le soutien à la production artistique et l'expérimentation

Le Cube soutient des projets artistiques utilisant des technologies de pointe, notamment en matière de systèmes « temps réel » (Atelier Living Art). Il propose également un soutien dans la conduite de projets tournés vers des œuvres combinant les médiums numériques (Atelier Mix Medias). Les productions du Cube sont régulièrement présentées dans le monde entier.

La diffusion des arts numériques sous toutes leurs formes

Avec près de 600 événements organisés et plus de 1000 artistes de la scène internationale présentés, Le Cube est l'une des principales vitrines françaises de la création numérique autour de sa programmation artistique dans et hors les murs (expositions, performances, spectacles multimédias, conférences...). Il organise un festival international d'art numérique, le Cube Festival et a lancé le Prix Cube, prix international pour la jeune création en art numérique.

Un lieu de réflexion interdisciplinaire sur la société numérique

Le Cube constitue un espace de réflexion interdisciplinaire axé sur les enjeux de la société numérique. Depuis 2011, il a notamment lancé sa revue en ligne (www.cuberevue.com) réunissant à chaque numéro une vingtaine d'experts venus de tous les horizons autour de grands thèmes sociétaux à l'ère du numérique. Le Cube est également à l'initiative de l'émission de télévision interactive bimestrielle « Les Rendez-vous du Futur » qui invite des personnalités reconnues dans leur domaine à venir échanger avec le public présent sur place et en direct sur Internet. Depuis 2010, Les Rendez-vous du Futur ont notamment accueilli Jacques Attali, Claudie Haigneré, Jérémy Rifkin, Bernard Werber, Joël de Rosnay, Axel Kahn...

Historique

Créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube, est aujourd'hui un espace de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest. Il est géré et animé par l'association ART3000. Créée en 1988, ART3000 est une association pionnière en France dans le domaine des arts et des nouvelles technologies. Elle a rassemblé dès son ouverture des professionnels de tous bords ayant pour point commun de s'intéresser à l'impact des nouvelles technologies sur les pratiques de création. ART3000 a rapidement développé un réseau international de plusieurs milliers de membres, et a organisé plus de 1000 événements dont ISEA2000, symposium international des arts numériques regroupant 30 pays participants. Après avoir été domiciliée à Jouy-en-Josas, puis à l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle de Paris (ENSCI), ART3000 a été sélectionnée par la Ville d'Issy-les-Moulineaux pour développer le projet du Cube en 2001.

Le Cube est présidé par Nils Aziosmanoff et dirigé par Stéphanie Fraysse-Ripert.

FREQUENTATION 2012

| JANVIER/DECEMBRE 2012 | | Nbre pers/an |
|------------------------|---|-------------------------------|
| Les membres | Adhésions | 472 |
| | Formations multimédias (cycles de 1 à 8 séances / 207 séances/an) Initiations niveau débutant, Découverte tablette, Pas à Pas, Café Tablette Formation multimédia : image/photo, web, animation/vidéo, Ateliers créatifs, Ateliers d'innovation | 734 inscrits |
| | Clubs annuels (Souris, Pixels, Ados) | 69 |
| | Ateliers jeune public (mercredi, samedi et vacances) | 332 |
| | Fréquentation libre Espace ado My Cube | 20 personnes/mois en moyenne |
| | Fréquentation Espace Projet (ouverture 3 jours/semaines) | 100 personnes/mois en moyenne |
| | Fréquentation Espace Documentation | 300 personnes/mois en moyenne |
| | Cube est à vous | 30 personnes/mois en moyenne |
| Les scolaires | Visite d'exposition/Découverte de l'art numérique | 590 |
| | Formations enseignants | 45 |
| | Crèches | 232 |
| | Ateliers en classe (Projet Connectons nos écoles, Hors temps scolaire, Atelier d'infographie) | 185 |
| Les événements | Scènes numériques (11 concerts/performances/soirées vidéo en 2012) | 960 |
| | Expositions (2 en 2012) | 5 000 |
| | Conférences-rencontres (7 en 2012) | 710 |
| | Evénements de médiation (Génération connectées, Fête du Jeu, Noël Kubik ...) | 450 |
| | Evènements exceptionnels | 1 875 |
| Le Pôle Création | Artistes accueillis en résidence | 19 |
| | Living art Lab - séminaire -conférences | 290 |
| Fréquentation générale | Adhérents, visiteurs, participants... | 23 000 |

PÔLE MEDIATION ET EDUCATION

La formation des publics aux pratiques créatives numériques

De la petite enfance aux seniors, en passant par les adolescents, Le Cube sensibilise et forme les publics à l'utilisation des technologies du numérique, dans ses dimensions artistiques et culturelles. Le Cube mène également plusieurs expérimentations pilotes en matière d'éducation numérique, en partenariat avec des acteurs de l'Education et de la Recherche.

4 espaces du Cube sont dédiés à la pratique amateur et la découverte du multimédia sous un angle créatif, offrant :

- des formations et ateliers adultes,
- des initiations à l'outil informatique
- une pratique autonome en libre accès pour développer des projets de création numérique
- un centre de ressources dédié au numérique
- des ateliers ludiques jeune public toute l'année
- des stages vacances pour ados et enfants
- des événements numériques (Noël Cubik, Fête du Jeu...)
- des actions hors les murs (ateliers, conférences...)

Le pôle médiation du Cube développe également une offre à destination de publics spécifiques :

- les scolaires : projets en classe à l'année, visites et ateliers, formation pour les enseignants
- les familles : événement « Générations Connectées », Noël Cubik, Fête du jeu
- les associations : « Le Cube est à vous », mise à disposition d'espace et accompagnement



Le Cube mène chaque année une réflexion sur les activités de médiation afin de renouveler l'offre et de s'adapter aux demandes croissantes et évolutives de son public.

En 2012, l'équipe de médiation a continué sa réflexion sur l'offre pratique amateurs pour offrir en septembre une grille d'activités en phase avec l'évolution des usages et pratiques du numérique.

ACTIVITES ADULTES

CENTRE DE RESSOURCES CONSULTATION ET ESPACE WIFI

Le centre de ressources est doté d'ordinateurs (Mac et PC) connectés à **Internet haut débit**. Cet espace dispose également d'un accès au **wifi** (Internet sans fil) pour se connecter gratuitement et en toute liberté avec son propre ordinateur portable.

Fonds documentaire

Le centre de ressources du Cube est un pôle de ressources pour toutes les personnes qui souhaitent découvrir ou approfondir leurs connaissances sur la création numérique sous toutes ses formes. Disposant d'un fonds documentaire international de plus de 5300 ouvrages, entièrement dédié à l'art numérique et aux nouveaux médias, il s'adresse aussi bien aux enseignants, chercheurs, étudiants, qu'aux amateurs ou simples curieux.

Les ouvrages du fonds documentaire couvrent tous les champs de la création : art numérique, art contemporain, net art et nouveaux médias, jeux vidéo, photographie, design, cinéma expérimental, art vidéo, performance, musique, littérature et hypertexte, Internet et réseaux, sciences cognitives, robotique et domotique, sociologie, philosophie, communication et sémiologie, action culturelle, éducation et emploi.

Le Centre de Ressources est également abonné à de nombreux périodiques, notamment Art Press, Art Press 2, Beaux Arts magazine, Computer Arts, Créa Num, Dada, L'Ecole de Paris, L'Ecole Numérique, Etapes, Frame, iCreate, IdN, Les Inrockuptibles, Mouvement, Musiques et Cultures Digitales, L'Ordinateur individuel, Web Design, Wired, et propose à ses adhérents ses abonnements en ligne aux quotidiens Le Monde et Libération, disponible également sur tablette tactile.

En outre, le centre de ressources dispose d'une cédéthèque et dvdthèque spécialisées dans l'art interactif, les monographies d'artistes et les collections d'œuvres d'art.

Afin de pouvoir s'informer sur les dernières actualités en matière de culture et création numérique, une politique d'acquisition d'ouvrage est mise en place chaque année selon les besoins des adhérents et les nouvelles tendances en matière de création numérique. Le centre de ressources a ainsi complété son fonds en 2012 avec de nouveaux ouvrages techniques et des ressources sur la thématique de l'éducation.

Acquisition des ouvrages, CD et DVD-rom

Livres et cd-rom enfants : 7%

Livres technique et design web : 13%

Livres éducation et TIC : 13%

Livres artistiques : 21%

DVD/ CD-Rom artistiques : 12%

Livres sur les mutations numériques : 27%

Autres: 7%

Ce fonds documentaire est mis en valeur auprès du grand public et des publics spécifiques (scolaires, universitaires, artistes et professionnels de la culture) par des actions spécifiques :

Action scolaire

(Élèves de élémentaires à étudiants)

Présentation d'une sélection de films en relation avec l'exposition pour les étudiants et présentation du dvd 3D Kids pour les écoles.

Séminaire Living Art

(Artistes et professionnels de la culture)

Une matinée lors des séminaires Living Art du programme ARCANE est consacrée à la découverte du fonds documentaire et d'œuvres pionnières en art numérique.

Formations enseignants


Présentation d'ouvrages et de ressources pour monter des projets multimédias en classe.

Ateliers d'innovation

Présentation d'ouvrages en relation avec la thématique des ateliers

[Qr]iosité

Depuis septembre 2012, le Centre de Ressources participe à l'expérimentation du dispositif **[Qr]iosité**, qui a bénéficié du soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services numériques culturels innovants. Les nouvelles acquisitions du fonds documentaire sont mises en avant à travers un code QR disponible dans la brochure des activités du Cube et sur le site internet. Lorsque celui-ci est scanné, l'utilisateur accède à une fiche de présentation de l'ouvrage

| | |
|---|--|
|  <p>[Qr]iosité</p> | <p>Flashez ce code [Qr]iosité avec votre smartphone ou tablette ! Et découvrez l'ouvrage mis en avant chaque semaine par l'équipe du Centre de Ressources du Cube. Plus d'infos...</p> |
|---|--|

iPad Ready !

Imaginé et expérimenté sur le Cube Festival en septembre 2010, le dispositif iPad Ready a intégré le centre de ressource du Cube, augmenté de contenus artistiques et pédagogiques exclusifs. Cette offre attire un nouveau public dans le centre de ressources, majoritairement des enfants et des adolescents. Les personnes âgées et les malvoyants trouvent également dans cet outil un moyen plus facile d'accès à l'information.

L'utilisation la plus optimale possible des tablettes a été repensée pour passer à l'ère du 3.0 :

- Synchronisation de toutes les vidéos du Cube grâce à une chaîne dédiée
- Optimisation des créations web (blogs et sites) pour meilleure visibilité sur ces supports
- Mise à disposition de ressources et tutoriaux
- Accès à la dernière version de tous nos supports (stages, fiches pédagogiques etc.)
- Administration de certains de nos blogs directement depuis les tablettes
- Mise à disposition d'une multitude d'applications dans différentes catégories

Des tablettes tactiles sont disponibles au prêt au sein du Centre de Ressources. Les utilisateurs peuvent ainsi découvrir une sélection d'applications pour les enfants et pour les adultes, consulter des périodiques auxquels le Centre de Ressources est abonné ou leurs mails, surfer sur Internet.

Les Café-tablettes

Dans le but de proposer une offre d'activités autour de la tablette tactile, le Centre de Ressources accueille une fois par mois les Café-tablettes. Cet atelier destiné aux débutants se déroule en petit groupe. Il se présente sous forme de séances thématiques (la lecture numérique, organiser ses déplacements, enrichir une visite culturelle ou bien encore l'iPad en voyage) au cours desquelles les participants découvrent les multiples usages et fonctionnalités de la tablette à partir d'une sélection d'applications, tout en privilégiant l'échange et la convivialité.

Ressources d'auto-formation

Un fonds composé de livres, dvds et magazines d'auto-formation et de création est disponible dans l'espace Projet du Cube. Le centre de ressources propose également l'accès à la plate-forme de formation en ligne Vodéclic, pour s'auto-former aux logiciels de bureautique ainsi qu'à la navigation sur Internet.

L'espace est accessible dans les horaires d'ouverture du Cube. Une documentaliste est à l'écoute des adhérents pour les conseiller et les accompagner dans leurs recherches. **Une initiation très grands débutants** est proposé aux adhérents novices en matière informatique : elle permet de se familiariser avec le fonctionnement d'un ordinateur (souris et clavier).

Le Cube propose également des rendez-vous personnalisés, « **les coups de pouce** ». Ces rendez-vous permettent aux adhérents de poser des questions précises sur des cas concrets qu'ils rencontrent. Cette aide ponctuelle sur un sujet précis constitue un temps d'apprentissage privilégié, apprécié du public grand débutant.

Carte Blanche à l'artiste Camille Scherrer

L'Espace a été réaménagé en septembre 2011 dans le cadre des 10 ans du Cube. Une carte blanche a été offerte à Camille Scherrer pour installer son délicat univers de façon pérenne dans le Centre de Ressources et donner à voir des paysages invisibles qui s'animent et se révèlent sous les yeux du spectateur grâce à la réalité augmentée.

ESPACE PROJET

Gratuit sur adhésion, l'**Espace Projet** est une salle dédiée aux adhérents travaillant sur un projet de création personnel intégrant l'outil multimédia : création de site, travail autour de la photographie numérique, montage vidéo ou création d'animation. Il permet également de s'initier de manière autonome aux logiciels de création après avoir suivi les différentes formations du Cube.

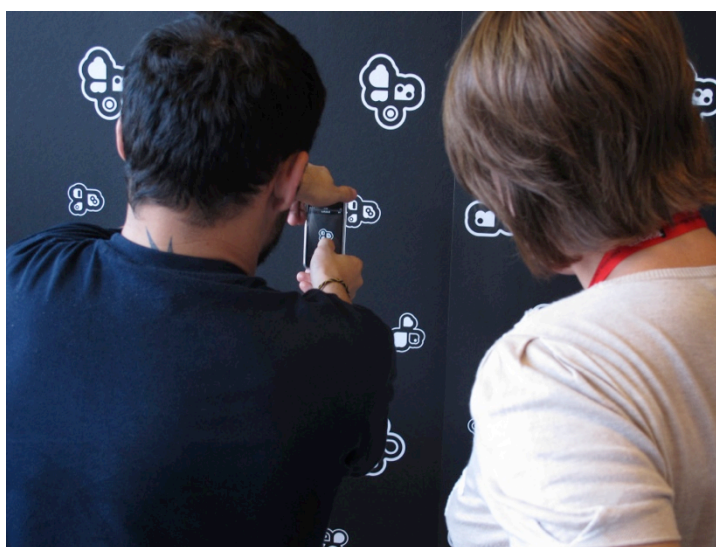
L'Espace Projet est équipé de huit ordinateurs, d'un scanner, de nombreux logiciels de création et est connecté à l'Internet haut débit.

L'accompagnement de projet est un dispositif souple qui permet l'accueil d'un grand nombre de personnes. Les adhérents du Cube peuvent, s'ils le souhaitent, prendre rendez-vous avec un chargé de projet pour des questions précises sur leur projet. L'Espace Projet est aussi un lieu de rencontres et d'échanges. De nombreux tutoriels, DVD-roms d'auto-formation et magazines de création sont consultables pour approfondir ses connaissances sur un logiciel ou sur le design web.

Carte Blanche à No Design et le FabWall

A l'occasion des 10 ans du Cube, Jean-Louis Fréchin et Uros Petrevski ont investi l'Espace Projet du Cube avec FabWall, un papier peint intelligent qui ouvre les décors quotidiens aux fantômes des souvenirs et histoires de nos maisons. Les images stockées sur les murs du Cube prennent vie sur les écrans de nos téléphones. FabWall est une réflexion stratégique sur les évolutions de la conception, de la fabrication et de la distribution du papier peint à l'heure de la réalité augmentée. FabWall a remporté le prix du Musée des Arts décoratifs du WallPaperLAB 2010.

La réalisation de l'application a été réalisée en coproduction avec Le Cube à l'occasion des 10 ans du Cube.



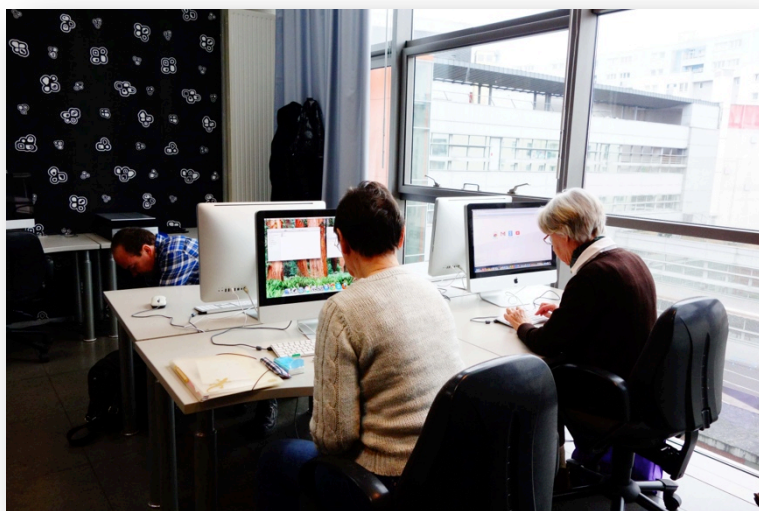
INITIATIONS ET FORMATIONS MULTIMEDIAS

Le Cube renouvelle à chaque saison son offre d'initiations/formations afin de répondre aux nouvelles demandes. Cette réflexion a pour objectif d'une part de renforcer les offres sur les thématiques plébiscitées par les adhérents et ainsi de pallier au problème de saturation systématique de certaines formations ; et d'autre part de proposer de nouvelles formations sur les derniers outils de création.

Les activités de pratique du multimédia s'étendent sur trois types d'offres afin de répondre aux besoins et aux niveaux de chacun (initiations, formations, stages et ateliers de création).

En 2011, les initiations et formations ont fait l'objet d'une restructuration spécifique en thématiques facilement identifiables par les publics, l'utilisation de logiciels libres y est également plus présente.

On parle désormais d'initiations pour l'accès aux débutants, et de stages multimédias pour les cycles plus avancés, viennent s'y ajouter ensuite un programme d'ateliers spécifiques.



Le calendrier des activités a été également repensé pour proposer chaque mois les thématiques les plus plébiscitées. Les modalités d'inscription permettent depuis septembre 2010 une inscription au trimestre, pour une meilleure gestion des demandes.

Les initiations et stages multimédias constituent les premières bases indispensables pour mener à bien des projets multimédias personnels. Elles se répartissent en deux grands modules selon le niveau et les objectifs : initiation découverte de l'informatique et Internet (débutant) et formations aux outils de création multimédia (niveaux intermédiaire et confirmé).

INITIATIONS MULTIMEDIAS

Elles s'adressent à un public débutant dans la pratique de l'outil informatique.

Découverte de l'informatique

Cycle de 4 séances, tous les mois

Cette initiation donne les bases nécessaires pour utiliser un ordinateur. Pendant un mois, un chargé de projet accompagne les adhérents pour se familiariser en douceur avec l'environnement informatique et comprendre le fonctionnement d'un ordinateur.

Initiation Tablettes tactiles

Cycle de 4 séances tout les 2 mois

Cette initiation donne les bases pour apprendre à utiliser sa tablette tactile au meilleur de ses possibilités mobiles : configuration préalable et spécificité, mails et contacts, navigation et recherche sur le Web, gestions des fichiers spécifiques. Bien que cette initiation soit consacrée à la tablette iPad de Apple, d'autres modèles sont aussi évoqués afin d'avoir les connaissances nécessaires pour choisir la tablette qui correspondra au mieux aux besoins de chacun.



Pas à Pas

Inscription à la séance

Chaque semaine, les adhérents peuvent assister à de courtes séances de questions-réponses sur l'utilisation de l'ordinateur dans la vie courante. Ces séances sont une opportunité de découvrir et de mieux appréhender les usages offerts par les nouvelles technologies. Elles permettent soit d'approfondir certaines notions abordées au cours des initiations (ex : utiliser sa messagerie électronique, transfert de photos numériques, ...), soit de découvrir de nouveaux contenus pour une pratique quotidienne du numérique.

- Navigation et recherche sur Internet
- Utilisation de sa messagerie électronique
- Transfert et organisation de ses photos
- Correction basique sur photo numérique
- Personnalisation et partage d'un album photo
- Gestion des dossiers sur son ordinateur
- Utilisation d'une clé USB
- Fonctionnement d'un scanner
- Communiquer via Internet avec ses proches
- Découverte des éco-gestes liés au numérique
- Apprendre à utiliser Skype
- Ouvrir un compte sur Facebook en toute sécurité
- Comprendre et s'initier au Cloud Computing

STAGES MULTIMEDIAS

Ils s'adressent à un public souhaitant découvrir les outils de création numérique et ayant déjà une pratique informatique de base.

L'offre d'activité en 2012 se regroupe autour de trois axes : l'image/photographie, le web, la vidéo et l'animation et propose des logiciels différents selon les approches et les niveaux. Cette structuration de la grille de stages multimédias permet à chaque public de trouver l'activité qui lui convient.

Image et Photographie

Dessin Vectoriel et Illustration avec Inkscape

Pour créer des illustrations vectorielles et des projets avec Inkscape, un logiciel libre dédié à la création de dessins et d'objets graphiques. Des outils pour permettre d'apporter une dimension créative et originale à des maquettes graphiques, permettant d'allier réalité photographique et formes abstraites.

Retouche et Effets Photographiques avec Pixlr

Pour apprendre à transformer des photos avec Pixlr, un logiciel en ligne gratuit qui ne nécessite aucune installation sur un ordinateur. Pour aborder simplement la composition d'une image avec les calques et créer des effets photo grâce au travail sur les lumières, la colorimétrie ou encore l'usage des filtres.

Photocomposition avec Photoshop

Pour découvrir le potentiel du logiciel professionnel Photoshop : réaliser des compositions d'image, des photomontages, des planches contacts et ajouter du texte. Utiliser les calques et les masques pour créer des photocompositions, appréhender les outils de dessins pour réaliser des éléments Web (boutons, bandeaux, maquettes

Dessin vectoriel et illustration avec Illustrator

Cette formation permet d'apprendre à créer des illustrations vectorielles grâce à Illustrator. Découvrir les principaux outils de dessin proposé par le logiciel pour en acquérir les bases mais aussi de s'initier aux principes techniques de la PAO. Cette initiation propose également de découvrir quelques artistes et graphistes qui utilisent ce logiciel dans leur création afin de donner une idée du potentiel d'Illustrator.

Publication et mise en page avec InDesign

La formation s'articule autour de la prise en main des principales fonctionnalités de ce logiciel référence dans le domaine de la publication assistée par ordinateur. Les participants apprennent à construire des documents simples (flyers, affiches, brochures de quelques pages) principalement destinée à l'impression. Cette initiation permet aussi d'acquérir quelques notions importantes du domaine de l'édition.

Web

Premier Site Web avec Kompozer

Pour s'initier à la création d'un site Web avec Kompozer, un logiciel gratuit qui propose différentes fonctions utiles grâce à sa barre d'outils et ses boutons simplifiés.

Blog Personnalisé avec Wordpress

Pour créer un blog élaboré avec un outil libre et gratuit : WordPress. Personnalisable à souhait, les blogs WordPress bénéficient d'un très bon référencement et d'une grande accessibilité. En quelques clics, un blog et sa base de données sont créés.

Site Avancé avec Dreamweaver

Pour découvrir le potentiel de Dreamweaver, outil professionnel de création de site Internet. De la conception à la réalisation de site, de l'arborescence au design, on construit son site pas à pas. Pour apprendre les bases du langage HTML, permettant de structurer le contenu, et utiliser les feuilles de style CSS, indispensables pour mettre en forme et rendre plus attractif un site.

Publication numérique avec iBooks Author

iBooks Author est un logiciel gratuit disponible sur l'AppStore de Apple qui permet de créer des livres numériques pour tablettes tactiles et liseuses. Les participants découvrent une autre manière de penser le livre en créant un ouvrage numérique interactif dans lequel viennent s'ajouter des éléments multimédia tels que des vidéos, des visualisations 3D, des sons ou encore des galeries photos.

Animation et Vidéo

Montage Vidéo avec Premiere

Pour apprendre les différentes étapes d'un projet de montage vidéo avec le logiciel Adobe Premiere. Acquisition des films, dérushage, montage et habillage de séquences sont abordés durant ce stage, sans oublier l'exportation pour le visionnage et le partage de votre film.

Effet et Composition Vidéo avec After Effects

Pour explorer les outils et usages liés au compositing vidéo, sous After Effects. Pour mixer et transformer ses médias grâce aux effets cinématographiques et techniques d'animation qu'offre ce logiciel. Pour explorer la puissance des outils de post-production du logiciel After Effects. Stabiliser une vidéo, corriger un élément indésirable ou animer des images 2D dans un espace en 3D.

Animation Interactive avec Flash

Pour apprendre à décomposer les principales étapes de l'animation avec le logiciel Flash et découvrir les fonctionnalités des objets vectoriels pour ensuite les intégrer dans une animation. Pour utiliser les outils avancés pour enrichir ses contenus et développer une interface créative et interactive pour le web.

LES ATELIERS DU CUBE

Les ateliers proposés au Cube évoluent chaque année afin d'offrir au public une découverte des différentes facettes de la création numérique.

En 2012, ils se décomposent en :

- **ateliers créatifs** pour approfondir ses connaissances multimédias et créer un projet
- **ateliers d'innovations** pour découvrir les nouveaux enjeux de la culture et des usages numériques

Les Ateliers Créatifs

Session de 2 séances, chaque mois

Le Cube propose depuis octobre 2011 des rendez-vous « créatifs », chaque premier samedi du mois. Ces ateliers permettent aux adhérents de donner une nouvelle dimension créative à leur pratique : apprendre à créer un logo, harmoniser les couleurs dans un site web ou encore réaliser une carte de visite ou une affiche.

- **Enrichir son site Wordpress grâce aux plug-ins**
- **Créer des bannières animées pour le web**
- **Diffuser ses vidéos sur Internet**
- **Créer une publication pour iPad**
- **Réaliser sa maquette graphique avec InDesign**
- **Travailler avec des logiciels libres**
- **Créer sa Web TV**
- **Optimiser son site pour la référencement**

Les Ateliers d'Innovation

Une séance par trimestre

Ces ateliers sont proposés comme des moments de découverte et d'échange sur des thématiques liées à la culture et aux usages numériques.

Objets communicants et maintenant ?

Les nouvelles technologies ont révolutionné notre environnement et notre approche des objets du quotidien. Aujourd'hui, ces objets sont devenus « intelligents », capables de « communiquer » avec leurs utilisateurs pour mieux répondre à notre nouveau mode de vie. Au programme de cet atelier : un tour d'horizon de l'actualité de l'Internet des objets et une présentation des projets emblématiques autour de la notion d'intercommunicabilité numérique.

