

**ASSOCIATION ART3000**

**LE CUBE**

**Centre d'art et de création numérique**

**BILAN D'ACTIVITE 2013  
PERSPECTIVES 2014**

# SOMMAIRE

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

## PÔLE MEDIATION ET EDUCATION

---

Activités adultes – p. 5  
Activités ados – p. 14  
Activités jeune public – p. 16  
Action scolaire et éducation numérique – p. 19  
Evénements exceptionnels – p. 23  
Le Cube est à vous – p. 25  
Conseil, expertise et partenariats – p. 26  
Perspectives 2014 – p. 29

---

## PÔLE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

---

Scènes numériques – p. 34  
Week-ends du Cube – p. 35  
Expositions – p. 36  
Conférences-rencontres – p. 39  
Evénements exceptionnels et partenariats – p. 41  
Perspectives 2014 – p. 49

---

## PRIX CUBE

---

Prix international jeune création en art numérique – p. 50

---

## PÔLE CREATION

---

Atelier de création – p. 56  
Atelier Mix média – p. 66  
Interventions extérieures – p. 71  
Action internationale – p. 73  
Living art Lab – p. 74  
Perspectives 2014 – p. 80

---

## UN LIEU DE REFLEXION INTERDISCIPLINAIRE

---

Les événements – p. 82  
La Revue du Cube – p. 85

---

## LA COMMUNICATION

---

La communication print – p. 89  
La communication multimédia – p. 91  
La communication éditoriale – p. 93  
La presse et les partenaires médias – p. 95  
Perspectives 2014 – p. 98

---

# AVANT-PROPOS

Pionnier sur la scène culturelle française, Le Cube est un lieu de référence pour l'art et la création numérique. En 13 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'Education 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](http://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'Ecole 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.

# FREQUENTATION 2013

JANVIER/DECEMBRE 2013		Nbre pers/an
Les membres	Adhésions	475
	<b>Formations multimédias</b> (cycles de 1 à 8 séances / 201 séances/an) Initiations niveau débutant, Découverte tablette, Pas à Pas, Café Tablette Formation multimédia : image/photo, web, animation/vidéo, Ateliers créatifs, Ateliers d'innovation	<b>708 inscrits</b>
	<b>Clubs annuels</b> (Souris, Pixels, Ados)	68
	<b>Ateliers jeune public</b> (mercredi, samedi et vacances)	343
	Fréquentation Espace CoWorkCube (ouverture en sept. 2013)	30 personnes/mois en moyenne
	Fréquentation libre Espace ado My Cube	20 personnes/mois en moyenne
	Fréquentation Espace Projet (ouverture 3 jours/semaines)	60 personnes/mois en moyenne
	Fréquentation Espace Documentation	250 personnes/mois en moyenne
	Cube est à vous	30 personnes/mois en moyenne
Les scolaires	Visite d'exposition/Découverte de l'art numérique	630
	Formations enseignants	38
	Crèches (1er semestre)	100
	Ateliers en classe (Projet Connectons nos écoles, Hors temps scolaire, Atelier d'infographie)	192
Les événements	Scènes numériques (12 concerts/performances/soirées vidéo en 2013)	1 012
	Expositions (2 en 2013)	5 000
	Conférences-rencontres (18 en 2013)	773
	Evènements exceptionnels (dont Prix Cube)	5 560
Le Pôle Création	Artistes accueillis en résidence	24
	Living art Lab - séminaire -conférences	250
Fréquentation générale	Adhérents, visiteurs, participants...	25 200

# PÔLE MEDIATION ET EDUCATION

## L'accompagnement 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 créatives et innovantes. 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 et la découverte du numérique sous un angle créatif, offrant :

- des ateliers et formations adultes,
- des initiations à l'outil informatique,
- une pratique autonome en libre accès pour développer ses projets
- 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
- des actions hors les murs (ateliers, conférences...)

Le 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, Cube Family

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

En 2013, l'équipe de médiation a continué sa réflexion sur l'offre « pratique amateurs » pour lancer 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 ressources, 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 domologie, 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 2013 avec de nouveaux ouvrages techniques afin d'être à jour sur les nouveaux logiciels et des ressources sur la thématique de l'éducation (notamment dans le cadre du projet scolaire Connectons nos Ecoles) ainsi que divers ouvrages sociologiques ou de prospective, analysant les changements de notre société induits par les technologies numériques. Ces nouvelles acquisitions suivent notamment les thèmes abordés par la Revue du Cube.

## Acquisition des ouvrages

Livres éducation et TIC : 25%

Livres sociologie et mutations technologiques : 22%

Livres enfants : 13%

Livres technique et design web : 12%

Livres arts numériques : 10%

Architecture et urbanisme : 9%

Design : 7%

Autres: 2%

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 :

- Présentation d'ouvrages en relation avec les thématiques abordées lors des *ateliers d'innovation* et lors des *ateliers pédagogiques* pour les scolaires et les enseignants.
- Organisation de visites du Centre de Ressources, présentation du fonds documentaire, présentation des activités et des actions de médiation numérique aux *universitaires, étudiants, professionnels des bibliothèques et médiathèques*.
- 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.

## Le Cube en mobilité : l'offre sur tablette

Depuis 2010, Le Cube expérimente les pratiques numériques sur tablettes tactiles : consultation en ligne des abonnements à certains magazines, revues ou journaux, sélection d'applications pratiques, ludiques, culturelles et informatives, augmentée 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 :

- Optimisation des créations web (blogs et sites) pour meilleure visibilité sur ces supports
- 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 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.

Les thématiques en 2013 étaient les suivantes : la lecture sur tablette tactile, organiser ses déplacements, s'informer avec la tablette, communiquer avec une tablette, enrichir une visite culturelle, utiliser sa tablette en voyage, écouter de la musique et regarder des vidéos, utiliser sa tablette comme outil créatif et les loisirs créatifs.

### Ressources d'auto-formation

Un fonds composé de livres, dvds et magazines d'auto-formation et de création est disponible dans l'espace Adhérent 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.

### Carte Blanche à l'artiste Camille Scherrer

L'Espace Documentation a offert une carte blanche à l'artiste Camille Scherrer qui y a installée une œuvre en réalité augmentée : un univers délicat qui donne à voir des paysages invisibles qui s'animent et se révèlent sous les yeux du spectateur grâce à la réalité augmentée.

## LE COWORKCUBE

Le Cube a souhaité faire évoluer ses espaces à la rentrée de septembre 2013 et a ouvert son espace de coworking. Nouveau tiers-lieux sur le territoire numérique qu'est Grand Paris Seine Ouest, le CoWorkCube répond à une demande en constante augmentation d'entrepreneurs et de porteurs de projets innovants d'accéder à des espaces de travail partagés.

Le CoWorkCube peut accueillir une dizaine de professionnels (indépendants, start-ups, étudiants...). Ces personnes apportent leur propre matériel informatique mais ont à disposition plusieurs services : connexion internet haut débit, prêt de tablettes tactiles, ressources documentaires, imprimante et scanner.

Afin de créer une communauté et un réseau de coworkers, des animations et débats sont organisés mensuellement, tous les premiers jeudi du mois. Ces Thursday Lunch sont l'occasion de permettre à tout un chacun d'échanger sur son expérience et sur ses projets.

Dix ateliers thématiques sont organisés dans l'année, ils mettent en avant les diverses expertises des coworkers qui fréquentent le lieu.

Les coworkers travaillent en autonomie mais bénéficient également de l'expertise et du conseil des chargés de projet qui animent cet espace.

### Carte Blanche à No Design et le FabWall

Jean-Louis Fréchin et Uros Petrevski ont investi le CoworkCube 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.

## ESPACE PROJET / ADHERENTS

Gratuit sur adhésion, l'**Espace Projet/Adhérent** 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'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.

Dix rendez-vous annuels sont également proposés au sein de l'espace par les chargés de projet pour faire le point avec les adhérents sur les différentes actions en cours.



## INITIATIONS ET FORMATIONS NUMERIQUES

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, d'autre part de proposer de nouvelles formations sur les derniers outils de création.

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

Le calendrier des activités a été repensé pour proposer chaque mois les thématiques les plus plébiscitées.

**Les initiations et stages** constituent les premières bases indispensables pour mener à bien des projets 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 numérique (niveaux intermédiaire et confirmé).

### INITIATIONS NUMERIQUES

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

#### Découverte de l'informatique

*Cycle de 4 séances, un mois sur deux*

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 un mois sur deux*

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.

**A la rentrée 2013, ces créneaux ont été doublés sur la matinée du samedi.**



## STAGES

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 2013 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 numériques permet à chaque public de trouver l'activité qui lui convient.

### Image et Photographie

#### **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 permettait 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 proposait également de découvrir quelques artistes et graphistes qui utilisent ce logiciel dans leur création afin de donner une idée du potentiel d'Illustrator.

### Publication numérique et PAO

#### **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 ont appris à construire des documents simples (flyers, affiches, brochures de quelques pages) jusqu'à des documents plus avancés (ePub). Cette initiation permettait aussi d'acquérir quelques notions importantes du domaine de l'édition.

#### **Publication numérique avec iBooks Author**

iBooks Author est un logiciel gratuit qui permet de créer des livres numériques pour tablettes tactiles et liseuses. Les participants ont découvert 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.

#### **Publication sur tablette avec Quark Design Pad - pour la rentrée 2013-2014**

Quark Design Pad est une application gratuite utile pour créer brochure, affiche ou flyer en quelques glissements de doigt. La formation à cette application proposait

aussi de découvrir d'autres applications de création graphique complémentaires afin de tirer parti de tout le potentiel créatif et productif de la tablette tactile.

## **Web**

### **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 étaient créés.

### **Site dynamique avec Joomla! - pour la rentrée 2013-2014**

Tout comme WordPress, Joomla! est un CMS gratuit permettant de créer très facilement blog ou site internet. Dans cette formation les adhérents ont abordé toutes les notions nécessaires à la création d'un site dynamique et contemporain.

### **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.

## **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 étaient 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.

### **Animation Interactive avec Edge - pour la rentrée 2013-2014**

Dans la continuité de la formation Flash, la formation sur Edge, a proposé aux participants une autre manière de créer des animations, cette fois-ci en HTML5 qu'ils pourront ensuite intégrer dans des sites web compatible tablette et smartphone.

## LES ATELIERS DU CUBE

### Les Ateliers Créatifs

*Session de 2 séances de 3h, chaque mois*

Le Cube propose des rendez-vous « créatifs », chaque premier samedi du mois pour approfondir ses connaissances numériques et créer un projet. Ces ateliers permettent aux adhérents de donner une nouvelle dimension créative à leur pratique :

- **Corriger et habiller ses vidéos**
- **Enrichir son site wordpress grâce aux plug-ins**
- **Créer son application mobile**
- **Penser son identité graphique multi-supports**
- **Créer son site mobile**
- **Créer une plateforme participative**
- **Créer une publication numérique**
- **Organiser sa veille grâce au numérique**

### Les Ateliers d'Innovation

*Une séance de 3h 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 innovants pour découvrir les nouveaux enjeux de notre société numérique.

#### **Habitat numérique : nos maisons s'animent**

L'évolution des technologies et des réseaux est telle qu'aujourd'hui une nouvelle relation aux objets se fait jour. Ils sont de plus en plus autonomes, capables de communiquer avec nous, mais aussi entre eux. Un atelier pour faire le tour des technologies déjà disponibles pour les maisons et découvrir les appareils et les applications de demain.

#### **Réseaux sociaux et médias**

Grâce aux avancées du Web et à la prolifération des périphériques mobiles, tout le monde peut être un média. Un média qui profite de multiples canaux de diffusions et de réseaux pour transporter l'information. Un atelier pour suivre l'itinéraire des médias d'aujourd'hui, pour en comprendre les nouvelles sources et les nouveaux enjeux.

#### **Travailler à l'ère du numérique**

Le numérique a conféré à nos objets de nouvelles propriétés. Ils peuvent agir de façon autonome, intelligente et collective. Pourtant, nos modèles de société n'ont pas tous évolué dans ce sens et le milieu du travail reste encore très réticent quant à l'intégration de ces nouveaux outils dans son organisation. En découvrant les concepts du BYOD (Bring Your Own Device) et Home Office, le public du Cube a pu aborder les enjeux et problématiques liées à l'introduction des pratiques dans la sphère professionnelle.

# ACTIVITES ADOS «MY CUBE »

## 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 sur toute une année.

### Studio Web Tv

***Le mercredi de 14h à 16h***

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 post-production, 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 : focus sur l'écriture du scénario, la fabrication des planches, le style graphique ou encore les dialogues et les effets visuels.

### Studio Webradio

**A la rentrée 2013-2014**

De la préparation de la ligne éditoriale à l'enregistrement des jingles, les participants passent ensuite derrière le micro pour des interviews et des débats passionnés. Les émissions enregistrées sont ensuite mises en ligne sur SoundCloud. Selon les événements et l'actualité du Cube, les membres du Studio Web Radio recevront des invités exceptionnels pour des émissions vraiment spéciales...

### Studio Théâtre Numérique

**A la rentrée 2013-2014**

Ce Studio Théâtre Numérique a proposé aux participants d'écrire leur propre pièce de théâtre puis de mettre en scène leurs personnages sur Facebook. L'intrigue se jouera ensuite sur scène avec des décors sur écran, filmés ou réalisés via des logiciels de création graphique.

Les ateliers Webradio et Théâtre Numérique feront voir leur réalisation au public en fin de saison, en juin 2014.

## STAGES VACANCES

Pendant les vacances scolaires, Le Cube propose différents ateliers de création autour du multimédia pour explorer de nouveaux territoires.

### Mobile Movie

**Du 5 au 8 mars 2013**

De l'écriture du scénario, en passant par le casting et la réalisation, les vidéastes en herbe s'initient à toutes les étapes de création de leur film sur téléphone mobile. Le stage était également l'occasion de s'initier au vocabulaire du cinéma : les différents types de plans ou les mouvements de caméra mais aussi aux techniques de montage sur logiciel professionnel.

### Electronic Lab

**Les 2 et 3 mai 2013**

Fabriquer, bidouiller, expérimenter : place à un atelier de création FabLab très électronique ! Les inventeurs de ce laboratoire pas comme les autres ont fabriqué, avec un kit de programmation Arduino, leurs propres objets interactifs.

### Bubbles ! Bd Numerique

**Du 22 au 25 octobre 2013**

Les participants se sont initiés au dessin numérique et ont découvert les techniques de peinture, les effets d'ombre et de lumière mais également le bon positionnement des bulles et des astuces pour bien cadrer chaque action de l'histoire. Lors de ce stage, une sélection de BD-blog d'auteurs spécialisés dans le dessin numérique était également proposée afin de découvrir un aspect plus professionnel de cette pratique.



## 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.

### « 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

6 - 11 ans

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...

Plus de 30 ateliers aux contenus différents sont conçus et proposés au public chaque année.

## L'ESPACE DES SOURICEAUX

3 - 5 ans

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 augmente 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.

## **CLUBS ENFANTS**

### **9 – 11 ans**

Deux clubs pour les enfants de 9 à 11 ans sont proposés : les **Clubs des Pixels** se déroulent à l'année les mercredis. Ils sont accessibles sur adhésion à raison d'une séance par semaine.

Encadrés par des chargés de projet, les enfants travaillent chaque année à un projet finalisé comme à l'issue du club sous la forme d'une production multimédia. Plusieurs thématiques peuvent être abordées :

#### **« Fabrique du futur »**

Tout au long du semestre, les enfants ont manipulé numériquement les objets du quotidien pour imaginer et créer ensemble ce que pourrait être le monde dans 100 ans. Ils ont proposé ainsi des scénarios du futur à travers différents supports numériques (dessin, photo, vidéo...) et imaginé même à quoi ressemblera Le Cube et ses œuvres d'art en 3012. Un Club des Pixels entre réalité et fictions... et beaucoup d'expérimentations !

#### **« Histoires Tactiles »**

Les Pixels ont laissé libre cours à leur imagination pour créer un conte numérique tactile collaboratif. Après avoir écrit et dessiné leur histoire sur tablette, les enfants les ont mises en page avec l'application BookCreator. Le résultat était une lecture sonore interactive très originale.

#### **« Atelier Bd »**

Les Pixels ont réalisé au dernier trimestre leur BD numérique sur tablette tactile avec l'application Comic Life. Scénario, dessins, style graphique, réalisation des planches, tout était conçu par les enfants, le stylet à la main.

## **STAGES VACANCES**

### **6 – 11 ans**

#### **Défile Toi**

##### **Vacances de printemps**

Un atelier de mode pas tout à fait comme les autres. Les enfants ont créé leurs T-shirts en réalité augmentée, cachant un mystérieux secret que seule la tablette tactile peut faire apparaître... Place à un défilé numérique d'un nouveau genre !

## Jardin Numérique

### Vacances de Pâques

Un atelier pour prendre soin de la nature avec des outils numériques du futur : arrosoir magique, pelles et pioches sonores, "râteau dessinateur", graines multicolores interactives... Les enfants ont cultivé leur jardin expérimental numérique interactif où les plantes et les fleurs savent parler.

## Décode

### Vacances de la Toussaint

Un atelier d'initiation à la programmation pour les enfants.

Les enfants ont créé un dessin interactif en donnant des ordres à leurs personnages via l'application Hopscotch. Au fil de l'atelier, ils ont vu leurs idées les plus folles se concrétiser sur la tablette : coder devient un jeu d'enfant !

## 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 de janvier à juin 2013.

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.



# ACTION SCOLAIRE ET EDUCATION NUMERIQUE

## CONNECTONS NOS ECOLES

Depuis 2007, Le Cube a mis en place le programme «Connectons Nos Ecoles» 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 a bénéficié 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 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 réalisent des biographies collaboratives d'un nouveau genre : une collections de carnets picturaux numériques...

Chaque classe **conçoit** et **rédige** 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. 5 écoles des villes de *Chaville*, *Issy les Moulineaux*, *Meudon*, *Vanves* et *Ville d'Avray* font parties de ce projet d'éducation numérique de Grand Paris Seine Ouest.

Ces carnets biographiques réalisés par les élèves et leurs enseignants rassemblent 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 ont été 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 sont 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.

### **Les peintres choisis pour la réalisation des carnets d'art :**

- Maurice Vlaminck pour Chaville
- Henri Matisse pour Issy-Les-Moulineaux
- Edouard Manet pour Meudon
- Henry Gaston Darien pour Vanves
- Jean-Baptiste Corot pour Ville d'Avray

## Des ressources au sein des classes

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

Des applications créatives ont donné 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 ont valorisé au mieux les données et informations choisies et traitées par les élèves.

Des outils numériques innovants tels que tablettes tactiles, applications de dessin et un pinceau numérique inédit ont été mis à la disposition des élèves pour réaliser croquis, esquisses, aquarelles et autres créations.

Les cinq carnets ont été 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.

## La Project Box de Carnets d'Art

Pour rassembler tous les outils et données utiles, une « **project box** » ou boîte à projets étagée remise à chacune des classes participantes et incarne physiquement au sein de la classe le projet dans ses dimensions multiples : outils, ressources, terminal numérique, une sorte de malle aux trésors qui s'enrichit au cours de cette aventure numérique éducative...