Robot @t home

Robots de loisirs ou domestiques, l'arrivée prochaine de ces « nouveaux compagnons » dans notre quotidien semble de plus en plus évidente. Concepts, technologies, typologie, robots stars tel Asimov, tous les aspects de la robotique appliquée au grand public et à nos habitats ont été abordés dans cet atelier prospectif.

Smart City : Ma ville en numérique

Véritables organismes vivants, entités à part entières, nos villes évoluent en même temps que notre société. L'avancement rapide de nos technologies se réfléchit donc nécessairement dans le rapport que nous entretenons avec notre environnement urbain qui entame une mutation profonde. Grâce à des exemples concrets, les participants étaient invités à venir explorer la cité du futur pour mieux comprendre le monde qui se profile.



ACTIVITES ADOS «MY CUBE »

« MyCube » est l'offre de pratique multimédia du Cube entièrement dédié aux ados : les « studios » du mercredi et du samedi pour se plonger dans des projets Internet et multimédias, un espace entièrement dédié aux adolescent pour une pratique autonome, un site internet mobile pour retrouver à la maison toute la ressource pour développer des projets et des ateliers vacances.



STUDIOS MYCUBE

Unique, original, créatif... les studios MyCube sont des lieux de création numérique uniques en leur genre pour tous les "Digital Youngs" de 12 à 16 ans. Pour apprendre, créer et partager, les Studios MyCube proposent de concevoir des projets de création numérique originaux.

En 2012, les studios ont proposé aux adolescents de travailler sur des projets à l'année.

Les ateliers se déroulent le mercredi et le samedi.

STUDIO VIDEO GAMES

Le mercredi de 14h à 16h

Le Cube a proposé aux jeunes gamers de passer de l'autre côté de l'écran et de réaliser leur propre jeu vidéo sur tablette tactile. Les membres du Studio Vidéo Games ont participé à chaque étape de la production de leur jeu du scénario au graphisme, des personnages aux décors, de l'interactivité au gameplay.

STUDIO WEB TV

A la rentrée 2012

Les membres du studio ont appréhendé les différentes étapes qui jalonnent la construction d'une production audiovisuelle. De la scénarisation à la captation en passant par le montage et la postproduction, les adolescents ont découvert les outils et techniques pour transposer à l'écran leur propre univers.

STUDIO BD NUMÉRIQUE

Le samedi de 14h à 16h

C'est souris à la main que les membres du Studio BD Numérique ont réalisé leur bande-dessinée numérique. Des professionnels et des auteurs de BD sont venus donner leurs conseils sur l'écriture du scénario, la fabrication des planches, le style graphique ou encore les dialogues et les effets visuels.

ESPACE MYCUBE

En accès libre, réservé uniquement aux adolescents les mercredis après-midi, l'**Espace MyCube** leur permet de développer des projets de création personnels ou de prolonger les studios MyCube chaque semaine. Des magazines spécifiques et des tutoriels sont disponibles pour développer toute leur créativité. Un chargé de projet est présent dans la salle pour les accompagner. L'Espace MyCube est également ouvert pour surfer, chatter, lire ses mails. Les autres jours de la semaine, les adolescents ont accès à l'Espace Consultation Internet du Cube dans le cadre d'une pratique autonome.

MYCUBE MOBILE : LA PLATEFORME CREATIVE DES 12-16 ANS

En novembre 2010, Le Cube a lancé MyCube Mobile, une plateforme de création numérique dédiée aux jeunes, disponible sur téléphone portable et sur Internet. Constituée d'un site Internet et d'un site mobile, MyCube Mobile accompagne les jeunes vers les usages créatifs du numérique en partant de leur propre pratique. Il propose des contenus et des services originaux autour notamment de la photographie, du blog, de la musique, de la vidéo, de la bande dessinée, de la robotique, du jeu vidéo... Pour chaque technique traitée, les utilisateurs accèdent à des astuces et conseils pratiques, à des références artistiques, des informations sur les métiers du multimédia, etc.

MyCube Mobile est lauréat de l'appel à projet Proxima Mobile, lancé en 2009 par le Secrétariat d'État à la Prospective et au Développement de l'Économie Numérique.

Réalisé avec le soutien du Secrétariat d'Etat à la Prospective et au Développement de l'Économie Numérique et de la DDAI, Ministère de la Culture et de la Communication.



STAGES VACANCES

DESTINATION FICTION

Qu'il s'agisse d'un film, d'une série, d'une bande dessinée ou d'un jeu vidéo, Le Cube donne l'opportunité aux « Digital Youngs » de réinventer une fiction de leur choix grâce au logiciel After Effects. Ils réinventent les personnages, transforment les décors et écrivent une histoire bien à eux.

PASSEPORT 2.0

Puisque les frontières n'ont pas lieu d'être dans le monde virtuel, Le Cube a invité les participants à composer le voyage de leurs rêves. Grâce au logiciel After-Effects, ceux-ci se sont intégrés dans les lieux de leur choix, et ont pu recréer les décors de leur séjour.

Des montagnes du Tibet aux rues de New York, les participants ont expérimenté la géolocalisation et créer des connections planétaires.

REMIX ! DEVIENS LE VJ

A l'aide d'une tablette tactile, les adolescents ont travaillé sur les bruits de leur environnement pour les détourner. Grâce à l'application MADPAD ils ont composé une œuvre à la fois personnelle et collaborative mêlant audio et vidéo.



ACTIVITES JEUNE PUBLIC

Dans une salle spécialement aménagée et décorée pour les enfants, Le Cube accueille le jeune public dès l'âge de 3 ans en proposant différentes activités adaptées aux besoins de chacun.



L'espace jeune public s'est transformé à la rentrée 2010 inaugurant des espaces dédiés autour d'ateliers d'expérimentations spécifiques en complément des animations classiques proposées avec les 8 postes informatiques présents dans l'espace.

« ATELIER » ROBOTIQUE : Robots à Jouer

Un robot-pion à manipuler pour jouer et créer. Dans un parcours semé de surprises, les enfants découvrent les multiples facettes du numérique tout en s'amusant et en s'initiant à une robotique ludique et multimédia.

« ATELIER » DESIGN INTERACTIF : Les Pico Criquets

Tous créateurs, tous inventeurs ! Voici un atelier pour repenser les objets du quotidien en leur ajoutant des interactions inédites grâce au pouvoir du numérique. Les enfants programment de petits modules interactifs et des capteurs pour repenser le fonctionnement d'une lampe, inventer des sculptures qui se déplacent, fabriquer des peluches qui parlent... Créativité et style se retrouvent dans ce studio unique où s'inventent de façon éphémère et poétique les objets de demain.

« ATELIER » ETABLI NUMERIQUE : Dessin magique

Art visible, invisible, durable ou éphémère... Le Cube propose un atelier de dessin pas comme les autres utilisant un établi numérique spécialement créé pour l'Espace Jeune Public. Poèmes en dessins, cadavres exquis numériques ou mots en images, les petites mains se rassemblent autour de cette table interactive pour devenir des illustrateurs d'un tout nouveau genre.

LA CUBE FACTORY

La Cube Factory est un espace ludique de pratique et d'expérimentation pour apprendre et créer en s'amusant. Elle propose aux 6-11ans de participer à des ateliers de création multimédia pour laisser libre court à leur créativité : dessin, vidéo, photo, animation, musique...

Chaque samedi et sur réservation, les enfants peuvent découvrir de nouvelles pratiques, de nouveaux objets, de nouveaux jeux...

Suite au succès des ateliers, les inscriptions ont été désormais limitées à 1 atelier par mois et par enfant pour permettre à tous de s'inscrire.

L'ESPACE DES SOURICEAUX

Afin de familiariser les tout-petits à l'outil numérique, le Cube propose depuis septembre 2012 un atelier dédié aux enfants de 3 à 5 ans et à leurs parents, au cours duquel ils prennent en main la tablette tactile grâce à une sélection d'applications ludiques, éducatives ou créatives, dont certaines sont accompagnées de matériels spécifiques qui en augmentent l'utilisation (puzzle en bois, livre, objets de papier). Les temps collectifs alternent avec les temps de découverte individuelle. Des rencontres avec des artistes, des auteurs-illustrateurs sont organisées ponctuellement. Cet atelier a lieu une fois par semaine.



STAGES VACANCES

Pour les 6-11 ans, trois ateliers ont été proposés pendant les vacances scolaires de 2011 :

ZOO MANIA

Vacances d'Hiver 2012

Un mystérieux Cube blanc attend seul... Puis, des animaux magiques s'avancent, des sons étranges se font entendre, des fleurs capricieuses ne savent pas ce qu'elles veulent... Les enfants ont créé une histoire fantastique qui a ensuite été présentée sous la forme d'une installation numérique mêlant objets réels et virtuels en projection vidéo.



HISTOIRE SANS FIN, CADAVRE EXQUIS NUMERIQUE

Vacances de Pâques 2012

Une histoire a-t-elle un début et une fin ? Pas toujours. Avec cet atelier, les enfants ont créé une histoire collective, en s'inspirant du principe du cadavre exquis. Cette fois, ce sont des objets très innovants qui permettent de réinventer sans cesse les personnages, le décor et l'intrigue.

HAÏQR-CODES

Vacances de la Toussaint 2012

Cet atelier a proposé aux enfants de créer des poèmes Haïkus dans la pure tradition japonaise et de générer un code QR numérique pour chacun d'entre eux. Les œuvres ont ensuite été affichées dans nos espaces quotidiens pour que ceux qui les trouvent puissent les déchiffrer et savourer un moment de poésie... numérique !

LE RENDEZ-VOUS DES CRECHES

Un partenariat avec les crèches environnantes a été mis en place. Par petits groupes, accompagnés de leurs référents et d'une chargée de projet du Cube, ils ont découvert le numérique tout en douceur à travers des petits jeux et des histoires. Depuis octobre 2010, les tablettes tactiles font l'objet d'une veille spécifique d'applications destinées aux plus petits et proposés notamment aux enfants des crèches, en particulier autour du dessin et des sons.

En 2011 et 2012, six crèches isséennes ont participé au programme. Les résultats des ateliers ont pu faire l'objet de petites expositions au sein des lieux de vie des crèches et les actions ont pu ainsi être présentées aux parents.

Cycle de 5 séances par groupe d'enfant.



ACTION SCOLAIRE ET EDUCATION NUMERIQUE

La formation des scolaires est gratuite et destinée aux écoles (maternelles et élémentaires), collèges et lycées.

Au sein du Cube, une responsable Médiation et Education Numérique et plusieurs chargés de projet sont à l'écoute des enseignants et des élèves pour élaborer ensemble des projets liés à la création numérique et à la pratique des outils multimédias.

Afin d'accueillir les projets des classes partenaires, des plages horaires spécifiques sont réservées durant la semaine.

ATELIERS ET VISITES AUTOUR DE L'ART NUMERIQUE

Le Cube accompagne les écoles, collèges et lycées dans la découverte de l'art numérique à travers différents dispositifs pédagogiques adaptés à chaque classe.

Pour découvrir des œuvres interactives et comportementales, Le Cube propose des ateliers spécifiques autour des œuvres de « living art » produites par l'Atelier de Création du Cube.

Pour une première sensibilisation à l'art numérique, Le Cube propose des visites guidées de l'exposition en cours, qui peuvent s'accompagner d'un atelier. La visite guidée des expositions du Cube permet aux élèves de primaire, collège et lycée de découvrir les créations d'artistes numériques et de se confronter à des thématiques, des techniques de création et des scénographies différentes.



Le Cube conçoit également des activités spécifiques à destination des classes autour d'œuvres numériques significatives. Ces ateliers sont imaginés en amont avec l'équipe de médiation, l'équipe de programmation artistique et l'artiste qui est partie prenante du projet.

Ces différentes actions sont conçues comme des modules qu'il est possible de combiner pour concevoir une demie journée ou une journée sur mesure.

Visite augmentée avec tablette tactile

Découvrir de nouvelles vidéos d'artistes, créer son œuvre graphique ou musicale, laisser un message dans le livre d'or numérique..., la tablette accompagne les groupes pour des visites augmentées.

Les demandes de visites du Cube et visites d'exposition sont fréquentes. Suite aux actions scolaires développées lors du Cube Festival en 2010, Le Cube a réussi à sensibiliser de nouveaux établissements scolaires et centres de loisirs. L'action scolaire autour des événements artistiques (résidences, spectacles...) atteint un taux de remplissage de 100%.

LES ACTIONS A DESTINATION DES PROFESSIONNELS DE L'EDUCATION

Au sein de l'Espace Projet du Cube, les enseignants peuvent travailler de façon autonome sur un projet de création multimédia.

L'Espace Ressources est également ouvert aux enseignants pour faciliter l'accès aux ressources éducatives que ce soit des ouvrages ou des ressources en ligne.

Une sitographie et une bibliographie spécifiques Education et TICE est également à la disposition des enseignants.

Enfin, la documentaliste du Cube aide à la recherche sur Internet et établie des bibliographies aux enseignants porteurs de projets ou demandeurs d'informations spécifiques.

Les initiations et les formations proposées au Cube sont ouvertes aux enseignants désireux d'acquérir les bases des logiciels de création multimédia (photographie numérique, montage vidéo, création de sites Internet, réalisation d'animations en Flash).

Ils sont également ouverts aux professionnels de la médiation culturelle.

LES ATELIERS PEDAGOGIQUES

Un mercredi par mois de 9h30 à 12h30

Au CDDP Boulogne à partir de septembre 2012

Le Cube organise des formations spécifiques pour les enseignants et professionnels de la médiation afin de les initier aux outils de création multimédias et les sensibiliser à l'intégration des pratiques numériques dans leurs projets

- Techniques d'animation,
- Création de sites Internet,
- Création de dvds,
- Elaboration de bandes dessinées,
- Aide à la conception de projet multimédia
- Réalisation d'un journal de classe en vidéo
- Tablettes tactiles...
- Réaliser un livre numérique de groupe avec une tablette tactile
- Créer un projet autour de la réalité augmentée en classe

ACCOMPAGNEMENT DE PROJET / BLOG DE CLASSE

Cet accompagnement est destiné aux enseignants ayant le projet de créer un blog de classe.

Un chargé de projet du Cube met en place avec l'enseignant le blog et sa structure (menu interactif, pages, catégories) via WordPress, un outil de création de blogs gratuit en ligne. Le blog étant alimenté et géré par l'enseignant et sa classe, le projet peut être ponctué de plusieurs rendez-vous dans l'année en Espace Projet.

CONNECTONS NOS ECOLES

Depuis 2007, Le Cube a mis en place le programme «Connectons nos écoles» au sein des établissements scolaires de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest.

Chaque année, Le Cube propose ainsi aux élèves et aux enseignants un projet collaboratif et numérique mêlant nouveaux usages et pratiques inédites, réflexions pédagogiques et enjeux territoriaux autour des objets communicants, des sites collaboratifs, de la robotique ou du "Serious Game". Ce programme bénéficie de nombreux partenariats dont le Groupe de recherche Compas de l'ENSP qui réunit de nombreuses institutions réputées sur le thème de l'éducation à l'ère du numérique.



Pour l'année 2011-12, **Le Cube** a proposé « **Fictions Parallèles** », un nouveau projet innovant sur les thématiques de la fiction littéraire et de la Réalité Augmentée.

Chaque classe a **inventé** et **rédigé** une fiction d'après un genre littéraire choisi avec l'enseignant (roman policier, poésie, théâtre...). Les élèves devaient faire figurer dans leur écrit des mots-clés en relation avec l'environnement physique de leur classe.

Grâce à l'utilisation d'une tablette tactile spécifiquement préparée, les élèves ont ensuite **augmenté** l'histoire par des médias numériques pour la faire « basculer » dans un univers parallèle où les personnages se sont révélés de façon mystérieuse et magique.

A chaque mot-clé correspondait un média créé par les élèves: vidéo mettant en scène un personnage de l'histoire, dessin sonore d'un élément de la fiction...

Les histoires des classes ont ensuite été rassemblées sous forme de livrets papiers mais l'écrit classique a pris **une dimension virtuelle inédite** révélée in situ dans l'environnement de la classe grâce aux écrans des tablettes.

Equipées d'une application capable de créer et révéler des contenus pensés pour la technologie de la Réalité Augmentée, les tablettes servaient également de support d'écriture pour la rédaction des textes à mettre en scène; elles ont permis aux enfants de filmer et monter les saynètes de lecture de texte et autres mises en situation des écrits; elles ont donné enfin aux élèves la possibilité d'alimenter en direct le site Internet du projet, véritable journal de bord collaboratif de ce nouveau projet d'éducation numérique.

Les domaines pédagogiques impliqués étaient multiples et incluaient à la fois les champs de la **production d'écrit**, de la **création plastique** et de la **production numérique**.

Les élèves **ont écrit** leur fiction, **défini** son **habitat d'interaction** et **construit** les médias numériques qui **l'enrichissaient**.



Avec ce projet d'éducation numérique innovant, les élèves et leurs enseignants ont réalisé une fiction augmentée avec un parcours littéraire inédit pour le lecteur, une «épiphanie» d'un nouveau genre, numérique et poétique.

Le site du projet

Le projet était accompagné d'un blog, extension collaborative virtuelle des actions et des différentes étapes dans les classes. A chaque étape correspondait l'écriture de brèves sur ce blog. Cet outil a permis également aux élèves de se connecter entre eux et de mettre en ligne leurs recherches, leurs réflexions et leur réalisation finale. Le blog inscrivait aussi le projet dans sa dimension territoriale, grâce à la création par les élèves d'une carte interactive commune, véritable maillage social de leurs démarches. Une rubrique « Espace Enseignants » fournissait aux enseignants des documents de travail et des ressources concernant le projet.

Le rendu du projet

Un film retraçant l'aventure du projet a été réalisé. Une soirée a réuni les cinq classes participantes à la fin de l'année autour de la présentation des différentes réalisations et de la projection du film.

PARTENARIAT AVEC LE LYCEE EREA TOULOUSE LAUTREC A VAUCRESSON

Le Cube est partenaire depuis 2006 du lycée EREA Toulouse-Lautrec de Vaucresson pour l'animation d'un atelier d'infographie à destination d'élèves handicapés en classe de seconde, première et terminale.

Cet établissement scolaire accueille de nombreux élèves en internat du fait de leur handicap, leur permettant de suivre une scolarité normale et d'avoir accès sur place aux soins qui leur sont nécessaires.

L'objectif de cet atelier d'infographie est d'offrir à ces élèves un moyen d'expression créatif grâce aux nouvelles technologies, via un atelier animé par un professionnel.

Cet atelier participe également de l'animation de la vie en internat dans ce lycée et contribue à l'intégration des jeunes dans l'école (exposition dans l'établissement des travaux réalisés, animation du site internet du lycée et du blog de l'internat).

HORS TEMPS SCOLAIRES D'ISSY LES MOULINEAUX

Le Cube a accueilli pour la 11ème année consécutive des élèves de l'école Paul Bert pour **des ateliers multimédias** organisés dans le cadre des activités Hors Temps Scolaire proposées par la ville d'Issy-les-Moulineaux.

LE CUBE, MEMBRE DU 1ER LIVING LAB "L'APPRENTISSAGE ENRICHİ"

Le projet « Augmented Learning [design for people] », centré sur l'apprentissage enrichi et porté par dix partenaires francophones, a obtenu en 2011 la labellisation « Living Lab » décernée par le jury du réseau European Network Open living Labs (ENoLL) lors de la Future Internet Week qui s'est tenu du 16 au 19 mai à Budapest.

Plus de 80 postulants avaient présenté un dossier de candidature au jury du réseau ENoLL, mandaté par la Commission européenne pour distinguer les hauts lieux d'expertise en matière d'innovation orientée vers l'utilisateur, et le dossier « Augmented learning » était l'un des tous premiers présentés dans le domaine de l'éducation.

Cette labellisation est l'aboutissement de longs mois de collaboration entre dix partenaires : le Cned, Bluenove, le Cube, la Fondation des Territoires de Demain, le Laboratoire Lutin, Orange, Pearson France, la Télé-université du Québec (Téluq), l'Université Claude Bernard Lyon 1 et What Time Is I.T.



Ce living lab « Augmented learning », piloté par le Cned et à l'initiative de sa direction de l'innovation, met à la disposition de la Commission européenne un réseau déjà constitué d'utilisateurs ainsi qu'un premier ensemble de lieux physiques d'expérimentations spécialisées dans le domaine de l'éducation. Il a pour vocation de proposer des produits et services innovants pour l'apprentissage enrichi en plaçant l'utilisateur au cœur du processus de création.

De nombreuses pistes d'expérimentation sont d'ores et déjà envisagées par les partenaires autour des réseaux sociaux, du lien entre les données ouvertes et l'éducation, de l'apprentissage dans l'habitat connecté, du continuum pédagogique entre le monde de la classe et le monde « hors classe », de l'utilisation des environnements augmentés en pédagogie, de l'apprentissage en situation de mobilité...

EVENEMENTS EXCEPTIONNELS

GENERATIONS CONNECTEES

Mars 2012

Initié en 2009, "Généralions Connectées" fait se rencontrer toutes les généralions qui utilisent (ou pas) les nouvelles technologies. Un programme riche, gratuit et festif était à découvrir en famille au Cube et dans plusieurs structures de Grand Paris Seine Ouest.

A travers des ateliers, des rencontres, des démo-conférences, des présentations pratiques et des jeux multimédias ouverts aux parents et aux enfants, "Généralions Connectées" a créé de véritables moments d'échanges intergénérationnels. Il proposait un partage d'expériences autour des nouveaux usages et des outils numériques qui s'offrent aujourd'hui à chacun, quels que soient son âge et sa pratique du multimédia. En 2012, la manifestation explorait la thématique des objets communicants et les liens qu'ils peuvent créer entre les généralions.



Organisé par Le Cube en partenariat avec l'Escal de Vanves, le Cyber Senior de l'Office Isséen Pour les Aînés (OIPA), la Ludothèque et l'Espace Ludique Marcel Aymé d'Issy-les-Moulineaux, l'Espace Multimédia de Meudon, L'Espace multimédia de la médiathèque Landowski et le Cyberforum de Boulogne-Billancourt, le Sel et l'Esc@le de Sèvres.

FETE DU JEU

Mai 2012

Pour la 11ème année consécutive, Le Cube s'est associé à la Ludothèque d'Issy-les-Moulineaux pour l'organisation d'ateliers lors de la **Fête du Jeu**, événement national. La Fête du Jeu a pris place sur l'esplanade de la mairie, créant ainsi un grand événement central où toutes les structures culturelles étaient réunies. Tout au long de l'après-midi, des ateliers multimédias ont été proposés par Le Cube autour du jeu vidéo.

ANDROS CITY RAID

Juin 2012

Le Cube a été partenaire de la première édition à Issy-les-Moulineaux de ce raid urbain, sportif et citoyen pour les 10-13 ans. Répartis en équipes, 150 jeunes ont ainsi découvert le Cube qui comptait parmi les points de contrôle de cette course d'orientation dans la ville. Au travers de questionnaires et challenges sportifs, les jeunes ont pu explorer leur ville, rencontrer les représentants des institutions et prendre des décisions en équipe pour tenter de gagner la course.

QUINZAINE DES DROITS DE L'ENFANT

Novembre 2012

Le Cube s'est associé à cette manifestation en organisant un atelier multimédia pour les enfants sur le thème « Fille – Garçon, mode d'emploi ». Partant de leur héros et héroïnes, les enfants ont échangé sur les stéréotypes féminins et masculins pour ensuite créer sur l'Etabli Numérique du Cube leurs personnages mêlant traits masculins et féminins.

NOËL CUBIK

Décembre 2012

Tous les ans, Le Cube fête la fin d'année avec un rendez-vous familial et chaleureux autour d'un événement artistique destiné autant aux enfants qu'à leurs parents.

Le spectacle Kadâmbini de la compagnie Iduun, présenté en 2012 est un voyage poétique, peuplé de non-sens, d'absurde et de manipulations, constitué de boucles, de lumières et de situations renversées. Ce spectacle audio et vidéo (mapping, manipulation d'objets, d'images et de sons, trucages...) est une rencontre des arts de la scène et des technologies numériques, inspiré par l'univers poétique de Lewis Carroll, Homère, Saint Exupéry et Terry Gilliam.



FAIR PLAY



Le Cube inaugure en 2012 un nouveau programme d'activités à l'intention du public familial. Proposé en exclusivité aux adhérents du Cube accompagné d'un invité de leur choix, les après-midis Fair Play sont une occasion privilégiée de découvrir le Cube et de partager un moment ludique et convivial en famille autour d'activités numériques. Des ateliers pour petits et grands et un espace numérique géant attendent le public pour participer à des jeux collaboratifs et des tournois. Une sélection de

jeux vidéo les plus récents est proposée chaque trimestre.

Des ateliers autour d'objets innovants sont proposés pour les enfants ainsi que qu'une sélection coup de cœur sur tablettes pour les tout-petits.

LE CUBE EST A VOUS

Le Cube propose un accompagnement spécifique aux associations pour développer leur projet numérique.

Un chargé de projet est mis à disposition pour suivre les différentes étapes du projet.

Collectif Photo 127bis

Issu d'une formation à la photographie numérique proposée au Cube en 2006, le collectif s'est constitué en association sous le nom du Collectif 127Bis.

Le Cube a accompagné les premiers pas du collectif en lui apportant un espace de travail et un soutien sur l'animation des séances par une photographe professionnelle. Le collectif continue d'être accueilli tous les mercredis au sein du Cube pour l'année 2012. En juin, une soirée d'exposition des travaux réalisés pendant l'année a été organisée, proposant aussi une séance de photo improvisée et des mini-ateliers de création de photos animées.



VR Geeks

Le Cube a également accueilli l'association VR Geeks, groupe de spécialistes de haut niveau qui travaillent sur des projets de réalité virtuelle immersive.

Atelier Jean Wier

Le Cube a initié en 2011 un partenariat avec l'hôpital EPS Erasme à Anthony. Dans ce cadre, il a accueilli en mai 2012 l'atelier Jean Wier, réunissant des patients-artistes du centre hospitalier, autour d'un atelier de création photographique sur le thème du corps en mouvement. A partir de photographies faites au Louvre, les artistes ont proposé leur propre interprétation en utilisant le logiciel Photoshop pour lequel ils ont reçu une formation d'un Chargé de projet du Cube. Ces réalisations ont été présentées au Musée du Louvre du 12 décembre 2012 au 8 janvier 2013.

ACTIONS HORS LES MURS

Le Cube collabore régulièrement avec des acteurs de Grand Paris Seine Ouest menant des activités autour du multimédia : le Clavim à Issy-les-Moulineaux, l'espace Gazier de Vanves, le Pôle Multimédia de Meudon, l'Académie des arts de Meudon, le SEL de Sèvres, l'Espace Landowski de Boulogne-Billancourt...

Conseil et expertise dans le cadre du montage de l'exposition « Robots Party », à l'Espace Multimédia de Meudon

Partenariat sur la 3^{ème} édition du Graphic Live session organisé par l'Espace Multimédia de Meudon (mai)

Cette 3e "Graphic Live Session" avait pour thème original les Comics américains et les super-héros.

Les graphistes, seuls ou constitués en équipes, devaient réaliser un visuel sur ordinateur en un temps imparti et avec des contraintes graphiques imposées. Les meilleures réalisations ont ensuite été primées par un jury de professionnels. Le public suivait l'avancement des créations en temps réel sur grand écran. Des animations sur le thème des supers-héros ont été proposées tout au long de la soirée.



Ateliers Numériques pour le marché de Noël de Boulogne Billancourt

En décembre 2012, Le Cube a conçu et animé des ateliers de création graphique pour enfants autour du thème de Noël. Sur tablettes, les enfants ont pu créer des cartes de vœux numériques et sur l'Etabli Numérique du Cube, s'initier au dessin interactif en jouant à un Pictionary géant projeté par l'établi.

Le Clavim

Le Cube en lien avec le **Clavim**, association des centres de loisirs d'Issy-les-Moulineaux, a participé à plusieurs démonstrations et présentations du Cube et de ses métiers à destination des jeunes des lycées et collèges isséens lors de la Boussole des Métiers.

Le Cube accueille régulièrement des groupes de centres de loisirs du Clavim pour des visites d'expositions, des présentations de films du fonds documentaire ou lors d'événements particuliers : Droits de l'enfants, Noël Cubik, Andros City Raid...

Livret de compétences expérimental

Le Cube a participé au livret de compétences expérimental, dispositif coordonné par le CLAVIM en partenariat avec les collèges d'Issy-les-Moulineaux.

Le Livret de compétences permet aux collégiens volontaires de se faire évaluer uniquement de manière positive lors de leurs activités périscolaires au collège ou extra-scolaires. Le Livret est conçu comme un complément au livret scolaire qui permet de valoriser le jeune lors de son brevet des collèges et de son orientation scolaire.

Au Cube, le livret de compétences a été proposé aux adolescents des deux *Studios MyCube Video Games* et *BD numérique*. Il a permis de valoriser leurs aptitudes et capacités mises en œuvres tout au long de l'année.



Animations numériques en partenariat avec l'Office Isséen pour les seniors

Pour la 4ème édition de Générations Connectées, l'équipe du Cube s'est déplacée au Cyber Seniors d'Issy-les-Moulineaux afin d'y présenter la tablette tactile. Les participants de cet atelier ont pu découvrir la tablette en utilisant une vingtaine d'applications mises à leur disposition (applications artistiques, kiosque, jeux...). Les seniors ont expérimenté une nouvelle approche du numérique, pratique et ludique à la fois.

En juin 2012, le Cube a animé des ateliers inter-génération autour des tablettes tactiles au sein des foyers de logement Chénier et la Ferme. Des ateliers ludiques, créatifs et interactifs favorisant l'échange et le partage entre des enfants de 6 à 11 ans et des seniors.

Ces ateliers étaient co-organisés par l'Alliance, le CLAVIM et Le Cube.

CONSEIL, EXPERTISE ET PARTENARIATS

Le savoir-faire et l'expertise du Cube pour ses activités de médiation numérique sont de mieux en mieux repérés par les professionnels de la culture, de l'éducation ou des entreprises privées.

Le Pôle Médiation du Cube est fréquemment sollicité soit pour la mise en place d'ateliers numériques jeunesse, soit pour du conseil sur la mise en place d'une médiation numérique. On observe également une augmentation des demandes de visites du lieu.

La visibilité apportée aux activités de médiation numérique à l'occasion du Cube Festival 2010 a renforcé l'intérêt d'acteurs publics et privés.

Citons plus particulièrement les participations du Cube lors des manifestations suivantes :

- Think Tank du Ministère de la Culture et de la Communication : « **Culture et Médias 2030** », sur les enjeux, faisabilité d'une nouvelle politique culturelle autour du numérique
- **Clic France** : présentation à la journée consacrée à la médiation numérique à destination de la jeunesse et membre du comité de pilotage de la programmation des journées de rencontres
- **Rencontres Culture Numérique** : table ronde dédiée aux enjeux de l'éducation numérique
- Journées professionnelles du **Salon du Livre Jeunesse de Montreuil**, décembre 2011, jury du prix Pépite Numérique et modération des pitches et démos lors du MICE Numérique, présentation de solutions innovantes pour l'édition numérique
- **INHA** : table ronde médiation numérique pour des professionnels internationaux des politiques culturelles
- **Rencontres Européennes** : enjeux de la médiation et éducation numérique devant professionnels européens de la médiation culturelles
- **Rencontres Arts et Sciences Campus de Saclay** : enjeux de la médiation et éducation numérique du Cube
- Participation aux défis **MUSEOMIX**
- **Conseils** au réseaux des médiathèques de la Seine Saint Denis
- **Journée de présentation** des actions et stratégies médiation et programmation du Cube à des étudiants Arts Appliqués (Boulogne Billancourt)

- **Journée de formation** sur les projets médiation et programmation du Cube à des enseignants arts plastiques et visuels (Académie de Créteil)
- **Intervention** à l'émission TV « Les Maternelles » sur France 5 dans le cadre du développement de l'offre tablettes pour les enfants
- **Article** sur enfants et numérique dans le magazine Parents
- **Interview** sur enjeux du numérique pour les enfants sur le site Wondercity,
- **Participation au PREAC** (Pole Ressource Image et Création), comités de pilotage et conseils
- **Sélection** de Fictions Parallèles au Forum des Enseignants Innovants
- **Mention spéciale** pour Etabli Numérique au Salon de l'Education 2012, Trophées des Technologies Innovantes

FUTUR EN SEINE : REALISATION DU PROTOTYPE ETABLI NUMERIQUE V2

Le Cube a remporté l'appel à projets « prototype » technologique innovant dans le cadre des projets montrés lors de Futur en Seine 2012.

Le Cube s'est allié avec les experts de No Design afin de concevoir un nouvel établi qui sera complété d'une plateforme de ressources pour accompagner les enseignants dans la création et la mise en place d'ateliers numériques au sein des classes.

Parallèlement, Le Cube mène des discussions avec Nathan pour une version commercialisable de l'établi numérique à destination des écoles maternelles. Des ateliers conçus et animés par l'équipe du Cube ont été programmés tout au long de Futur en Seine 2012, notamment à la maison des petits du 104. L'Etabli a été montré lors d'un Café de l'Innovation chez les Editions Nathan.



PARTENARIATS

Le Pôle Médiation a mis en place depuis plusieurs années différents partenariats avec des acteurs privés de l'innovation.

Mimio Interactive

La filiale française du groupe Newell Rubbermaid a prêté la « barre » Mimio qui est utilisée dans le cadre des activités de l'établi numérique. Cette collaboration se poursuivra sur la réalisation d'un deuxième prototype de l'établi numérique en 2012.

Aldebaran

Les lapins Nabaztag avaient accompagné le premier projet scolaire « Connectons Nos Ecoles » en 2007. Le Cube a relancé en 2010 un partenariat avec Mindscape pour le dispositif de médiation numérique « Mon Guide est un Lapin » sur le Cube Festival.

En 2012, après le rachat de Violet par Aldebaran, société pionnière dans la robotique, Le Cube a poursuivi la discussion afin de réfléchir à de nouveaux projets, le Karotz a d'ailleurs été présenté lors de Générations Connectées 2012.

LES ATELIERS ET LA FORMATION ADULTE

Les ateliers Créatifs auront pour thématique :

- Corriger et habiller ses vidéos
- Enrichir son site Wordpress avec des plug ins
- Créer son application mobile
- Penser son identité graphique multi supports
- Créer son site mobile

Les ateliers d'innovation se pencheront sur les thèmes suivants :

- Habitat numérique
- Réseaux sociaux et nouveaux médias

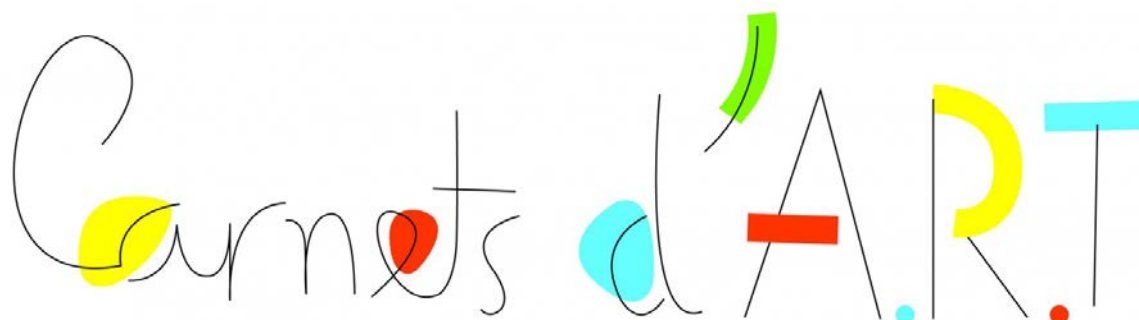
Les ateliers proposeront au grand public un regard sur les nouveaux enjeux de la société numérique d'aujourd'hui.

Les ateliers pédagogiques à destination des enseignants traiteront de

- Serious gaming en classe
- Etabli Numérique
- Valoriser numériquement une sortie de classe
- Créer des contenus sur Wikipédia

Pour l'année 2012-13, **Le Cube** propose « **Carnets d'Art** », un nouveau projet sur la thématique du patrimoine culturel à l'heure de l'édition numérique et des projets collaboratifs, en partenariat avec la RMN Grand Palais.

Avec ce projet d'éducation numérique innovant, les élèves et leurs enseignants réaliseront des biographies collaboratives d'un nouveau genre : une collections de carnets picturaux numériques...



Collection de carnets picturaux numériques

Présentation du projet

Chaque classe vont **concevoir** et **rédigier** une biographie numérique sur un artiste emblématique du patrimoine de sa ville.

Les artistes retenus pour les carnets ont tous participé à un moment de leur vie au **mouvement impressionniste**, fil rouge artistique et historique de ce projet territorial.

Cinq écoles des villes de *Chaville, Issy les Moulineaux, Meudon, Vanves* et *Ville d'Avray* participeront à ce projet d'éducation numérique de Grand Paris Seine Ouest.

Ces carnets biographiques réalisés par les élèves et leurs enseignants rassembleront de façon inédite et dynamique, textes rédigés par les enfants, archives papiers, documents Web, enregistrement de témoins-clés, photos et vidéos prises sur des lieux emblématiques de la vie des artistes. Au cours des séances, ils seront amenés à interagir avec différents acteurs culturels, notamment des conservateurs et historiens de l'art de la RMN Grand Palais, partenaire du projet.

Abordant plusieurs domaines pédagogiques (production d'écrit, création picturale, histoire de l'art et édition numérique), les élèves seront à la fois acteurs et transmetteurs de leurs apprentissages via la réalisation d'un projet d'équipe, construit collaborativement avec d'autres classes et mis à disposition via les réseaux numériques.

Des ressources au sein des classes

Des tablettes tactiles nomades permettront aux élèves de revisiter **la biographie** des artistes à travers une production d'écrit spécifique utilisant l'outil numérique.

Des applications créatives donneront une unité graphique aux cinq carnets réalisés, des applications de collecte et traitement in-situ des médias, de mise en page et d'édition numérique valorisent au mieux les données et informations choisies et traitées par les élèves.

Un pinceau numérique sera mis à la disposition des élèves pour réaliser croquis, esquisses, aquarelles et autres créations.



Les cinq carnets seront édités numériquement et mis à disposition de toutes les écoles participantes, des villes, des élèves et de leurs parents via le site du projet et les plateformes d'édition numérique iOS et Android.

Valorisation de l'expertise du lieu

Le Cube va continuer à valoriser l'expertise de 10 ans de pratique et de médiation numérique en présentant ses activités et ses projets en cours dans différents salons et colloques où il est invité à intervenir.

Le Pôle Médiation réfléchit également à des formules d'atelier permettant de répondre à la demande croissante d'activité de médiation hors-les-murs. Une offre de formation en matière de médiation numérique innovante sera également étudiée.

Un Cloud pour Le Cube...

Le Pôle médiation mettra en place dès janvier 2013 une plateforme d'un nouveau genre basée sur la technique du cloud computing à destination de ses adhérents.

Les usages et objectifs de la plateforme :

- Centre de ressources
- Tutoriels
- Forum privé
- Espace communautaire
- Supports de stages et exercices
- Récupération de médias
- Utilisation de l'espace multi-supports

Ce Cloud permettra également la mise en place d'une plateforme de blogs dédiée aux activités de médiation:

- Projet scolaire --> Fictions parallèles
- Studios MyCube --> VidéoGame et BD
- Club Pixels --> Imagination augmentée
- Partenariat ELMA --> Plateforme interne d'échange de ressources avec les animateurs de l'Espace Ludique Marcel Aymé

PÔLE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

La diffusion des arts numériques sous toutes leurs formes

La programmation artistique du Cube est depuis 11 ans à la recherche et à la découverte d'univers singuliers, en explorant une scène numérique de plus en plus varié où les expérimentations en tout genre qui y sont menées. Toutes les formes d'expression des plus high-tech au low-tech sont représentées au Cube permettant à tous les publics de découvrir l'art d'aujourd'hui et de demain.

En 2012, un public encore très varié et nombreux est venu à la découverte et à la rencontre des différents acteurs de la scène du numérique lors des spectacles, concerts hybrides, performances, conférences, workshops... Les coproductions initiées dans le cadre de l'Atelier de création Mix-média ont également pu être mis en avant, permettant aux artistes une première diffusion publique.

L'année 2012 a été marquée par une thématique forte autour de la musique électronique allant de la noise, industriel à l'électro acoustique avec un programme d'événements de nature différente : exposition, spectacles, conférences...

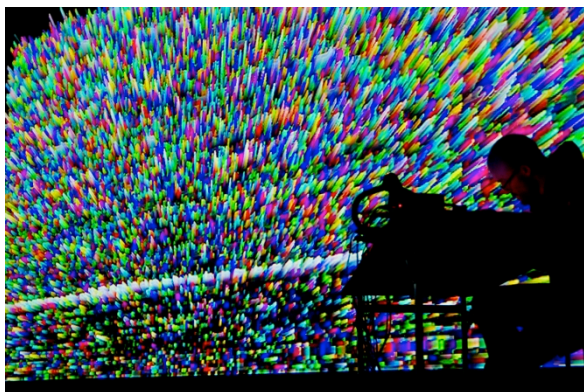


WhiteVoid « The wave »

SCENES NUMERIQUES

Les Scènes numériques du Cube invitent le public à découvrir des univers variés autour de concerts, performances, mix audio-visuels et autres formes performatives. Le Cube poursuit sa programmation mêlant différentes formes d'art, de la musique électronique à l'expérimental, de la littérature à la poésie, du graphisme au design, en passant par le cinéma expérimental, l'art vidéo, le court métrage, l'animation 2D/3D, le clip, les best of de festivals, etc.

- **Janvier** : « **8_SILENCES** » de **ART OF FAILURE**
« **SYSTEM INTROSPECTION** » de **NICOLAS MAIGRET**
Performance AV (France)
- **Mars** : **DANCE PARTY ! / LES FILMS DE LOWAVE OUVRENT LA DANSE**
Projection dans le cadre des 10 ans du label Lowave (France)
- **Avril** : « **NEUROPLANETS** » de **NOVI_SAD**
Performance AV (Italie)
- **Mai** : **SOIRÉE REGREB & OGROB**
« **Perversion de l'effet Corona** » de Regreb & Ogrob
« **Deux cymbales** » de Regreb
« **Psylle** » de Ogrob
Performances sonores (France)
- **Septembre** : **EZRA** - Beatbox augmenté quadriphonique (France)
TOKTEK - Musique éclectique sur instruments improvisés (Pays-Bas)
- **Octobre** : **EVANESCENS** de **TODOR TODOROFF ET LAURA COLMENARES**
GUERRA - Performances AV (Belgique)
- **Décembre** : **KADÂMBINI** de **COMPAGNIE IDUUN**
Spectacle multimédia (France)



« SYSTEM INTROSPECTION » de NICOLAS MAIGRET



DINEO BOPAPE : Under all means necessary

WEEK-ENDS DU CUBE

Les Week-ends du Cube s'organise une fois par trimestre autour de l'univers d'un chorégraphe ou d'un metteur en scène. Ce week-end permet aussi une première diffusion des spectacles soutenus en co-production par l'atelier Mix media.

Le samedi, le public est invité à assister à un workshop animé par la compagnie invitée. Ce workshop les entraîne au cœur de la création en compagnie des artistes : comment un spectacle se conçoit ? Avec quelles techniques ?

Le dimanche, le public est invité à assister au spectacle de la compagnie invitée.

Un goûter pour tous, parents, enfants et artistes vient clore le week-end sur un échange convivial. Ces week-ends sont l'occasion d'une rencontre et d'un échange entre le public et les artistes, dans une ambiance chaleureuse et familiale.



- **Février** : « **THE 1000 PEOPLE BAND** » de **GANGPOL UND MIT** (co-production Le Cube)

- **Mai** : « **NDZ#2** » de **LAURENT DAILLEAU**

- **Novembre** : « **BLANC BRUT / INTERIEUR CREME Acte II** » de la **COMPAGNIE ATMEN** (co-production Le Cube)



EXPOSITIONS

Les expositions du Cube proposent une programmation éclectique réunissant des artistes reconnus et des nouveaux talents autour des différents médias numériques : installations et dispositifs interactifs, génératifs ou comportementaux, photographies numériques, projections, vidéos, etc. Le Cube contribue également à faire émerger des jeunes créateurs, en proposant leurs premières expositions monographiques. Les expositions temporaires investissent les espaces du Cube et sont accessibles en entrée libre, aux horaires d'ouverture. Elles attirent aussi bien les adhérents et le public local, qu'un public francilien et provincial venu spécifiquement.

« OPTICAL SOUND AND OTHER TALES / PIERRE BELOÛIN ET INVITES »
DU VENDREDI 27 JANVIER AU SAMEDI 28 JUILLET

PHOTOGRAPHIES SONORES ET VIDÉOS

L'exposition du 1^{er} semestre a présenté le travail de Pierre Beloüin à travers son installation multimédia *Awan~Siguawini~~Spemki~~~*. Membre fondateur de la Galerie Glassbox, spécialisée dès 1997 dans le web-art, Pierre Beloüin œuvre au label Optical Sound, dont il est le fondateur et le directeur. L'exposition a donc été complétée par des vidéos d'artistes produites ou distribuées par ce label.

Awan~Siguawini~~Spemki~~~ de Pierre Beloüin

« Awan / Siguawini / Spemki » signifie « air / au printemps / paradis » en abénakis, un peuple amérindien de Nouvelle-Angleterre. Des photographies de paysages sont accompagnées d'un "paysage sonore" que l'artiste a prélevé sur chaque lieu photographié. Maison, forêt, lac, usine sont les dénominateurs communs de ses prises de vue et de son. Les enregistrements ont été transmis avec l'image correspondante à des plasticiens sonores français : Norscq, Christophe Demarthe, Yann Jaffiol, Nicolas Germain, Sébastien Roux, Rainier Lericolais, Black Sifichi, Eddie Ladoire, Servovalve et Wild Shores. Ces artistes ont réalisé une libre interprétation audio de ces échantillons en s'inspirant de la photographie correspondante.

Cette installation a été réalisée dans le cadre de la 9^e résidence du programme "Résidences croisées Alsace, France / Lac-Saint-Jean, Québec" de l'Agence culturelle d'Alsace / FRAC Alsace et de Langage.

Optical Sound a été créé en 1997 par Pierre Beloüin. L'objectif du label est d'éditer et produire des plasticiens s'intéressant au son ou des musiciens s'intéressant aux arts plastiques, principalement sous la forme de disques mais aussi DVD. Le nom Optical Sound est une référence directe au cinéma, à la piste optique sonore de la plupart des films, une manière de mettre en valeur les images mentales générées par le son. Optical Sound compte une soixantaine d'éditions à son actif.

Les vidéos d'Optical Sound présentes dans l'exposition :

- Gelatinosa Substancia de Norscq
- Public anémie, Skrone, Neon 9 et Public anémie de Servovale
- The last encounter de Mirka Lugosi
- Negativ nein de Philippe Prouff
- Culture-Paysage de Laetitia Bourget



Vue de l'exposition « Optical Sound »

AALTERATIONS / CHRISTOBAL DE OLIVEIRA
DU SAMEDI 29 SEPTEMBRE 2012 AU SAMEDI 12 JANVIER 2013

INSTALLATIONS VIDÉO, PHOTOGRAPHIES, DESSINS

Le Cube a présenté la première exposition personnelle de Christobal de Oliveira. Elle s'est développée autour de son film *Aalterate* qui entraînait les visiteurs dans l'exploration de la psyché d'une femme plongée dans le coma, à la recherche des causes de son inconscience.

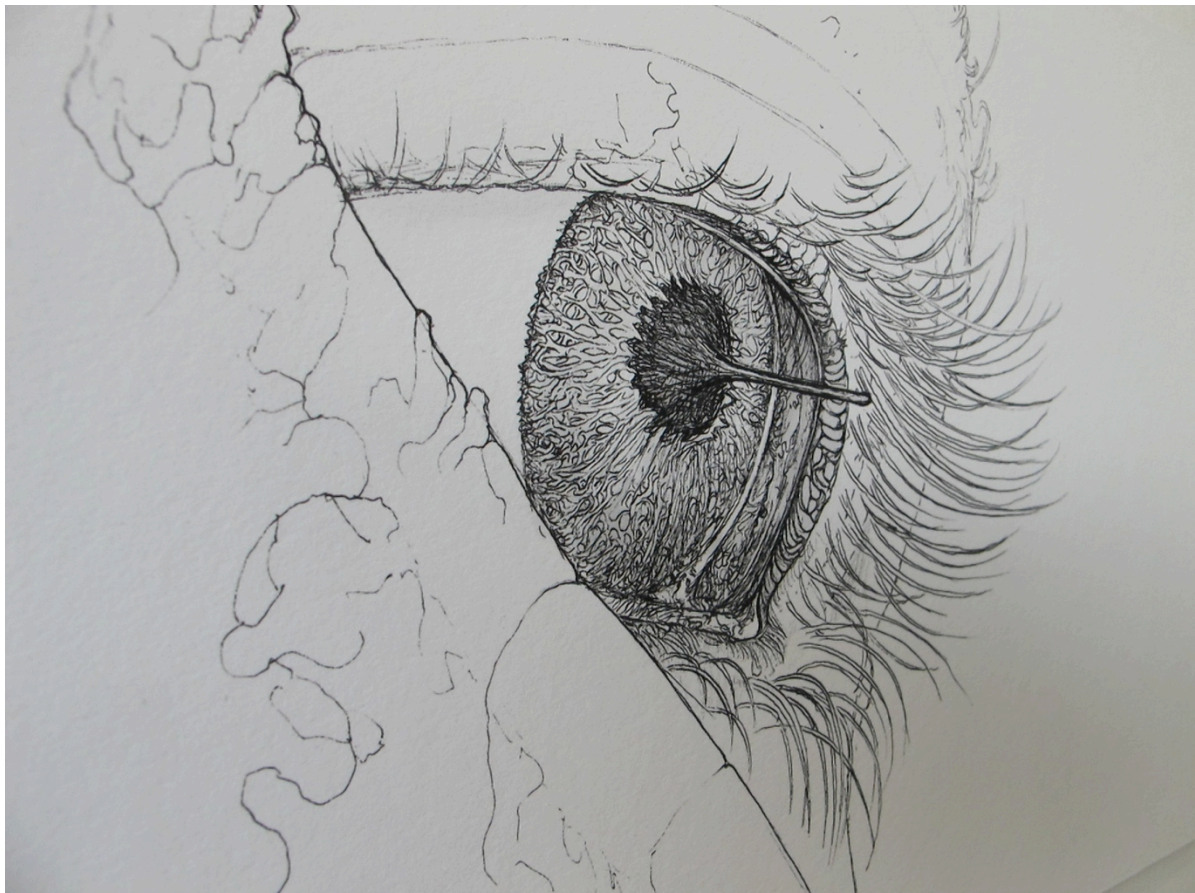
L'exposition *Aalterations* était conçue comme une immersion dans un paysage mental fait de transformations permanentes, de beauté en décomposition, entre ligne pure et tôle froissée, entre harmonie féconde et destruction chaotique. Le spectateur traverse un espace où le souvenir se voit figuré par des éléments organiques aux mouvements hypnotiques, telles ces formes animées, aux convulsions aussi fascinantes qu'inquiétantes, qui semblent avoir été capturées dans des vivariums.

Des sonorités tantôt harmonieuses, tantôt discordantes, viennent amplifier l'aura de mystère et d'angoisse que ces images diffusent. Les oeuvres présentées font écho à une violence enfouie en nous et dont seule l'exploration, du fond de l'abîme, permet d'envisager le retour possible à une forme de sérénité.

CHRISTOBAL DE OLIVEIRA

Christobal de Oliveira explore un univers polymorphe à la croisée du numérique et de techniques plus traditionnelles à travers la peinture, le dessin, l'écriture, l'installation et le film. Il se consacre à la réalisation du film *Aalterate* produit par Autour de Minuit, grâce au soutien du CNC, d'ARTE, d'ARCADI et du Dutch Film Fund. Ce film, sélectionné 19 fois en festivals et 6 fois primé, lui permet d'obtenir le Prix Beaumarchais- SACD assorti d'une bourse à l'écriture d'un long métrage. Il est présenté sous forme d'installation au Cube et s'inscrit dans une démarche visant à décliner des projets sur différents médiums, afin d'en déployer toutes leurs potentialités.