De plus, une attention particulière a été portée à la mise à disposition des outils technologiques, de leur histoire, transmission et de leur interaction sociale.

## Angle pédagogique

- Innovations numériques en 2013 et innovations artistiques au XIX<sup>e</sup> siècle, quels moyens, quelles créations, quelles diffusions et réseaux pour ses acteurs?
- Comment des innovations techniques comme la révolution des transports a modifié le visage du Paris artistique des Impressionnistes ?
- Quels sont les changements que l'on peut identifier aujourd'hui ?
- A l'heure du territoire numérique, comment redécouvrir un patrimoine culturel identitaire fort au sein des réseaux ?

## Le site du projet

Le projet a été 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 inscrit 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, véritable témoin du work in progress tout au long des 6 mois d'aventure, il constitue une trace importante de la démarche innovante du projet.

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.

## **LES ACTIONS A DESTINATION DES PROFESSIONNELS DE L'EDUCATION**

L'Espace Ressources est 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 établit 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 à juin 2013*

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.

- Le Serious Gaming en classe, utiliser les jeux vidéos dans un projet pédagogique
- Etabli Numérique, créativité et nouveaux usages autour du tableau numérique en classe
- Valoriser numériquement une sortie de classe
- Créer des contenus en groupe sur l'encyclopédie Wikipédia
- Réaliser un livre numérique collaboratif sur tablette tactile
- Le numérique en classe, comment débiter et avec quelles solutions ?
- Créer un projet autour des réseaux sociaux en classe

## **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 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.

### **Visite augmentée avec tablette tactile**

Ecouter les artistes parler de leurs œuvres à travers des vidéos, créer son œuvre graphique ou musicale, réaliser un journal de bord numérique de la visite..., la tablette accompagne les groupes pour des visites augmentées.

## **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.

## **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).

## EVENEMENTS EXCEPTIONNELS

### GENERATIONS CONNECTEES

*Dans le cadre de Futur en Seine - Juin 2013*

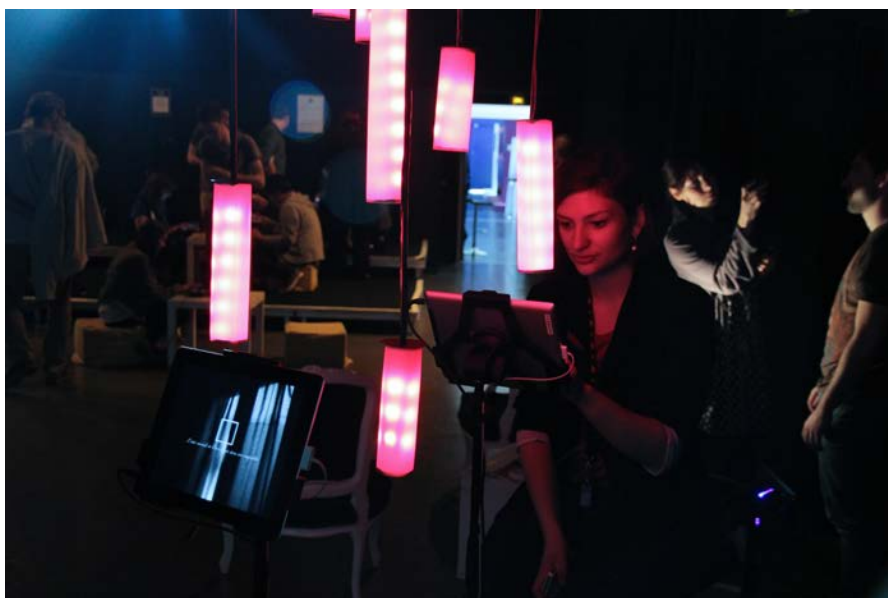
Depuis 5 éditions, "Généralions Connectées" réunit toutes les généralions autour des pratiques numériques. Un programme riche, gratuit et ludique était à découvrir en famille au Cube et dans plusieurs structures de Grand Paris Seine Ouest.

Pour sa cinquième édition, l'opération a été intégrée dans le cadre du festival du numérique *Futur en Seine*. Ainsi associé à ce festival francilien, "Généralions Connectées" a bénéficié d'une large communication et d'une importante visibilité.

A travers des ateliers, des rencontres, des démo-conférences, des présentations pratiques et des jeux sur tablette 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.

Pour l'édition 2013, des étudiants en « Conception et Réalisation Multimédia » de la célèbre école de création Les Gobelins ont présenté au Cube 10 prototypes d'installations numériques et d'applications tactiles en lien avec la thématique "Généralions Connectées".

Evénement organisé par Le Cube en partenariat avec 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, l'Esc@le de Sèvres.



## ANDROS CITY RAID

Mai 2013

Le Cube a été partenaire de la deuxième édition à Issy-les-Moulineaux de ce raid urbain, sportif et citoyen pour les 10-13 ans. Répartis en équipes, 343 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 2013

Le Cube s'est associé à cette manifestation en organisant un atelier pour les enfants sur le thème du handicap.

En équipe, à l'aide de tablettes tactiles et de l'Etabli numérique, les enfants devaient relever plusieurs défis en étant privés d'un de leur cinq sens (dessiner les yeux bandés, faire deviner un mot par le mime, etc.)

## NOËL CUBIK

Décembre 2013

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 "Les rêves de Sidonie Koulleure" de la compagnie Songes nous emmène dans un voyage poétique et onirique. Sidonie Koulleure rêve et nous entraîne dans son univers où les fées deviennent les héroïnes de notre quotidien mouvant et émouvant. Le songe se nourrit de danse, de dessin animé, de musique, de marionnette, de théâtre, de vidéo, de lumière et même de création olfactive. Il offre la fraîcheur des histoires d'enfants inventées sur le vif, un arc-en-ciel d'histoires magiques et poétiques, des danses, des sons et des images de fées pétillantes et impressionnistes.

Chaque spectacle est une composition instantanée, un bric-à-brac d'histoires de fées en tout genre influencé par les spectateurs. Les mouvements, les images, les mots se mêlent et offrent un voyage onirique entre *Alice au Pays des Merveilles* et *Peter Pan*.

## FAIR PLAY

Le Cube a poursuivi en 2013 son programme d'activités à l'intention du public familial. Ouverts à tous, 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.

En espace Kids, les enfants entre 2 et 15 ans découvrent le meilleur du numérique sélectionné par Le Cube : applications, sites, jeux, livres numériques.

Enfin, une visite spéciale de l'exposition du Cube est proposée aux familles.

Tout cela dans une ambiance chaleureuse et autour d'un grand goûter offert à tous.

## **COLLABORATIONS – *Le Cube est à vous***

### **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 2013.

En juin, dans le cadre de Générations connectées, le collectif a proposé des ateliers photos sur le thème de la manifestation et a également organisé une exposition de leurs photographies imprimées sur des bâches sur les grilles de l'Hôtel de Ville.

### **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 issus 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 (public ados)**

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 Web TV* et *BD numérique*.

Il a permis de valoriser leurs aptitudes et capacités mises en œuvres tout au long de l'année.

## EXPERIMENTATION

### UN CLOUD POUR LE CUBE

Le Pôle médiation met en place à partir de janvier 2013 l'expérimentation d'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

## 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.

### Intervention dans des conférences/colloques :

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**, 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**
- **Journée de présentation** des actions et stratégies médiation et programmation du Cube à des étudiants Arts Appliqués (Boulogne Billancourt)
- Démonstration de l'Etabli Numérique lors de la **Biennale de Design de Saint Etienne** au printemps 2013,
- Intervention en juin 2013 au **Conseil Général d'Eure et Loire** dans le cadre d'un colloque professionnel sur la mise en place de programmation d'activités numérique,
- Intervention à la **Gaité Lyrique** dans le cadre du colloque professionnel du Festival "Capitaine Futur"
- Intervention à la **Bibliothèque Nationale de France** dans le cadre du colloque professionnel "Chemins d'Accès", rendez-vous destiné aux professionnels de la mise en place de stratégie culturelle au sein d'institutions,

### Elium Studio, partenariat d'expertise sur le projet "En Archipel, vers une école évolutive »

#### Carte Blanche du VIA pour 2013-14.

Ce prototype revisite l'environnement d'apprentissage comme un archipel et propose un nouveau modèle où le numérique mets le corps en mouvement et bouleverse tous les codes de l'enseignement traditionnel.

La proposition questionne la linéarité du classique "parcours scolaire", qu'il s'agisse du cursus ou bien de l'organisation fermée et figée de l'espace. C'est un dispositif global constitué, au stade actuel de son développement, de trois éléments fondamentaux : un nouveau modèle **d'espace** d'apprentissage, une **tablette** tactile et une **plateforme** numérique pédagogique dédiée. Il incarne de façon naturelle et contemporaine les concepts-clés au cœur des projets innovants d'éducation numérique du Cube depuis maintenant plus de 10 ans : la co-création, le social learning, l'empowerment, la pédagogie active et bien sûr les multi-lieux de connaissance.

Ce projet sera présenté en 2014 au Salon Maison et Objet dans le cadre de la prestigieuse Carte Blanche du VIA, un programme qui attribue chaque année une aide à la création aux designers dont l'originalité et la maturité de la démarche créative sont notables dans l'époque.



## Intervention dans les médias et partenariat spécifiques :

- **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
- Organisation au Cube du premier prix numérique jeunesse par le titre de presse "**Enfant Magazine**", sélection d'applications sur tablettes, coordination de la production et article dans la presse.
- **Interview** sur enjeux du numérique pour les enfants sur le site Wondercity,

## PERSPECTIVES 2014

*Les Ateliers Créatifs* auront pour thématique :

### **Personnaliser son thème avec Joomla**

Modifier le thème de son site sous Joomla! Grâce à un simple navigateur, un logiciel de traitement de texte et des connaissances de base en HTML et CSS. Grâce notamment à l'extension Firebug pour Chrome et Firefox, retrouver, dans les fichiers du thème, les lignes de code à modifier pour en changer l'apparence.

### **Réaliser une interview vidéo**

La vidéo est le média de prédilection des internautes. Sa diffusion est primordiale pour tous ceux qui souhaitent améliorer leur communication Web. De la préparation du tournage à la post-production, en passant par des conseils sur le matériel de captation, vous abordez des notions essentielles à la bonne conduite d'une interview.

### **Créer une présentation en ligne**

Des outils professionnels pour rendre vos présentations disponibles en ligne, sans plug-in ni logiciel particulier, en utilisant des plateformes dédiées.

### **Créer un bandeau interactif en HTML5**

Le HTML5 est en train de devenir une nouvelle norme en matière d'animation en ligne. A travers un exercice de création de bandeau animé et interactif, découvrez les spécificités de Edge, le nouvel outil de la suite Adobe.

### **Créer une application mobile**

Avec la multiplication des périphériques de navigation, surfer sur Internet se fait de plus en plus nomade. Exploration des solutions à la portée de tous pour rendre un site plus mobile. Utilisation des plateformes innovantes permettant une réalisation rapide et sans code de projets d'application.

### **Valoriser ses créations sur Internet**

Un produit innovant à lancer, un projet à développer ? Comment utiliser Internet pour trouver de l'aide pour financer sa recherche, débiter une production ? Cet atelier vous permet de découvrir différents services 3.0 très utiles pour se lancer au travers des plateformes de « crowdfunding » et de diffusion de micro-productions.

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

### **Smart City et Open Data**

La *Smart City* (ville intelligente) fait converger de nombreux concepts pour tenter d'intégrer de façon harmonieuse l'homme à son environnement : design, architecture, écologie, transport, commerce... Si l'on ajoute à cela le facteur humain, on obtient un volume de données qui détiennent en leur sein, pour qui sait les interpréter, la clé d'une nouvelle relation, quasi symbiotique avec notre ville, lieu hybride et connecté.

### **Artisans du Numérique**

FabLab, DIY (*Do it Yourself*), Impression 3D ou 4D, l'industrie et l'artisanat sont en passe de changer radicalement. Et quand la technologie révolutionne notre rapport à la fabrication, c'est tout notre modèle de société qui s'en trouve modifié. Economie, écologie, philosophie, découvrez le visage de ce nouveau monde émergent.

**Les ateliers pédagogiques à destination des enseignants :**

- Établi Numérique : créativité et nouveaux usages autour du tableau interactif en classe
- Préparer une visite avec les nouveaux outils de médiation numérique des musées
- Créer un projet autour de la réalité augmentée en classe ou au musée
- Médiation numérique en médiathèque
- Initiation à la programmation en classe

**Les ateliers ados et enfants** sont conçus sur les thématiques suivantes :

- Au printemps : atelier de sérigraphie et atelier sur le principe de papertoy stopmotion
- A Pâques : atelier de prototypage d'application mobile et peinture interactive

Les journées **Cube Family "Portes ouvertes"** proposent à chaque trimestre

- 2 ateliers enfants spécifiques,
- 2 ateliers sur des projets innovants à réaliser en famille,
- un atelier "le numérique tranquille"
- un espace de démos de jeux vidéos à tester en famille tout l'après-midi

## FUTUR EN SEINE : REALISATION DU PROTOTYPE LUNII

Le Cube a remporté l'appel à projets « prototype » technologique innovant de la Région Ile de France dans le cadre des projets montrés lors de Futur en Seine 2014.

LUNII est un projet innovant dans le domaine de la création et de la narration de récits.

*Ecouter, lire ou se faire lire une histoire.*

*Rêver, imaginer, se laisser le temps de plonger dans un univers fictif le temps d'un récit.*

*Refaire, copier, modeler...*

*Changer le cours d'une histoire et se la réapproprier.*

Histoires en tous genres et récits de tout style, des éléments fondateurs du potentiel imaginaire de l'enfance.

Après les recueils de contes de notre jeunesse et l'apparition des livres dont le lecteur est le héros, les histoires continuent d'exister dans notre patrimoine culturel et de fasciner leur auditoire. Elles subissent des mutations, les technologies pouvant apporter des transformations dans la structure physique de l'objet (livre à recomposer) ou de son contenu (écriture combinatoire, intelligence artificielle servie par une synthèse vocale)... *Des histoires à réinventer sous forme de cadavre exquis numériques..*

LUNII - imaginé par **Maëlle Chassard** dans le cadre de son diplôme à Strate Collège en 2013- est une fabrique à histoires pour les enfants de quatre à huit ans. Cette radio des imaginaires offre une nouvelle expérience de récits racontés et propose une réelle innovation en ce qui concerne la génération de récits via une intelligence artificielle.

L'enfant se crée ses propres histoires grâce à un usage inédit et tangible qui se matérialise par une interface composée de deux boutons physiques sur la façade de la radio.

L'objectif principal de LUNII est tout d'abord de s'imposer comme **une expérience jeune public immédiate** dans le cadre de Futur en Seine. Imagination, créativité, poésie, surprises, narration sont les mots-clés de cette expérience utilisateur à destination des enfants. *La technologie est au service de cette ambition.*

## Devenir un outil innovant de médiation numérique dans le cadre du **PROJET SCOLAIRE : CONNECTONS NOS ECOLES 2014**

Le Cube souhaite inclure la démarche innovante du projet LUNII dans son programme d'éducation numérique « Connectons Nos Ecoles » grâce à des ateliers menés dans des écoles pendant 6 mois de janvier à juin 2014.

Les retours sur expérience pourront permettre aux médiateurs de proposer d'autres animations lors d'ateliers de création numérique à destination du public après Futur En Seine 2014 (au Cube ou hors les murs).

Lieu pionnier en matière de médiation et éducation numérique, Le Cube est très sollicité par des musées ou des médiathèques en terme de savoir-faire pour la conception de projets innovants autour de la création numérique, on peut ainsi

imaginer des formations à destination des professionnels culturels non seulement pour **la prise en main** de l'objet LUNII (qui pourrait être montré dans ces lieux emblématiques de transmission culturelle) mais également pour **la mise en place** d'ateliers pédagogiques.

Le Cube souhaite également inclure la proposition LUNII lors de son événement annuel « Générations Connectées », qui propose à travers des ateliers, des rencontres, des démo-conférences, des présentations pratiques et des jeux multimédias ouverts aux parents et aux enfants, de créer de véritables moments d'échanges intergénérationnels.

Cette manifestation propose 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 (*l'édition de cette année a été inscrite dans le programme des manifestations partenaires de Futur en Seine 2014*).

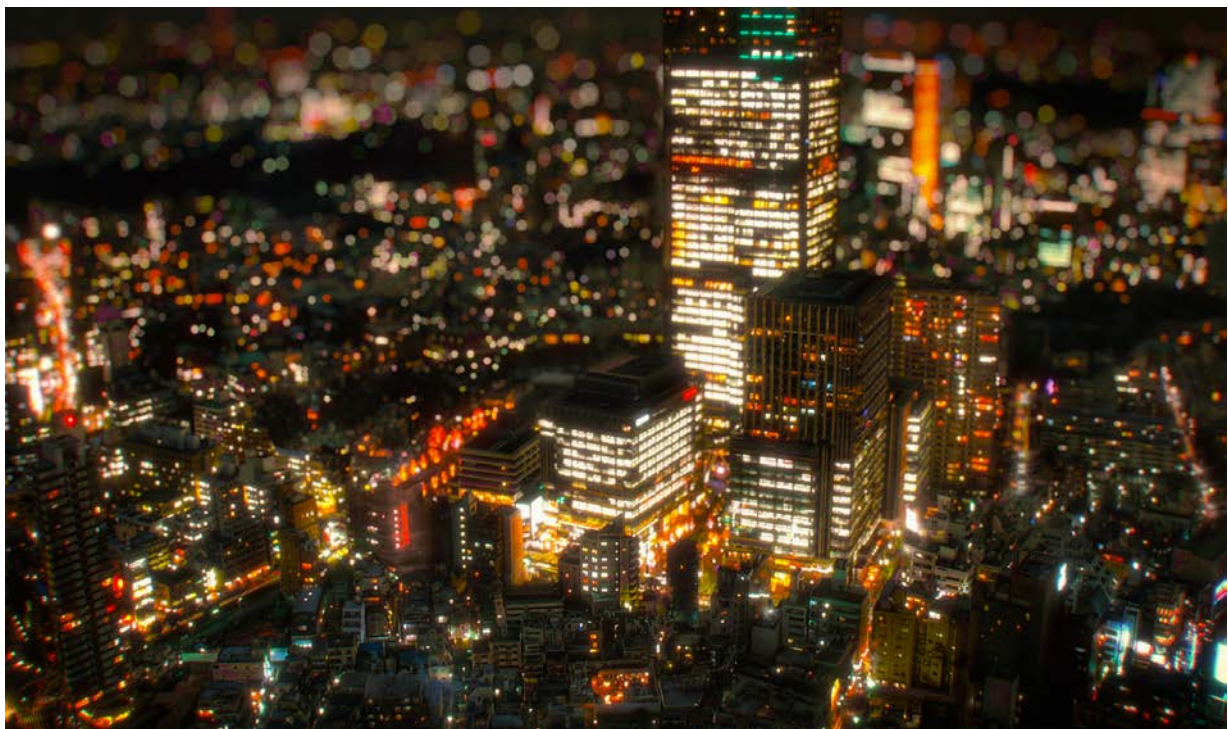
# PÔLE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

## La diffusion des arts numériques sous toutes leurs formes

La programmation artistique du Cube est depuis 13 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 2013, 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 2013 a été marquée par une thématique forte autour de la musique électronique allant de la noise, industriel à l'électro acoustique avec une programme d'événements de nature différente : exposition, spectacles, conférences...