Exposition réalisée en partenariat avec ARCADI et Autour de Minuit productions

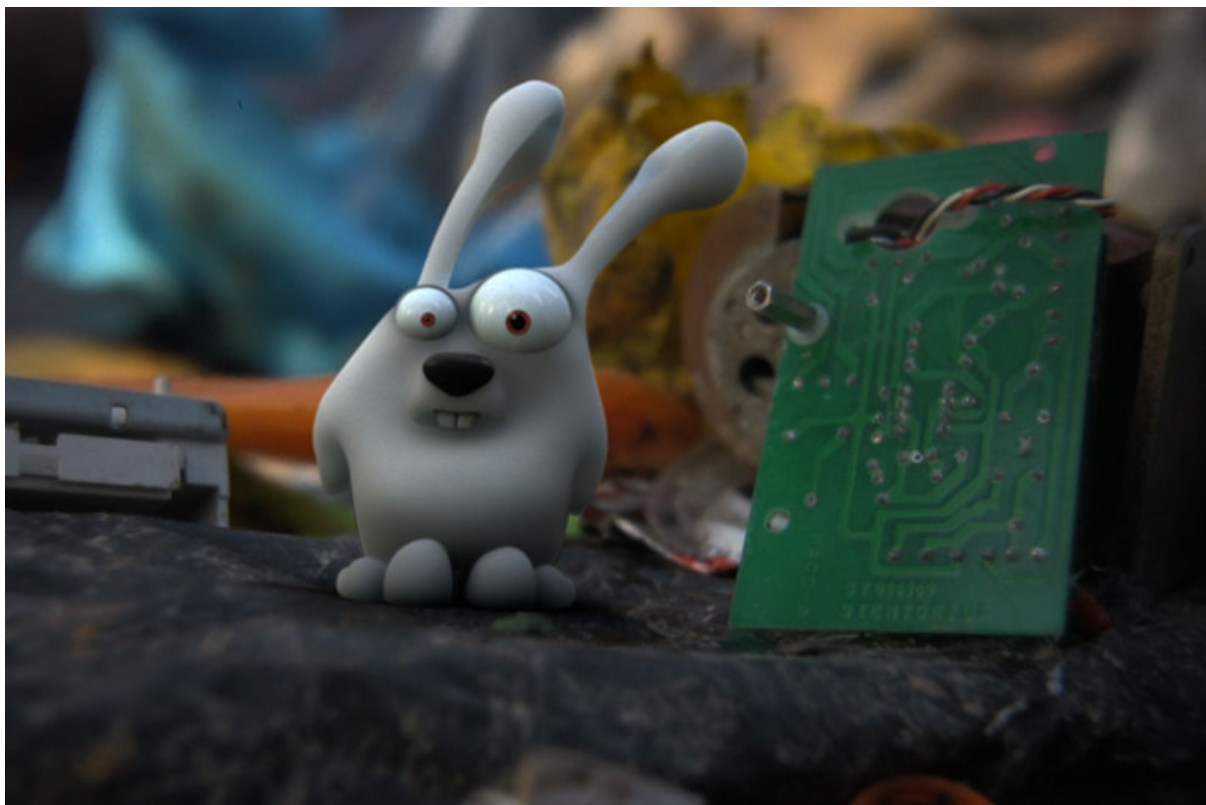


ESPACE LOUNGE BEST OF AUTOUR DE MINUIT

Espace de détente du Cube, nous avons choisie de mettre à l'honneur ce semestre Autour de minuit. En tête d'affiche de cette sélection, "Logorama" du collectif H5 primé d'un Oscar en 2010 puis d'un César en 2011.

- *Carlitopolis* de Luis Nieto (France, 2006, 4')
- *Dix* de Bif (France/Royaume Unis, 2008, 7')
- *Obras* de Hendrick Dusollier (France, 2004, 12')
- *Organopolis* de Luis Nieto (France, 2011, 2'30)
- *MrDrChain* d'Ondrej Svadlena (République tchèque / France, 2010, 10')
- *Flesh* d'Edouard Salier (France, 2005, 10')
- *The Gloaming* de NoBrain (France, 2010, 12')
- *Logorama* de H5, François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain (France, 2009, 16')
- *Babioles* de Mathieu Auvray (France, 2010)

Autour de minuit est une société de production audiovisuelle créée en 2001 par Nicolas Schmerkin. Tout en privilégiant la production de courts-métrages, la société développe plusieurs projets de longs métrages et de séries d'animation. Autour de Minuit se consacre également depuis 2004 à la distribution internationale de films d'animation et d'expérimentations digitales, avec un catalogue de plus de 150 films.



Babioles de Mathieu Auvray

CONFÉRENCES-RENCONTRES

UNE HISTOIRE DES MUSIQUES ÉLECTRONIQUES CONFÉRENCE-CONCERT DE DANIEL BROTHIER ET IZWALITO MARDI 7 FÉVRIER

A la manière du bras d'une platine vinyle, l'histoire de la musique électronique n'est qu'un mouvement d'avant en arrière, d'aller et retour historique, qui reproduit, explore, et réinterprète le passé de manière constante, mais sans pour autant rester figé. Plus on cherche et plus on est obligé de remonter dans le temps. Puis, on s'aperçoit bien vite que des éléments vont apparaître, et ce puzzle sans bordures ni frontières s'agrandit de plus en plus, car chaque pièce en apporte de nouvelles.

Illustré en direct et pendant la conférence-concert par un mix du duo Daniel Brothier et Izwalito, Le Cube a invité le public à découvrir ou redécouvrir les DJ's et les courants les plus importants du mouvement des musiques électroniques.

Daniel Brothier est musicien, diplômé d'Etat de musique de jazz, compositeur, arrangeur, professeur de musique, saxophoniste baryton et alto. Izwalito est musicien et DJ professionnel. Tout deux ont initié le duo électro-jazz Total rtt et sont conférenciers sur les musiques électroniques.



LIGHT BRINGERS CONFÉRENCE DE BEN SHEPPEE MARDI 6 MARS

Cette conférence a retracé une histoire des arts audiovisuels, des consoles lumières aux installations théâtrales utilisant la technique des pepper ghosts (technique d'illusion utilisée dans le théâtre et dans certains tours de magie donnant l'impression que des objets apparaissent ou disparaissent, sont transparents ou se transforment en autre chose). En s'intéressant aux pratiques scéniques les plus actuelles, Ben Sheppee étudie de près l'évolution récente des industries visuelles et leur oscillation entre intérêt commercial et créatif.

Ben Sheppee a présenté plusieurs projets qu'il a dirigé, en étudiant plus spécifiquement la construction du décor et des installations qui, au-delà de leur partie visible, révèlent de véritables enjeux de design scénique et de concept visuels.

Ben Sheppee, connu sous le nom de Lightrhythm Visuals, est un artiste visuel qui a édité des contenus de Vjing et organisé des événements et des projections de par le monde. Auteur de plusieurs ouvrages consacrés au Vjing et aux arts visuels, Ben Sheppee développe actuellement son travail en tant que metteur en scène visuel.



Ben Sheppee

ERGlines

CONFÉRENCE - DEMONSTRATION DE ANGIE ENG ET SOFI HEMON

MARDI 24 AVRIL

La vidéaste et performeuse new yorkaise Angie Eng et la plasticienne française Sofi Hémon ont présenté leur dispositif en cours de la création ERGlines, avec la participation de Matthew Ostrowski, musicien et ingénieur informaticien new Yorkais. Cette performance multimédia fait référence au désert envisagé tel un modèle d'organisation de formes et de sons. Angie Eng était équipée d'une videobass, outil numérique tout à fait original inventé par l'artiste et ingénieur Suisse Micheal Egger. Cet instrument numérique permet à la vidéaste de jouer à la façon d'une musicienne sur scène. En lieu et place du son, elle mélange, à l'aide des cordes et boutons de son instrument, des boucles de vidéo combinant des images existantes et des vidéos enregistrées en direct.

Sofi Hémon introduit des objets réverbérants (miroirs, boules de verres, panneaux de plexiglas) qu'elle déplace, proposant des actions répétées. En mouvement sur scène, elle projette également, inversés, les reflets de la vidéo vers le public.

Dans la continuité de la plupart des projets multimédias d'Angie Eng, les deux artistes ont proposé lors de cette conférence au public d'expérimenter, de partager, voir d'habiter ensemble l'espace physique confronté aux images virtuelles projetées.

WHITEVOID
CONFÉRENCE DE CHRISTOPHER BAUDER
MARDI 13 NOVEMBRE

WHITEVoid est une société berlinoise qui travaille à la frontière de l'art, du design et des nouvelles technologies. Sa spécialité est le design d'interaction, le media design, l'architecture et le design lumineux. Elle intervient aussi bien dans les musées, les expositions et les événementiels que dans les concerts ou les clubs.

Lors de cette conférence, Christopher Bauder, fondateur et directeur de WHITEVoid, ont présenté les réalisations du groupe tel que *Polygon Playground*, grande structure interactive et *Living sculpture*, installation cinétique de 864 OLEDS créée pour le stand Philips lors de la foire Light+Building en 2012 à Francfort. Il a abordé la relation que WHITEVoid entretient avec l'architecture, le renouvellement durable, la nature, le design, l'information et le public.



Living sculpture de Whitevoid

EVENEMENTS EXCEPTIONNELS ET PARTENARIATS

HAPPY CUBE DAY SAMEDI 29 SEPTEMBRE

L'Happy Cube Day est l'événement de rentrée du Cube. Sur une journée et une soirée, le public est invité à s'initier à la création numérique sous toutes ses formes avec des ateliers pour petits et grands, des workshops proposés et animés par des artistes, des rencontres "jeunes talents", des performances déambulatoires... Le soir, place aux performances surprenantes autour du "beatbox augmenté" et d'un live de musique éclectique sur instruments improvisés... Sans oublier le traditionnel goûter du Cube pour petits et grands (à 16h) et l'apéro-cocktail (à partir de 19h).

VERNISSAGE DE L'EXPOSITION "AALTERATIONS" / CHRISTOBAL DE OLIVEIRA

Le Cube a présenté la première exposition personnelle de Christobal de Oliveira qui entraînait le visiteur dans l'univers de son film *Aalterate*.

WORKSHOPS

EZRA "BEATBOX ET OUTILS NUMÉRIQUES" / TOUT PUBLIC / 14h30 ET 16h30

Ezra a proposé un atelier axé sur la découverte et l'apprentissage de ce qu'on appelle le *Human Beatbox* : la "boîte à rythme humaine".



Ezra

VINCENT LÉVY - "ATELIER D'INITIATION AU LIVING ART" / À PARTIR DE 16ANS / 14h30, 16h30 et 18h30

L'artiste Vincent Lévy a invité les participants à réaliser une œuvre de *Living Art*.

DJV SELECTOR - "MIX VISUEL ET SONORE" / À PARTIR DE 16ANS / 14h30, 16h30 et 18h30

Un atelier de Vjing mobile et connecté sur tablette tactile via l'application MadPad.

VISITES DÉCALÉES

HEIKO BUCHHOLZ - "SAFARI ICI !" / TOUT PUBLIC / 15h et 17h30

Heiko Buchholz a proposé un safari plein d'humour à la découverte de l'univers numérique des "autochtones du Cube".

PRESENTATION ET DEMOS

JEUNES DIPLÔMÉS DE L'ÉCOLE DES Gobelins - DÉMO & OPEN MIC / TOUT PUBLIC / DE 14h À 20h

Trois projets présentés :

- **"VOID-SPACE ARTIFACT"** de Benjamin Gattet, Damien Mortini, Aurélien Gantier, Catherine Uhrich et Charles Chalas.
- **"NATUM"** de Damien Romito, William Mapan, Marine Sergent, Camille Morizot et Romain Maury.
- **"PIX MY STREET"** de Sophie Marie, Chloé Gence, Julia Bruyneel, Séverine Louviers et Loïc Boulakras.

COLLECTIF 127BIS - PHOTOGRAPHIES NUMÉRIQUES / TOUT PUBLIC / DE 14h À 22h

Le collectif, hébergé par Le Cube dans le cadre d'un partenariat, a présenté ses dernières productions photographiques.

ACTIVITÉS JEUNE PUBLIC / DÈS 6 ANS

"FAITES LE MUR" / 14h et 16h

Création de stickers "Post It War" en réalité augmentée.

"FAMILY GAME" / 15h et 18h

Jeux de plateaux nouvelle génération sur tablettes tactiles.

"PROJECTION KIDS" / À 16h et à 19h

Sélection de films d'animation.

PERFORMANCES / TOUT PUBLIC

Deux performances ont été programmées en soirée :

- **TOKTEK.** Musique éclectique sur instruments improvisés.
- **EZRA.** Beatbox augmenté quadriphonique.



SCREENING MARATHON

DU SAMEDI 9 JUIN 17H AU DIMANCHE 10 JUIN 7H

PROJECTION VIDÉO - ARS ELECTRONICA ANIMATION FESTIVAL

Ce fut une première au Cube : une nuit entière de projection, soit près de 12h du meilleur des films numériques actuels sélectionnés par le prestigieux festival international Ars Electronica.

Pour tenir jusqu'au bout de la nuit de ce marathon vidéo, Le Cube a réorganisé son espace avec son partenaire Fatboy*, a offert des boissons chaudes et du snacking et, pour les plus courageux, un petit-déjeuner a été servi à 7h du matin.

Au programme de cette nuit numérique, des films regroupés autour de différents thèmes tels que "Mondes parallèles", "Dark Stories", "Narration", "Bestiaire digital", "short cut", "Le Chaos"(tant personnel qu'à l'échelle du monde), "Visuels & sounds & music" (films dans lesquelles visuels et sons s'entremêlent et fusionnent), "Transformations" (perceptions des mondes internes et externes où construction et déconstruction sont les paramètres essentiels de ce programme).

Cette programmation a été complétée par un programme du Japan Media Art Festival, ainsi que des films issus de la sélection Young Animation U19.



Screening marathon

PROJECTIONS-RENCONTRES

En 2011, lors de la première rencontre des *Narrativités Singulières* organisée au Cube, il s'agissait de déplacer les frontières arbitraires entre sciences sociales, création et art numérique. Ce projet s'est poursuivi en 2012, démontrant toute sa vitalité en s'inscrivant à présent dans une dynamique de partenariat européen.

De plus en plus de cinéastes, d'ethnologues, de chercheurs en sciences sociales choisissent les chemins de traverse pour rendre compte de la complexité, la richesse et la singularité de leur terrain, de leur regard, de leur témoignage. Il nous a paru essentiel de leur ouvrir un espace d'expression, hors du circuit des festivals et des compétitions, afin de favoriser la prise de risque, le partage et la création.

Au programme :**Diwans.org de Laurent Van Lancker et Marc Colpaert**

Diwans.org est une oeuvre de création Web instaurant un dialogue interculturel sur le mode interactif et poétique entre des artistes audiovisuels, des spectateurs/utilisateurs ainsi qu'entre deux maîtres anciens : Hafez et Goethe. 28 auteurs ont créé des poèmes audiovisuels qui servent de base à des réponses artistiques et interactives. Une manière unique d'entrer en dialogue avec l'islam, la poésie, le monde...

The Tour de Eva La Cour

The Tour explore les relations entre l'actuel et le virtuel en nous faisant découvrir Longyearbyen, l'île principale de l'archipel du Svalbard, en Norvège, grâce à la compagnie Maxi Taxi et à ses employés. C'est un montage sonore construit autour de la parole de trois chauffeurs de taxi, un russe, un norvégien et un danois, qui nous invitent à partager leur rôle comme témoin et créateur du réel.

A manuel to change the past de Antje Engelmann

À travers ce travail construit autour de la mémoire et de la conscience, l'auteur explore son propre passé inscrit dans l'espace Souabe (une région historique d'Allemagne) qui tend à s'estomper progressivement de la mémoire de l'histoire.

En partenariat avec Les Écrans de la Liberté.

The Tour de Eva La Cour

LE FESTIVAL NÉMO

DU 29 NOVEMBRE AU 15 DECEMBRE

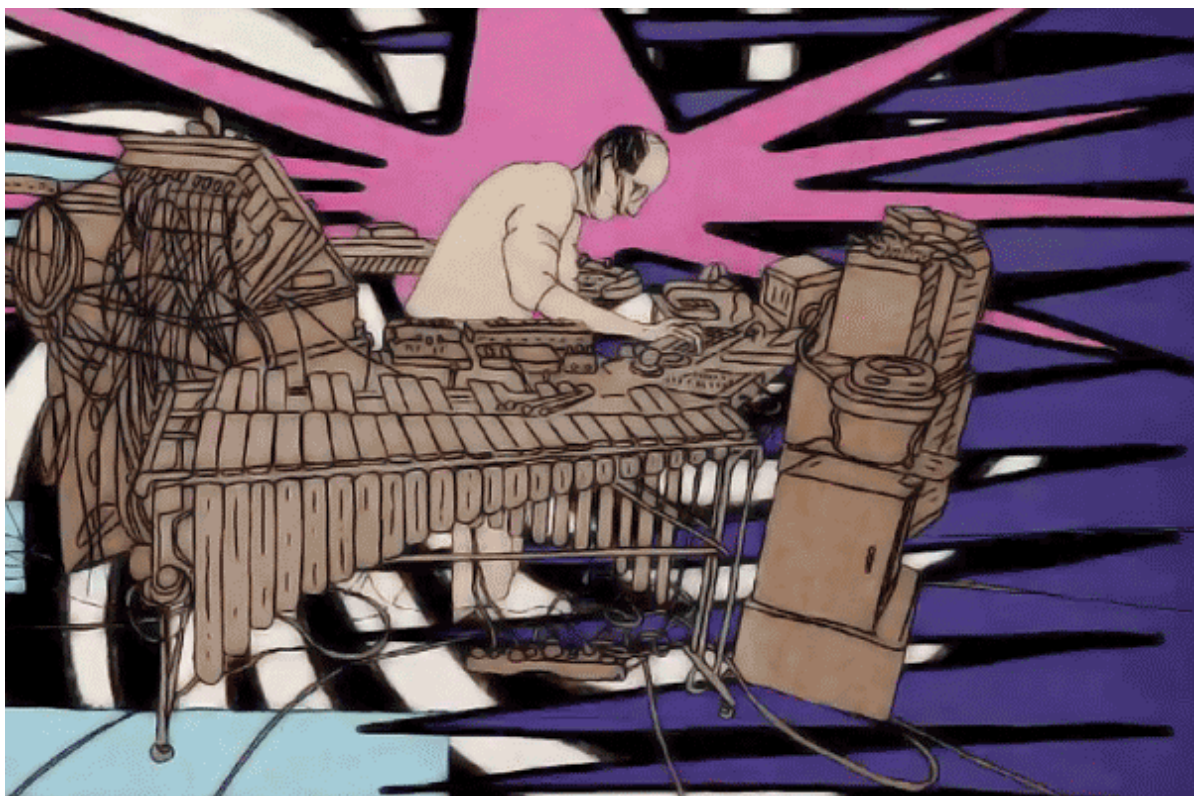
PERFORMANCES ET INSTALLATION INTERACTIVE

Célébrant sa quinzième édition en 2012, le festival Néo est l'un des principaux événements français dédiés aux arts numériques, organisé par Arcadi, agence culturelle et artistique d'Île-de-France. Après avoir marqué l'actualité de l'infographie pendant de nombreuses éditions, il est désormais entièrement consacré aux performances audiovisuelles et aux installations multimédias. Le Cube est un partenaire historique et fidèle du festival Néo. Ensemble, ils offrent aux spectateurs une programmation artistique toujours plus rare et surprenante, avec au programme cette année, deux soirées de live audiovisuel et une exposition.

JEUDI 29 NOVEMBRE

2 PERFORMANCES : 1.YROYTO / 2.RONE + STUDIO FÜNF

YroYto, artiste spécialiste de la performance d'objets, a présenté avec les usagers du Centre La Gabrielle (Seine et Marne) un projet réalisé lors de sa résidence dans ce lieu de vie et de création destiné aux personnes en situation de handicap mental. Ensemble, ils nous ont livré en live le résultat de leur collaboration. En seconde partie de soirée, les graphistes Studio Fünf, français exilés à Berlin, ont retrouvé sur scène Rone, artiste électro en pleine ascension, pour une nouvelle création live à l'occasion de la sortie de son 2e album sur le label InFiné.



Rone

VENDREDI 30 NOVEMBRE

2 PERFORMANCES : 1. QUAYOLA + ABSTRACT BIRDS / 2. FILASTINE

Quayola et Abstract Birds nous ont offert la deuxième version de *Partitura*, projet de visualisation live d'un contenu musical. Pour cette soirée, la sonate pour alto de Ligeti a été interprétée par Odile Auboin, soliste de l'Ensemble Intercontemporain, dans une forme audio-vidéo interactif live.

En 2e partie, Filastine, américain exilé en Espagne découvert lors du festival Nêmo 2010, a présenté son nouveau spectacle accompagnant la sortie de son troisième album, *£oot*. Entre acoustique et synthétique



(une violoncelliste sur scène), il noue des influences world avec des visuels émeutiers. « Brillant, racé et visionnaire » comme l'écrit Leiss dans la magazine Trax.

DU MARDI 11 AU SAMEDI 15 DÉCEMBRE : INSTALLATION DU COLLECTIF SEEPER

Le collectif d'artistes anglais Seeper a présenté *Headspace*, son laboratoire en forme d'installation interactive. Equipé d'un casque à capteurs sensoriels, le spectateur devient le véritable peintre mental des images projetées. En fonction des stimuli qu'il reçoit, les images changent et se transforment selon ses émotions. Une oeuvre d'art et une expérience sociale qui était à expérimenter au Cube toute la semaine en présence des artistes.



NOËL CUBIK
KADAMBINI DE LA COMPAGNIE IDUUN

MERCREDI 19 DÉCEMBRE À 14H ET À 16H
SPECTACLE MULTIMÉDIA DÈS 8 ANS ET PLUS

Kadâmbini, moustache en guidon et lunettes d'aviateur vissées sur la tête, est prêt à entreprendre le voyage le plus improbable de sa vie : un voyage poétique, peuplé de non-sens, d'absurde et de manipulations, constitué de boucles, de lumières et de situations renversées.

Ce spectacle audio et vidéo (mapping, manipulation d'objets, d'images et de sons, trucages...) est une rencontre des arts de la scène et des technologies numériques, inspiré par l'univers poétique de Lewis Carroll, Homère, Saint Exupéry et Terry Gilliam. Préparez-vous pour un voyage onirique !



PARTENARIAT SUR DES PROGRAMMATIONS EXTERIEURES

Le Cube au forum mondial de la langue française à Québec

Du 2 au 6 juillet

Le Cube a été invité par l'Institut français au Forum mondial de la langue française du 2 au 6 juillet à Québec et y a **présenté Fabwall, le papier peint intelligent**, conçu par Jean-Louis Fréchin et Uros Petrevski du Studio Nodesign.

Le Forum mondial de la langue française se veut le reflet de propositions de créateurs, d'artisans et d'amoureux de la langue française issus d'horizons variés. Le département Langue française de l'Institut français a choisi d'accompagner cette dynamique en proposant un événement culturel et participatif qui contribue à donner une image moderne et numérique du français : "**Le Français s'affiche en numérique**".

Un appel à projet début juin a invité le public du monde entier à participer en amont du Forum. Pendant la manifestation, le public présent sur place a continué à alimenter le mur, tout en découvrant les messages des autres contributeurs.

Les participants ont ainsi permis d'alimenter le papier peint avec des textes ou des images en français qui décrivent le monde de demain. Les contenus produits ont été stockés sur le mur et ont animé les écrans des téléphones ou des tablettes tactiles. **Ce mur communicant était pensé comme un espace à partager d'un continent à l'autre.**

Festival Orleanoïde 1.0

Du 27 novembre au 23 décembre – Musée des beaux-Arts d'Orléans

A l'occasion du Festival Orleanoïde, l'art numérique s'est exposée sous toutes ses formes à Orléans. Le Cube a participé à cet événement en proposant 2 œuvres qui ont été exposées au Musée des beaux-arts d'Orléans.

- *Viens Danser* de Catherine Langlade (coproduction Cube)
- *Glowing Pathfinder Bug* de Squidsoup

Autres partenariats :

Le Cube a également apporté son soutien en programmation et est intervenu lors des événements suivants :

- **Institut français** : Jury pour les résidences Hors-les-murs – septembre
- **Festival Banlieuz'art** - juin
- **Show off lab** – Table-ronde - Vendredi 19 octobre
- **DEAF Festival (Rotterdam)** – table-ronde – Mai
- **Les Gobelins** : Jury de fin d'année pour les CRMA 1 et 2

PERSPECTIVES 2013

En 2013, Le Cube poursuivra sa programmation artistique en accueillant notamment les artistes suivants :

SCENES NUMERIQUES

- Poom
- « Mirror shades » de Jerome Poret et Frederic Bigot

WEEK-END DU CUBE

- « Que du blanc » Animo Plex (workshop + représentation)
- « L'avenir du futur » de Heiko Buchholz et Delphine Prat (workshop + 2 représentations)

EXPOSITIONS TEMPORAIRES

NOSTALGIE DU RÉEL DE HUGO ARCIER

Vidéos, installation, sculptures et tirages 3D

Le Cube présentera la première exposition personnelle d'Hugo Arcier avec une sélection de films, sculptures et tirages 3D. Artiste déjà remarqué sur la scène numérique, Hugo Arcier développera dans cette exposition un scénario qui conduit le spectateur à s'interroger sur la réalité à travers des thèmes universels et métaphysiques tels que la vie, la mort, le temps qui passe...

EVENEMENTS EXCEPTIONNELS ET PARTENARIATS

- « **Mathématique sensibles** » dans le cadre de LA SCIENCE SE LIVRE
- **Festival anthropologie numérique** en partenariat avec Les Ecrans de la liberté

PRIX CUBE 2013

Le Cube organisera la première exposition internationale du Prix Cube dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux. Les visiteurs pourront découvrir les cinq œuvres sélectionnées par notre comité d'experts (parmi plus de 150 projets) pour remporter le Prix Cube 2013 et recevoir une dotation de 10.000 euros. Le Prix Cube a pour vocation de révéler, mettre en valeur et soutenir le travail d'un artiste émergent de la scène internationale des arts numériques. Il récompensera une installation d'art numérique réalisée par un artiste de moins de 35 ans, dans les domaines suivants : interactivité, générativité, réseau, internet, mobilité..



PÔLE CREATION

La soutien à la production artistique et à l'expérimentation

Le Cube soutient des projets artistiques utilisant des technologies de pointe, notamment en matière de systèmes « temps réel » (Atelier Living Art). Il propose également un soutien dans la conduite de projets tournés vers des œuvres combinant les médiums numériques (Atelier Mix Medias). Les productions du Cube sont régulièrement présentées dans le monde entier.

L'objectif principal du Pôle Création du Cube est de participer à la maîtrise et au développement de l'expression artistique par le médium numérique. Il regroupe différentes activités orientées vers la sphère professionnelle de l'art numérique, ainsi que vers le grand public dans le cadre de diffusions spécifiques en France et à l'étranger. Il réalise un soutien à la création, la formation des artistes et de leurs partenaires, et participe à la recherche de nouveaux paradigmes de diffusion. Menées dans une logique de synergie avec les acteurs publics et privés de la création numérique, différentes actions sont entreprises :

ATELIER DE CREATION

L'Atelier de Création permet au Pôle Création d'avoir une implication directe dans les processus de création et le soutien à la production des œuvres. Il mène une action d'intégration des moyens techniques à l'usage artistique et d'accompagnement à la découverte des procédés conceptuels. Il réunit et met à la disposition des artistes des moyens parmi les plus avancés en matière de création numérique, avec notamment une spécialisation sur l'intelligence artificielle et les systèmes temps réel, dans le domaine des œuvres comportementales de "Living art".