Nostalgia for nature de Hugo Arcier / co-production Le cube

## 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** : « **INNER SPACE** » de **CHRISTIAN DELECLUSE** - (France) Installation cinétique– co-production Le Cube
- **Mars** : **POOM** (France) Concert hybride
- **Avril** : « **MIRROR SHADES** » de **JÉRÔME PORET ET FRED BIGOT** (All) Performance AV
- **Septembre** : **THOMAS AZIER** – (All) concert AV
- **Décembre** :  
« **LES RÊVES DE SIDONIE KOULLEURE** » de **COMPAGNIE SONGES** - (France) Spectacle multimédia  
« **CELLS** » DE **ROB VAN RIJSWIJK ET JEROEN STRIJBOS** - (Pays-Bas) Concert électroacoustique



« Cells » de Rob Van Rijswijk et Jeroen Strijbos

## 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.

- **Mars** : « **Que du Blanc** » de **Animo Plex** (France) Théâtre poésie numérique
- **Juin** : « **L'avenir du futur** » de **Heïko Buchholz et Delphine Prat** (France) performance déambulatoire
- **Octobre** : « **Disorder** » de la **Compagnie CENC** (Suisse) Danse multimédia



©CREAZZ

Compagnie CENC

## 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.

---

**« NOSTALGIE DU RÉEL » HUGO ARCIER**  
**DU VENDREDI 8 FÉVRIER AU SAMEDI 27 JUILLET**

---

### VIDÉOS, INSTALLATION, SCULPTURES ET TIRAGES 3D

Le Cube a présenté 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 a développé 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...

Les œuvres d'Hugo Arcier interpellent la mémoire commune : sommes-nous confrontés au souvenir altéré d'une réalité, ou est-ce la réalité elle-même qui finit par se corrompre ? L'œuvre s'émancipe finalement du modèle et acquiert les attributs du vivant : le rêve, la faille, la dégénérescence, le dévorement, l'impulsion. Il imite comme il dissocie. Il fouille méthodiquement les capacités de son outil de travail (l'image de synthèse) et en exploite ses spécificités. L'outil devient aussi sujet. La technique rendue visible sert une esthétique acérée.

Entre mémoire et aspiration, tapie dans les profondeurs de la technique, la nostalgie se niche à la fois dans les ressemblances et dans les différences, aussi bien dans la quête et que dans la perte. Sa recherche décortique la technique de l'image virtuelle (de synthèse) pour en faire une réflexion sur des mondes tridimensionnels qui s'entrechoquent, s'opposent et s'approprient aux confins d'une réalité mutante.

### HUGO ARCIER

Hugo Arcier est un artiste français qui utilise les images de synthèse 3D sous différentes formes : vidéos, tirages, sculptures. Formé à l'infographie 3D à l'école Supinfocom, il obtient en 2001 son diplôme de réalisateur numérique. Il se consacre alors aux effets spéciaux de longs métrages et travaille sur de nombreux projets, pour des réalisateurs prestigieux, comme Roman Polanski, Alain Resnais, Jean-Pierre Jeunet, ou encore François Ozon. Cette activité professionnelle lui permet d'acquérir une connaissance pointue de l'outil numérique, et des images de synthèse en particulier, nécessaire à l'émergence de ses projets. Parallèlement à des travaux commerciaux, il développe des œuvres plastiques qui décortiquent méticuleusement les spécificités de ce nouveau média, la 3D. Abordant aussi le design par le biais de l'impression 3D, il est le créateur d'objets innovants (design génératif à partir

d'applications connectées, hacking de meubles industriels, etc.). Son travail est présenté à travers le monde dans des festivals (Némo, Darklight, Bitfilms, etc.), galeries (Magda Danysz, ADN, Celal, etc.), lieux d'art (New Museum, Okayama Art Center etc.) et foires d'art contemporain (Slick, Show off).



Exposition Hugo Arcier – Le Cube

---

**« OUT OF THE BOX » GOBELINS ÉCOLE DE L'IMAGE**  
DU 21 SEPTEMBRE 2013 AU 11 JANVIER 2014

---

**GRAPHISME, MOTION DESIGN, ANIMATIONS 2D ET 3D, PHOTOGRAPHIES, PROJETS MULIMÉDIA**

GOBELINS, l'école de l'image, acteur de référence dans la communication numérique et le design interactif, a exposé au Cube les travaux réalisés par ses talentueux élèves au cours de l'année écoulée. Une sélection représentative des formations est ainsi exposée ou projetée dans les domaines de la photographie (qui fête cette année ses 50 ans), du design graphique et Motion Design, du cinéma d'animation et du design interactif.

La prestigieuse école parisienne privilégie une "pédagogie par projets" qui mobilise intensément la créativité des étudiants, accompagnée par des équipes enseignantes confirmées, que ce soit lors des multiples ateliers et workshops thématiques qui rythment les formations, ou bien encore dans le cadre des projets de fin d'année, de plus longue haleine, et qui aboutissent fréquemment à des réalisations spectaculaires et de niveau professionnel. Virtuosité dans la maîtrise des outils et fertilité créative se conjuguent ainsi pour donner vie à des réalisations qui questionnent, surprennent et anticipent le monde de demain. [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)

---

## ESPACE LOUNGE

### FOCUS SUR SANDER HOUTKUIJER

---

A l'occasion du concert de Thomas Azier, Le Cube a présenté dans son Espace Lounge une sélection de clips réalisés par Sander Houtkruijer du collectif We are Chopchop. Les images léchées et l'esthétique ultra précise de Houtkruijer fascinent par leur froide sensualité, comme dans le fabuleux clip Angelene de Thomas Azier avec qui il collabore régulièrement. Installé à Berlin, Sander Houtkruijer est un réalisateur et un artiste visuel néerlandais né en 1981. Artiste vidéaste, il a écrit et réalisé deux courts métrages (Sjimmie et Black Elvis) et a travaillé à la réalisation et à la production de plusieurs clips musicaux, dont certains en collaboration avec le collectif We are Chopchop dont il fait partie.



Sander Houtkruijer

## CONFERENCES-RENCONTRES

### MEET UP TRANSMEDIA AVEC ERIC VIENNOT

MARDI 9 AVRIL - 19H30

Cette soirée était consacrée au game designer et créateur transmédia Éric Viennot qui présentera sa nouvelle « Fiction Totale », *ALT MINDS*, lancée en novembre 2012.

Eric Viennot est unanimement considéré comme l'un des précurseurs du transmédia. Son précédent jeu *In Memoriam*, créé en 2003 avec Lexis Numérique (et présenté alors au Cube) débordait déjà de l'écran, se déployait dans la vraie vie des joueurs, brouillant les frontières du réel et de la fiction. *Alt Minds* reprend les mêmes ingrédients en intégrant pleinement l'impact des réseaux sociaux, misant sur l'intelligence collective et la culture participative. *Alt Minds* constitue pour cette raison un jalon incontournable de la création transmédia.

*Alt-Minds* coproduit par Orange et Lexis Numérique est une immense enquête interactive et participative qui se joue en temps réel ou en différé pendant 8 semaines. Situé à la convergence du roman, des séries et du jeu, ce nouveau concept rassemble, dans un univers narratif cohérent, de nombreux médias complémentaires (Web, smartphone, tablette, réseaux sociaux).



### VU DU RER C ... LA MUTATION DES TERRITOIRES PAR LE NUMÉRIQUE

MARDI 28 MAI - 19H30

Chaque jour des centaines de milliers de voyageurs empruntent un moyen de transport qui leur fait traverser des territoires urbains, périurbains et ruraux. Les paysages qui les environnent façonnent leur quotidien. Or, la conscience de cette réalité structurante s'efface derrière celle du déplacement et de ses contraintes.

Comment, à partir d'un axe de transport structurant tel que le RER C, le numérique

permet de confronter l'expérience du voyageur avec la métamorphose des lieux traversés ?

A partir d'un large spectre de données (témoignages, archives, opendata, réseaux sociaux, etc.), les territoires peuvent être révélés à l'aide de nouveaux outils. Ces derniers permettent d'appréhender les lieux dans toutes leurs dimensions – sociale, environnementale, historique... et dans leur perpétuelle transformation.

Lors de cette conférence, **Sylvie Tissot** abordait la question de la mobilité et de la mutation des territoires révélée par le numérique. **Olivier Boudot**, concepteur et auteur de l'ouvrage *Vu du RER C*, s'est exprimé sur la genèse du projet et son articulation avec la transformation des territoires. **Jean-Louis Frechin** abordait les questions de design d'intérêt général : accompagner la mobilité en passant des infrastructures de transport à des infrastructures de service.

### « TOUCH ME » DE PAUL EMMANUEL

#### MANIFESTATION ORGANISÉE DANS LE CADRE DES SAISONS AFRIQUE DU SUD - FRANCE 2012 & 2013

Le Cube, en partenariat avec l'Institut Français, a accueilli l'artiste et réalisateur sud-africain Paul Emmanuel pour une conférence retraçant l'ensemble de son travail dans le cadre des Saisons Afriques du Sud – France 2012 & 2013.

Il a présenté en avant-première française sa dernière réalisation *Touch me*, une œuvre tactile, visuelle et sonore qui explore les notions de mémoire et de souvenir.

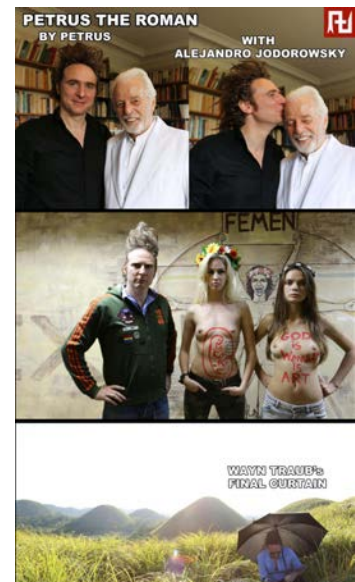
Présentation de "Touch me" du 1er octobre au 2 novembre dans le centre de ressources

Conférence de Paul Emmanuel mardi 1er octobre à 20h30

### « PETRUS THE ROMAN » PETRUS (WAYN TRAUB)

MARDI 5 NOVEMBRE - 20H30

Entre documentaire et fiction, entre film musical et polar de science-fiction, *Petrus The Roman* montre la transformation de l'artiste Wayn Traub en Petrus, un avatar inspiré d'un moine prophétique annonçant l'Apocalypse en 2012. Parmi les thèmes abordés : le déclin du capitalisme et de la religion catholique, le tourisme sexuel observé lors d'un séjour risqué aux Philippines. Petrus réalise des interviews de personnages réels, tels que l'artiste culte Alejandro Jodorowsky, J-Hon un rappeur de New York au slam survolté, l'historien du théâtre rituel Freddy Decreus et les activistes féministes ukrainiennes de Femen. A travers une technique de remix vidéo (montage en boucles, slogans et musiques électro), il met en parallèle l'histoire en cours et sa propre destinée. Avant de faire ses adieux au théâtre, Petrus a convoqué ses mentors, anti-héros et héroïnes pour refermer un cycle aux coïncidences troublantes entre les croyances et le réel. La projection fut suivie d'une rencontre avec le réalisateur Wayn Traub et d'un invité ayant participé au film. Wayn Traub a présenté son personnage fictionnel, Petrus, et abordé le processus de création numérique qui l'ont amené à réaliser ce film de genre hybride (boucles vidéos, slogans visuels et musicaux, utilisation d'interfaces d'ordinateurs et contenus internet).





---

## ANTHROPOLOGIES NUMERIQUES

MERCREDI 20 ET JEUDI 21 MARS DE 9H30 à 18H

---

### PROJECTIONS-PRÉSENTATION DE PROJETS - RENCONTRES - PERFORMANCE

Le Cube et Les écrans de la liberté ont proposé au public deux jours de découvertes et de rencontres autour de l'anthropologie et des nouveaux médias à travers la projection de films et des discussions table-ronde avec les auteurs et des anthropologues.

Les technologies numériques ouvrent aujourd'hui de nombreuses possibilités pour conduire toutes les formes d'association possibles entre l'image, le son et le texte. Elles forgent ainsi une nouvelle raison instrumentale qui rend aujourd'hui nécessaire des créations nouvelles à la croisée des arts numériques, de l'anthropologie et des sciences sociales en lien avec d'autres disciplines comme les neurosciences.

De plus en plus fréquemment, les réalités abordées par les anthropologues sont souvent traversées par les tensions géopolitiques, les crises économiques et sociales, les situations d'urgence, les flux migratoires, les discriminations auxquelles un grand nombre de communautés et de personnes sont confrontées. Cette notion d'inter-culturalité qui s'impose progressivement au sein des interrogations et des enquêtes, favorise et impose de nouveaux champs de recherche et d'expression. Mais aussi, et peut être même surtout, l'inter-culturalité tend à constituer un champ propre, où s'opère en profondeur la transformation des regards les uns grâce aux autres vers d'autres *modes* d'universalisme.

L'objectif de ces deux jours est de favoriser la prise en compte de ces écritures singulières qui intègrent tant l'interactivité, la multiplicité des points de vue que la création collective ou encore l'approche sensible des témoignages de toute nature. Par une mise en forme de leur appréhension sensorielle, elles développent des éléments indispensables à la contextualisation des sujets traités.

***En partenariat avec Les Écrans de la Liberté.***



Paul Emmanuel

---

## **HAPPY CUBE DAY**

### **SAMEDI 21 SEPTEMBRE**

---

L'Happy Cube Day est l'événement de rentrée du Cube. Sur une journée et une soirée, le public était 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 au concert avec le jeune talent Thomas Azier... 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**

#### **« OUT OF THE BOX ! Gobelins 2013 »**

Gobelins, l'école de l'image, acteur de référence dans la communication numérique et le design interactif, expose au Cube les travaux réalisés par ses talentueux élèves au cours de l'année écoulée. Graphisme, motion design, animation 2D et 3D, photographies, projets multimédias de la promo 2013.

### **WORKSHOPS**

#### **MATTHIAS FRITZ "TAGTOOL" / TOUT PUBLIC / 14h00 ET 16h30**

Peindre avec la lumière, faire des visuels pour de la musique, inventer des histoires animées : Tagtool transforme la tablette tactile en un instrument intuitif de peinture animé. Seul ou à plusieurs, vous dessinez et donnez vie en direct à un visuel vidéo-projeté.

### **PERFORMANCES DÉAMBULATOIRE**

#### **GIIIL - "4 IPADS SHOW" / TOUT PUBLIC / DE 14H À 20H**

4 iPads show est une petite forme déambulatoire conçue pour être jouée au milieu même des spectateurs. GiiiL allie magie digitale et poésie numérique lors d'un voyage sentimental de quelques minutes...

### **INSTALLATIONS NUMÉRIQUES**

#### **PROTOTYPES DES ÉTUDIANTS DE L'ÉCOLE DES Gobelins / TOUT PUBLIC /**

Trois projets présentés :

- **"THALIOS"** de Julie Flogeac et Corentin Bac
- **"PLUG"** de Siméon Artamonov et Kolin Weidmann
- **"LOOKING GLASS"** de Louis Ansa et Christophe Massolin

#### **« IN THE WOODS » DE CAMILLE SCHERRER – INSTALLATION INTERACTIVE / TOUT PUBLIC / DE 14h À 22h**

Inspirée par ses montagnes natales du Pays-D'Enhaut en Suisse, la jeune designer Camille Scherrer joue avec des effets de trompe-l'oeil, d'échelle et de camouflage pour plonger le public dans une fable où son ombre ne lui appartient plus vraiment et se pare d'un masque d'animal extraordinaire.

#### **« DYSKOGRAP », « AKUERY » ET « DIFLUXE » D'AVOKA PRODUCTION**

#### **INSTALLATION INTERACTIVE / TOUT PUBLIC / DE 14h À 19h**

Avoka Production a présenté trois installations interactives pour tout public. Dyskograf de Sati et Yro lit et interprète les dessins du public pour créer une musique aux sonorités électroniques. Akuery de Yro et Jesse Lucas propose aux visiteurs de s'initier à la création de films d'animation grâce à un dispositif et à des

formes géométriques simples. Et avec Difluxe de Jesse Lucas, le spectateur peut influencer sur le comportement de particules numériques, comme autant d'êtres-vivants.

### CONCERT AV / TOUT PUBLIC THOMAS AZIER

Hollandais installé à Berlin, Thomas Azier est la révélation électro-pop du moment. Son single Angelene et le clip qui l'accompagne sont déjà quasi cultes et très remarqués par la critique et le public. Peaufinant sa musique sans relâche, Thomas Azier s'est révélé avec les EP Hylas 001 et Hylas 002 (sorti sur son propre label Hylas Records), dont il a écrit et réalisé tous les morceaux avec l'aide de Robin Hunt (co-producteur et sound designer). Le son épique de Thomas Azier est tout à la fois nostalgique et très actuel, reliant les mondes de l'analogique et du digital avec une remarquable justesse. La partie visuelle du concert de Thomas Azier a été réalisée par le collectif We are Chopchop (Daniel Franke et Sander Houtkruijer) et a fait l'objet d'une résidence de création au Cube en mai 2013. Concert en co-production avec Junzi Arts/ junzi-arts.com



### ET AUSSI

Ateliers enfants dès 6 ans de 14h à 19h, goûter pour petits et grands à 16h et cocktail à 19h.

---

### CHERCHER LE TEXTE DU 25 AU 28 SEPTEMBRE

---

La littérature numérique était à l'honneur avec le festival « Chercher le texte » dont Le Cube était partenaire. Cette manifestation pluridisciplinaire autour des nouvelles formes d'écriture se déroulait au Cube mais aussi à la **BnF François Mitterrand**, à **l'ENSAD** et au **Centre Pompidou**. Plusieurs moments forts attendaient les spectateurs dans le cadre du festival. Les mercredi 25 et jeudi 26 septembre à 20h30, Le Cube a proposé deux soirées de courtes performances inédites réalisées par des artistes internationaux, en lien avec la poésie et la littérature numériques. Et le samedi 28 septembre de 14h à 17h, un atelier de création imaginé et animé par l'auteure Alexandra Saemmer s'est déroulé au Cube.

La manifestation « Chercher le texte » était co-organisée par le MIM et le labex Arts-H2H de l'université Paris 8 en partenariat avec l'Electronic Literature Organization (ELO). Comité d'organisation : Philippe Bootz (chair and curator, MIM & Arts-H2H), Alexandra Saemmer (curator, Arts-H2H), Lucile Haute (EnsadLab & Arts-H2H), Nolwenn Trehondard (Arts-H2H), Sandy Baldwin (ELO), Scott Rettberg (ELO). Avec la participation du DICRéAM

## Deux soirées de performances :

### **Mercredi 25 septembre à 20h30 :**

- « Poème percutant » / mim
- « Pong ping poème » / philippe bootz
- « Text'n fx » / brendan howell
- « Etant donné » / cécile portier
- « Contact » / hp process
- « La séparation » / compagnie alis et collectif i-trace
- « Do videogames dream of electric sheep ? » / chris novello
- “Vital to the general public welfare” / jason edward lewis

### **Jeudi 26 septembre à 20h30 :**

- « Autophagocitation » / susana sulic
- « Conduit d'aération » / conduit d'aération
- « Operatus » / judd morissey
- « Notes on the voyage of owl and girl » / j.r. carpenter
- « Space reader » / benjamin moreno ortiz
- « Writing to be found from how it is in common tongues” / john cayley

### **Samedi 28 septembre 14h-17h :**

#### **Workshop poésie numérique**

#### **Atelier d'écriture numérique**

Cet atelier d'écriture conçu et animé par Alexandra Saemmer, explorait les possibilités et les impossibilités d'une restitution de la mémoire personnelle par les outils d'expression numériques. Les participants ont utilisé l'outil d'écriture open source Prezi dont les fonctions initiales étaient « détournées » pour permettre l'expression littéraire personnelle. Après la phase d'écriture, les participants ont réalisé une restitution publique de l'expérience sous forme de performance.



« Contact » / HP Process

---

## LE FESTIVAL NÉMO

### DU 29 NOVEMBRE AU 7 DECEMBRE

---

Depuis plusieurs années, Le Cube est partenaire du festival numérique Néo qui fait découvrir des formes artistiques inédites. Au programme cette année : 2 soirées spéciales USA avec le groupe Adult (Détroit) et Holly Herndon (San Francisco), l'expérience interactive de Christian Graupner « Maneki Neko Mieko » et l'installation 100% immersive de Balthazar Auxietre, « Le 5e Sommeil ».

#### CONCERT DE ADULT

Adult est un duo électro-rock de Détroit, à la fois musiciens et cinéastes expérimentaux. Redoutables performers, Nicola Kuperus et Adam Lee Miller ont fait les beaux jours de labels tels que Thrill Jockey ou Ghostly International, mais aussi de prestigieux lieux d'art contemporain. Ce concert fut l'occasion de découvrir ces bêtes de scène, leur nouveau et excellent 5e album *The Way Things Are*, leurs films, clips, ainsi qu'un projet audiovisuel spécifique pour Néo 2013.



#### PERFORMANCES DE HOLLY HERNDON + WINGBEATS

Une des plus belles découvertes de Néo 2013 : l'incroyable Holly Herndon, de San Francisco, en qui certains ont vu le futur de l'électro. Elle a présenté un show audiovisuel avec sa maestria vocale très particulière, ses samplers et ses vocoders qui la démultiplient à l'infini. Néo a présenté également Wingbeats : sept jeunes musiciens de 10 ans issus de l'atelier de musique contemporaine du Conservatoire du 11e arrondissement de Paris ont interprété en live la musique du court métrage *Wingbeats* de Thomas Newton.

**« MANEKI NEKO MIEKO » DE CHRISTIAN GRAUPNER (ALLEMAGNE)**

Un bandit manchot aux allures de la patte du chat de la chance se transforme en redoutable instrument de percussions avec lequel le spectateur scratche des danseurs...

Reprenons : en tirant sur les bras du chat, en scratchant sur une platine vinyle qu'il a entre les pattes, en choisissant ses options comme sur une machine à sous, le «spectateur interacteur» joue comme sur une boîte à rythme. Cette installation, qui est à la fois un tour de force technologique et une expérience interactive aussi amusante qu'addictive.



**« LE 5<sup>e</sup> SOMMEIL » DE BALTHAZAR AUXIETRE**

« Le 5<sup>e</sup> Sommeil » est une expérience narrative et immersive à la croisée du jeu vidéo et du cinéma. Dans ce thriller de science fiction métaphysique, le spectateur est impliqué émotionnellement. Ces interactions/décisions ont une répercussion sur le cours de l'histoire, notamment quand il devra faire un choix crucial sur le destin du personnage qu'il incarne.

Co-production Le Cube



Balthazar Auxietre

---

## NOËL CUBIK

### LES RÊVES DE SIDONIE KOULLEURE DE LA COMPAGNIE SONGES

---

**MERCREDI 19 DÉCEMBRE À 14H ET À 16H**  
SPECTACLE MULTIMÉDIA A PARTIR DE 3 ANS

Sidonie Koulleure rêve et nous entraîne dans son univers où les fées deviennent les héroïnes de notre quotidien mouvant et émouvant. Le songe se nourrit de danse, de

dessin animé, de musique, de marionnette, de théâtre, de vidéo, de lumière et même de création olfactive. Il offre la fraîcheur des histoires d'enfants inventées sur le vif, un arc-en-ciel d'histoires magiques et poétiques, des danses, des sons et des images de fées pétillantes et impressionnistes.

Chaque spectacle est une composition instantanée, un bric-à-brac d'histoires de fées en tout genre influencé par les spectateurs. Les mouvements, les images, les mots se mêlent et offrent un voyage onirique entre Alice aux Pays des Merveilles et de Peter Pan.



---

## PARTENARIAT SUR DES PROGRAMMATIONS EXTERIEURES

---

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 – octobre
- **Institut français** : Jury résidences France-Canada
- **Jury concours photos Reflex Guyancourt**
- **Partenaire du festival Mashup – Forum des images**
- **Commission ACME (ARCADI)**
- **Les Gobelins** : accompagnement de CRMA 1 sur les 10 prototypes de fin d'année de janvier à juin 2013

## PERSPECTIVES 2014

En 2014, Le Cube poursuivra sa programmation artistique en accueillant notamment les artistes suivants :

### SCENES NUMERIQUES

- « Orchestra of samples » Addictive TV

### WEEK-END DU CUBE

- « Regards» Cie IKB (workshop + représentation) / co-production Le Cube
- « Double jack» de Thierry Micouin (workshop + représentation) / co-production Le Cube

### EXPOSITIONS TEMPORAIRES

#### **A taste of London – Focus sur le studio Nexus**

*Clips, courts-métrage, films interactifs*

Cette rétrospective, spécialement organisée pour Le Cube, présentera un panorama de travaux récents et plus anciens conçus par Nexus, une société de production indépendante et un studio d'animation londonien, reconnu internationalement pour la qualité de ses réalisations. L'exposition s'articulera autour de clips, de projets artistiques interactifs, de courts métrages primés et d'un focus spécial sur les talents créatifs du studio Nexus.

### ESPACE LOUNGE

#### **Guillaume Baychelier**

À travers sa pratique diversifiée, Guillaume Baychelier propose un univers souvent sombre et angoissé, mais offrant la promesse d'une rêverie sensible. Ses œuvres nous plongent dans une imagerie fantasmée, à la fois minimaliste et baroque, ne cherchant pas à être narrative, sans toutefois souffrir de mutisme.

### SORTIE DE RÉSIDENCE

Cie Tsara : L'androïde (HU#1)

Nadia Nakhlé : Zaza Bizar

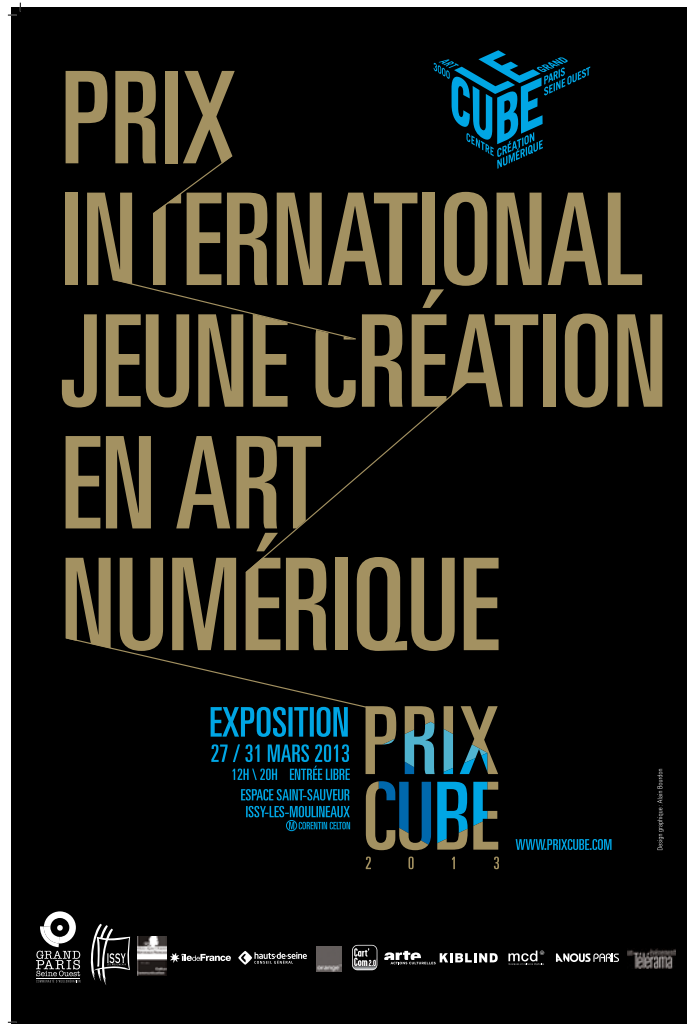
Yro : Triangles irascibles

### EVENEMENTS EXCEPTIONNELS ET PARTENARIATS

- « **Le temps musical** » dans le cadre de LA SCIENCE SE LIVRE
- **Anthropologie numérique** en partenariat avec Les Ecrans de la liberté – deux jours de rencontres, projections, présentation de projets + un jour de masterclass avec un artiste

**PRIX CUBE**

**PRIX INTERNATIONALE JEUNE CRÉATION EN ARTS NUMÉRIQUES**



Le Cube a organisé la première exposition internationale du Prix Cube dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux. Cinq œuvres ont été sélectionnées par un comité d'experts (parmi plus de 150 projets) et ont été concourues pour remporter le Prix Cube 2013 et recevoir une dotation de 10.000 euros.

Le Prix Cube récompense une installation d'art numérique réalisée par un artiste de moins de 35 ans. Il a pour vocation de révéler, mettre en valeur et soutenir le travail d'un artiste émergent de la scène internationale des arts numériques. Le Prix Cube récompense une œuvre d'art numérique dans les domaines suivants : interactivité, générativité, réseau, internet, mobilité.

Fidèle à sa vocation de révéler, mettre en valeur et soutenir le travail d'artistes émergents de la scène des arts numériques, Le Cube a lancé la première édition d'un prix international, le Prix Cube, récompensant une œuvre d'art numérique

réalisée par un artiste de moins de 35 ans et abordant les domaines de l'interactivité, la générativité, le réseau, Internet et la mobilité.

Le Prix Cube 2013 s'est déroulé dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux, un plateau de 600 m<sup>2</sup> situé dans l'ancienne chapelle du XIXe siècle de l'hôpital Corentin-Celton. Sélectionnées par un comité d'experts parmi plus de 150 projets, les œuvres des 5 artistes nominés y étaient exposées, en accès libre, du mercredi 27 au dimanche 31 mars 2013. Le mardi 26 mars, un jury composé de personnalités des arts, de la culture et de professionnels du numérique, a récompensé l'un d'entre eux qui a reçu une dotation de 10.000 euros. Le lauréat 2013 du Prix Cube est ***Microscopic Opera* de Matthijs Munnik**.

Le trophée du Prix Cube est une sculpture en impression 3D conçue par l'artiste Hugo Arcier dont la première exposition personnelle « Nostalgie du réel » était présentée au Cube jusqu'au 27 juillet 2013. Le trophée Prix Cube 2013 a été réalisé avec le soutien de Sculptéo.

## L'EXPOSITION

### ***Stay behind the line* de Reynir Hutber**

Installation nouveaux médias, 2010, Royaume-Uni

Dans *Stay behind the line*, le spectateur est confronté à un petit espace vide dans lequel il est interdit d'entrée. Cette sorte de cellule est filmée en temps réel par une caméra de surveillance. Mais sur l'écran, un corps nu et recroquevillé semble bien habiter l'espace et le spectateur peut interagir avec lui. Pour le violenter ? Pour le consoler ? La visibilité sociale, la responsabilité et les droits de l'homme sont ici questionnés.

### ***Microscopic Opera* de Matthijs Munnik – LAUREAT 2013**

Installation, 2010, Pays-Bas

*Microscopic Opera* est un opéra joué en temps réel par des micro-organismes : les vers « *C. elegans* », première créature à avoir eu leur génome entièrement séquencé. Grâce à leurs déplacements, ces vers deviennent les interprètes inconscients d'un opéra abstrait, rendu audible et visible à l'aide de capteurs sensoriels et de caméras fixées sur les microscopes.



***Ideogenetic Machine* de Jiang Nova**

Installation interactive, 2010, Nouvelle-Zélande

*Ideogenetic Machine* est une installation interactive qui nous projette à l'intérieur d'une bande-dessinée générative. L'image du spectateur est captée en temps réel et transformée directement dans un style « dessin au trait ». Chaque spectateur devient ainsi le créateur et l'acteur de sa propre planche de bande-dessinée.

***Algorithmic search for love* de Julian Palacz**

Installation interactive, 2010, Autriche

*Algorithmic search for love* est un moteur de recherche d'un nouveau genre. En entrant une requête telle que par exemple « je t'aime », l'œuvre créée par Julian Palacz va rechercher toutes les séquences vidéo d'extrait de films dans lesquelles ces mots sont prononcés. En les diffusant bout à bout et en temps réel sur l'écran, un nouveau récit audiovisuel se fait jour pour le spectateur.

***Eyjafjallajökull* de Joanie Lemerrier**

Installation audiovisuelle, 2010, France

Inspiré par le volcan islandais qui perturba le trafic aérien international en avril 2010, *Eyjafjallajökull* est une incarnation de cartographie audiovisuelle. Grâce à des effets de lumières subtils, un paysage filaire se révèle peu à peu, jouant sur des illusions optiques qui troublent notre perception de l'espace.



# PRIX CUBE

2 0 1 3

## LE JURY 2013

**Xavier de La Porte** est journaliste à France Culture, où il anime l'émission « Place de la toile », magazine hebdomadaire consacrée aux nouvelles technologies et à leurs usages. Il tient par ailleurs la rubrique « Culture numérique » à Beaux Arts magazine, la chronique « Envoyé spécial dans mon ordi » dans Le Tigre et est membre du comité de rédaction de la revue Vacarme. Il a publié avec Jade Lindgaard *Le B-A-BA du BHL* (éditions La Découverte, 2004) et a coordonné avec François Bégaudeau *Le Sport par les gestes* (éditions Calmann-Lévy, 2006).



Xavier de La Porte

Carine Le Malet

Vanessa Quang

Djeff Regottaz

Margit Rosen

Responsable de la programmation artistique du Cube depuis sa création en 2001, **Carine Le Malet** a forgé son expérience de curatrice et de gestionnaire d'événements culturels en travaillant au préalable au Centre Pompidou en tant qu'assistante aux relations extérieures, aux côtés de Laurent Claquin. Elle a aussi assisté Anne-Pierre d'Albis pour « Parcours Saint-Germain » et a été assistante de la directrice de production pour « ISEA 2000 Révélation » (10<sup>e</sup> Symposium des Arts Electroniques). Elle participe à de nombreux jurys pour des festivals en France et à l'étranger, et mène en parallèle depuis 2006 une activité de curatrice indépendante.

Galeriste parisienne, de formation scientifique, **Vanessa Quang** ouvre sa première galerie d'art contemporain à Paris en 2000. Elle cofonde en 2005 la foire Show Off, aujourd'hui consacrée à l'art numérique, et participe régulièrement à de nombreuses foires nationales et internationales. Résolument tournée vers la jeune création, elle a notamment soutenu et présenté dès le démarrage de son activité des artistes ayant pour pratique les arts numériques, comme le collectif Artificiel, le collectif Hehe, Olga Kisseleva, Hanna Haaslahti et Michaël Cros. Active dans de nombreux projets et associations artistiques, elle est chevalier de l'Ordre des Arts et des lettres depuis 2007. Sa galerie située dans le Haut-Marais tend à mettre en rapport les différentes pratiques artistiques.

Après des études en communication, **Djeff Regottaz** se spécialise en hypermédia (Université Paris 8) et en arts numériques (Post diplôme à l'Atelier de Recherches Interactives de l'Ensad). Il a été lauréat de la bourse « Créateur Numérique » de la Fondation Hachette en 2000 pour le roman policier interactif et génératif *Trajectoires*. Il fonde le studio d'Entertainment digital Dekalko et, de 2001 à 2009, il enseigne les nouveaux médias au département « Culture et communication » de l'Université Paris 8. En 2009, il devient Directeur artistique, puis en 2012, Directeur de la création, de Sciences Po Paris. Son travail artistique aime interroger la perception et utilise notre environnement comme terrain de jeu. Ses créations s'orientent selon 3 axes : le game play, la mobilité et les traces. Ses installations et vidéos sont régulièrement exposées en France et à l'étranger.

**Margit Rosen** est conservatrice et chercheuse associée au ZKM, centre d'art et médias de Karlsruhe, en Allemagne, depuis 1999. Elle a été conservatrice à la Lothringer13/Halle, le centre d'art contemporain de la Ville de Munich de 2002 à 2003. Margit Rosen a enseigné à l'HFG (Université d'art et design) de Karlsruhe et est membre du corps professoral du programme de maîtrise Media Art Histories de l'université du Danube de Krems. Elle est professeur invitée de l'Académie des Beaux-Arts de Munster. Elle est l'auteur de plusieurs articles sur l'art des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, abordant plus spécifiquement la relation entre les arts, la technologie et les sciences.

# **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.

## 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.

### **Equippedement 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

### **Equippedement actuel du plateau d'interaction, espace de 133,5m<sup>2</sup> :**

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

**• CARO-ANN BRAUN – Gobo***Living art*

Gobo porte l'univers plasticien de Carol-Ann Braun dans le champ du living art. L'installation se présente sous la forme d'un grand écran qui diffuse une image carrée, présentant une forme en découpe blanche, fonctionnant comme un gobo sur fond noir, « derrière » laquelle évoluent des boules rouges. Lorsque le spectateur s'approche, cette image se masque rapidement, pour ne plus laisser paraître que quatre trous ne donnant plus à voir qu'une petite partie de l'image complète.

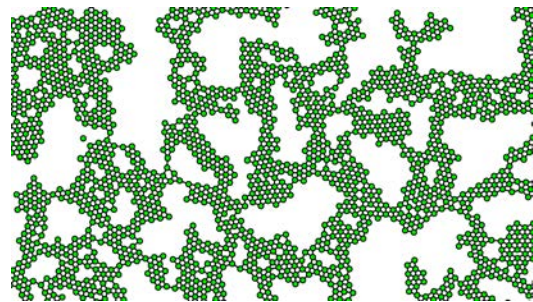


Lorsqu'un spectateur s'approche de l'un de ces « trous », celui-ci s'ouvre légèrement. Il se met alors à projeter d'autres ouvertures circulaires, qui parcourent l'ensemble de l'image, se fixant de temps en temps à différents endroits de celle-ci, la découvrant donc petit à petit. Plusieurs spectateurs pouvant se trouver côte à côte, ils concourent ensemble ainsi à la restitution de l'image complète, le jeu des boules rouges et des « découvertes » étant dynamisé par leur constance.