DIFFUSION

Le Cube réalise des actions de diffusion explorant les nouveaux modes de relation au public, les usages participatifs du numérique, ainsi que les systèmes de représentation et d'interaction. Il apporte une aide à la diffusion des œuvres soutenues ou produites à l'Atelier de création, par du conseil en programmation et un soutien opérationnel. Cette activité se réalise notamment à l'international.

LIVING ART LAB

Le Living Art Lab conduit une activité de recherche visant à formaliser le langage du *living art*, entendu comme nouvelle discipline d'expression spécifique au médium numérique. Il associe différents séminaires de recherche ou de formation sur le thème du living art.

L'émergence d'un langage formel universel pour ce champ d'expression permet de concevoir, décrire et analyser des œuvres artistiques de type « living », et toutes les autres formes de création utilisant le même médium (systèmes temps réel et relationnels animés par l'intelligence artificielle) : design, architecture, communication, service, enseignement, divertissement, etc.

Les séminaires réunissent des praticiens et des chercheurs.

L'activité de recherche fonctionne en synergie étroite avec l'Atelier de Création du Cube, où il trouve une matière première pour ses analyses et vers lequel il renvoie ses avancées conceptuelles. Il fonctionne également en résonance avec le programme de formation sur le living art, qui bénéficie de ses réflexions et conclusions.

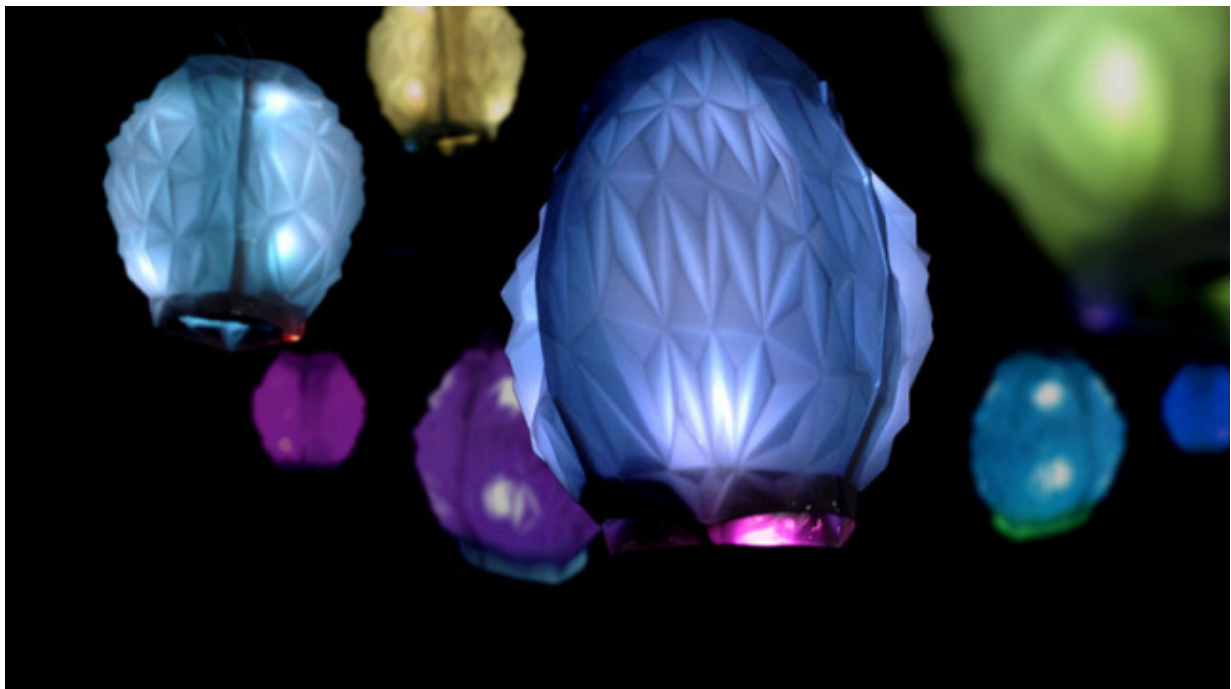
L'activité de formation, quant à elle, se concrétise par un séminaire d'introduction au living art. Ce séminaire est ouvert aux artistes souhaitant investir le champ du living art, ainsi qu'aux professionnels accompagnant les artistes dans leur création (producteur, diffuseurs, critiques...).

RELATIONS PARTENAIRES

Le Pôle Création entretient des relations avec différents partenaires, industriels, universités, grandes écoles et laboratoires de recherche. Afin de favoriser plus particulièrement le lien entre les jeunes créateurs et les futurs collaborateurs des artistes.

DEVELOPPEMENT

Présent comme partenaire d'événements phares de la création numérique en France, Le Cube mène également des partenariats à l'international en tant que conseiller en programmation et en diffusion.



Arbréole – Laetitia Favart

ATELIER DE CREATION

L'Atelier met à la disposition des artistes une plate-forme de création ouverte aux projets menant une recherche sur les nouvelles formes « d'écriture numérique ».

Il fournit un lieu, des outils, un accompagnement en réflexion artistique ainsi qu'en production. Il apporte également un environnement culturel propice au développement de projets artistiques expérimentaux et innovants.

Orienté vers les technologies les plus actuelles, il permet de réaliser des œuvres utilisant les techniques de prise d'initiative telles que l'intelligence ou la vie artificielle, dans des systèmes temps réel. Il privilégie une interaction permettant une relation « naturelle » avec le public, basée en particulier sur de l'analyse d'image.

L'Atelier propose plusieurs types de soutien : production ou co-production, accueil avec la mise à disposition des espaces et des matériels ou accompagnement avec un soutien plus poussé (aide à l'écriture, aide à la constitution de l'équipe, orientation vers des partenaires...).

L'équipe de l'Atelier permet une prise en charge complète des projets, avec un encadrement en accompagnement artistique, en production et en direction technique.

Les techniques de prise d'initiative et de relation avec l'environnement mises en œuvre peuvent être de différentes natures :

- intelligence artificielle
- vie artificielle
- systèmes d'apprentissage
- générateurs
- vision par machine

Les systèmes d'interaction sont principalement réalisés sur la base d'analyse d'image, ce qui permet des mises en œuvre plus puissantes et plus souples, et notamment une reproduction aisée des conditions de diffusion (par l'utilisation de webcams standard).

Ces systèmes d'analyse sont développés à l'Atelier, dans l'esprit de constituer une gamme de modèles génériques, pouvant être mise à disposition des artistes.

Equipement de l'atelier :

La programmation, qui permet d'intégrer l'ensemble des développements pour chaque projet, se fait essentiellement en C++.

- 7 plateformes PC haut de gamme
- 1 station vidéo/photo/son, Macintosh

Equipement actuel du plateau d'interaction, espace de 133,5m² :

- Grand écran 7m x 3,5m
- Mise au noir intégrale
- Régie équipée (lecteurs DVD , Béta, VHS, sélecteur vidéo etc...)
- Equipement son
- 1 Caméra thermique, Webcams
- 2 caméras infrarouge

PROJETS ACCUEILLIS EN 2012

• LAETITIA FAVART - *Arbréole*

Living art – Installation comportementale interactive
Une coproduction Le Cube, le Criif et Strate Collège

Arbréole est un prototype technologique financé par la Région Île de France dans le cadre de Futur en Seine 2012. Futur en Seine est organisé par Cap Digital.



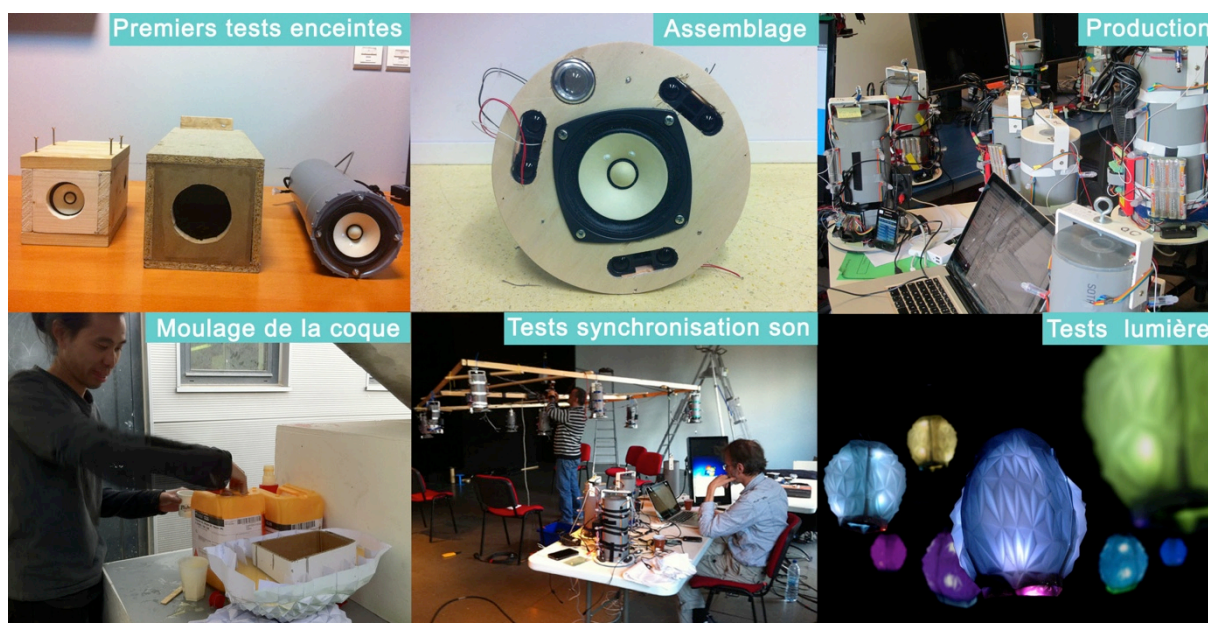
Arbréole propose une vision moderne du lampion.

Accrochés aux branches d'un arbre, les lampions d'*Arbréole* créent un lieu sous lequel se réunir, cherchant à générer un sentiment d'harmonie et de plaisir. Dotés d'une capacité de comportements lumineux et musicaux, ils encouragent les spectateurs à danser et communiquer entre eux : plus les spectateurs seront nombreux et en mouvement, plus le dispositif enrichira ses manifestations lumineuses et musicales.

Au-delà de ses aspects festifs et esthétiques, perceptibles autant par les spectateurs impliqués que par ceux qui observent à distance, cette œuvre veut reconnecter le public avec des enjeux existentiels fondamentaux : notre lien aux autres et aux cycles de la nature.

Comme son ancêtre à la bougie, le lampion d'*Arbréole* produit de la lumière. Il est animé de comportements autonomes qui lui permettent non seulement de faire varier cette lumière dans une animation dynamique, mais également de produire une ambiance musicale comportementale, générée par une intelligence artificielle spécifique fonctionnant en relation avec son environnement. Chaque lampion est à cet effet muni de capteurs l'informant de l'ambiance régnant à ses pieds, ainsi que du comportement de ses lampions voisins.

Totalement autonomes, ces lampions peuvent être accrochés là où la situation le permet, en nombre indéfini, et se mettre à fonctionner aussitôt, en tenant spontanément compte les uns des autres et de l'attitude du public.



Partenaires : Strate College – Le Criif

Strate College est un Etablissement d'Enseignement Supérieur formant en 5 ans des designers industriels. Strate College a travaillé sur la conception et la réalisation des coques du lampion et du châssis. Strate a également fabriqué des flycases permettant de stocker et recharger les 32 modules.

Le Criif est un Centre de Ressources Technologiques spécialisé en Robotique. Les missions du Criif ont consisté à conceptualiser, réunir et assembler toute la mécatronique nécessaire pour faire fonctionner les modules afin de fournir une plateforme exploitable au Cube.

LES ARCADES

Dans le cadre d'un **partenariat avec les Arcades, Ateliers de Recherche, de Création Artistique et D'Enseignement Supérieur**, à Issy-les-Moulineaux, l'Atelier de création a accompagné durant une année des étudiants de la classe prépa Beaux-Arts. Trois œuvres ont ainsi été coproduites et diffusées lors de l'exposition des travaux de fin d'année à l'Espace Icare à Issy-les-Moulineaux. L'œuvre *Cristallisation* de Caroline Manowicz a notamment été sélectionnée pour être diffusée à Jump Guro en Corée du Sud.

• CAROLINE MANOWICZ – Cristallisation

Living art - Installation comportementale interactive

Cristallisation présente un écran blanc dans lequel une vingtaine de boules noires évoluent librement. Lorsqu'un spectateur s'approche de l'écran, les boules s'arrêtent et des liens se tissent aléatoirement entre elles, constituant un dessin qui pourrait s'apparenter à celui d'une constellation. Celle-ci est une représentation métaphorique de la singularité du spectateur, dans sa présence ici, et maintenant.

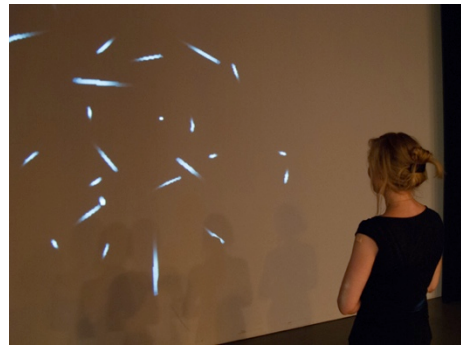


Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• **CARINE HABAUZIT – La balade de l'impossible**

Living art - Installation vidéo comportementale interactive

La balade de l'impossible fait référence à un passage du roman éponyme d'Haruki Murakami. Des lucioles volent dans la nuit et, à l'instar du sentiment du héros, le spectateur ne peut jamais les toucher, les attraper. Quand le spectateur est loin de l'écran les lucioles volent librement près de nous mais dès qu'il s'approche, elles fuient, s'éloignent. La rencontre entre les lucioles et le spectateur est donc impossible, le merveilleux fuit et nous impose sa seule contemplation.



Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• **SAMY NAKACHE – Regardez-moi**

Living art - Installation comportementale interactive

Regardez-moi, propose de changer le statut du spectateur.

Lorsqu'un spectateur fait face à l'écran pour lire la phrase, il est détecté et l'écran devient noir. Le spectateur ne peut plus être passif, il doit leurrer le système s'il souhaite avoir accès à ce qui est écrit : « L'œuvre d'Art n'a pas besoin de spectateurs ».

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

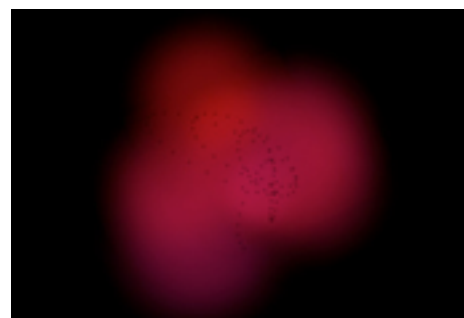
Au cours d'un **workshop sur le Living art** organisé et financé par le Consulat Français à Moncton au Canada et l'Institut Français, trois œuvres ont été produites et diffusées à l'occasion de la nuit blanche à Halifax (Canada) : *Embrace* de Liz MacDougal, *Do you hear me ?* de Linda Rae Dornan, *Marginal promenade* de Lukas Pearse.

• **LIZ MACDOUGAL – Embrace**

Living art - Installation comportementale interactive

Embrace est une installation qui s'exprime à travers l'ambiance lumineuse d'une pièce.

Cette ambiance lumineuse souhaite attirer le public comme pour l'accueillir dans ses bras et le garder dans sa chaleur joyeuse.



Ainsi, lorsque la pièce est vide, la lumière au tons chauds pulse lentement et un ensemble de petites taches lumineuses blanches évolue librement en son sein, symbolisant la force de vie.

Lorsqu'un spectateur entre dans cet espace lumineux, l'ambiance évolue différemment selon la manière dont il se comporte. Agité, il provoquera un affolement du dispositif. Les taches lumineuses s'agitent alors de manière erratique. Plus calme, les taches synchronisent leurs mouvements pour aller vers un ballet aérien lent et régulier. Au départ du spectateur, l'installation manifeste sa déception. L'ambiance lumineuse se rétracte pour ne devenir plus qu'un petit amas et le ballet des taches lumineuses se brise, reprenant un mouvement plus erratique que par le passé. *Soutien : Développement - Recherche de mise en scène*

• **LINDA RAE DORNAN – Do you hear me ?**

Living art - Installation comportementale interactive

Do you hear me ? est une installation qui joue sur les modes de communications, empruntant le langage écrit, iconique, ou sonore avec des interjections ou des sons d'ambiance. Elle interroge sur la façon dont nous communiquons les uns avec les autres et comment nous trouvons notre propre voix.

L'installation se présente sous la forme de tags vivants appliqués sur un mur brut, au moyen de la vidéo projection, accompagnés d'une diffusion sonore. Lorsque le spectateur s'approche, l'installation l'interpelle par un « Do you hear me ? » projeté sur le mur. Il s'ensuit une relation entre les éléments projetés et le spectateur, au travers du langage corporel de celui-ci. En effet, selon la manière dont il bouge et se déplace devant les inscriptions, d'avant en arrière, de gauche à droite, le spectateur découvre la manière dont il peut communiquer avec le dispositif et comment il peut influencer sur le cours de la communication.

Cette pièce est une première étape de travail dans l'élaboration d'un projet d'installation à plus long terme intitulé "One Voice".

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène



• **LUKAS PEARSE – Marginal Promenade**

Living art - Installation comportementale interactive

Marginal Promenade est une installation musicale, diffusée dans l'espace au pied d'une large vitrine. Telle qu'elle a été présentée à Halifax, cette vitrine donnait sur une rue du port, donnant accès aux paquebots de croisières qui, tous les jours, déversent des flots de passagers partant explorer la ville et revenant quelques heures plus tard.



Depuis l'intérieur de la salle, si les spectateurs s'approchent de la vitrine, pour voir le spectacle de cette rue charriant à chaque instant ses masses de nouveaux arrivants, ils activent une ambiance musicale. Celle-ci se développe alors de manière de plus en plus riche en fonction de la façon dont les spectateurs arpentent l'espace de jeu. Ainsi, ces spectateurs se trouvent-ils mis en marche le long de la vitrine, de la même manière que les passants qui sont de l'autre côté de cette même vitrine. Et ils ont pour eux-mêmes la « B.O. » du film de cette transhumance si particulière auxquels ils assistent, et participent finalement.

La musique est créée sur la base de la bande originale du long métrage *Gravity and Grace* de Solomon Nagler, dont Lukas Pearse est le compositeur. Une partie du film a été tournée dans le port d'Halifax, il explore l'ambiguïté de la vie marginale d'un passager clandestin.

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• **AGNÈS CAFFIER – Eaux**

Living art - Installation comportementale interactive

Le projet *Eaux* est une installation plasticienne issue du travail photographique d'Agnès Caffier, utilisant ici le thème de la vague. L'image, en noir et blanc, est composée d'une photo de vague, et d'un ciel nuageux. La vague est animée de mouvements ondulatoires et de déplacements verticaux, faisant monter ou descendre la ligne d'horizon dans le cadre.



A travers ces différents modes d'animations, Agnès Caffier explore la relation que le spectateur peut entretenir avec cet univers représentant une situation familière, mais dont la composition artificielle le projette dans l'espace symbolique.

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• **SANDRYNE DETHIER – Monades, ou le prolongement de l'acte humain dans l'environnement**

Living art - Installation comportementale interactive

Monades, ou le prolongement de l'acte humain dans l'environnement est une installation de living art composée de dessins et de photographies. Lorsqu'il n'y a pas de public ou que celui-ci se tient à distance, des esquisses de paysages désertiques apparaissent successivement à l'écran. Lorsque le public s'approche, les paysages deviennent photographiques, faisant finalement apparaître une « monade ». Celle-ci se présente sous la forme d'un voile diaphane flottant dans l'air léger. Tant que le public reste en contemplation de la pièce "Monades", celle-ci présente la succession des paysages pas encore investis par les prolongements des actes de l'être humain, déclenchés par la présence du spectateur dans la pièce.



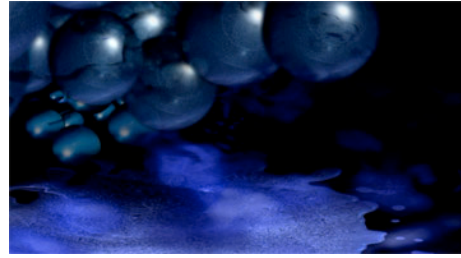
Sandryne Dethier veut exprimer avec cette œuvre poétique, l'originalité de chacun de nos actes et chacune de nos pensées qui évoluent entre les sphères de l'intime, notre environnement et le collectif, car chaque spectateur de cette pièce participe en quelque sorte à une oeuvre commune, une "Monade."

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• ANABELA COSTA – Critical

Living art - Installation comportementale interactive

Anabela Costa s'intéresse à l'état critique. Elle utilise pour cela la métaphore du changement de phase, de l'état liquide à l'état gazeux. Le moment précis de la transition est un moment de criticité. L'œuvre *Critical* implique le spectateur dans le changement d'états de l'installation, à la recherche de la criticité, qui lui échappe indéfiniment.



Lorsque le spectateur est loin de l'écran, il n'est diffusé sur celui-ci qu'une toute petite image, montrant des sphères se déplaçant lentement et représentant l'état liquide. Lorsque le spectateur s'approche de l'écran, afin de mieux voir, celle-ci vient en plein écran et montre brièvement une succession rapide et violente d'images très complexes, avant de présenter un univers composé de sphères mi-transparentes se déplaçant rapidement, figurant l'état gazeux. Alors trop près de l'écran pour voir correctement l'image, le spectateur est contraint de se reculer, provoquant l'effet inverse avec passage par l'état critique et retour à l'état liquide dans une toute petite image.

Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

Ce projet est réalisé en partenariat avec l'équipe AVIZ de l'INRIA, qui a mis à disposition de l'artiste le logiciel ArtiE-Fract.

• SUSANA SULIC – Virtual skin

Living art - Installation comportementale interactive

Virtual water invite le spectateur à s'interroger sur notre rapport avec l'eau.

Seule, l'installation diffuse des vidéos d'eaux « neutres », telles qu'on les verrait au naturel. L'arrivée des spectateurs va avoir une influence sur l'état de pollution de cette eau. Devant un visiteur passif, l'installation montre une eau de plus en plus sombre et sale. Si le spectateur est actif, l'eau est de plus en plus claire, jusqu'à devenir idyllique.

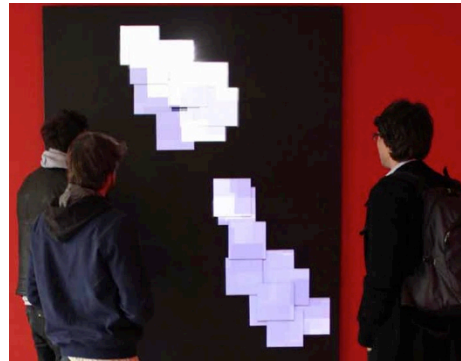


Soutien : Développement - Recherche de mise en scène

• **HUGO VERLINDE – Stratosphère**

Living art - Installation générative

A haute altitude, là où l'air est plus pur et où les derniers nuages se dissipent, nous sommes dans la stratosphère. Zone protectrice pour le développement de la vie sur terre car le rayonnement solaire y est absorbé massivement. Protégé des ultraviolets et dégagé des turbulences aériennes, la stratosphère nous fait entrer dans un espace de méditation.



Soutien : Développement

• **HUGO VERLINDE – Verticales 3**

Living art - Installation générative

L'installation *Verticales* évoque notre soleil, avant qu'il ne soit soleil. Notre étoile a pris naissance au cœur d'une vaste nébuleuse solaire. Des millions d'années furent nécessaires à la stabilisation de cette nébuleuse... Tout était alors mouvement, agitation, instabilité et réactions nucléaires en séries. *Verticales* nous donne à voir le visage du soleil au moment de sa formation.

Verticales 3 a été créé pour l'Agora, Ecole de musique à Saint Laurent de Chamousset.



Soutien : Développement

• **FLORENT AZIOSMANOFF – Le jardin des amours**

Living art - Installation comportementale interactive
Une coproduction Le Cube, le Criif et Strate Collège

Le jardin des Amours est un prototype technologique soutenu par la Région Île de France et Cap Digital dans le cadre de Futur en Seine 2011.

Le jardin des amours est un ensemble de mobiliers urbains robotisés intelligents, dont les comportements sont gouvernés par les enjeux du théâtre de Marivaux. Les bancs, les poubelles et les luminaires d'un jardin public rendent ainsi leur service aux usagers, tout en étant pris dans un marivaudage permanent entre eux et avec le public. Au travers de la révélation et de l'épanouissement du désir aux prises avec le jeu des règles sociales, l'installation traite de la question de la découverte de soi dans la confrontation à l'autre.



Les robots délivrent tous les services de la sphère numérique, ils sont en effet reliés à Internet et présentent différents terminaux, dont une tablette numérique dans le banc. Ils s'expriment par leurs déplacements et mouvements, leur système lumineux, ainsi que sur le plan sonore : le compositeur Roland Cahen a réalisé une adaptation comportementale de la musique de Rameau. Les comportements ont été créés par Didier Bouchon.

L'atelier de création du Cube a réalisé la programmation du comportement des robots, ainsi qu'une simulation virtuelle en 3D temps (3DVIA Virtools) permettant de simuler dans différentes tailles de jardin les comportements et les déplacements d'une trentaine de robots évoluant parmi les promeneurs.

Partenaires : Strate Collège et le Criif
Soutien : Développement

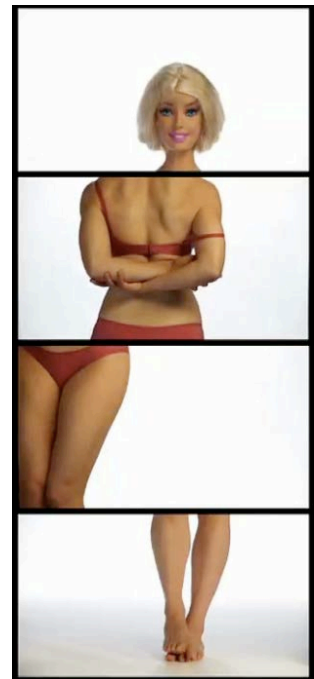
• GROUPE LAPS – Dancing Doll (Effigies)

Performance et living art

Effigies est un parcours qui se compose de quatre modules distincts : une traversée mêlant l'image cinématographique, les arts numériques et la performance live. Ils sont interprétés par la même artiste chorégraphique Marie Barbottin.

Ce projet explore les relations du corps féminin à son image médiatique, « captée ». Utilisant et détournant les codes usuels de représentations de la femme dans l'espace public et les médias (télévision, panneaux publicitaires, avatars de jeux vidéo,...) il questionne l'incarnation, l'appropriation/réappropriation d'un corps au féminin réduit à un objet de désir formaté.