Gobo place l'action du spectateur dans l'exercice du regard, la centrant sur la question de la persévérance et de la collaboration du groupe.

**• JOSE MANUEL MASSANO - “Unités sensibles 1“***Living art*

*Unités sensibles 1* est une adaptation d'une recherche plasticienne réalisée par José Massano depuis une douzaine d'années. José Massano a réalisé de nombreuses recherches formelles sous forme de dessins, développant un système de cellules qui se constituent par la propagation d'un petit cercle d'où part un petit segment, reliant un autre petit cercle, etc.



La combinaison de ces éléments de base et l'organisation des relations avec les cellules voisines, composent un grand ensemble dans lequel doivent être gérés notamment la perception des pleins et des vides.

Cette recherche a constitué au fil du temps un système plasticien régi par un comportement autonome, appelant ainsi une réalisation dans le champ du living art. Le passage du mécanisme formel régissant ces « unités sensibles » à une mise en œuvre dynamique autonome étant particulièrement approprié. Les premières explorations permettent de re-poser les enjeux de discours plus fondamentaux qui intéressent José Massano, traitant notamment de la fossilisation du mouvement, de la fixation de l'éphémérité de la vie dans une trace éternelle.

## • 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.

Imaginé par Laetitia Favart, les lampions intelligents d'*Arbréole* proposent une vision moderne de la fête. Accrochés dans un arbre, cherchant à créer une atmosphère de convivialité, ils invitent le public à se réunir pour un moment de partage dans la danse.

Chaque lampion est animé par une intelligence artificielle, qui lui permet de générer de manière autonome de la musique et une animation lumineuse. Il peut également tenir compte de l'activité du public, et de ce que produisent les autres lampions, afin de coordonner sa création avec eux. Plus les spectateurs sont nombreux et en mouvement, plus l'ensemble du dispositif enrichit ses manifestations lumineuses et musicales.



## Arbréole version 2 – synchronisation du son

La version 2 a permis d'atteindre à un niveau déterminant dans le processus de réalisation d'*Arbréole*. Elle a permis notamment d'atteindre :

La correction d'un problème technique majeur, à savoir l'utilisation du Raspberry-Pi (micro-ordinateur embarqué), dans lequel la gestion du son est beaucoup plus précise que sur des téléphones Android initialement choisis ;

Le développement logiciel permettant la synchronisation sonore des modules ;

La création d'un premier ensemble musical comportemental ;

La création d'une interface permettant d'explorer des comportements lumineux.

La mise en place d'un organe de contrôle central, pour des fonctions générales (volume sonore, etc.) et le pilotage des comportements.

*Arbréole V2* est maintenant en situation de démontrer réellement les enjeux d'expression attendus par Laetitia Favart. Il reste néanmoins de nombreux développements à conduire pour atteindre véritablement un prototype complet.

## • SANDRYNE DETHIER – Monades

Living art - Installation comportementale interactive



*Monades* 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

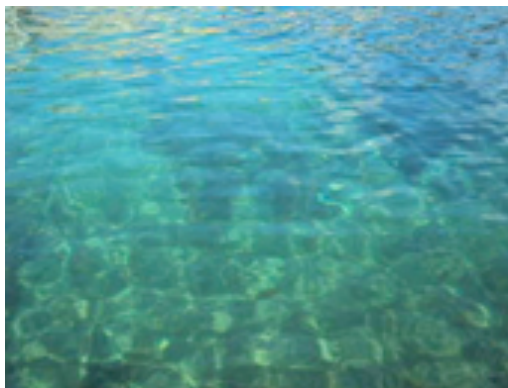
des paysages pas encore investis par les prolongements des actes de l'être humain, déclenchés par la présence du spectateur dans la pièce.

Sandryne Dethier veut exprimer avec cette œuvre 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.

#### • SUSANA SULIC – *Virtual Water*

Living art - Installation comportementale interactive

*Soutien : Production*



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

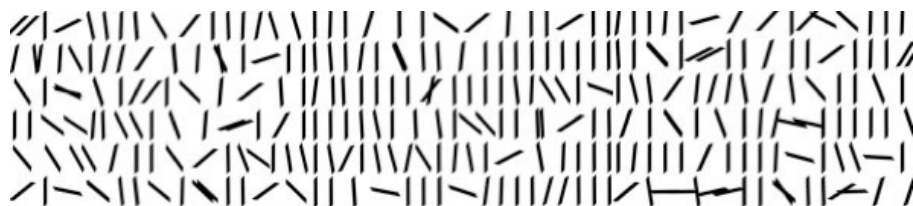
Seule, l'installation diffuse des vidéos d'eaux « neutres », telles qu'on les verrait au naturel. L'arrivée des spectateurs va avoir une influence sur l'état de pollution de cette eau. Devant un visiteur passif, l'installation montre une eau de plus en plus sombre et sale. Si le spectateur est actif,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

#### 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.

#### • GAELLE SIDAWY – *Alchimie*

Living art - Installation comportementale interactive



*Alchimie* est une installation qui se présente sous la forme d'une grande image projetée sur un mur blanc. Lorsqu'il est loin du mur, le spectateur aperçoit des lignes ordonnées, animées par une légère vibration. S'il s'approche, les lignes s'animent et se mettent en mouvement en suivant sa position devant la projection. Le contact entre le spectateur et l'écran provoque un déplacement harmonieux des lignes, générant la fusion de certaines d'entre elles. Lorsqu'en s'éloignant le spectateur met fin à cette interaction, les traits se réorganisent dans une nouvelle disposition laissant place à des vides. On assiste alors à la reconstruction de ces vides et au rétablissement progressif de l'ordre initial dans l'attente d'une confrontation avec un prochain spectateur.

*Alchimie* propose une réflexion sur le rôle que nous jouons dans notre relation à

autrui. En effet, le paramétrage du comportement fait que la séquence formelle de recomposition de l'image après le départ du spectateur est beaucoup plus riche que la décomposition qu'il a provoquée. Ce qui induit l'idée que notre influence dans une relation dépasse le simple moment de la rencontre.

#### • AUDREY DEL PICCOLO – *Electricité*

Living art - Installation comportementale interactive

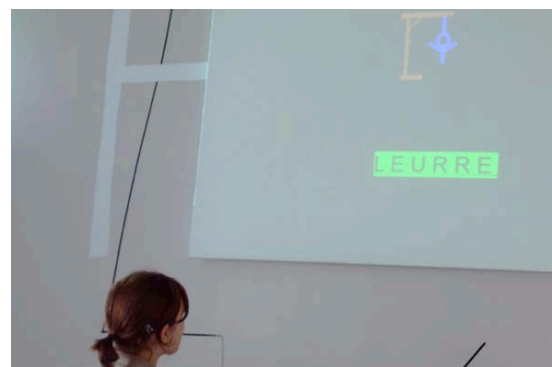


*Electricité* fait référence aux interactions que chacun peut avoir sur son environnement, consciemment ou inconsciemment. En déclinant cette vision autour d'un champ musical et de la « relation » mise en scène entre le passant et la musique, cette interaction va finalement prendre la forme d'une dégradation. Le passant, s'approchant du tourne-disque pour tenter d'apprécier la musique, va créer une tension électrique, un « champ magnétique » qui va venir détériorer la piste sonore, et rendre son écoute impossible. L'image anachronique du tourne-disque crée un contraste avec cette idée « d'électricité », comme pour évoquer la confrontation de deux générations ; avec l'idée de détruire quelque chose dès lors que l'on tente de se l'approprier.

#### • ALEXANDRA SLATTERY – *Le Pendu*

Living art – Installation comportementale interactive

Le pendu représente en projection sur un mur le jeu populaire du pendu, dans lequel le joueur doit deviner un mot en trouvant une à une les lettres qui le composent. Une potence et quelques tirets horizontaux évoquent ce jeu, et lorsqu'un spectateur s'approche il déclenche aussitôt le début d'une partie. Ses mouvements provoquent l'apparition d'une lettre ou d'un élément constituant du pendu, jusqu'à que le mot soit dévoilé ou que le joueur soit « pendu ».



Le spectateur peut croire qu'il lui est possible de contrôler la machine, à condition de trouver les gestes qui correspondent aux lettres qu'il veut proposer. Cependant aucune lettre n'est associée à un geste particulier : la progression du mot ou du pendu est aléatoire.

Les mots formés par le pendu appartiennent aux champs lexicaux du pouvoir et de l'illusion. Ils font référence à la situation du spectateur, qui est manipulé par l'installation. Le pendu questionne ainsi les rapports de contrôle.

## PROGRAMME UNIVERSITE DE LAVAL/ LE CUBE, PEDAGOGIE & PRODUCTION

Dans le cadre d'un programme de formation à l'Université de Laval, l'Atelier de création a accompagné durant 4 journées sur 1 mois la réalisation de 7 installations de living art.

### • GAIA PIOU, ANNE-SOPHIE MILCENT – Touch

“Touch” se présente sous la forme d'un écran, reproduisant sous forme de silhouettes la présence des spectateurs qui lui font face. Lorsque deux spectateurs sont en contact l'un de l'autre, au point de jonction de leurs silhouettes une nuée de bulles apparaît et se déploie dans les airs.

Les spectateurs sont ainsi conduits à réfléchir à la question du voisinage immédiat et de la promiscuité, notamment telle qu'elle existe dans les espaces publics et les transports en communs des citoyens. Touch met à ce contact une valeur positive, si il est conduit en conscience de la relation à l'autre impliquée.

### • SANDRINE BERGEROT, DAVID CAMUS – Echange

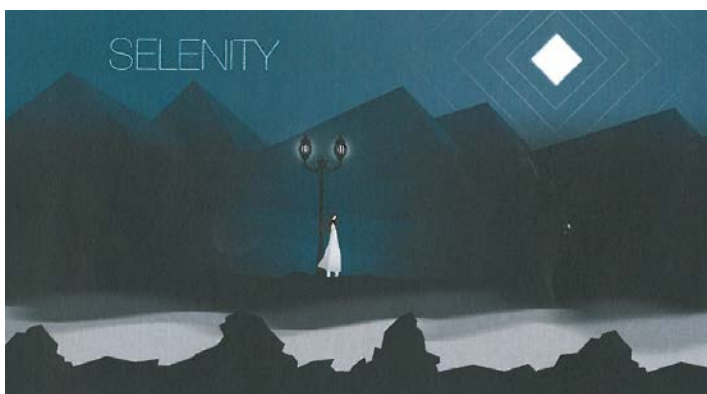


Echange présente une image dans laquelle un spectre est assis sur le sol, seul, replié sur lui-même dans une forêt sombre.

Lorsqu'un spectateur s'approche, il remarque sa présence et lève la tête de temps à autre.

Son comportement va évoluer en fonction de celui de l'utilisateur, lequel peut le faire se redresser et reprendre une attitude plus dynamique par ses propres mouvements reproduits par le spectre. Cela conduit le spectateur à projeter sur son vis-à-vis un souffle de vie, pour le ranimer.

### • GABRIEL LAMOUR, JUSTIN LECACHEUX – Selenity

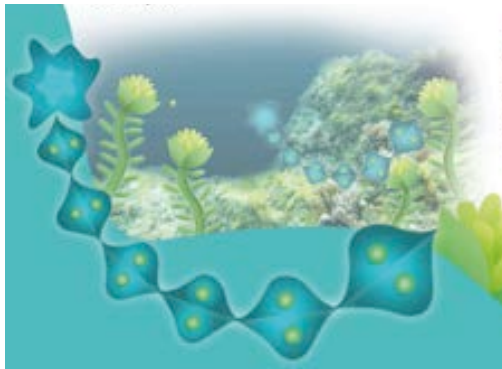


Selenity présente un personnage vulnérable, seul dans un environnement sombre et manifestement hostile, dans lequel il est seulement protégé par la lumière d'un lampadaire. La présence du spectateur le pousse à partir à l'exploration de l'univers qui l'entoure. Mais celui-ci est peuplé de créatures qui cherchent à le tuer. Selenity n'est protégé que par le regard du spectateur, qui se manifeste par un halo de lumière

l'entourant. Si le spectateur l'abandonne, Selenity sera tué par les créatures. Le spectateur doit rester avec lui jusqu'à ce qu'il ai pu rejoindre le prochain lampadaire, où il sera en sécurité.

L'installation évoque ainsi l'idée que notre responsabilité est engagée dans les actions que nous déclenchons chez ceux que nous côtoyons.

#### • CAROLE BATTAREL, SARRA MAMLOUK-SANCHEZ– Seaweed



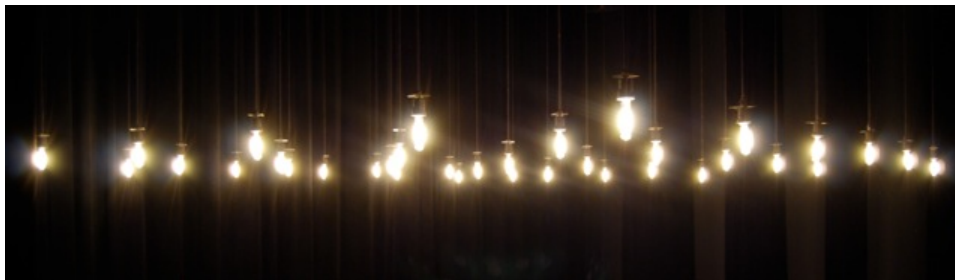
Seaweed est une installation qui se présente sous la forme de l'image d'un univers aquatique végétal. Celui-ci produit des petites particules flottant dans l'eau, et qui sont happées par les algues pour se nourrir.

Lorsqu'un spectateur s'approche et tend ses mains vers cet univers, celles-ci sont détectées et provoquent la naissance d'une petite algue évoluant au gré de ses mouvements. Le spectateur peut faire se développer son algue

en happant à son tour les petites particules de nourriture. Mais le faisant, s'il développe effectivement son algue, il provoque la famine des autres occupants du bassin, qui risque d'en mourir. Il lui faudra atteindre un niveau de vie suffisant pour finalement être capable d'un échange direct avec les autres algues. Celles-ci pourront alors accéder à un niveau de vie supérieur, ce qui se manifestera par le changement de leur couleur du froid vers le chaud.

#### Aides à l'écriture

#### • NICOLAS VILLENAVE – Eden



Une suspension de 49 lampes à incandescence indépendantes les unes des autres, sorte de "matrice sensitive", forme un espace d'expérimentation. En agissant simplement sur la gradation et la hauteur de ces filaments particuliers on produit dans un même temps une onde sonore, de la lumière, de la chaleur et du mouvement.

#### • ISABELLE DELATOCHE - L'anthologie version 2

*Living art – Installation comportementale interactive*

En collaboration avec Telecom Paris Tech

*Soutien : Aide à l'écriture, Suivi de production*

L'Anthologie est une anthologie vivante qui investit un espace donné : établissement ou jardin public, transport en commun...

Elle se présente sous la forme de codes QR, disposés aux endroits clés, donnant

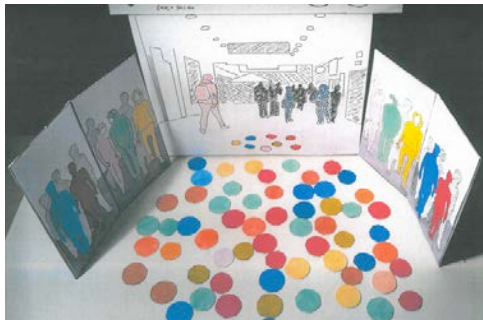
accès via les smartphones à des textes spécifiques selon le lieu et le moment du jour ou de la semaine. Ainsi, le visiteur se trouve confronté à un texte choisi par l'Anthologie, pour une proposition de lecture qui fait sens pour lui "ici et maintenant".

Les textes sont issus de la littérature contemporaine francophone. La version 2 de l'Anthologie a été développée dans le cadre d'un programme de recherche conduit par l'école d'enseignement supérieur Telecom ParisTech. Cela a permis de réaliser un nouveau développement de la base de données et du système des comportements, ainsi que d'ajouter des nouvelles fonctionnalités, comme le fait de pouvoir tracer un spectateur dans ses consultations. Ce qui permet de développer la personnalisation du comportement de l'Anthologie en fonction de chacun de ses lecteurs.

Ces nouveaux développements techniques et conceptuels ont permis à Isabelle Delatouche de réaliser une nouvelle version de l'Anthologie pour son implantation au Cube.



### • SUSANNE LARRIEU – La foule



L'installation La foule a pour objectif de socialiser les usagers des transports en commun pendant quelques instants, en cherchant à inverser chez les spectateurs l'impression de tension qu'il peut ressentir lorsqu'il est entouré par la foule.

### PASCAL WEBER – Nymphaea

Nymphéa est un ensemble de structures flottantes, qui peuvent accueillir jusqu'à 3 visiteurs. Ces derniers peuvent interagir avec elles en co-construisant une sorte de ballet dynamique, sonore et lumineux. Chacune de ces cellules immersives est reliée à une station météo située dans une zone à risque en Asie du sud-est (inondation, tempête, cataclysme divers liés au réchauffement climatique et à la montée des eaux).



### • DOMINIQUE DE SEQUIN – Jail\_R



Jail\_R est une installation qui confronte le spectateur à un triptyque. Seul, celui-ci présente le Titre Jail\_R, une image de pied enchaîné à un boulet, et un personnage en costume rayé derrière les barreaux. Lorsque le spectateur s'approche, son image est captée et son visage

vient prendre la place du personnage enfermé. Les images évoluent alors, présentant d'abord le personnage en costume rayé libéré et repoussant le spectateur, un sniper habillé de noir en position de tir, puis celui-ci de face, et enfin son pied enchaîné à un boulet. Jail\_R emporte le spectateur dans la confusion des rôles entre celui qui est enfermé, celui qui surveille, et celui qui enferme.

#### • AURELIEN VRET – Portrait-Robot

Portrait –Robot est une installation qui présente un soliloque écrit, défilant sur un écran. Le personnage qui s'exprime est un robot, tel qu'il le dit lui-même. Se qu'il est seul ou en présence d'un spectateur, le registre de son discours, mais également son humeur évolue. Celle-ci se manifeste notamment par des évolutions en temps réel de la typographie, dans ses différentes composantes que sont sa taille, sa graisse, son étroitesse...

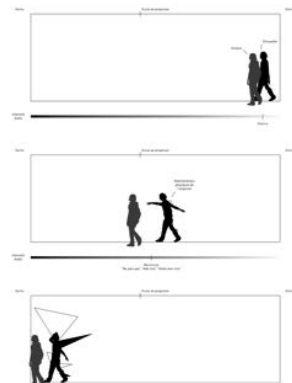


Aurélien Vret a créé spécifiquement une typographie pour Portrait-Robot.

#### • LAURA PEDRONI – Bare Witness (titre provisoire)

Il est certaines douleurs, certaines tristesses, dont nous sommes les témoins impuissants. Qu'il s'agisse d'un parfait inconnu ou de l'être qui nous est le plus proche, nous ne pouvons rien faire d'autre qu'assister à cette souffrance. Aucune de nos actions, aucune de nos paroles ne semblent pouvoir l'aider, hormis, peut-être, le simple fait d'assister à cette souffrance.