Dans la froideur d'algorithmes comportementaux et de cadres rigides propres à l'image vidéo *Effigies* expose la difficulté d'un corps à s'extirper de modèles dominants. Les compositions chorégraphiques mettent en abîme des états de corps contrastés : différentes modulations « plastiques » et stratégies de protection face à l'immobilisme des typologies médiatiques.



Soutien : Aide à l'écriture – Accueil à l'atelier de création

PROJETS EN INSTRUCTION EN 2012 :

Nymphaea Alba Ballet de Pascale Weber

Unitates de José Manuel Massano

Zeugma de Isabelle Bonté

Chroniques de l'histoire immédiate AV1 de Mauricio Montecinos

VALORISATION DES ŒUVRES : LE CATALOGUE EN LIGNE

La valorisation des œuvres co-produites et soutenues par Le Cube est disponible sur www.lecube.com sous la forme de fiches complètes (présentation de l'œuvre, biographie de l'artiste, fiche technique, visuels, vidéo), ainsi que les projets en cours de production et soutenus par l'Atelier depuis 2002.

Ce catalogue s'insère dans le www.lecube.com dans la rubrique Pôle Création. Il a été conçu pour être un outil de communication au service des artistes et des diffuseurs.

VEILLE TECHNOLOGIQUE EN 2012

Le développement des œuvres nécessite de mener une veille technologique régulière sur la partie logicielle et machine.

MATERIEL

- arduino, picaxe : code électronique, capteurs
- raspberry pi : électronique et programmation
- capteurs : télémètre, communication infrarouge et radio
- téléphone : android, ADK (google IO, spécialisé dans les entrées et sorties), son (Sound API, synchronisation)

LOGICIEL

- Prise en main de processing
- UML (logiciel à documenter le code)

VEILLE des revues spécialisées sur les thèmes suivants : vie artificielle, robotique, intelligence artificielle

CONSEIL ET SOUTIEN A LA DIFFUSION

Le Pôle Création apporte son soutien et son conseil en programmation et mise en œuvre pour certaines diffusions spécifiques :

Biennale de Marrakech (Maroc) : 28 février au 4 mars

Corps complices de Catherine Langlade

Innorobo (Lyon) : 13 au 16 mars

Le jardin des amours de Florent Aziosmanoff

Théâtre Liberté (Toulon) : 30 mars au 1^{er} avril

Viens danser de Catherine Langlade

Médiathèque (Rouen) : 11 avril

Le petit chaperon rouge de Florent Aziosmanoff

Galerie Vanessa Quang (Paris) : 12 mai au 23 juin

Le Dormeur de Michaël Cros

Exposition à l'Espace Icare (Issy-les-Moulineaux) : 1^{er} au 10 juin

La balade de l'impossible de Carine Habauzit, *Cristallisation* de Caroline Manowicz, *Regardez moi* de Samy Nakache

Futur en Seine au Village des innovations (vernissage à cap digital puis diffusion au 104, Paris) : 13 au 17 juin

Arbréole de Laetitia Favart

Salle d'exposition (Tauves) : 22 juin au 8 juillet

Fantôme(s) de Vincent Lévy, *Vide* et *Verticales* de Hugo Verlinde

Galerie Eponyme (Paris) : 19 au 23 septembre

Echantillons et *Accords* de Caroline Coppey

Jump Guro (Guro, Corée du Sud) : 5 au 7 octobre

Vide de Hugo Verlinde et *Cristallisation* de Caroline Manowicz

Nocturne (Halifax, Canada) : 13 octobre

Embrace de Liz MacDougal, *Marginal Promenade* de Lukas Pearse, *Do you hear me ?* de Linda Rae Dornan

L'Agora, école de musique (Saint Laurent de Chamousset) : Œuvre pérenne, diffusée à partir du 16 octobre

Verticales 3 de Hugo Verlinde

Espace Jeunes (Marly le Roi) : 22 au 26 octobre

Fantôme(s) de Vincent Lévy

Robotworld (Séoul, Corée du Sud) : 25 au 28 octobre

Arbréole de Laetitia Favart, *Le jardin des amours* de Florent Aziosmanoff

Collège Doctoral (Strasbourg) : 13 au 15 novembre

Le dormeur de Michaël Cros

Espace 1789 (Saint Ouen) : 15 novembre
Eaux de Agnès Caffier

Ecole Louis Lumière (Paris) : Œuvre pérenne, diffusée à partir du 23 novembre
Stratosphère de Hugo Verlinde

Orléanoïde (Musée des Beaux Arts, Orléans) : 27 novembre au 3 décembre
Viens danser de Catherine Langlade

Paristech telecom (Paris) : 11 décembre au 28 février 2013
L'anthologie de Isabelle Delatouche



ATELIER MIX MEDIA

Le Cube propose également un soutien dans la conduite de projet et dans l'aide à la production tournée vers des œuvres numériques mix médias (installation, spectacle danse/théâtre multimédia, performance A/V, film...). Il offre un accompagnement spécifique, tant sur le plan de la production que de la diffusion.

Ces coproductions sont liées à la programmation artistique et donnent lieu à un événement au cours de l'année au Cube.

COPRODUCTIONS

HUGO ARCIER « NOSTALGIA FOR NATURE »

Film en images de synthèse 3D / 8 min 58 s.

Ce film sensoriel entièrement réalisé en images de synthèse nous plonge dans l'esprit d'un personnage citadin qui se remémore des moments de son enfance liés à la nature. Guidés par une voix off, ces flashbacks s'entremêlent, diffractés par sa mémoire. Le film n'est pas manichéen, il montre une nature – loin d'être idyllique – sombre, parfois inquiétante, mais fascinante et belle. Le paradoxe de représenter la nature par des images de synthèse est au cœur du film. C'est aussi là que se situe la nostalgie, et le film est une déclaration d'amour aux formes incroyables engendrées par la nature et que l'on ne voit plus ou que l'on ne sait plus voir.



Coproduction : Hugo Arcier et Le Cube. Voix off écrite et lue par Agnès Gayraud.

Enregistrement : Studio BO. Musique : Cocoon, « Paint it Black » (Cocoon III, Optical Sound).

COMPAGNIE ATMEN « INTERIEUR CREME »

Spectacle danse multimédia

Blanc Brut est le second volet du triptyque chorégraphique Intérieur Crème conçu par la compagnie Atmen. Il s'agit d'une observation sensible du masculin à travers un regard féminin. Le masculin étant entendu ici, comme une entité spécifique avec ses particularités, ses complexités, ses contradictions.

Dans la pièce présentée au Cube, deux "physicalités" se déploient sur scène : deux forces qui tantôt s'assemblent, formant une même entité organique mouvante et multiple, et tantôt se partagent en deux entités à la fois opposées mais interdépendantes. La pièce est pensée comme une forme interactive corporelle, sonore et plastique qui se modèle et se réorganise en fonction des états de corps des danseurs.



Production Atmen. Avec Le Cube, centre de création numérique (coproduction, résidence), L'étoile du Nord (résidence longue), Ax'C du Lycée Jean de la Fontaine de Château Thierry (coproduction, résidence), Centre national de la danse (résidence de recherche), Journées Danse Dense. Avec la participation du

DICRéAM/Ministère de la Culture et de la Communication, CNC, CNL.

CHRISTIAN DELECLUSE « INNER SPACE »

installation cinématique

Inner Space est une installation lumineuse et sonore qui interroge les processus de construction de nos perceptions à travers la constitution d'espaces sensibles en perpétuelle transformation, à l'intérieur d'un vaste volume de la taille d'une chambre à coucher standard (12 m²).

Ce travail offre une double expérience. A l'intérieur de cet espace, un dispositif de lignes de lumière interpelle le spectateur et l'invite à se laisser emporter vers un état de transe hypnotique. A l'extérieur, l'envers du décor se révèle : un mécanisme low-tech de contrepoids et les renforts bruts de la structure s'offrent aux regards des spectateurs, non sans rappeler une esthétique "steampunk".

Les évolutions spatiales proposées par le dispositif produisent des perceptions radicalement différentes, entre ordre et désordre, entre hasard et déterminisme, entre intention et incertitude. Elles mettent l'accent sur les transitions, ces moments d'incertitude où notre perception est en suspension, incapable de trancher entre deux interprétations différentes du monde. Des moments précieux où notre imagination se projette sur le monde environnant.

Co-production : Arcadi, Le Cube



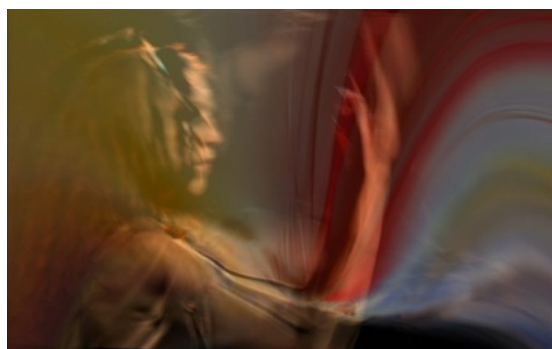
SOUTIEN

JEAN-BAPTISTE BARRIERE « LA PASSION DE SIMONE »

Concert AV

Oratorio sur la philosophe Simone Weil ("La Passion de Simone" de Kaija Saariaho) a été donné à Helsinki, par le Finnish Radio Symphony Orchestra dirigé par Esa-Pekka Salonen.

Initialement créé dans une version mise en scène par Peter Sellars, cet oratorio sur la vie et l'œuvre de la philosophe française Simone Weil, a été développé dans sa nouvelle version avec la vidéo en direct, créé à



l'occasion de la célébration du 60ème anniversaire de Kaija Saariaho.

*Visual Part Premiered in Helsinki's Musiikkitalo, October 19th, 2012, Commande du Finnish Radio Symphony Orchestra
Avec le soutien du Cube et du CITU*

INTERVENTIONS EXTERIEURES

A l'échelle nationale, le Pôle Création est sollicité pour participer à des conférences ou des tables rondes afin de présenter les activités du Cube, et apporter une expertise dans le domaine du numérique. Ces présentations touchent à la fois le grand public, les artistes, les professionnels, les institutions, les universitaires :

- 14 juin : Sally Barnett, responsable du programme Digital Art Live a THE EDGE
- 15 juin : Malcolm Levy, artiste et commissaire arts numériques, directeur du New Forms Festival de Vancouver
- 15 juin : Fleur Pellerin, ministre déléguée chargée des PME, de l'Innovation et de l'Économie numérique
- 15 juin : Paola Antonelli, Conservatrice du département Architecture et Design du Moma



Présentation d'Arbréole à Fleur Pellerin

De nombreuses présentations à destination des professionnels, notamment pour un public venant de l'étranger, sont aussi réalisées au Cube.

- 5 janvier : Cédric Aurelle, Institut Français
- 17 janvier : Isabelle Aupy, Directrice adjointe événementiels de la Foire de Paris
- 12 février : Brigitte Bleuzen, Telecom Paristech et Isabelle Garron, Maître de conférences Sémiologie des médias et Sciences de l'art
- 7 mars : Ecole Louis Lumière
- 9 mars : Christelle Folly, chargée culturelle de l'espace Jean Lurçat à Juvisy sur Orge
- 9 mars : Marie Saladin, Xavier Sené, Service Multimédias Département de l'audiovisuel BNF
- 12 mars : Elsa Jourdain, Responsable de mission Arts plastiques, Danse et Jeune public de l'espace Renaudie à Aubervilliers
- 19 mars : Robert Landry, Directeur général de la commission du tourisme acadien du Canada Atlantique
- 19 avril : Dr Huyn-Yeu Lee, Assistant Professor College of Communication, Boston University
- 24 mai : Martine Vessière, Adjointe Relations Internationales de la ville d'Issy-les-Moulineaux
- 19 juillet : Pierre Tremblay, professeur d'infographie à l'Université de Toronto
- 23 juillet : Margot Piron, attachée culturelle au Consulat français de Moncton
- 7 novembre : Adrien Aumont, Kisskissbankbank
- 8 novembre : Olivia Cuir, agence Esprit des Sens
- 14 novembre : Marie-Amélie Richer de Forges, Bibliothèque municipale, Direction des Affaires culturelles de Versailles
- 5 décembre : Damien de Feraudy, Chargé de mission "Lieu de vie culturel" - Rattaché au Service Culturel - Mairie de Palaiseau
- 19 décembre : Ana Serrano, fondatrice du CFC Media Lab

Sur le plan international, les échanges initiés en 2011 se sont poursuivis en 2012 :

Montréal

Rencontre avec :

- Louise Poissant, doyenne de la Faculté des arts de l'Université du Québec A Montréal (UQAM). Echanges sur le living art et visite du labo du Groupe de recherche en arts médiatiques.
- Alexandre Castonguay – UQAM
- Jean Dubois – UQAM
- Aaron Sprecher, architecte (Open Source Architecture) enseignant-chercheur à l'École d'architecture de l'Université McGill. Préparation du partenariat avec Le Cube sur le thème « Living architecture ».

Boston - Medialab

Rencontre avec :

- Glorianna Davenport
- Gershon Dublon
- Peter Torpey

Présentation des activités des laboratoires et échanges sur le thème du living art.

Séoul, Corée

A l'occasion de Robotworld, rencontre avec des universitaires ainsi que des représentants de l'administration et de l'industrie, sur le thème du living art.

ACTION INTERNATIONALE

Le Pôle Création est régulièrement sollicité pour des conférences, des opérations de diffusion, ou des stages de création à l'étranger.

Ces actions permettent au Cube d'élargir la scène de représentation des œuvres issues de l'atelier et de s'associer aux représentations institutionnelles françaises.

WORKSHOP LIVING ART AU CANADA

Dans le cadre de son action dans les arts numériques, le Consulat général de France des Provinces atlantiques canadiennes avait invité Le Cube, du 12 au 19 octobre 2011 à venir présenter ses activités et plus particulièrement le "Living Art" lors de différentes conférences et rencontres.

Suite à ces nombreux échanges, le Consulat général de France des Provinces atlantiques canadiennes et l'Institut Français ont soutenu l'organisation d'un workshop sur le Living art du **8 au 13 octobre 2012 à Halifax**.

Ce workshop a été réalisé en partenariat avec le Center for Art Tapes, dirigé par Mireille Bourgeois.

Le CFAT est un centre d'artistes autogéré qui supporte les artistes travaillant avec les médias électroniques, comme la vidéo et les nouveaux média. Ils ont des équipements et un centre de ressources pour les artistes membres. Ils proposent un programme d'évènements (projections, présentations d'artistes, expositions, installations multimédia), et octroient des bourses à des artistes. Ils organisent aussi des résidences.

L'objectif de *l'Atelier Living Art* est de transférer aux acteurs artistiques des Provinces Atlantiques les moyens d'investir le champ du living art ainsi que d'associer l'ensemble des acteurs susceptibles de poursuivre localement un soutien à la création de ce type d'œuvres : Consulat Général de France dans les Provinces Atlantiques, Institut Français, Centre for Art Tapes, [Institute of Applied Creativity NSCAD University](#).

D'autres institutions étaient également informées, observatrices de cette première expérience et éventuellement prêtes à poursuivre l'opération par une action de restitution des résultats, ou une reprise des principes posés :

- Moncton : Université de Moncton ; Galerie Louise et Reuben Cohen ; Galerie Sans nom
- Sackville : Struts Gallery and Faucet Center
- Halifax : Art Gallery of Nova Scotia (AGNS)
- Charlottetown : Galerie du Centre des Arts et de la Confédération de Charlottetown
- Le Conseil des Arts du Nouveau-Brunswick

Au regard de la satisfaction exprimée par les institutions engagées dans la première expérience, le principe de réunir les institutions locales est à nos yeux amplement validé et devrait être approfondi pour les expériences à venir. Ces institutions sont à la fois les garantes d'un bon recrutement des participants, d'une organisation optimisée et d'une solide perspective de poursuite des travaux après le workshop.

Après notre départ, une présentation du Living art et du workshop a été faite par un des artistes canadiens le 15 novembre dans le cadre du FICFA/Volet Arts médiatiques à la Galerie d'art Louise et Reuben-Cohen.

Sur le plan de la formation, l'atelier a validé le principe général de la pédagogie proposée, qui réunissait une population mixte : artiste et ingénieur informaticien. Le partage complet du temps du workshop a effectivement permis aux deux profils de participants de mesurer leurs contraintes respectives, pour converger vers un principe de réalité très opérationnel.



Nous avons envisagé l'intérêt que pourrait présenter la présence d'un troisième profil : le chargé de production. En effet, il y a certainement à transmettre des éléments spécifiques pour ce type de personnes, dans les champs de l'organisation de la production, de la communication, ainsi que du travail de rassemblement des moyens techniques et financiers nécessaires à ces productions.

Déroulé de l'atelier :

- 8 et 9 octobre : Introduction au Living Art, panorama et approche structurelle.
- 10 octobre : Élaboration de projets pour les artistes et prise en main des outils pour les informaticiens.
- 11 octobre : Formation des équipes artiste/ingénieur et préparation des éléments des projets.
- 12 octobre : Intégration des projets, préparation de la présentation publique.
- 13 octobre : Présentation des œuvres à la Nocturne (nuit blanche à Halifax).

Le résultat concret du workshop est à nos yeux très positif. Nous avons pu produire trois installations de living art sur la période d'une semaine. Ces installations sont évidemment d'une envergure de production limitée, mais elles sont réellement centrées sur les enjeux du living art et sont des œuvres à part entière.

Les auteurs ont ainsi manifesté qu'ils avaient parfaitement intégrés les enjeux fondamentaux que nous souhaitons leur transmettre.

Les ingénieurs, quant à eux, ont su se mettre au service de ces projets, en intégrant pour eux-mêmes les questions spécifiques à la vision par machine et à une programmation particulière pour ce domaine de création.

Les installations ont été présentées au public le samedi soir concluant le workshop, dans le cadre de Nocturne (La Nuit blanche de Halifax), qui se tenait à ce moment là. Environ 3000 personnes ont ainsi pu voir les œuvres, et de nombreux témoignages tant du public que des professionnels (programmeurs, professeurs...) ont qualifiés ces travaux comme faisant partie des plus intéressants présentés dans le cadre de Nocturne. Cela nous confirme que le principe de cet enseignement est de nature à produire des résultats concrets et d'un bon niveau.

L'organisation de l'ensemble de l'opération, tant du point de vue de sa préparation, son financement, que de son suivi sur place, a été tout à fait réussie. Chaque partenaire a manifesté l'engagement et la constance nécessaire à la réussite de cette opération, montrant par là sa parfaite légitimité dans son rôle.

Blog de l'atelier :

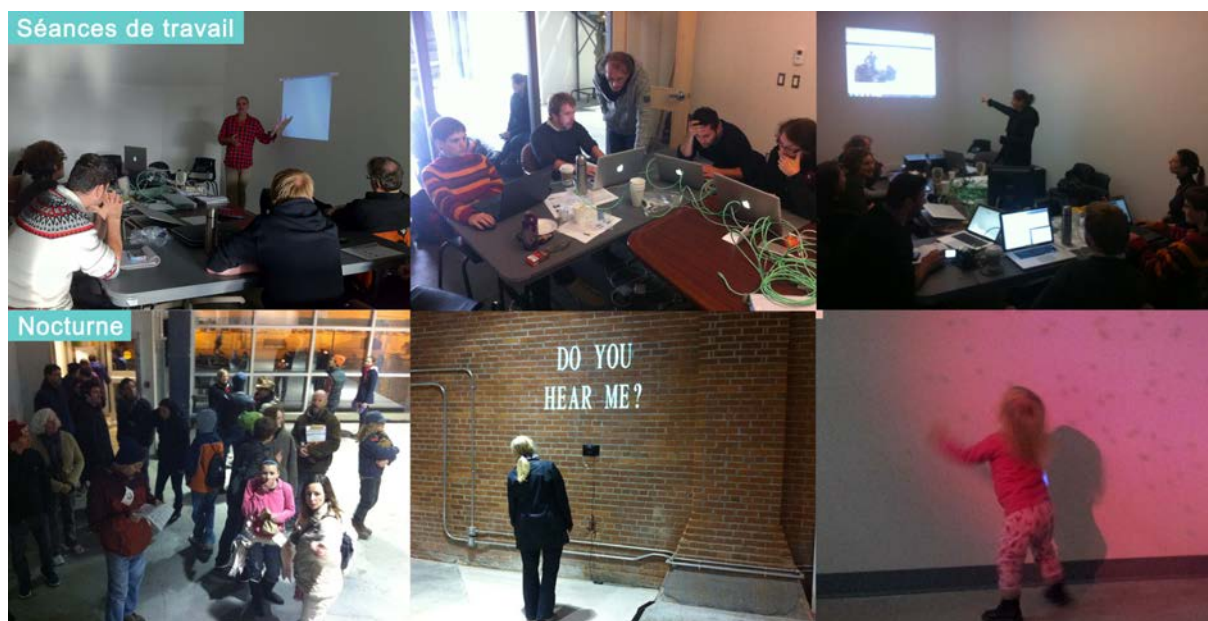
<http://workshop-halifax.blogspot.fr/>

CFAT – Halifax, Canada

<http://www.centreforarttapes.ca/>

Nocturne Art at Night

<http://nocturnehalifax.ca/>



THINKING ABOUT THINKING

Thinking about thinking est une conférence organisée par la fondation Luys et l'Université américaine en Arménie. Elle a été animée par le Dr Hyun-Yeul Lee, professeur à l'Université de Boston et Florent Aziosmanoff, directeur de la création au Cube.

Elle a eu lieu le 14 avril 2012 à l'Ambassade à Erevan (Arménie). La conférence portait sur l'apport et l'impact des nouvelles technologies dans notre société, et comment les objets contribuent à notre environnement au-delà de leur forme et de leur fonction traditionnelle.



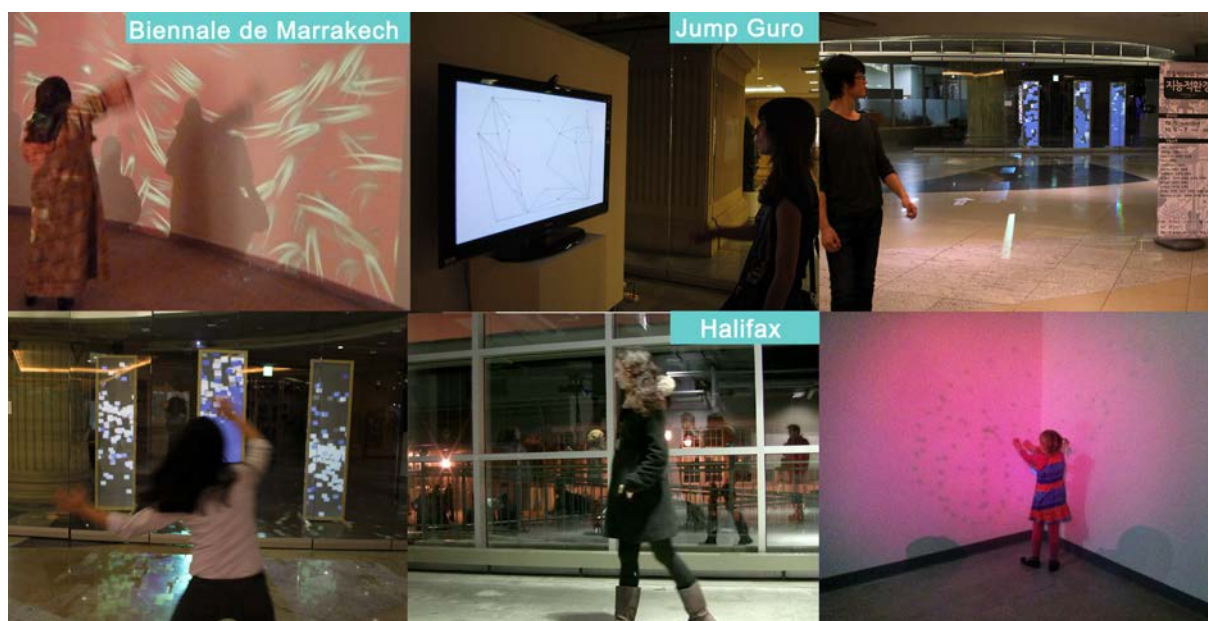
DIFFUSION INTERNATIONALE

Biennale de Marrakech (Maroc) : 28 février au 4 mars
Corps complices de Catherine Langlade

Jump Guro (Guro, Corée du Sud) : 5 au 7 octobre
Vide de Hugo Verlinde et *Cristallisation* de Caroline Manowicz

Nocturne (Halifax, Canada) : 13 octobre
Embrace de Liz MacDougal, *Marginal Promenade* de Lukas Pearse, *Do you hear me ?* de Linda Rae Dornan

Robotworld (Séoul, Corée du Sud) : 25 au 28 octobre
Arbréole de Laetitia Favart, *Le jardin des amours* de Florent Aziosmanoff



LIVING ART LAB

L'activité Living Art Lab rassemble différents séminaires de recherche ou de formation sur le thème du living art.

Le living art est une forme d'expression spécifique au médium numérique. Elle utilise les systèmes temps réel, l'intelligence artificielle et les réseaux, pour réaliser des œuvres dotées de comportements autonomes et capables d'établir une relation sensible avec leur environnement et notamment leurs spectateurs.

Cette forme d'expression permet l'émergence d'une discipline d'expression nouvelle et spécifique au médium numérique, mais elle se développe également dans tous les autres domaines de l'expression et de la communication : jeu et divertissement, information, éducation, visualisation industrielle, services divers, etc.

L'activité de recherche se donne pour objectif de contribuer à l'émergence d'un langage formel universel qui permettrait de concevoir, décrire et analyser des œuvres artistiques de type « living », et toutes les autres formes de création utilisant le même médium (design, architecture, communication, service, enseignement, divertissement, etc.). En effet, si c'est souvent dans le champ de l'expression artistique qu'un langage s'élabore et se développe, sa solidité s'évalue à l'universalité de son utilisation dans les champs qui lui sont connexes. Ainsi en est-il par exemple du langage cinématographique, qui est employé dans la fiction, mais également le documentaire, l'information, la publicité, ou encore la formation.

L'activité de recherche associe différents séminaires, réunissant des praticiens et des chercheurs. Ces séminaires font l'objet d'une transcription et d'une publication sur le site du Cube, afin que tout le monde puisse avoir accès à la matière initiale des échanges. Ceux-ci peuvent être repris par chacun des participants dans ses propres travaux ou publications, et de même en est-il pour les lecteurs, sous réserve d'en citer la source complète : séminaire et locuteur. Il s'agit donc d'un « pot commun », dans lequel chacun peut puiser pour faire avancer sa propre réflexion, ou auquel il peut abonder par ses contributions.

En 2012, 7 sessions des séminaires ont eu lieu, ce qui représentent 200 feuillets de transcriptions publiés sur le site du Cube.