Ce sont cette inconsolable douleur et cet impuissant témoignage que Laura Pedroni cherche à faire vivre avec "Bare Witness".



#### • TANIA LEGOFF – Titre en cours

Tania Legoff veut faire jouer le spectateur avec des lignes d'écoulement d'air, leur silhouette servant d'obstacle/de profil à l'écoulement. Elle cherche à faire sentir l'invisible par le tangible.

### Résidences d'accès

#### • MARIA PORTELLES – Le bord du monde

L'installation compte quatre projections (une sur chaque mur de la salle d'exposition) et un tapis sensible utilisé comme capteur. Le tapis sera placé au milieu de la salle et aura une forme rectangulaire. Le dessus du tapis sera complété par un recouvre-référence directe à l'espace du jardin, ce qui sera renforcé par les images projetées sur les murs.



L'interactivité du dispositif est déterminée par le contact du spectateur avec la surface du tapis. Il sera divisé en 5 zones sensibles, dont 4 bords qui déclenchent des vidéos d'horizons marins. À l'intérieur du tapis les images déclenchées seront des travelings faits dans des jardins, en l'occurrence des petits jardins privés, avec des cadrages très rapprochés. S'il n'y a aucun contact avec le tapis, les projections s'arrêteront.

#### • LEA LAXTON – Synesthésie

Avec Synesthésie, Léa Laxton mène une recherche pour constituer un moteur d'expression basé sur les matières paradoxales, qui changent de consistances en fonction du système vibratoire auquel elles sont soumises. Elle peut ainsi réaliser des sculptures qui se forment et évoluent en fonction par exemple de la musique dont elles reçoivent les vibrations.



## 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

---

#### Thomas Azier - Concert audiovisuel



Hollandais installé à Berlin, Thomas Azier est la révélation électro-pop du moment. Son single *Angelene* et le clip qui l'accompagne sont déjà quasi cultes et très remarqués par la critique et le public. Peaufinant sa musique sans relâche, Thomas Azier s'est révélé avec les EP *Hylas 001* et *Hylas 002* (sorti sur son propre label Hylas Records), dont il a écrit et réalisé tous les morceaux avec l'aide de Robin Hunt (co-producteur et sound designer). Le son épique de Thomas Azier est tout à la fois nostalgique et très actuel, reliant les mondes de l'analogique et du digital avec une remarquable justesse. La partie visuelle du concert de Thomas Azier a été réalisée par le collectif We are Chopchop (Daniel Franke et Sander Houtkruijer) et a fait l'objet d'une résidence de création au Cube en mai 2013. Concert en co-production avec Junzi Arts

#### Regards de la compagnie IKB - Spectacle multimédia

Situé dans le monde de l'enfance et de l'adolescence, ce solo mêle corps, texte et chants au cœur d'un dispositif scénographique et plastique intégrant lumière, objets, son et image animée. En douze tableaux, le spectateur suit l'évolution de l'Enfant, de sa naissance au monde à son éveil dans sa vie d'adulte. Au fil de sa construction, l'Enfant nous livre ses émotions, ses sensations. Il grandit, se confronte, fuit... rêve à une société utopique... une nouvelle République où le hors-norme serait la norme... Et pourquoi pas ?

*« Cette pièce est un manifeste pour la différence, une révolte contre tout ce qu'on m'a appris à être et à paraître. Regards révèle le monologue intime et silencieux qui s'est écrit au fil de ma construction, tout ce que je n'ai pu dire, gardé en moi. C'est une ode à être soi dans une société qui le prône mais qui ne le vit pas. C'est une partition brute, sensible, qui questionne notre altérité et renverse avec jubilation les codes pour mettre en lumière nos singularités. »*

Sévérine Fontaine, Compagnie IKB Écriture, conception & interprétation: Séverine Fontaine Objets & Espace: Arnaud Louski-Pane, Justine Macadoux Avec la complicité de Raphaël Odin, Gaspard Pinta Lumière: Bruno Sourbier Images animées: Christian Lemercier, Luc Parat Son: Sophie Berger Costume: Elsa Bourdin Direction d'acteur: Emmanuelle Michelet Travail du corps: Gilles Nicolas Diffusion: Fadhila Mas

Durée : 55 min Production : Compagnie IKB Coproductions : La Chartreuse, Villeneuve lez Avignon ; Espace Albert Camus, Bron ; Maison des métallos, Paris ; Théâtre Massalia - Friche de la Belle de Mai, Marseille ; Le Cube, Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux. Avec la participation artistique de l'ENSATT. Avec le soutien de la Région Rhône-Alpes et la DRAC (Ministère de la Culture et de la Communication) - SCAN, la Ville de Lyon, la SPEDIDAM. La Compagnie IKB bénéficie de l'aide aux équipes artistiques de la Région Rhône-Alpes. Spectacle créé en juillet 2013 dans le cadre des 40e Rencontres d'été de La Chartreuse - Festival d'Avignon.

### **Sól de la compagnie Iduun - Spectacle multimédia**



Sól est né de multiples envies d'évolutions liées au précédent spectacle du collectif. Sól se positionne en quelque sorte comme la suite de Kadâmbini, tant dans la réflexion et le travail de recherche du collectif que dans la poursuite d'une obsession tout juste effleurée dans ce dernier spectacle. Issus du milieu des arts vidéos, plastique et sonores, travailler sur cette forme de spectacle est un terrain de jeu d'expérimentations sensorielles mais bien au delà d'une installation ou d'une

performance artistique notre but et avant tout de raconter.

Pour ce faire nous souhaitons développer ce langage narratif, visuel, musical, chorégraphique et technologique pour parler de rêve et de manipulation des sens. Proposer un spectacle à la fois très vivant et technologique, en développant un univers fort, marqué et reconnaissable en même temps qu'un langage qui nous est propre, transversal, reposant sur une structure narrative complexe et exigeante. Nous souhaitons mettre en scène un voyage onirique, unique et magique en livrant un objet qui fait à la fois rêver et réfléchir...

Si Sól reprend les éléments essentiels qui font la force du spectacle précédent, à savoir une trame narrative complexe, sérielle, à la fois déstructurée et poétique, c'est pour se rapprocher encore un peu plus de cette fine frontière qui sépare cauchemar, réalité et envers du décor. Une frontière perméable, à l'image du dispositif écran / scène utilisé par le collectif dans ses créations, et qui permettra de naviguer entre espaces virtuels, espaces réels et part d'ombre de l'esprit.

### **Olivier Girouard** - performance AV

Pour la 1ère année, l'Institut français et le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) proposent aux artistes français et québécois un programme de résidences de recherche ou de création à Paris et au Québec dans le domaine des arts numériques.

Le programme de **résidences « France / Québec – arts numériques »** concerne les pratiques artistiques qui visent une exploration des diverses possibilités des arts numériques, telles que l'interactivité, l'art participatif, l'hypertexte, l'exploration sonore, le traitement de l'image fixe ou en mouvement, etc.

Deux artistes français sont accueillis au Québec pour une durée de 3 mois. Ils disposent d'un appartement et d'un atelier de travail mis à la disposition par l'une des structures partenaires : le CALQ, la SAT (Société des arts technologiques), Oboro, Sporobole et le Centre Daïmôn. Ils profitent de nombreuses possibilités de contacts professionnels pour le développement de leurs carrières.

Le Cube a accueilli Olivier Girouard en partenariat avec la Gaîté Lyrique, pour son travail de recherche sur la création d'un livre musique inspiré d'anciennes cartes postales.

---

## VALORISATION DES ŒUVRES : LE CATALOGUE EN LIGNE

---

La valorisation des œuvres co-produites et soutenues par Le Cube est disponible sur [www.lecube.com](http://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](http://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 2013

---

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

### MATERIEL

- Raspberry pi : Linux, windows pour la synchronisation du son
- Capteurs : télémètre, communication infrarouge et radio
- Logitech Webcam C170, Logitech HD Webcam C310
- Tablette sous iOS (ipad) et Android

### LOGICIEL

- Prise en main de PureData, MaxMSP
- OpenCV (bibliothèque)

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

---

## DEVELOPPEMENTS GENERIQUES EN 2013

---

### DEVELOPPEMENT DE BOUCAM - VERSION 2

Il s'agit d'un logiciel créé par le directeur technique de l'atelier du Cube, afin de détecter des visages et des mouvements sur la vision d'une webcam. Il envoie des informations sur les visages, leur nombre, leur taille, la quantité de mouvement à la caméra, qui peuvent être utilisées et manipulées dans d'autres programmes.

(Ex : Geminis, A Distance, Monades)

Le logiciel a été retravaillé pour obtenir une meilleure compatibilité avec les caméras actuelles, afin de permettre l'intégration de la dernière version OpenCv.

Cette version 2 permettra notamment de s'adapter aux systèmes Os, Linux, PureData, MaxMsp

## PRISE EN MAIN DE QT CREATOR :

Il s'agit d'une *interface de programmation applicative* (API) orientée objet et développée en C++. Elle offre des composants d'interface graphique, d'accès aux données, de connexions réseaux, de gestion des fils d'exécution, d'analyse XML, etc.

Qt permet la portabilité des applications qui n'utilisent que ses composants par simple recompilation du code source. Les environnements supportés sont les Unix, Wayland, Windows, Mac OS X et également Tizen. Le fait d'être une bibliothèque logicielle multiplate-forme attire un grand nombre de personnes qui ont donc l'occasion de diffuser leurs programmes sur les principaux OS existants.

Qt supporte des bindings avec plus d'une dizaine de langages autres que le C++, comme Java, Python, Ruby, Ada, C#, Pascal, Perl, Common Lisp, etc.

---

## 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 :



### **Lyon City Design** - 14 au 17 mars 2013

*Corps complices* de Catherine Langlade

*Le jardin des amours* de Florent Aziosmanoff

*L'Anthologie* d'Isabelle Delatouche

Arbréole de Laetitia Favart

### **Festival Les Bouillants** - 28 mars - 5 avril 2013

*Fantôme(s)* de Vincent Lévy dans 3 gares de Rennes, Saint-Brieuc et Brest

Puis du 7 avril - 9 juin 2013 à Vern-sur-Seiche à la Laiterie

### **Galerie Vanessa Quang** - 12 mai - 23 juin 2013

*Le Dormeur* de Michaël Cros

### **Exposition à l'Espace Icare** - 27 mai au 10 juin (Issy-les-Mouineaux)

*Electricité* d'Audrey Del Piccolo

*Le Pendu* d'Alexandra Slattery

*Alchimie* de Gaëlle Sidawy

**Rev'Art, Rev'Art – biennale d'art contemporain** - 28 mai - 14 juin 2013 (Bezons)  
*Ellipse Temporelle* réalisé par des Bezonnais dans le cadre d'un atelier dirigé par Damaris Risch

**Futur en Seine** - 13 - 16 juin 2013  
*Critical* de Anabela Costa

**Espace 1789** - 29 juin 2013 (Saint-Ouen)  
*Eaux* de Agnès Caffier

**20 ans de Strate Collège** - 4 juillet 2013 (Sèvres)  
*Corps complices* de Catherine Langlade  
*Le jardin des amours* de Florent Aziosmanoff  
*Arbréole* de Laetitia Favart

**La biennale d'art sacré actuel (BASA) 2013** : 26 septembre – 21 décembre (Lyon)  
*Lotus* de Hugo Verlinde

**Journée Neurosciences, Esthétique et Complexité** - 28 septembre 2013  
(Université Paris Descartes )  
*Critical* de Anabela Costa

**La science de l'Art – Fleury** : 25 – 30 novembre 2013  
*Viens Danser* de Catherine Langlade

**Auckland International Arts Festival – White Night** : 16 mars au 13 mai  
*Corps complices* de Catherine Langlade

## INTERVENTIONS EXTERIEURES

### Conférences Publiques

The Edge, Auckland, Nouvelle Zélande  
23 – 24 avril 2013, organisé par The Edge & Colab AUT (Auckland University of Technology)

5 à 7 de l'Espace  
Espace des sciences Pierre-Gilles de Gennes- Centre culturel d'éducation scientifique, 18 juin 2013, organisé par ESPCI ParisTech

Rencontres autour de l'art numérique  
Lavoir public de Lyon, 9 juillet 2013, organisé par l'association Doc Forum

### Confrontation aux Pairs

Connecting cities network

8 février 2013, Marseille, organisé par Videospread

PechaKucha#21

Grandes tables de la friche belle de mai à Marseille, 9 février 2013, organisé par Videospread

Lyon City Design

16 mars 2013, organisé par Esprit des Sens

Conférence sur la culture de l'information

BMVR-Alcazar à Marseille, 19 mars 2013, organisé par l'ADBS (Association nationale des professionnels de l'information) & la Bibliothèque de Marseille

Journées Neptunes

La Garde à Toulon, 9 avril 2013, organisé par UFR Ingémédia Sud Toulon Var

Tisch School of the Arts à Singapour, 19 avril 2013

AUT : Auckland University of Technology à Nouvelle Zélande

23 avril 2013, organisé par Colab AUT & The Edge

FLUPA UX-Day 2013

MAS Paris (Maison des Associations de Solidarité)

Organisé par l'association FLUPA (France-Luxembourg User Experience Professionals Association), 14 juin 2013

## **Formations Récurrentes**

Strate Collège Ecole Supérieure de Design Industriel à Sèvres

Workshop living design - 11-15 février 2013

Université Paris 8 ATI (Art et Technologie de l'Image)

Licence et Master1

½ journée, Conférence - 14 février 2013

Les ARCADES, Issy-les-Moulineaux

Classe préparatoire aux Ecoles Supérieures d'Art - 25 février, 6 mars 2013

2 journées, Conférence, Travaux Dirigés, Aide à l'écriture / Production

Médiathèque de Bezons

Workshop dans le cadre de l'atelier de Damaris Risch le 22 mars 2013

Université Paris 8 Ecole Doctorale ESTA (Esthétique, Sciences et Technologie des Arts) - Master2 et Thèses

½ journée, Conférence - 5 avril 2013

Le Cube

Présentation du living art aux étudiants du Master2 recherche ICI Parcours Design d'interaction de l'ENSAM (Ecole Nationale Supérieure des Arts et Métiers) ParisTech

1 journée, Conférence et Travaux Dirigés - 22 novembre 2013

Strate Collège, Ecole Supérieure de Design Industriel à Sèvres  
3<sup>ème</sup> année  
½ journée Conférence - Présentation du living art - 12 décembre 2013

UCO-Laval (Université Catholique de l'Ouest)  
ESCIN (Ecole supérieure de création interactive numérique) à Laval  
Présentation du living art aux étudiants de Licence pro et Master1  
4 journées, Conférence et Workshop. (PIAPe) 28,29 novembre et 13,20 décembre

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne  
Master2 MMI (Master Multimédia Interactif)  
1/2 journée, Conférence

LISAA Paris (L'Institut Supérieur des Arts Appliqués)  
3<sup>ème</sup> cycle, Master 2 Conception Web et Motion Design  
½ journée, Conférence

## 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.

---

### AUKLAND

---

Présentation en Nouvelle Zélande de l'œuvre *Corps complices* de Catherine Langlade au **Auckland International Arts Festival – White Night** du 16 mars au 13 mai 2013.

Invitation à intervenir en conférence à la Auckland University of Technology, les 23 et 24 avril 2013, événement organisé par The Edge & Colab AUT.

---

### SINGAPOR

---

Invitation à intervenir à la Tisch School of the Arts à Singapour, le 19 avril 2013.

## 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 2013, 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...).

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.

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 deux séances : les 3 avril et 6 novembre en 2013.

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'existence<sup>1</sup>.

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 ; **Carol-Ann Braun**, plasticienne, artiste numérique ; **Benoit Drouillat**, designer interactif et directeur du département objets et systèmes interactifs de Strate Collège ; **Olivier Bouet**, enseignant chercheur à l'Ecole d'architecture de Paris 7 ; **Ioana Ocnarescu**, Chercheur et Enseignante à Strate Collège

---

## 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.

---

<sup>1</sup> Intégralité des textes du séminaire sémiologie disponible sur le site du cube [www.lecube.com/fr/seminaire-semiologie-du-living-art\\_1755](http://www.lecube.com/fr/seminaire-semiologie-du-living-art_1755)

Le Déballage du 6 novembre avait pour thème : Réseaux sociaux et *community management*

Avec les réseaux sociaux et le *community management*, de nouveaux espaces d'expression se sont ouverts et ont été investis par des pratiques artistiques expérimentales, explorant les vecteurs fondamentaux du living art : le comportement du dispositif, la relation induite, le comportement du spectateur. Cette session du Déballage invite deux artistes à présenter leur travail sur ce territoire.

**Intervenantes :**

Carol-Ann Braun Le Bonheur Brut Collectif

<http://lebonheurbrutcollectif.org/>

et

Damaris Risch The Beloved\_ Les Biens-Aimé(e)s

<https://www.facebook.com/damaris.risch>

---

## **PARTENARIAT AVEC LA BNF**

---

La Bibliothèque nationale de France rassemble le patrimoine documentaire national, le conserve et le fait connaître. Le dépôt légal, mis en œuvre par François I<sup>er</sup>, représente la première forme d'enrichissement des collections de la Bibliothèque nationale de France. Dans le cadre de sa mission de conservation du patrimoine sous toutes ses formes, la Bibliothèque nationale de France met en œuvre une politique de préservation qui s'applique également à ses collections numériques.

Le système et l'organisation mis en place pour assurer la préservation doivent s'accompagner de choix sur les documents numériques eux-mêmes. La pérennisation ne porte pas uniquement sur des questions d'organisation et de stratégie, de formats de fichiers ou des supports sur lesquels enregistrer l'information. Il s'agit également de décrire le document numérique pour assurer sa traçabilité et connaître : son identifiant, et le contenu intellectuel auquel il correspond ; quel(s) est (sont) le(s) fichier(s) qui le compose(nt), et leurs caractéristiques techniques ; quelles sont sa structure et son organisation, en particulier lorsqu'il est constitué de plusieurs fichiers ; le contexte dans lequel il a été produit ou reçu à la BNF ; l'historique des opérations effectuées sur le document, ainsi que les agents (humains ou logiciels) qui les ont réalisées

### **Etapes du partenariat**

En 2012, la Bibliothèque Nationale de France a interrogé le Cube sur l'opportunité de mettre en place un dépôt légal des œuvres produites au Pôle création. Ce dépôt légal s'accompagnant d'une conservation et d'une mise à disposition du public pour consultation. Le Cube a répondu favorablement sur le principe de cette démarche.

Courant 2013, la BNF a réalisé une expérimentation en vue de la réalisation d'un « Paquet d'archive », qui désigne l'ensemble des éléments nécessaire à l'archivage

d'une œuvre, notamment numérique. En effet, dans ce cas, il faut conserver le fichier de l'œuvre elle-même, mais également tout l'environnement logiciel et matériel qui permet de la faire fonctionner. Ce qui suppose notamment de conserver le logiciel ou le player qui permet de jouer le fichier de l'œuvre, les drivers éventuellement nécessaire pour piloter par exemple les capteurs (webcam...), le système d'exploitation qui soutien l'ensemble, et les matériels informatiques correspondant. L'œuvre qui a fait l'objet de ce premier Paquet d'archive est A distance de Damaris Risch, créée en 2005.

Dans les réflexions préparatoires, il a été déterminé que si une telle solution pouvait permettre une conservation de l'œuvre à l'horizon de quelques décennies, cela n'en garantissait pas pour autant une conservation véritablement pérenne. La recommandation des experts dans ce domaine, et notamment au travers des travaux de la Fondation Langlois à Montréal, préconise d'accompagner cette conservation d'une description minutieuse de l'œuvre. Celle-ci permettant de re-produire l'œuvre dans le futur, avec les moyens et technologies de l'époque concernée.

Afin de garantir qu'une telle description est la plus fidèle possible, il convient alors de la réaliser en utilisant le système conceptuel général qui en a guidé la création. Par exemple, une œuvre cinématographique doit être décrite en suivant la structure de son « découpage technique », qui est l'outil conceptuel central définissant sa réalisation. Ainsi, concernant les œuvres de living art, convient-il d'utiliser le langage formel général qui est utilisé pour leur conception et leur description.

### **Missions du partenariat**

Contribution à l'élaboration du *langage formel* permettant de décrire les œuvres de living art et apparentées, en se basant notamment sur la matière des séminaires de recherche du Living Art Lab. Cette formalisation renforçant la structure fondamentale du système conceptuel utilisé pour la création des œuvres.

Elaboration de la nomenclature et de la grille conceptuelle permettant la description systémique d'une œuvre de living art et des œuvres apparentées.

Application de la grille à un certain nombre d'œuvres, jusqu'à sa stabilisation, puis mise à disposition de la BNF de l'outil conceptuel.

Organisation d'une journée annuelle d'étude sur ce sujet, en collaboration avec les partenaires du programme.

La mission est réalisée au Cube, au Living Art Lab, supervisée par un conservateur de la BNF et en relation avec le l'Ecole Doctorale ESTA (Esthétique Science et Technologies des Arts) de l'Université Paris 8.

## **PERSPECTIVES 2014**

En 2014, 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 12 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.

---

### **LIVING ART LAB**

---

La première session du séminaire Living Art aura lieu en mai 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.

Les réunions pédagogiques vont également se poursuivre sur 2013 sur la base d'une réunion tous les trimestres.

---

### **PARTENARIAT AVEC LA BNF**

---

Le Cube et la BNF projettent de mettre en place courant 2014 un partenariat, qui permettrait de conduire ensemble l'élaboration d'une nomenclature et d'une grille de description, issues du système théorique du living art. Cette mission serait confiée à Céline Thomas suivant une Thèse de doctorat à l'EDESTA de l'université Paris8.

---

## ATELIER MIX MEDIA

---

Artistes envisagés en 2014:

- Ooo-ya-tsu de Qubogas - Performance audiovisuelle
- L'Androïde [HU#1] d'Aurélia Ivan - Spectacle multimédia
- Zaza Bizar de Nadia Nakhlé - Spectacle multimédia
- Double Jack de Thierry Micouin - Danse multimédia
- Triangles irascibles de Yro - Performance AV

- Résidence croisé France/Québec :

organisée par le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) et l'Institut français, en partenariat avec Le Cube, la Gaîté lyrique, Zinc Friche belle de Mai, OBORO, la SAT, Sporobole

# 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](http://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 Haigueré, 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 JD<sup>2</sup> 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 ». Gayané Ardouvan du site Knowtex intervient en fin d'émission pour restituer les réactions d'internautes et des twittos pendant l'émission. Enfin, Marie-Anne Mariot, psychologue et clinicienne a rejoint l'équipe fin 2013.

Le partenariat spécial mis en place avec Knowtex pour animer les communautés Web et le live-tweet de l'émission s'est prolongé.

La fréquentation est en constante augmentation, moyennant à 1.000 spectateurs live par émissions. Et il faut signaler 21.300 visionnages pour l'émission avec Etienne Klein relayé par la communauté scientifique « Transdifférenciation » sur Youtube.

### Cinq émissions ont eu lieu en 2013 :

**François Taddei** – Ingénieur, généticien, directeur Inserm et création du Centre de Recherche Interdisciplinaire (CRI).

Jeudi 28 février

**Mercedes Erra** – Fondatrice de BETC Euro RSCG, présidente de Havas Worldwide

Jeudi 4 avril

**Emission spéciale 3 ans avec Joël de Rosnay** – Scientifique, spécialiste des TIC, parrain de l'émission

Mardi 18 juin

**Luc Ferry** – philosophe

Mardi 29 octobre / Emission annulée

**André Brahic** – astronome, physicien, astrophysicien

Jeudi 7 novembre

**Muriel de Saint-Sauveur** – Directrice de la diversité du groupe Mazars

Jeudi 19 décembre



RDV du Futur avec André Brahic

---

## LES MATINALES DE L'INNOVATION

---

Organisées dans le cadre du réseau des acteurs de l'innovation, So Digital, les Matinales de l'Innovation de Grand Paris Seine Ouest proposent aux entreprises innovantes un rendez-vous régulier pour échanger, coopérer et partager. Lancées avec le soutien du département des Hauts-de-Seine et de l'Agence Régionale de Développement Paris-Ile-de-France, elles ont pour objectifs de mettre l'innovation en réseau et de favoriser les rencontres entre jeunes pousses, grandes entreprises, institutions et financeurs potentiels.

### L'ÈRE DU POST PC

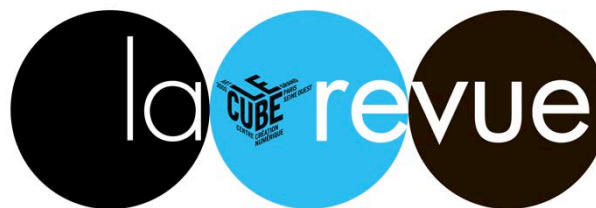
JEUDI 31 JANVIER 8H - 10H30

Cette Matinale de l'Innovation était consacrée à la manière dont Windows 8 va révolutionner nos modes de travail et nous préparer à l'ère du post PC. Une nouvelle ère, celle de l'après-PC, s'ouvre avec la convergence du design et de la fonctionnalité, de la mobilité et de la performance, des logiciels de bureau et de son univers personnel. Micro-ordinateurs, portables, tablettes, smartphones, téléviseurs, consoles de jeux... notre bureau se déplacera-t-il avec nous ?



## LA REVUE DU CUBE : FREQUENTATION RECORD !

En octobre 2011, Le Cube a lancé le 1<sup>er</sup> numéro de sa revue en ligne entièrement bilingue : La Revue du Cube ([www.cuberevue.com](http://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.

Le succès de la Revue du Cube ne se dément pas avec des chiffres de fréquentation record en 2013 : 57.450 lecteurs-internautes uniques (contre 16.000 en 2012) représentant 141.000 visites (contre 41.000 en 2012) et plus de 400.000 pages vues (contre 200.000 en 2012). Les chiffres de fréquentation ont plus que triplé ! Rien qu'en novembre 2013 pour la lancement du 5<sup>e</sup> numéro, la Revue du Cube a enregistré quasiment 39.000 visites (soit pour la 1<sup>ère</sup> fois plus que le site du Cube). Ces chiffres sont impressionnants pour ce type de média.

De plus en plus de contributeurs souhaitent y participer et des invités exceptionnels ont accepté d'écrire dans la Revue.

La nouveauté 2013 a été la création d'une nouvelle rubrique « Presque Fiction », sorte de mini-fiction que les contributeurs peuvent écrire en lien avec la thématique.

---

### LA REVUE DU CUBE #4 « APRÈS L'HUMAIN »

---

#### Sortie Avril 2013

Les technologies intelligentes offrent toujours plus de pouvoirs aux individus connectés, dans une relation aussi prometteuse qu'ambivalente avec les technologies. Augmenté de capacités et de pouvoirs sans précédents, l'Homme a entamé une nouvelle étape de son évolution... Mais vers quelle humanité ? C'est à cette question que les auteurs de ce 4<sup>e</sup> numéro de La Revue du Cube se proposent de répondre et d'échanger avec les lecteurs.

#### Les contributeurs :

##### Rubrique "Perspectives"

**Laurent Alexandre**, neurobiologiste, fondateur du site Doctissimo / « Transhumain oui. Posthumain Non. »

**Jean-Michel Besnier**, professeur de philosophie (Paris Sorbonne), auteur « Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous ? / La Révolution numérique : une imposture ? »

**Francis Demoz**, journaliste et consultant / « Après l'humain ? : L'humain »

**Christophe Luxereau**, artiste numérique / « Future, no Future. »

**Éric Sadin**, écrivain, théoricien, concepteur de dispositifs multimédias / « La condition anthrobologique »

### Rubrique "Point de vue"

**Sylvie Allouche**, philosophe / « Du silex au smartphone : pour un kit de survie de l'humanité »

**Franck Ancel**, artiste, théoricien, scénographe / « 3.000 signes après 3.000 ans »

**Hervé Azoulay**, ingénieur en théorie des systèmes, auteur et entrepreneur / « Post-Humanisme »

**Jean-Jacques Birgé**, compositeur, réalisateur, designer sonore, auteur multimédia / « Genèse de l'Astre »

**Philippe Cayol**, journaliste, traducteur, enseignant et éditeur / « La main ouverte et le poing fermé »

**Pierre de la Coste**, écrivain, journaliste, spécialiste des TIC / « Après l'humain, le divin ? »

**Michel Jaffrennou**, artiste multimédia / « Après l'humain, les Auras de nos smartphones »

**Etienne Krieger**, créateur d'entreprises innovantes / « La résistible ascension des golems numériques »

**Marie-Anne Mariot**, psychologue clinicienne – psychothérapeute / « Pour un néo post-humain »

**Gloria Origgi**, philosophe, écrivaine, chercheuse au CNRS / « La nostalgie de Leonardo »

**Dominique Sciamma**, directeur de la recherche, Strate College / « Singulier, comme d'habitude »

**Jean-Luc Soret**, curator, directeur du festival numérique @rt Outsider / « Des lendemains qui chantent »

**Hugo Verlinde**, plasticien et artiste numérique / « Supplément d'âme »

### Rubrique "Presque Fiction"

**Étienne-Armand Amato**, enseignant chercheur / « Rapport prédictif anhumanisé »

**Olivier Auber**, chercheur, théoricien, auteur numérique / « Impossible de penser »

**Michel Authier**, mathématicien, philosophe, sociologue / « Trou blanc dans le WebMarte »

**Maxime Gueugneau**, journaliste, chef de projet Web Magazine Kibland / « Mise à jour »

**Vincent Lévy**, Artiste numérique / « L'usine pharmaceutique »

**Jacques Lombard**, anthropologue / « Un matin d'été »

**Yann Minh**, artiste multimédia et transmédia / « La petite mort de l'humanité »

**Joseph Nechvatal**, artiste numérique / « Venus©-~ñ~! °~ñ CyberX SX-univerae »

**Antoine Schmitt**, artiste plasticien et programmeur / « A l'intérieur »

### Entretien

Trois questions à **François Taddei** sur « Après l'humain ? »

Sans oublier la rubrique "le Panorama du Web" réalisée par le centre de ressource du Cube.

### Soirée de lancement :

Emission de télévision interactive autour du thème "Après l'humain ?"  
Diffusion en simultané sur [www.cuberevue.com](http://www.cuberevue.com) / [@lecubetwit](https://twitter.com/lecubetwit) / [#CubeRevue](https://www.facebook.com/CubeRevue)

Invités :

**Laurent Alexandre**, chirurgien-urologue et neurobiologiste, co-fondateur du site médical Doctissimo, auteur de l'essai "La mort de la mort".

**Jean-Michel Besnier**, docteur en sciences politiques, professeur de philosophie à l'université Paris-Sorbonne, auteur de l'essai "Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous?"

**Éric Sadin** alterne ouvrages littéraires et théoriques, ainsi que la conception de dispositifs multimédias. Son dernier ouvrage "L'Humanité Augmentée – L'administration numérique du monde" paraîtra aux éditions L'Échappée en mai 2013.

Emission préparée et présentée par Nils Aziosmanoff, président du Cube, Pierre de la Coste, écrivain spécialiste des TIC et Eloi Choplin, directeur de l'agence de communication innovante Triple-C.

---

## LA REVUE DU CUBE #5 « CRÉATIVITÉ »

---

### Sortie Novembre 2013

"Connecté au savoir planétaire et assisté par les machines qui pensent, l'homme augmente ses capacités et se libère de nombreuses tâches. Mais entre émancipation et aliénation la frontière est parfois mince, et beaucoup s'inquiètent du fait que la science va plus vite que la conscience. Face à cette accélération, comment favoriser les dynamiques d'intelligence connective et de co création du monde qui vient ?"

#### *Édito*

**Nils Aziosmanoff**, "Créativité !"

#### *Perspectives*

**Alain Caillé**, "Emancipation ou aliénation ?"

**Diana Filippova**, "De la coopération entre les hommes et les machines : pour une approche pair-à-pair de l'intelligence collective"

**Joseph Nechvatal**, «Nietzsche et le Palimpseste de l'Odyssée : "l'acte créatif, une éternelle joie du devenir"»

**Anne-Sophie Novel**, "Quel socle de valeurs pour la cocréation ?"

#### *Points de vue*

**Sylvie Allouche**, "Créativité et patrimoine"

**Étienne-Armand Amato**, "La récréation est finie : marche ou crée !"

**Franck Ancel**, "Ministère de la Culture et Communication"

**Michel Authier**, «Une invention parmi d'autres : "Les arbres de connaissances"»

**Jean-Jacques Birgé**, "L'humain d'abord"

**Simon Borel**, "Les réseaux : entre émancipation et aliénation"

**Nicolas Dehorter**, "Faire confiance à l'intelligence collective"

**Pierre de la Coste**, "Sommes nous plus créatifs que nos ancêtres ?"

**Etienne Krieger**, "Allier capital et créativité : la révolution du financement participatif"

**Eric Legale**, "L'intelligence d'une ville reposera de plus en plus sur ses habitants"

**Marie-Anne Mariot**, "Le courage d'être créatif"

**Dominique Sciamma**, "La 5ème Internationale"

**Serge Tisseron**, "Le robot, l'homme, et son obscur désir pour l'objet"

**Hugo Verlinde**, "L'âge d'or de l'art numérique"

*(Presque) Fictions*

**Olivier Auber**, "GNUisez-les tous !"

**Philippe Chollet**, "L.Brin s'est suicidé, mais *il* n'est pas mort"

**Michel Jaffrennou**, "Bug à la ferme de la *Big Data*"

**Vincent Lévy**, "Les A. et les non-A."

**Jacques Lombard**, "Lettre à Louise"

**Yann Minh**, "Science de la conscience"

**Clément Vidal**, "Une journée en 2060"

*Entretien*

Nils Aziosmanoff s'entretient avec **Patrick Viveret**, économiste, philosophe, essayiste altermondialiste, contributeur régulier dans "Le Monde Diplomatique".

**Soirée de lancement :**

Mardi 19 novembre de 19h30 à 20h30, a eu lieu l'émission de lancement de ce numéro 5 avec **Vincent Ricordeau** (fondateur de KissKissBankBank), **Diana Filippova** (connector à Ouishare) et **Jean-Jacque Birgé** (artiste pluri-médias), ainsi que Michel Jaffrennou (artiste numérique) et Marie-Anne Mariot (psychologue). Une émission de télévision interactive présentée par Éloi Choplin et Nils Aziosmanoff avec la collaboration de Pierre de la Coste.

---

## LE 1<sup>ER</sup> EBOOK DE LA REVUE : EMPATHIE, UTOPIE, CONFIANCE ÉDITORIALE

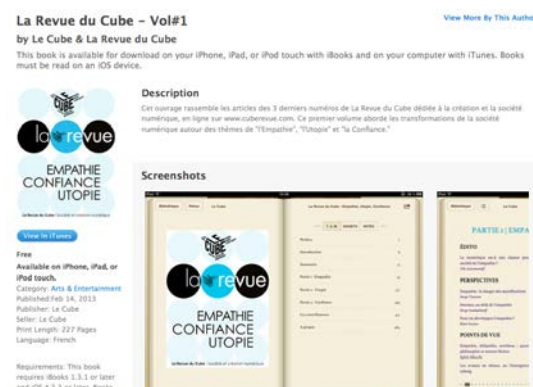
---

En février 2013, Le Cube a lancé son **1<sup>er</sup> ebook** qui rassemble les articles des 3 premiers numéros de La Revue du Cube dédiée à la création et la société numérique. Ce premier volume aborde ainsi les transformations de la société numérique autour des thèmes de l'Empathie, l'Utopie et la Confiance.

Préfacé par **Jacques Attali**, cet ebook réunit 40 contributeurs et une soixantaine d'articles (près de 400 pages). Il est téléchargeable gratuitement.

Ce 1<sup>er</sup> volume de l'ebook a été téléchargé plus de 3.000 fois via le site de la Revue, dont 430 téléchargements sur l'apple store.

**Canal de diffusion :** cuberevue.com, Apple Store, Google Play (format ipub et .mobi pour liseuses )



# LA COMMUNICATION

## Les supports, les médias et la coordination éditoriale

La communication 2013 du Cube a été marquée par l'organisation de la 1<sup>ère</sup> édition du Prix Cube et la très bonne couverture médiatique qui en a découlé grâce notamment au plan média imaginé avec une économie de moyen habituelle.

Par ailleurs, en 2013 Le Cube confirme sa stratégie d'éditorialisation de la communication qui, associée au dispositif existant, permet de développer la notoriété publique du Cube 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 Revue du Cube notamment signe une nette progression de son trafic (de ses « internautes-lecteur ») et de sa « zone d'influence ».

Enfin, de nouveaux partenariats médias ont été conclus, notamment avec une chaîne de télévision de la TNT (Numéro 23) et le « mook » We Demain, en lien avec la réflexion menée par Le Cube sur 'le monde qui vient'.

## LA COMMUNICATION PRINT

### LES PROGRAMMES DE SAISON

En septembre 2013, les nouveaux programmes print du Cube ont vu leur maquette évoluer, en combinant une logique de clarté de l'information avec l'exigence graphique qui guide Le Cube depuis son origine.

Le programme des activités 2013-2014 adopte un format 15 x 20 cm et un papier Maine Gloss 115gr, avec toujours le même souci d'une maquette graphique créative et très claire pour l'utilisateur. Ce programme est complété par un calendrier des ateliers détaillé avec date et heure des activités.

Le programme des événements artistiques passe à un format plus grand (16 x 24cm), plus proche d'un esprit « petit journal » avec un événement par page. Il gagne en lisibilité mais devient moins pratique pour sa diffusion dans les lieux de dépôt.



La diffusion des programmes est toujours assurée par un spécialiste du street marketing (street Dispatch). Ils 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.

L'Happy Cube Day 2013

Chaque année en septembre, Happy Cube Day est un moment fort pour la communication du Cube qui permet de s'adresser aux différents publics du Cube (du « spécialiste » au « très grand public » en passant par la cible locale). A cette occasion, un plan de communication est spécialement mis en place, avec notamment l'édition des supports print réalisés par des graphistes différents à chaque édition.