L'activité de recherche fonctionne en synergie étroite avec l'Atelier de Création du Cube, où elle trouve une matière première pour ses analyses et vers lequel elle renvoie ses avancées conceptuelles. Elle fonctionne également en résonance avec le programme de formation sur le living art, qui bénéficie de ses réflexions et conclusions.

L'activité de formation, quant à elle, se concrétise par un séminaire d'introduction au living art. De rythme biannuel et d'une durée de 6 jours, ce séminaire est ouvert aux artistes souhaitant investir le champ du living art, ainsi qu'aux professionnels accompagnant les artistes dans leur création (producteurs, diffuseurs, critiques...).

CONFERENCE « LIVING ART : INTRODUCTION »

Cette conférence porte sur la création, la direction et la mise en scène d'acteurs numériques autonomes et constitue une introduction, à travers un état de l'art, à la question de la création artistique, toutes disciplines confondues, utilisant les techniques de « prise d'initiatives », et que l'on appelle le living art.

La conférence se déroule sur la base de présentations de travaux d'artistes, réalisés notamment dans le cadre de l'Atelier de Création du Cube. 223 personnes ont pu bénéficier de la conférence d'introduction au Living art en 2012.

Cette conférence d'introduction a été donnée :

- au Cube :
 - o 23 janvier: Etudiants de la classe prépa Beaux-Arts des Arcades, Issy-les-Moulineaux
 - o 3 mars : Artistes
 - o 18 septembre : Etudiants de l'ENSCI
 - o 8 novembre : Etudiants de 3^{ème} année de Strate College
 - o 9 novembre : Etudiants de l'ENSAM - Master de recherche ICI – Parcours design d'interaction

- à l'extérieur :
 - o 6 et 7 janvier : Etudiants de l'Escin à Laval
 - o 13 février: Etudiants du Master II professionnel multimédia interactif de Paris 1 Sorbonne
 - o 14 mars : Etudiants de LISAA
 - o 6, 10 et 18 décembre : Etudiants de l'Escin à Laval

LE SEMINAIRE « LIVING ART »

Il est ouvert aux artistes, aux diplômés des formations artistiques et histoire de l'art et des professionnels de l'action artistique et culturelle.

Ce séminaire permet d'appréhender les différents aspects de la création d'œuvres comportementales, envisagées sous l'angle du travail de conception, mis en relation avec les contraintes et possibilités techniques. Il a pour objectif de permettre aux auteurs d'investir le terrain de la création numérique, de formuler et conduire un projet dans ce domaine. Les intervenants du séminaire comptent parmi les meilleurs spécialistes de l'art numérique en France, acteurs de ce domaine depuis une vingtaine d'années.

Le programme comprend 12 conférences regroupées en 6 journées et est proposé deux fois par an.

Pour 2012, les sessions se sont déroulées aux dates suivantes :

- 1^{ère} session : les 21, 22, 30, 31 mai, 4 et 5 juin (16 inscrits)

- 2^{nde} session : les 5, 6, 12, 13, 19 et 20 novembre (14 inscrits)

Journée 1:

Matin : Introduction

De « l'interactivité » à la « relation », panorama de créations qui installent la notion d'œuvre au comportement autonome : le living art.

Florent Aziosmanoff – Directeur de la création du Cube

Après-midi : Les techniques de prise d'initiatives

De l'intelligence artificielle à la vie artificielle, présentation des techniques de comportements et des principales notions de ce domaine.

Didier Bouchon – Responsable technique de l'Atelier de création du Cube

Journée 2 :

Matin : De l'art cybernétique au living art

Présentation des œuvres, des artistes, ainsi que des débats théoriques, conceptuels et esthétiques qui ont traversé les premières décennies de l'art numérique.

Claire Leroux-Gacongne – Docteur en esthétique et critique d'art numérique

Après midi : La documentation du Cube

Découverte et consultation du fonds documentaire, publications et œuvres historiques ou actuelles : les grands jalons de l'art numérique.

Julie Monne – Chargée de documentation et médiation

Journée 3 :

Matin : Comportements et environnement sonore

La spécificité de la conception d'un environnement sonore et musical comportemental, perspective historique et principaux repères pour la création.

Roland Cahen – Compositeur, spécialiste musique interactive

Après-midi : « Jouabilité » d'une œuvre, les enseignements du jeu vidéo

Panorama des approches conceptuelles et formelles du jeu vidéo, dans la traversée d'une trentaine d'années de création centrée sur le parcours émotionnel du joueur.

Xavier Boissarie – créateur numérique, spécialiste jeux vidéo

Journée 4 :

Matin – Session 1 : Comportements et esthétique

Une mise en perspective des questions qui structurent le discours d'une œuvre, temps réel et temps de l'œuvre, corps de l'œuvre et corps du spectateur...

Carol-Ann Braun – Plasticienne, artiste numérique

Matin - Session 2 : Rencontre avec un auteur de living art, exposé de son parcours

Présentation de la démarche artistique de Vincent Lévy, à travers trois œuvres successives de Living Art.

Vincent Lévy – Artiste numérique, monteur fiction et documentaire

--

Après-midi : Art numérique et cinéma expérimental

Mise en perspective de la création numérique avec les grands auteurs du cinéma expérimental, depuis ses origines jusqu'à nos jours.

Hugo Verlinde – Créateur numérique, spécialiste cinéma expérimental

Journée 5 et 6 : Nouveaux paradigmes de diffusion / Les 3 moteurs d'une œuvre comportementale : expression, comportement et perception (session double)

Panorama des nouvelles perspectives de représentation de l'art numérique. / Une approche systémique de la création d'une œuvre comportementale, les grands repères qui permettent d'en structurer et maîtriser la conception.

Florent Aziosmanoff – Directeur de la création du Cube

SEMINAIRE SEMIOLOGIE DU LIVING ART

Réunion de réflexion autour du langage du living art

Le séminaire *Sémiologie du living art* se donne pour objectif de participer à l'élaboration du langage de l'expression spécifiquement numérique, par la confrontation des expériences et des réflexions de professionnels utilisant les systèmes temps réel, l'intelligence artificielle et les réseaux numériques. Cette base technologique est celle du *living art*, mais elle est également partagée avec de nombreux autres champs d'activité.

Sont ainsi directement concernés : le jeu vidéo, la réalité virtuelle, la communication, avec par exemple la « visualisation » en architecture, les avatars et agents virtuels, le e-learning, ce qui s'appelle parfois le *serious game* et plus globalement tous les services ou systèmes d'assistances basés sur l'intelligence artificielle et les réseaux. C'est un domaine qui s'étendra très largement dans les décennies à venir, mais qui se fonde universellement sur une même manière de constituer un système de comportements autonomes, établissant une relation à son environnement et plus spécifiquement à son usager. Il est donc structuré par les mêmes mécanismes conceptuels et formels.

Afin de conduire ses travaux, le séminaire réunit des personnes ayant un triple profil : praticien, chercheur et enseignant. Les échanges sont basés non pas sur une approche théorique *a priori*, mais sur l'expérience réelle de praticiens confrontés au fonctionnement effectif de leurs outils conceptuels. Le statut d'enseignant ou responsable pédagogique garantit quant à lui un souci de clarification de ces outils conceptuels, afin qu'ils puissent être transmis et utilisés par des tiers.

Le séminaire sémiologie s'est déroulé sur trois séances : les 9 février, 6 avril et 29 novembre en 2012.

Les différents séminaires ont conduit à définir que la distinction entre un dispositif interactif et un dispositif doté de comportement autonome pouvait se faire sur la base de savoir où résidait l'intentionnalité. Dans le cas du premier, c'est l'intention de celui qui manipule le dispositif qui est à l'œuvre. Dans le second, l'intentionnalité est résidente dans le dispositif, et matérialise les enjeux de son créateur.

Cette discussion a conduit elle-même à interroger la dimension « d'autonomie » du comportement, avec la distinction entre autonomie simulée, et autonomie réalisée. Dans le premier cas, l'autonomie apparaît comme telle aux yeux de l'utilisateur, mais n'est donc que simulée au plan du travail de conception. Dans le second cas, il s'agirait d'une véritable autonomie, avec un système capable d'assurer sa pérennité, sa reproduction, son évolution pour s'adapter aux évolutions de son milieu, ou de ses propres enjeux d'existence¹.

Le séminaire a réuni **Jean Claude Heudin**, directeur du laboratoire de recherche IIM; **Roland Cahen**, Compositeur électroacoustique, designer sonore, enseignant chercheur à l'Ensci Les Ateliers ; **Hugo Verlinde**, artiste numérique ; **Carol-Ann Braun**, plasticienne, artiste numérique ; **Eric Geslin**, enseignant chercheur à l'ESCI ; **Olivier Bouet**, enseignant chercheur à l'Ecole d'architecture de Paris 7 ; **Mauricio Montecinos**, Réalisateur, vidéaste, chercheur en Sciences Humaines ; **Claire Leroux**, docteur en esthétique et critique d'art numérique ; **Pascale Weber**, artiste et chercheuse.

¹ Intégralité des textes du séminaire sémiologie disponible sur le site du cube www.lecube.com/fr/seminaire-semiologie-du-living-art_1755

DEBALLAGE

Les déballages invitent deux artistes en cours de production à l'Atelier de création à expliquer leur travail d'auteur. Les auteurs exposent les enjeux de l'œuvre, les réussites et les difficultés rencontrées tant sur le plan de la conception que de la réalisation, ainsi que les découvertes réalisées au fil du travail. Ces échanges apportent à l'artiste présentant son travail des éclairages et des points de vue pouvant l'aider dans la maîtrise de son projet.



Présentation d'*Arbréole* par Laetitia Favart

Ils permettent aux participants de découvrir d'autres enjeux d'expression que les leurs, et, par l'exercice de leur analyse, de mieux maîtriser leur propre projet. Plus généralement, c'est également sur la base de ces échanges que se structurent les éléments du système rhétorique du living art.

Le déballage du 6 avril a réuni 14 artistes autour des présentations de :

- * *Zeugma* de Isabelle Bonté
- * *Arbréole* de Laetitia Favart

SEMINAIRE D'EXPRESSION TECHNIQUE

Les œuvres de living art requièrent le plus souvent une collaboration étroite entre artistes et techniciens, et ces derniers jouent un rôle clé dépassant la technicité mise en œuvre dans l'élaboration de la pièce.

La réalisation d'une œuvre d'art est parfois effectuée par une personne seule, qui assumera l'exécution des aspects conceptuels, esthétiques et formels de son œuvre. Mais, il existe de nombreuses autres formes d'expression qui requièrent la collaboration d'un grand nombre de contributions artistiques et techniques : le cinéma, la musique d'ensemble, le théâtre, l'opéra...

Le living art fait partie de ces formes d'expression exigeant souvent de l'auteur sa collaboration avec d'autres artistes et des techniciens.

Si le rôle majeur du technicien qui réalisera le programme informatique est perçu spontanément dans sa dimension technique, il n'est en général pas analysé dans sa dimension artistique.

En effet, lorsqu'il s'agit d'élaborer des comportements via ce que l'on appelle globalement l'intelligence artificielle, la compétence en jeu n'est pas seulement technique : elle fait également appel à une sensibilité d'expression, une finesse formelle, relevant de connaissances et compétences artistiques. Ce bagage indispensable permet de réaliser les attentes de l'auteur. Ainsi, de la même manière qu'il y a distinction entre chorégraphe et danseur, entre compositeur et musicien, il y a distinction entre l'auteur de living art et l'artiste programmeur qui réalise l'œuvre.



Présentation *One Life Remains* par Kevin Lesur

Le séminaire Expression Technique se donne pour objectif de mettre à jour cette activité particulière des programmeurs dont la compétence et la sensibilité les font accéder au rang « d'artiste programmeur ». Il vise à mettre à jour ce qui relève de l'expression artistique dans les gestes techniques utilisés dans la réalisation des œuvres.

Il réunit des artistes programmeurs, parfois auteurs eux-mêmes ou réalisant les œuvres d'autres auteurs, pour des présentations thématiques visant à éclairer les options techniques qui ont permis l'expression sensible attendue, ou les options artistiques ayant conduit aux choix techniques. L'objectif n'est pas de partager des recettes techniques, mais les échanges se font sur ce plan, au meilleur niveau des participants.

Public : Groupe constitué d'artistes programmeurs.

Le séminaire d'expression technique du 9 février a réuni 14 développeurs autour des présentations de

* *L'anthologie* de Isabelle Delatouche par Rémy Sohier

* *One Life Remains* de Kévin Lesur

PERSPECTIVES 2013

En 2013, Le Cube va poursuivre ses activités de soutien à la création numérique à travers son atelier d'artistes, les activités du Living art lab, ainsi que des événements de diffusion.

L'ATELIER DE CREATION

L'Atelier de création et l'Atelier mix-media prévoient de co-produire 14 pièces dans l'année. Il sera également entrepris des actions de diffusion et distribution, de conservation des œuvres et des fichiers. La BNF nous a contacté pour réfléchir ensemble à une méthodologie de conservation.

Le développement de la formation aux artistes se poursuit par la conception d'outils pédagogiques permettant aux artistes de réaliser une première œuvre.

La production des œuvres sera restructurée en ajustant le niveau de finalisation visé en fonction de l'envergure de l'œuvre, de la maquette à la production.

Le travail de valorisation institutionnelle et de recherche de financement sera poursuivi, à travers notamment l'organisation d'événements promotionnels.

L'Atelier continuera également les échanges avec l'INRIA, Alcatel Lucent, Strate Collège, Institut International du Multimédia, l'Ecole d'Architecture de Paris Val de Seine, l'Université de Laval, Paris 8 ATI, l'Ecole des Mines pour la partie recherche et développement, l'Université McGill à Montréal, l'UQAM à Montréal, l'Institut d'Architecture de Erevan.

DIFFUSIONS ENVISAGEES :

- 11 au 15 mars 2013 : Lyon City Design – *Arbréole* de Laetitia Favart, *Le jardin des amours* de Florent Aziosmanoff, *Corps complices* de Catherine Langlade, *L'anthologie* de Isabelle Delatouche
- 16 mars au 13 mai 2013 : *We can create*, événement à Auckland – Nouvelle Zélande organisé par Digital Art Live autour des arts visuels - Diffusion de *Corps complices* de Catherine Langlade
- Fin mars 2013 : diffusion de *Fantôme(s)* de Vincent Lévy aux Bouillants (1 semaine dans 3 gares + 2 mois à Rennes + festival Art Rock à St Brieuc)
- Juin : Espace 1789, diffusion de *Eaux* de Agnès Caffier
- Juin : Espace Icare, diffusion des projets des étudiants des Arcades

LIVING ART LAB

La première session du séminaire Living Art aura lieu les 27, 28 mai, 3, 4, 10, 11 juin 2013.

Le Pôle Création continuera l'activité de recherche dédiée à la formalisation du langage du living art ainsi qu'à sa valorisation, sous forme de publication de textes sur le site du Cube.

Le rythme des déballages sera plus important au premier semestre. Les réunions pédagogiques vont également se poursuivre sur 2013 sur la base d'une réunion tous les trimestres.

ACTION INTERNATIONALE

Développement et approfondissement des relations avec les grands centres culturels et universitaires intéressés par l'art numérique sur des expositions, colloques et partenariats en production.

Le workshop mené du 7 au 13 octobre 2012 à Halifax au **Canada** a permis d'initier une formation living art pour les artistes et ingénieurs en développement. La fondation Luys en Arménie, en partenariat avec l'UNICEF, souhaite mettre en place un workshop sur le living art à Erevan.

Concernant les conférences, les échanges avec l'UQAM se poursuivent en 2013. Le 20 février, Florent Aziosmanoff présentera les enjeux du living art en espace urbain à Montréal dans le cadre de la conférence « Villes Lumières ». Cet événement est organisé par l'UQAM, l'Université de Toronto et le Fresnoy.

CONFERENCE

- 8 février : conférence « Connecting cities Network » organisé par Vidéospread à Marseille. Florent Aziosmanoff interviendra sur le thème du living art en espace urbain.

- 9 février : participation à la PechaKucha#21 aux Grandes Tables de la Friche Belle de Mai. La Pecha Kucha ouvre les coulisses de la création contemporaine aux professionnels, à la presse et à un large public.

- 20 février : Conférence Lumières à Montréal organisée par l'UQAM, l'Université de Toronto et le Fresnoy.

- 19 mars : Participation à la conférence à la BMVR-Alcazar à Marseille.

La délégation régionale PACA de l'ADBS (Association nationale des professionnels de l'information) en partenariat avec la Bibliothèque régionale de Marseille et participant au programme Marseille Capitale Européenne de la Culture, a mis en place un cycle de conférences sur la culture de l'information à Marseille.

Cette conférence abordera la **création artistique à l'ère du numérique**. Elle tentera de répondre à la question : comment le numérique conditionne la création artistique et culturelle aujourd'hui ?

- 22 au 26 avril : conférences et workshop à Digital Art Live à Auckland en Nouvelle Zélande autour du Living art

- 13 au 16 juin : Dans le cadre de Futur en Seine, en partenariat avec Strate College et Cap digital, Le Cube souhaite mettre en place au 104 un colloque sur « L'Intelligence Artificielle et la création numérique », qui adresserait aussi bien des enjeux théoriques, que ceux des pratiques ou des productions.

Plusieurs publics seraient visés ; ceux des chercheurs, artistes, et designers, étudiants, mais aussi le grand public curieux de comprendre cette nouvelle voie. La dimension internationale serait aussi explicite au travers d'un certains nombres d'intervenants invités (USA, Europe, Corée).

ATELIER MIX MEDIA

Artistes envisagés :

- Thierry Micouin (danse)
- Thomas Azier (musique)
- Deux artistes canadiens dans le cadre des résidences croisées France-Canada avec L'institut Français , le CALQ, OBORO, la SAT et la Gaité lyrique

UN LIEU DE REFLEXION INTERDISCIPLINAIRE

Axé sur les enjeux de la société numérique

Le Cube constitue un espace de réflexion interdisciplinaire axé sur les enjeux de la société numérique. Depuis 2011, il a notamment lancé sa revue en ligne (www.cuberevue.com) réunissant à chaque numéro une vingtaine d'experts venus de tous les horizons autour de grands thèmes sociétaux à l'ère du numérique. Le Cube est également à l'initiative de l'émission de télévision interactive bimestrielle Les Rendez-vous du Futur qui invite des personnalités reconnues dans leur domaine à venir échanger avec le public présent sur place et en direct sur Internet. Depuis 2010, Les Rendez-vous du Futur ont notamment accueilli Jacques Attali, Claudie Haigneré, Jérémy Rifkin, Bernard Werber, Joël de Rosnay, Axel Kahn...

LES EVENEMENTS

LES RENDEZ-VOUS DU FUTUR : NOUVELLE FORMULE

Lancés en mai 2010 par Le Cube et Triple C, en association avec JD² et 1R2tchat, Les Rendez-vous du Futur sont des émissions de télévision interactive filmées en public au Cube et diffusées en live sur Internet.

En 2012, Le Cube a entièrement repensé la forme des Rendez-vous du Futur pour en faire une véritable émission de TV proche des standards de la télé classique. Une nouvelle identité graphique a été confiée au graphiste indépendant Arnaud Roussel, un nouveau décor a spécialement été conçu, avec la construction d'un table faite sur mesure, démontable facilement et intégrant un néon coloré. Un soin particulier a été accordé à l'écran du fond pour que la nouvelle identité graphique se révèle à l'antenne.



Et bien sûr, la ligne éditoriale a également adoptée une nouvelle formule. Une nouvelle équipe a rejoint Eloi Choplin et Nils Aziosmanoff dans la co-animation de l'émission. Anne-Sophie Novel, économiste, fondatrice du site Ecolo Infos fait désormais partie des interviewers récurrents au même titre que Pierre de la Coste. Alexis Botaya, rédacteur en chef du site Soon Soon Soon, est un chroniqueur régulier de l'émission avec son « point route du futur ». Enfin, Gayané Ardouvan du site Knowtex intervient en fin d'émission pour restituer les réactions d'internautes et des twittos pendant l'émission.

D'ailleurs, un partenariat spécial a été mis en place avec Knowtex pour animer les communautés Web et le live-tweet de l'émission.

La fréquentation est en constante augmentation, moyennant à 1.000 spectateurs live par émissions, et un pic de 4000 visionnages pour Etienne Klein.

Six émissions ont eu lieu en 2012 :

Bruno Marzloff et Daniel Kaplan – sociologue – Délégué général de la Fondation pour l'Internet nouvelle génération (FING)
Mercredi 1^{er} février

Axel Kahn - chercheur
Mardi 28 février

Eric-Emmanuel Schmitt - auteur
Mardi 29 mars

Etienne Klein – philosophe et physicien
Jeudi 7 juin

Thanh Nghiem – ingénieure et auteur
Mardi 30 octobre

Patrick Viveret – philosophe et essayiste
Mardi 6 novembre



RDV du Futur avec Axel Kahn

LES MATINALES DE L'INNOVATION

Avec les Matinales de l'innovation organisées en partenariat avec Le Cube, la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest propose aux entreprises innovantes du territoire un rendez-vous régulier pour se rencontrer, échanger, coopérer et créer le réseau de l'innovation. Les Matinales de l'innovation sont animées par Jean de Chambure, journaliste et expert en veille technologique.

LES CLÉS POUR RÉUSSIR À L'EXPORT

JEUDI 5 AVRIL 8H - 10H30

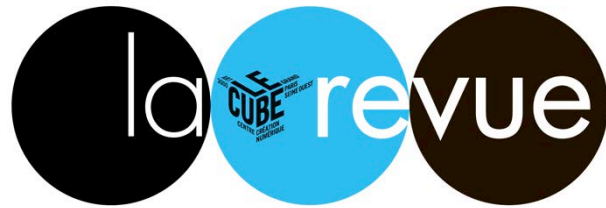
Selon un récent sondage de l'institut BVA réalisé auprès des TPE/PME, seulement 2% des entreprises françaises envisagent de se développer à l'export, preuve qu'il n'est jamais aisé pour un entrepreneur de se projeter à l'international. Pourtant, la crise que nous affrontons est une occasion unique pour une TPE-PME, qui voit son marché intérieur se rétracter, d'aller tester de nouveaux marchés à l'international. D'autant que les entreprises qui exportent sont souvent celles qui ont la capacité d'innover.

Quelle approche pour déployer son offre à l'international ? Comment conquérir de nouveaux marchés ? Quelles sont les erreurs à éviter ? Les invités de cette Matinale de l'Innovation étaient invités à répondre à ces questions.



LA REVUE DU CUBE

En octobre 2011, Le Cube a lancé le 1^{er} numéro de sa revue en ligne entièrement bilingue : La Revue du Cube (www.cuberevue.com).



Axée sur la création et société numérique, la revue du Cube croise les regards de praticiens, d'artistes, de chercheurs, de personnalités et d'experts venus d'horizons différents. Chaque numéro s'articule autour d'une thématique qui traduit les tendances émergentes.

En 2012, le succès de la Revue du Cube ne se dément pas.

De plus en plus de contributeurs souhaitent y participer et les lecteurs se multiplient, avec 41.500 rien qu'en 2012, soit environ 3.500 lecteurs par mois et un pic à 8.000 pour le mois de novembre. Il faut d'ailleurs noter que les deux derniers mois de 2012 enregistrent des chiffres impressionnant pour ce type de média, à 8.000 et 7.000 lecteurs.

Le 2^e numéro de la Revue traitait de « l'Utopie », avec des invités exceptionnels comme Claudie Haigneré ou Gilles Clément (sortie en avril). Le 3^e numéro était consacré au thème de « la confiance » et a vu Michel Authier et Aurélien Bellanger notamment contribuer à ce numéro.

Chaque lancement de numéro donne lieu à une émission de télévision interactive avec des invités qui viennent débattre du thème. Ces débats sont mis en ligne sur le site du Cube et sur le site de la revue.

LA REVUE DU CUBE #2 « UTOPIE »

Sortie Avril 2012

Le 2^{ème} numéro de la Revue du Cube traitait du thème de l'utopie :

“Alors que la civilisation de l'Homo Urbanus doit faire face à une série de crises de grande ampleur (économie, environnement, climat, santé, démographie, etc.), l'hybridation du territoire physique et de la sphère virtuelle peut-elle nous permettre de repenser le monde pour “dépasser notre horizon” et susciter l'émergence de nouvelles “cités de l'utopie” ? Qui sont les nouveaux architectes du village global ?”

Les contributeurs :

Rubrique "Perspectives"

- Gilles Clément : "Immatière et matière : un jeu de consciences"
- Claudie Haigneré : "Le numérique ou la conquête de la Cité utopique par l'apprentissage"
- Emmanuel Mahé : "Les utopies existent : elles sont imaginaires"
- Marie-Anne Mariot : "Utopies et syndrome d'utopie"

Rubrique "Point de vue"

- Wilfried Agricola de Cologne : "The loss of the evolutionary motivation"
- Jean-Jacques Birgé : "Vivan las utopias !"
- Pierre de la Coste : "Bienvenue à Digital City"
- Jean-Gabriel Ganascia : "Utopie de la transparence"
- Christian Globensky : "L'Ere des images choisies du monde"
- Vincent Lévy : "#Elmo rencontre Elsa"
- Jacques Lombard : "L'espace des imaginaires : pour une architecture de l'invisible"
- Yann Minh : "La transsubstantiation d'Utopia"
- Karen O'Rourke : "Partially Buried Utopie"
- Serge Soudoplatoff : "Internet, ou l'utopie retrouvée"
- Hugo Verlinde : "Le visible et l'invisible"

Rubrique "Expérimentation"

Interview d'Oliver Mével, créateur d'entreprises spécialisées dans le objets Communicants

Sans oublier les rubriques "Panorama du Web" et la sélection d'ouvrages de la librairie en ligne Nabbu.com.

Soirée de lancement :

Le mardi 3 avril a eu lieu la soirée de lancement de ce 2e numéro autour d'un débat participatif, retransmis en direct sur Internet sur le thème "Territoires numériques, nouvelles cites de l'utopie?"

A cette occasion, Le Cube a invité 3 contributeurs de la Revue venir échanger autour de cette question :

- **Jean-Gabriel Ganascia**, physicien, philosophe et informaticien, spécialiste d'intelligence artificielle et de sciences cognitives
- **Jacques Lombard**, anthropologue (Directeur de recherche honoraire à l'IRD) et cinéaste
- **Hugo Verlinde**, artiste numérique

Ce débat était animé par **Nils Aziosmanoff**, président du Cube et **Pierre de la Coste**, journaliste, écrivain.

LA REVUE DU CUBE #3 « CONFIANCE »

Sortie Novembre 2012

Le 3^{ème} numéro de la Revue du Cube traitait du thème de la confiance :

"La révolution numérique offre des possibilités de progrès et d'émancipation sans précédent, mais elle suscite également à l'échelle planétaire des bouleversements profonds dans toutes les sphères de la société. A l'heure où tout s'accélère, se recompose et se complexifie, et où l'homme n'a jamais eu autant de moyens d'interagir avec ses semblables, comment créer la confiance nécessaire à l'émergence d'une société en réseau, ouverte, solidaire et créative ?"

Les contributeurs :

Rubrique "Perspectives"

- **Fred Forest**, artiste, professeur en Sciences de l'Information et de la Communication
- **Michel Authier**, mathématicien, philosophe, sociologue
- **Etienne Krieger**, docteur en Sciences de Gestion, professeur affilié à HEC, créateur d'entreprises innovantes, auteur de plusieurs articles sur la confiance

Rubrique "Point de vue"

- **Etienne-Armand Amato**, Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication, chercheur et enseignant
- **Jean-Jacques Birgé**, compositeur de musique, réalisateur de films, auteur multimédia, designer sonore
- **Pierre Bongiovanni**, artiste performeur, auteur de critiques et d'analyses sur l'art numérique
- **Philippe Cayol**, journaliste, traducteur, enseignant et éditeur
- **Christian Globensky**, artiste et Docteur en Arts et Sciences de l'Art
- **Eric Legale**, directeur Général d'Issy Media
- **Jacques Lombard**, ethnologue
- **Marie-Anne Mariot**, psychologue clinicienne – psychothérapeute
- **Antoine Schmitt**, artiste plasticien et programmeur
- **Dominique Sciamma**, chercheur en intelligence artificielle et directeur adjoint du Strate Collège
- **Serge Soudoplatoff**, chercheur en informatique, enseignant, conseiller en entreprises et en institutions
- **Hugo Verlinde**, plasticien et artiste numérique
- **Gabriel Viry**, cofondateur et rédacteur en chef du magazine Kibind, cofondateur de l'agence Klar

Et l'interview de **Pierre Kosciusko-Morizet** : "3 questions sur la Confiance"

Sans oublier les rubriques "Panorama du Web", "Lectures", "Le débat de la Revue"...

Soirée de lancement :

Le jeudi 22 novembre a eu lieu la soirée de lancement de ce 3e numéro autour d'un débat participatif, retransmis en direct sur Internet sur le thème « La confiance à l'ère du numérique ».

A cette occasion, Le Cube a invité 3 contributeurs de la Revue venir échanger autour de cette question :

- **Aurélien Bellanger**, écrivain, auteur de « La théorie de l'information » aux Editions Gallimard
- **Michel Authier**, mathématicien, philosophe, sociologue, inventeur des arbres de la connaissance
- **Etienne Krieger**, docteur en Sciences de Gestion, professeur affilié à HEC, créateur d'entreprises innovantes

Ce débat était animé par **Nils Aziosmanoff**, président du Cube et **Pierre de la Coste**, journaliste, écrivain et **Eloi Choplin**, directeur de l'agence de communication Triple C.

LA COMMUNICATION

Les supports, les médias et la coordination éditoriale

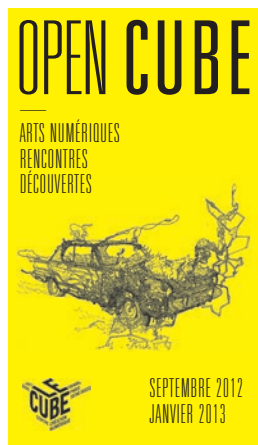
La communication 2012 du Cube a confirmé et développé la stratégie éditoriale initiée en 2011, avec notamment la création d'une « Cube TV » sur le site du Cube. Les projets d'événements online participatifs se sont multipliés avec les émissions Rendez-vous du Futur, l'émission de la Revue, la nuit du Screening Marathon (Nuit vidéos en temps réel sur twitter et Facebook), les concours Facebook...

2012 a également vu les partenariats médias du Cube se renouveler, avec des médias en ligne influents et fédérant d'importantes communautés comme The Creators projets, Knowtex ou Artistik Rezo.

Cette stratégie d'éditorialisation de la communication, associée au dispositif existant aura permis de développer la notoriété publique du Cube, notamment sur les réseaux, tout en offrant des contenus online de qualité qui se sont intégrés à la grille de programmation du Cube et à sa mission de réflexion sur les enjeux de la société numérique.

LA COMMUNICATION PRINT

LES PROGRAMMES DE SAISON

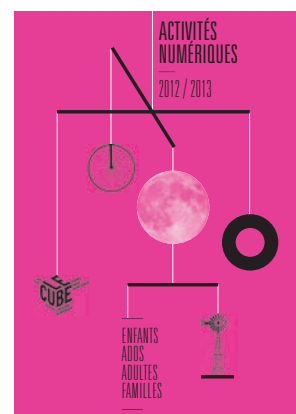


Fort de son succès auprès du public et des professionnels, les programmes 2012 ont suivi la logique graphique et éditoriale initiée en septembre 2010 : clarté de l'information, objectifs de diffusion, exigence graphique.

Le programme des activités 2012-2013 conserve son format 15 x 21 cm, avec le même souci d'une maquette graphique créative et très claire pour l'utilisateur. Ce programme est toujours complété par un calendrier des ateliers détaillé avec date et heure des activités.

Le programme des événements artistiques reste au format 11 x 19 cm, volontairement proche d'un flyer (papier extra fin). Toujours pratique et maniable, ce programme a largement été diffusé dans les lieux publics.

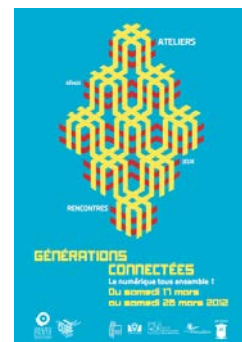
La diffusion des programmes est assurée par un spécialiste du street marketing (street Dispatch) et sont déposés dans les différents réseaux et lieux culturels et de sortie en Ile-de-France (plus de 100 lieux). La distribution des programmes du Cube dans ce réseau continue de montrer son efficacité au niveau de l'image, mais également de la fréquentation du Cube. Les visiteurs indiquent souvent qu'ils ont eu connaissance du Cube via son programme déposé dans un autre lieu.



AUTRES SUPPORTS

Génération Connectées

Pour sa 4^e édition, « Génération Connectée » a bénéficié une nouvelle fois d'un support de communication print spécifique, 5 volets, 2 couleurs. La création graphique a été confiée à un graphiste indépendant, Arnaud Roussel qui avait déjà créé le support 2011. Ce flyer-dépliant a été imprimé à 3000 exemplaires et distribué dans les structures GPSO participantes à l'opération.



L'Établi Numérique, dans le cadre de Futur en Seine

Le Cube a édité un flyer tiré à 3000 exemplaires ainsi qu'une vidéo promotionnelle pour expliquer et valoriser le concept de l'Établi Numérique, lauréat de l'appel à projet de Cap Digital dans le cadre du Festival Futur en Seine. Ces supports de communication ont été diffusés au 104 durant toute la durée du festival, puis au Cube et distribués aux professionnels et VIPS.

UN MOBILIER INTERACTIF ET CRÉATIF POUR LES 3-6 ANS

- Un équipement mobile et connecté pour les écoles maternelles
- Un outil de création innovant en réponse aux enjeux d'éducation numérique
- Une plateforme ressources avec 400 scénarios pédagogiques adaptés
- Un espace d'apprentissage collaboratif dans les classes

UN MOBILIER CONNECTÉ POUR LES ENFANTS

Conçu comme un meuble interactif mobile pour des usages multiples et enrichi de fonctionnalités propres au numérique, l'Établi Numérique est à la fois un outil pédagogique, un support de création et une plateforme de contenus adaptés à un jeune public (3-6 ans). Il s'adresse principalement aux établissements scolaires maternelles.

UN DISPOSITIF MOBILÉ À ÉQUIPEMENT TECHNOLOGIQUE EMBARQUÉ

L'Établi Numérique est monté sur un plateau à roulettes. Son corps en bois est composé d'un ensemble de compartiments pouvant accueillir les différents outils nécessaires à la réalisation des activités, sur le principe d'un établi classique. La surface principale est interactive et dispose d'un système de captation de mouvements à l'instar d'un tableau numérique interactif.

UNE PLATEFORME RESSOURCES

L'Établi Numérique est accompagné d'une plateforme Internet qui propose des contenus spécifiques à destination des utilisateurs. Parmi ces ressources, sont proposées des fiches d'activités exclusives pour l'Établi Numérique autour du graphisme, des mathématiques, du langage, des arts plastiques... À terme, la plateforme ressources a vocation à s'enrichir de nouvelles activités imaginées par les enseignants eux-mêmes.

UN « LIEU » D'ÉCHANGE ET DE DIALOGUE CONNECTÉ

L'Établi Numérique crée un espace d'apprentissage collaboratif dans les classes. La grande mobilité du meuble permet également des projets entre plusieurs classes. Contrairement au tableau numérique interactif, ce n'est pas une salle que nous équipons, mais une communauté, qu'elle soit à l'échelle d'une classe ou d'une école entière. En rejoignant ainsi dans l'école, l'Établi Numérique devient un outil d'échange et de dialogue.

L'Établi NUMÉRIQUE

UNE PROPOSITION EN COLLABORATION AVEC EN PARTENARIAT AVEC

DANS LE CADRE DE FUTUR EN SEINE, EN PARTENARIAT AVEC LE SOUTIEN DE

www.etablinumerique.com

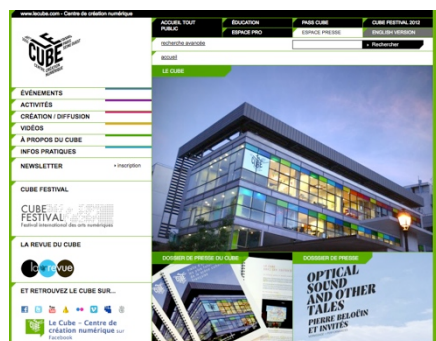
WWW.ETABLINUMERIQUE.COM

RECAPITULATIF PUBLICATIONS :

- Un programme annuel des activités tiré à 18.000 exemplaires
- Deux programmes trimestriels des événements artistiques dont un tiré à 18.000 (janvier-juillet) et le deuxième à 14.000 exemplaires (septembre-décembre)
- deux invitations : 1 pour l'exposition « Optical Sound and other tales » (9.000 ex), 1 pour l'Happy Cube Day 2012
- deux affiches, guides des expositions « Optical Sound and other tales » et « Aalterations », tout deux tirés à 3.000 exemplaires diffusés sur place
- 1 Flyer pour l'Happy Cube Day 2012 tiré à 25.000 exemplaires dont 10.000 ont été diffusés à Paris, 3000 à GPSO, 11.000 en boitage direct dans les foyers alentour du Cube via le service de la Poste et 2000 au Cube.
- 1 flyer pour Etabli Numérique (3.000 ex) diffusés à Futur en Seine et au Cube
- 1 brochure 5 volets « Génération Connectée 4^e édition » tirés à 3000 ex, diffusés dans GPSO et au Cube.
- Affiches, flyer, etc. se rapportant aux événements du Cube (ateliers, programmation artistique...) réalisés et diffusés en interne
- Impression de nouvelles cartes de visite

LA COMMUNICATION MULTIMEDIA

La communication multimédia est aujourd'hui un enjeu majeur pour Le Cube, tant en terme d'image, d'influence et de production de contenus et d'événements online spécifiques. D'ailleurs, 2012 marque un renforcement de la présence du Cube sur les réseaux sociaux à travers différentes expérimentations, comme le Screening Marathon ou les jeux concours de l'Happy Cube Day 2012.



LES NOUVEAUTÉS 2012

Cube TV

Depuis 2008, Le Cube a produit plus d'une centaine de reportages, interviews d'artiste, et plus récemment des émissions de TV interactive. Depuis 2012, il s'est doté d'un canal pour diffuser ses contenus exclusifs. Ainsi, Cube TV est le début d'une chaîne éditoriale qui sera amené à se développer. On y retrouve différents programmes comme les interviews d'artistes, les reportages, les émissions Rendez-vous du Futur, les captations de conférences ou bien encore la Revue Filmée.

La nuit du Screening Marathon sur Twitter, nuit du 7 au 8 juin 2012

A l'occasion de la Nuit du Screening Marathon au Cube (une nuit d'art vidéo), nous avons lancé en parallèle à cet événement exceptionnel « La nuit du Screening Marathon sur Twitter ». Les « spectateurs distants » pouvaient suivre en ligne et en temps réel la programmation vidéo diffusée au Cube. Cette initiative a demandé un long temps de préparation afin de récolter tous les films de la sélection et de les diffuser via les liens Internet. Après l'événement, de nombreux Internauts nous ont demandé le planning de diffusion afin de pouvoir regarder la programmation rétrospectivement. Nous avons eu de nombreuses réactions positives à cette initiative en ligne.

Une semaine de jeux concours Facebook pour l'Happy Cube Day, sept. 2012

A l'occasion de l'Happy Cube Day, nous avons lancé une semaine de jeux concours sur Facebook afin de faire gagner des places aux activités proposées le jour de l'Happy Cube Day. Ainsi, tous les jours à 12h, nous posons une question en lien avec l'artiste ou l'activité pour lesquels les internautes pouvaient gagner des places. Les internautes ont répondu massivement aux questions posées et l'opération a été un succès, installant un rendez-vous quotidien pour gagner des places. Une bonne coordination avec les différents pôles du Cube a été nécessaire pour mener à bien cette opération.

UNE FREQUENTATION DES SITES DU CUBE TOUJOURS EN PROGRESSION

Le Cube connaît une augmentation continue du nombre de visites sur le site du Cube avec plus de 200.000 visiteurs en 2012 et 2,4 millions de pages vues selon un nouvel outil statistique plus performant mis en place par notre hébergeur Thalix*. Avec une moyenne d'environ de 17.000 visiteurs par mois (et un pic à 21.700 en novembre), lecube.com a gagné une moyenne de 3.000 visiteurs par mois, passant de 13.900 à 17.000 visiteurs par mois.

La fréquentation globale des sites du Cube additionne 313.000 visites avec quasiment 3 millions de pages vues (2 833 262).

Le site du Cube représente 70 % du trafic global de tous les sites du Cube. La fréquentation en provenance de France à 86 % et de la région parisienne à 59%.

Le succès de fréquentation de La Revue du Cube ne se dément pas depuis son lancement en 2011, avec une moyenne d'environ 3.500 lecteurs par mois, mais une fréquentation exceptionnelle sur les deux derniers mois de 2012, culminant à 8.000 lecteurs en novembre et 7.000 en décembre.

** A noter que suite à la mise en place de ce nouvel outil statistique, les chiffres de fréquentation du site du Cube a sensiblement chuté, bien que la progression soit constante. Cet outil statistique permet notamment de ne plus comptabiliser la visite de « robots ».*

LES RESEAUX SOCIAUX



En 2012, Le Cube poursuit sa politique de communication sur les réseaux sociaux. Suite à plusieurs difficultés liées à la politique de Facebook lui ayant fait perdre près 5.000 contacts lors de la migration obligée du compte "Ami" vers la page "Fan", Le Cube est parvenu récupérer son nombre initial de fans dont le nombre était de 10.896 en décembre.

Le Cube est de plus en plus en lien avec sa communauté Facebook, lui réservant des initiatives spécifiques (voir la semaine de jeux concours Facebook pour l'Happy Cube Day, sept.), des places gratuites offertes par nos partenaires, et des contenus

exclusifs (coulisses d'événement, photos, vidéos...).

En parallèle, Le Cube gagne des contacts sur la plateforme Twitter passant de 1780 contacts à 4500, en triplant quasiment le nombre de ses « followers ». Le Cube organise également des "Live Tweet" comme lors de l'émission de la Revue du Cube ou lors des Rendez-vous du Futur. Sans oublier la Nuit du Screening Marathon en live-tweet. Les autres canaux de communication tels Vimeo, Youtube, dailymotion ou Flickr continuent leur progression, avec par exemple près de 70.000 photos vues rien que sur la page Flickr du Cube.

LES AUTRES OUTILS DE COMMUNICATION ON-LINE

Newsletter chartée aux couleurs du site, marquant une réelle cohérence de l'identité graphique on-line. (31 newsletter en 2012).

LA COMMUNICATION EDITORIALE

2012 confirme le tournant éditorial décisif amorcé en 2011 dans la production d'événement online avec d'une part le développement de l'émission « **Les Rendez-vous du Futur** : nouvelle formule ! » et d'autre part, la coordination éditoriale de la **Revue du Cube**, avec la production d'une émission interactive à chaque lancement, et une campagne de communication spécifique sur les réseaux. Sans oublier un choix rigoureux dans les productions audiovisuelles telles les interviews d'artistes et le reportage « Connectons nos écoles ».

LES PRODUCTIONS ONLINE EDITORIALISEES

« Les Rendez-vous du Futur »

Lancés en mai 2010 par Le Cube et Triple C, en association avec JD² et 1R2tchat, **Les Rendez-vous du Futur sont des émissions de télévision interactive filmées en public au Cube et diffusées en live sur Internet**. Ils invitent des personnalités reconnues dans leur domaine (art, science, économie, sociologie...) à venir échanger sur leur vision prospective du monde. A tout moment, avant et pendant l'émission, le public et les internautes peuvent réagir et interagir directement avec nos invités sur place au Cube ou sur Internet.



Les Rendez-vous du Futur sont diffusés en direct sur rendezvousdufutur.com, lecube.com, soonsoonsoon.com et artecreative.tv.

Canal de diffusion : rendezvousdufutur.com, lecube.com, artecreative.tv, soonsoonsoon.com, Knowtex, Ecolo Info, Facebook, Twitter

« La Revue du Cube »

avec Trad'online

Axée sur la création et société numérique, la Revue du Cube croise les regards de praticiens, d'artistes, de chercheurs, de personnalités et d'experts venus d'horizons différents. Chaque numéro s'articule autour d'une thématique inattendue qui interroge nos contributeurs. Articles, points de vue, interviews, entretiens vidéos, débats, empreintes sonores ou visuelles, toutes les formes d'expression ont droit de cité dans La Revue du Cube.

Lancement : octobre 2011 / Thème : Empathie / Contributeurs: 18

2^e numéro : avril 2012 / Thème Utopie / Contributeurs: 16

3^e numéro : novembre 2012 / thème Confiance / Contributeurs: 19

Canal de diffusion : www.cuberevue.com

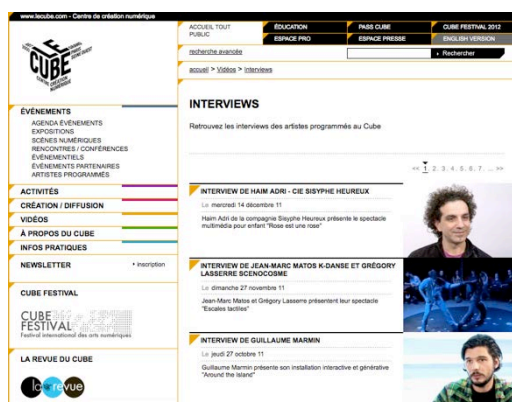


« Les conférences en ligne »

Depuis 2009, Le Cube filme, optimise et diffuse sur son site et les plateformes collaboratives les conférences du Cube, donnant ainsi au public distant la possibilité d'accéder à une ressource online supplémentaire. 1 conférence en 3 parties est disponible en ligne : « Histoire des musiques électroniques », 2 autres conférences captées sont en cour de montage pour la diffusion.

Canal de diffusion : lecube.com, youtube, dailymotion

LES INTERVIEWS ET REPORTAGES



En 2012, Le Cube a produit et mis en ligne 24 contenus audiovisuels, comptant 13 interviews d'artistes, 3 trailers vidéo et 1 reportage sur l'éducation numérique de 8 minutes. Le Cube diffuse ses vidéos principalement sur Youtube et Dailymotion, avec une meilleure fréquentation sur cette dernière plateforme. En 2012, les vidéos du Cube ont été vues près de 27.000 fois sur Dailymotion et 15.700 fois sur Youtube, soit 42.700 fois en tout. Toutes ces vidéos sont diffusées sur une vingtaine de

plateformes de partage et sur des sites culturels. Cette diffusion hors du site du Cube a contribué à l'augmentation du trafic sur le site du Cube.

Elles sont traduites en anglais.

Deux événements ont fait l'objet d'une opération spécifique en production audiovisuelle : l'Happy Cube Day, avec 4 itv sur 1 journée, le festival NémO avec 4 itv sur 2 jours de festival.

Les interviews vidéos

En 2012, Le Cube a produit 13 vidéos d'interviews d'artistes, accompagnées des captations de leur création. Au total, cette rubrique constitue un corpus de 80 interviews qui sont autant de ressources pour les publics distants. Des opérations spéciales ont été mis en place pour l'Happy Cube Day 2012 et le festival NémO au Cube

Canal de diffusion : lecube.com, youtube, dailymotion

Les reportages vidéos

1 reportage vidéo a été réalisé en 2012 : « Fictions Parallèles » retraçant le projet scolaire du mené durant un an dans 5 classes de l'agglomération Grand Paris Seine Ouest. Tournée sur plusieurs jours et faisant le fruit d'un travail éditorial spécifique, ce reportage a été diffusé à l'Auditorium d'Issy-les-Moulineaux lors de la soirée de clôture du projet, devant les participants du projet.



Canal de diffusion : Auditorium d'Issy, lecube.com, youtube, dailymotion

PLUS DE CONTENUS BILINGUES (FRANÇAIS/ANGLAIS)

Le Cube confirme sa stratégie de rayonnement international à travers ses contenus Internet presque tous disponibles en version anglaise. Après le lancement du site du Cube en version bilingue en 2010, toutes les interviews vidéo d'artistes ont été traduites. Par ailleurs, la Revue du Cube tout comme les sites du Prix Cube et du Cube Festival 2012 ont été pensés dès l'origine dans leur version bilingue. Pour se faire, Le Cube poursuit son partenariat avec la société de traduction tradonline.fr.

LA PRESSE ET LES PARTENAIRES MEDIA

PRESSE : PLUS DE GRANDS MEDIAS ET DES ARTICLES DE FOND

Après le Cube Festival en 2010 et les 10 ans du Cube en 2011, l'année 2012 n'a pas bénéficié d'une « locomotive » médiatique. Cependant, malgré l'absence d'événementiel fort, on constate une certaine stabilité dans les retombées presse, avec environ 140 articles de presse écrite, des passages Tv et radio et au moins 250 citations notables sur Internet. A souligner cette année, la multiplication des articles de fond sur Le Cube qui touche de plus en plus de grands médias comme France 5 (émission « Les Maternelles »), France 3 (émission « C à savoir »), France Inter (émission « Les Mutants »), Télérama, L'Express, Le Nouvel Obs, Version Fémina, Parents, et même Télé 7 jours !



29 FEVROS MARS 12
Hébdomadaire Paris
Surface approx. (cm²) : 87
1^{re} de page : 3

Page 143



France 3 Lorraine - «C à savoir»

22 janvier 2012



Le Parisien



29 NOV. 12
Quotidien Paris Île de France
D.D. 304871
Surface approx. (cm²) : 141

Page 134



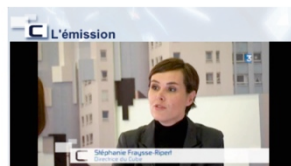
Cette semaine : Arts et nouvelles technologies
C'est dimanche 2 à 3 heures d'émotion à la télévision au service de l'art.

Mix J'ai testé... les haïkus visuels au Cube

Jeu de piste poétique au Centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux.
À vos smartphones !
Remuez par vous-même dans les couloirs et les salles de lecture pour découvrir les haïkus visuels au Cube. À chaque étape, un jeu de piste vous invite à découvrir les œuvres et à les partager sur votre smartphone. Isabelle Delannouche, auteur de haïkus visuels, vous attend dans les espaces du Centre de création numérique avec une animation interactive de la littérature contemporaine. Arrivez tôt et laissez-vous emporter par la magie d'un jeu de piste qui vous invite à découvrir les œuvres et à les partager sur votre smartphone.



à vos réflexes. Dans la pose que l'on choisit. Je prends goût aux arts, à la lecture et à la poésie dans les couloirs, avant de rentrer me reposer avec un verre de vin.



Arts numériques à Issy : performances live au Cube

Arts numériques à Issy : performances live au Cube
Venez découvrir les œuvres numériques de l'artiste français et américain de la scène internationale, au Centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux. Une nouvelle collection d'œuvres numériques est présentée au Cube. Une nouvelle collection d'œuvres numériques est présentée au Cube. Une nouvelle collection d'œuvres numériques est présentée au Cube.



LES PARTENAIRES MEDIAS DU CUBE EN 2012

Les partenariats médias ont été élargis en 2012 avec de nouveaux partenaires influents notamment sur Internet comme The Creators Project, Knowtex et Kibлинд.

Télérama : 1 quart de page + 3 sélections agenda annuelle + 1 parution « Expresso »

A nous Paris : 2 parutions annuelles 2/5 de page + 1 bons plan print et web

Arte Creative : Remontée d'information sur le site

MCD : plusieurs parutions dans la revue + présence Internet et newsletters

Radio FG : plusieurs rédactionnels antenne et web

Paris Mômes : 3 parutions annuelles + organisation et invitation aux événements extérieurs

Artistik Rezo : présence sur le site et la newsletters (200.000 abonnés) + rédactionnel

Kibлинд : (magazine gratuit art visuel 40.000 ex) présence dans les pages + relais web

The Creators Project : Relais Web, opération croisée sur le Festival Némó

Knowtex : Relais web, live-tweet

PERSPECTIVES 2013

En lien avec l'ensemble des pôles d'activités du Cube, la communication du Cube entend développer sa stratégie éditoriale, notamment à l'occasion du Prix Cube avec le projet d'un reportage sur la journée de remise de prix dans le style émission tv. La présence sur les réseaux sociaux devra être accentuée, avec des actions novatrices à imaginer.

Il serait également intéressant de nouer des partenariats extérieurs, publics ou privés, appel d'offre, etc, pour pouvoir coproduire des contenus audiovisuels (mini série...), Web (appli web) ou interactif (réseau) innovants.

Le pôle communication se donne également pour objectif de développer les éditions spécifiques, notamment autour de la Revue du Cube et des événementiels (Prix Cube).

Ainsi, en février, devrait sortir le **1^{er} ebook du Cube** qui rassemblera les articles des 3 premiers numéros de La Revue du Cube dédiée à la création et la société numérique. Ce premier volume abordera ainsi les transformations de la société numérique autour des thèmes de l'Empathie, l'Utopie et la Confiance. Préfacé par Jacques Attali, cet ebook réunira 40 contributeurs et une soixantaine d'articles (près de 400 pages) et sera téléchargeable gratuitement sur toutes les plateformes dédiées (itunes, googleplay...).