En 2013, l'identité graphique de l'Happy Cube Day a été confiée à Kenjy Bourgeois, jeune graphiste issue de la promo 2013 de l'Ecole des Gobelins (en lien avec l'exposition « Out the box, Les Gobelins s'exposent au Cube » qui s'est tenue en septembre 2013). Un flyer tiré à 21.000 exemplaire a été édités et distribués dans 10.000 boîtes aux lettres à proximité du Cube (via un service de La Poste), et 10.000 autre flyers ont été déposés dans les lieux en Ile-de-France via Street Dispatch. Un carton d'invitation a été conçu spécialement et envoyé au fichier ART3000 (7.000 contacts).



un

**Pierre-Christophe Baquet**  
Président de Grand Paris Seine Ouest  
Maire de Boulogne-Billancourt

**André Santini**  
Ancien ministre  
Vice-président de Grand Paris Seine Ouest  
Député-maire d'Issy-les-Moulineaux

**Jean-Jacques Guillet**  
Vice-président de Grand Paris Seine Ouest  
Député à la Chambre et au Développement numérique  
Député-maire de Chaville

**Nils Aitmannen**  
Président du Cube

**Stéphanie Froysser-Ripert**  
Directrice du Cube

ont le plaisir de vous inviter à la journée

**HAPPY CUBE DAY**  
L'évènement artistique, créatif et festif du Cube

**SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2013 À PARTIR DE 14H**  
COCTAIL À 19H

Verrouillage de l'inscription  
**Out of the box : Gobelins, l'école de l'image**  
Graphisme, motion design, animation 3D, photographies, projets multimédia de la promo 2013  
Exposition jusqu'au samedi 11 janvier 2014

Installations numériques :  
**"In the wood"** de Camille Scherrer  
**"Dyckoper"**, **"Akusry"** et **"Dyckoper"** d'Avika Production (Sat), Vro, Jesse Lucas  
Prototypes des étudiants des Gobelins (7<sup>ème</sup> année Conception et Réalisation Multimédia)

Workshop et performance d'animations : **"Tagbor"** de Matthias Fritz, **"4 iPads Show"** de GILL

Ateliers numériques (jeune public (6 à 6 ans) de 14h à 19h)  
Concert audiovisuel à 21h : **Thomas Azier**

**LE CUBE**  
20 cours Saint-Vincent - 92130 Issy-les-Moulineaux  
T. 01 55 88 3000 / contact@CUBE000.com / www.cube000.com

Créé en 2003 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube est un centre d'art et de création numérique  
à la renommée internationale et internationale. Il est géré et animé par l'association ART3000.  
Le Cube est membre du pôle de compétence Cap 2012.

Partenaires officiels : Ministère de la Culture et de la Communication, Conseil Départemental d'Ile-de-France, Conseil Général des Hauts-de-Seine  
Avec le soutien institutionnel des Ateliers de l'Image (GILL), The Online Picture Production

Partenaires médias : L'Espresso, Le Monde, Le Figaro, L'Express, Météo, France 2, France Inter, France 3, France 4, France 5, France 6, France 7, France 8, France 9, France 10, France 11, France 12, France 13, France 14, France 15, France 16, France 17, France 18, France 19, France 20, France 21, France 24, France 25, France 26, France 27, France 28, France 29, France 30, France 31, France 32, France 33, France 34, France 35, France 36, France 37, France 38, France 39, France 40, France 41, France 42, France 43, France 44, France 45, France 46, France 47, France 48, France 49, France 50, France 51, France 52, France 53, France 54, France 55, France 56, France 57, France 58, France 59, France 60, France 61, France 62, France 63, France 64, France 65, France 66, France 67, France 68, France 69, France 70, France 71, France 72, France 73, France 74, France 75, France 76, France 77, France 78, France 79, France 80, France 81, France 82, France 83, France 84, France 85, France 86, France 87, France 88, France 89, France 90, France 91, France 92, France 93, France 94, France 95, France 96, France 97, France 98, France 99, France 100.



L'identité graphique de l'exposition précédente (Nostalgie du réel) a été conçue par l'artiste Hugo Arcier dont c'était sa première exposition personnelle.

## RECAPITULATIF PUBLICATIONS :

- **Un programme annuel** des activités tiré à 14.000 exemplaires
- **Deux programmes trimestriels des événements artistiques** dont un tiré à 20.000 (janvier-juillet) et le deuxième à 17.000 exemplaires (septembre-décembre)
- **Deux invitations** : 1 pour l'exposition « Nostalgie du réel/Hugo Arcier » (9.000 ex), 1 pour l'Happy Cube Day 2014 (9.000 ex)
- **Deux affiches, guides des expositions** « Nostalgie du réel/Hugo Arcier» (3.000 ex) et « Out of the Box – L'école des Gobelins s'expose au Cube», (2.000 ex) tous deux diffusés sur place.
- **1 Flyer** pour l'Happy Cube Day 2013 tiré à 21.000 exemplaires dont 10.000 ont été diffusés à Paris, 500 à GPSO, 10.000 en boitage direct dans les foyers alentour du Cube via le service de la Poste et 500 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**

## PRIX CUBE / SUPPORT PRINT

- 100 affiches 120 X 170 cm affichées dans GPSO
- 2.000 affiche 40 x 60 cm affichées dans Paris et GPSO
- 70.000 cart'com diffusées dans toute l'Île-de-France (Paris inclus)
- 10.000 invitations envoyées au fichier ART3000
- 4.000 catalogue de l'exposition 8 pages quadri bilingue
- signalétique, bâches extérieures et intérieures

## LA COMMUNICATION MULTIMEDIA

La communication multimédia continue d'être 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, en octobre 2013, Le Cube change de prestataire vidéo pour renforcer la qualité de ses productions audiovisuelles, enjeu stratégique majeur de sa communication en ligne.



## UNE FREQUENTATION DES SITES DU CUBE TOUJOURS EN PROGRESSION AVEC LA REVUE DU CUBE QUI TRIPLE SA FREQUENTATION !

Le Cube connaît une augmentation continue du nombre de visites sur le site du Cube avec près de 250.000 visiteurs en 2013 (contre 200.000 en 2012) et 2,3 millions de pages vues. Avec une moyenne d'environ de 20.300 visiteurs par mois (et un pic à 25.000 en septembre), lecube.com a gagné une moyenne de 3.000 visiteurs par mois, passant de 17.000 à 20.000 visiteurs par mois.

La fréquentation globale des sites du Cube additionne 480.000 visites (contre 313.000 en 2012) avec plus de 3 millions de pages vues (3 180 000).

Le succès de fréquentation de La Revue du Cube est impressionnant puisqu'il a plus que triplé par rapport à 2012, passant de 41.500 visites annuelles à 140.000 visites ! Une moyenne de 11.800 « lecteurs-internautes » consultent la Revue chaque mois. A chaque lancement, La Revue atteint des pics de fréquentation comme en novembre 2013 avec le chiffre record de 32.900 connexions soit, pour la première fois dans l'histoire du Cube, plus que le site officiel du Cube (23.600 en novembre 2013).

---

## LES RESEAUX SOCIAUX ET ANIMATION DE COMMUNAUTES

---



En 2013, Le Cube poursuit sa politique de communication sur les réseaux sociaux passant de 10.000 likes en décembre 2012 à plus de 14.000 fin 2013.

Le Cube est de plus en plus en lien avec sa communauté Facebook, lui réservant des initiatives spécifiques, des places gratuites offertes par nos partenaires, et des contenus exclusifs (coulisses d'événement, photos, vidéos...).

Le Cube a également tissé et renforcé ses liens avec des institutions culturelles extérieures pour offrir des échanges en visibilité sur les réseaux sociaux et dans les newsletter : Le Forum des Images, l'Ircam, Théâtre Sylvia Monfort ou encore le Parc de la Villette.

En parallèle, Le Cube gagne des contacts sur la plateforme Twitter passant de 4500 follower en 2012 à 7800, doublant quasiment le nombre. Il organise également et régulièrement des "Live Tweet" comme lors de l'émission de lancement de la Revue du Cube ou lors des Rendez-vous du Futur. Les autres canaux de communication tels Viméo, Youtube, dailymotion ou Flickr continuent leur progression, avec par exemple plus de 130.000 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. (une trentaine de newsletter en 2013). Des échanges de visibilité réguliers avec des structures partenaires Ircam, Forum des Images, Parc de la Villette, théâtre Sylvia Montfort...

2013 assoit 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** » et sa 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, et des live-tweet à chaque moment fort. 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 JD<sup>2</sup> 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. En 2013, une nouvelle formule a été inaugurée avec de nouveaux contributeurs réguliers.



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, Ecolo Info, Facebook, Twitter



### « La Revue du Cube »

avec Trad'online, partenaire en traduction

Axée sur la création et société numérique, la Revue du Cube, lancée en octobre 2011, 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.

En 2013, une nouvelle rubrique « Presque Fictions » a vu le jour, proposant aux contributeurs d'imaginer une mini fiction autour de la thématique.

**La Revue#4** // Thème : Après l'humain ? / Avril 2013 / Contributeurs : 28

**La Revue#5** // Thème : Créativité / Novembre 2013 / Contributeurs : 27

**Canal de diffusion :** www.cuberevue.com

## « Le 1<sup>er</sup> Ebook de la Revue : Empathie, Utopie, Confiance »

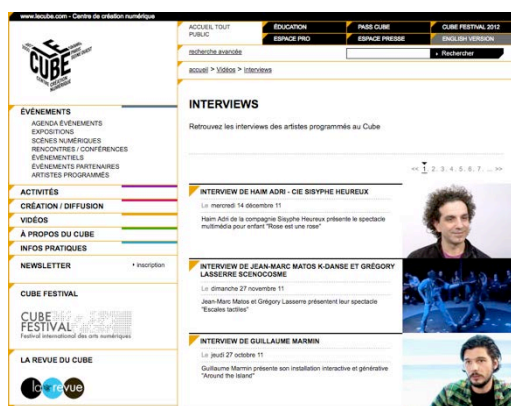
En février 2013, Le Cube a lancé son 1<sup>er</sup> ebook qui rassemble les articles des 3 premiers numéros de La Revue du Cube dédiée à la création et la société numérique. Ce premier volume aborde ainsi les transformations de la société numérique autour des thèmes de l'Empathie, l'Utopie et la Confiance.

Préfacé par **Jacques Attali**, cet ebook réunit 40 contributeurs et une soixantaine d'articles (près de 400 pages). Il est téléchargeable gratuitement.

Ce 1<sup>er</sup> volume de l'ebook a été téléchargé plus de 3.000 fois via le site de la Revue.

**Canal de diffusion** : cuberevue.com, Apple Store, Google Play (format ipub et .mobi pour liseuses )

## LES INTERVIEWS ET REPORTAGES



En 2012, Le Cube a produit et mis en ligne 31 contenus audiovisuels, comptant 18 interviews d'artistes (dont 5 pour le Prix Cube 2013), 3 trailers vidéo et 2 reportage dont un sur l'éducation numérique et l'autre sur le prix cube, un tout en image. Le Cube diffuse ses vidéos principalement sur Youtube, Dailymotion et Vimeo. En 2013, Le Cube a choisi de privilégier le canal Youtube car celui-ci est plus international et ne diffuse pas de publicités intempestives avant la lecture comme c'est la

cas sur Dailymotion.

En 2013, les vidéos du Cube comptent plus de 195.000 vues sur Dailymotion et 62.000 vues sur Youtube, soit plus de 200.000 vues 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 : le festival NémO avec 3 itv et surtout le Prix Cube avec 1 trailer, 5 interview sur 2 jours, 1 tout en image et un reportage de 6 minutes.



## Les interviews vidéos

En 2013, Le Cube a produit 18 vidéos d'interviews d'artistes, accompagnées des captations de leur création. Au total, cette rubrique constitue un corpus d'une centaine d'interviews qui sont autant de ressources pour les publics distants. Des opérations spéciales ont été mis en place le festival NémO au Cube et le Prix Cube.

**Canal de diffusion** : lecube.com, youtube, dailymotion, vimeo...

## Les reportages vidéos

2 reportages vidéo ont été réalisés en 2013 : « Carnet d'Art » 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 Issy-les-Moulineaux lors de la soirée de clôture du projet, devant les participants du projet et les élus de GPSO. Le 2<sup>e</sup> reportage retrace la 1<sup>ère</sup> édition du Prix Cube avec interviews des artistes, des organisateurs, des critiques d'art et captation live de la soirée de remise de prix...

**Canal de diffusion** : projection à Issy-les-Moulineaux, [lecube.com](http://lecube.com), youtube, dailymotion

---

## DES CONTENUS BILINGUES (FRANÇAIS/ANGLAIS)

---

Le Cube souhaite confirmer sa stratégie de rayonnement international à travers ses contenus Internet presque tous disponibles en version anglaise. Toutes les interviews vidéo d'artistes sont traduites ou vont l'être. 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.

Cependant, malgré ce partenariat, qui nous permet de bénéficier d'un prix coutant, la traduction systématique des contenus coutent cher et pour la 1<sup>ère</sup> fois depuis son lancement, la Revue du Cube#5 n'a pu être traduite dans son intégralité, et certaines vidéos ont vu leur traduction reportées sur 2014. Des pistes ont été évoquées avec notre partenaire Tradonline pour chercher une solution qui semble bien difficile.

---

## LA PRESSE ET LES PARTENAIRES MEDIA

---

---

### PRESSE : PLUS DE GRANDS MEDIAS ET DES ARTICLES DE FOND

---

Alors que l'année 2012 n'a pas bénéficié d'une « locomotive » médiatique, 2013 au contraire a été marquée par la 1<sup>ère</sup> édition du Prix Cube. Le Cube a atteint les objectifs qu'il s'était fixé concernant les retombées presse d'une tel événement.

Une centaine d'article de presse sont parus rien que sur le Prix Cube, touchant de très grands médias avec des reportages et des articles de fond dans la Matinale de France Inter, Euronews, Libération, Le Parisien, La Croix, L'Express, Télérama, etc...

Sur l'ensemble de l'année 2013, Le Cube a bénéficié de plus de 100 articles de presse écrite, des passages Tv et radio et au moins 250 citations notables sur Internet. Les articles de fond sur Le Cube continue leur progression avec de plus en plus de grands médias comme France Inter (émission « Sans déconnecter » de la Matinale), France Culture, Euronews, MCM, Numéro 23 (nouvelle chaine de la TNT), et toujours Télérama, L'Express, Le Parisien, Libération, 20Mintues ou encore Figaroscope...



PARIS HIGH-TECH ÉVÉNEMENTS TECHNO

Rendez-vous très connectés



À noter dans son agenda (électronique), votre sélection des manifestations les plus pertinentes à découvrir ces prochaines semaines.

Le 12 et le 13 mars... Les ateliers de méditation en musique d'art et de méditation musicale...

Le 14 mars... Conférence de presse de la Compagnie Nationale de Recherche et de Création...

Le 15 mars... Exposition de la galerie d'art contemporain...

Le 16 mars... Conférence de presse de la Compagnie Nationale de Recherche et de Création...

Le 17 mars... Conférence de presse de la Compagnie Nationale de Recherche et de Création...

Le 18 mars... Conférence de presse de la Compagnie Nationale de Recherche et de Création...

PLACE À GÉOPOLIS

Le géopolitologue... L'actualité internationale... Les enjeux géopolitiques...

LES PETITS VERS DE L'OPÉRA

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons.

NUMÉRIQUE Le premier prix Cube, décerné à de jeunes artistes, a été remis à Matthijs Munnik.

Les petits vers de l'opéra

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Un programme trace les nématodes et traduit leur mouvement en sons. Les nématodes sont de petits vers microscopiques...

Art numérique, vous connaissez ?

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

Un nouveau prix récompense des artistes numériques...

LES PARTENAIRES MEDIAS DU CUBE EN 2013

Les partenariats médias ont évolué en 2013 mais reste stables en nombre.

Numéro 23, chaîne de la TNT et We Demain ont rejoint les partenaires du Cube, à la place de Radio Fg et The Creators Project.

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

Paris Mêmes : 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

Knowtex : relais web, live-tweet

We Demain : relais web et futur partenariat éditorial

Numéro 23 : Focus sur la programmation avec sélection vidéo programmée à l'antenne dans l'émission « La 23<sup>e</sup> dimension » (en fonction des expositions).

PRIX CUBE 2013

Le Prix Cube a été un événement phare en communication. Le Cube s'était donné un double objectif en communication avec cette manifestation : installer le Prix Cube dans le paysage culturel français (et internationale) et obtenir de bonnes retombées presse dans les médias grand public. On peut dire que ce double objectif a été atteint. D'une part de vu « professionnel », le prix Cube a largement été relayé et a reçu un excellent écho auprès du milieu culturel. Plus de 150 artistes internationaux ont répondu à l'appel à projet, dont 50% provenant de l'étranger. En presse, Le Prix Cube a bénéficié d'une excellente couverture médiatique (en un temps très

restreint puisque les RP ont débuté en janvier pour mars 2013) avec plus d'une centaine d'articles de presse, radio, Tv et Internet.

### **Le plan de communication adapté, efficace avec une économie de moyen**

Comme toujours, il a fallu être astucieux pour développer un plan média économe mais efficace, dans un temps limité.

La conception graphique a été confiée à Alain Bourdon, jeune graphiste indépendant.

La communication print s'est composé de :

- 100 affiches 120 X 170 cm affichées dans GPSO
- 2.000 affiche 40 x 60 cm affichées dans Paris et GPSO
- 70.000 cart'com diffusées dans toute l'Ile-de-France (Paris inclus)
- 10.000 invitations envoyées au fichier ART3000
- 4.000 catalogue de l'exposition 8 pages quadri bilingue
- signalétique, bâches extérieures et intérieures

La communication multimédia s'est composé de :

- un site bilingue « one page »
- 5 interviews des nominés
- 1 reportages sur le prix cube
- 1 tout en image
- 2 trailer vidéo
- campagne sur les réseaux sociaux avec création d'une page FB, d'un Twitter

Les Relations Presse :

- Campagne RP de décembre à mars en collaboration avec un attaché de presse
- Envoi des dossier et communiqué de presse + CP bilan après l'événement
- Organisation de rdv presse privé
- Organisation de petit-déjeuner presse le matin de l'inauguration

Partenariat Médias

- Arte Actions Culturelle > 1 pleine page dans la magazine d'Arte + relais web
- A Nous Paris > 3 semaines de présence + relais web + réseau sociaux
- Télérama > 3 semaines de présence + relais web
- Kibлинд > 1 pleine page + rédactionnel + relais web
- MCD > 1 pleine page + relais web

Notons qu'en lien avec l'ensemble des pôles d'activités du Cube, la communication du Cube a développer sa stratégie éditoriale à l'occasion du Prix Cube avec le reportage sur la journée de remise de prix dans le style émission tv, sans oublié le catalogue de l'exposition.

## PERSPECTIVES 2014

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 Cube va ouvrir le chantier de réflexion sur son site internet afin de le faire évoluer.

Le pôle communication souhaite développer des éditions spécifiques, notamment autour de la Revue du Cube et des événementiels (Prix Cube).

Il coordonnera notamment un partenariat unique avec le Forum Changer d'Ere en juin 2014.