

### LE CUBE ORGANISE LA DEUXIÈME ÉDITION DU PRIX CUBE

PRIX INTERNATIONAL JEUNE CRÉATION EN ART NUMÉRIQUE
PRÉSENTATION DES 6 ŒUVRES NOMINÉES POUR LE PRIX CUBE 2014
EXPOSÉES À L'ESPACE SAINT-SAUVEUR D'ISSY-LES-MOULINEAUX

#### **LE PRIX CUBE 2014**

Après une première édition réussie, Le Cube organise la 2º édition du Prix Cube, un prix international pour la jeune création en art numérique qui met en lumière les démarches les plus emblématiques de l'art actuel. Le Prix Cube récompense une œuvre d'art numérique réalisée par un artiste de moins de 36 ans. Il lance ainsi un signal fort en matière de soutien au développement artistique en attribuant à l'artiste primé une dotation de 10.000 euros.

#### UNE EXPOSITION DU 26 AU 30 NOVEMBRE 2014 ET UN PROGRAMME D'ÉVÉNEMENTS

Les œuvres des **6 artistes en lice** pour le Prix Cube 2014 seront présentées dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux, un plateau de 600 m² situé dans une ancienne chapelle du XIX° siècle.

Pour cette 2º édition, Le Cube propose une programmation spéciale d'événements à l'Espace Saint-Sauveur : tables rondes, performances, ateliers "Découverte de l'art numérique", visites guidées augmentées... sans oublier, au Cube, un focus autour de la jeune création chinoise dans le cadre du 50º anniversaire des relations diplomatiques entre la France et la Chine.



#### SOIRÉE DE REMISE DU PRIX CUBE 2014 : MARDI 25 NOVEMBRE

Lors de cette soirée d'inauguration, un jury composé de personnalités des arts, de la culture et de professionnels du numérique, décernera le Prix Cube 2014 à l'une des six œuvres exposées. Celles-ci seront jugées pour leurs qualités artistiques, la maîtrise de leurs discours et les enjeux techniques qu'elles soulèvent.

Exposition du Prix Cube 2014 : du 26 au 30 novembre 2014 à l'Espace Saint-Sauveur | Entrée libre 4 Parvis Corentin Celton 92130 Issy-les-Moulineaux | M° Corentin Celton | www.prixcube.com

#### **ORGANISATEURS DU PRIX CUBE 2014**







RELATIONS PRESSE: Olivier Gaulon | 06 18 40 58 61 | olivier.gaulon@gmail.com CONTACT PRESSE CUBE: Rémy Hoche | 01 58 88 30 08 | remy.hoche@lecube.com

















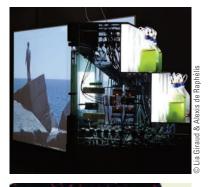


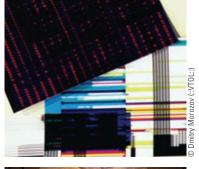


Le Cube, centre de création numérique | www.lecube.com | Créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube est un centre d'art et de création numérique de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest. Il est géré et animé par l'association ART3000. Partenaires officiels : Ministère de la Culture et de la Communication, Conseil régional d'Île-de-France, Conseil général des Hauts-de-Seine. Avec le soutien : Trad'Online. Partenaires médias : Arte Actions Culturelles, We Demain, Paris Mômes, Kiblind, A Nous Paris, Télérama.



# © Nonotak Studio









## PRIX CUBE 2014 : LES ŒUVRES DES 6 ARTISTES NOMINÉS DU 26 AU 30 NOVEMBRE À L'ESPACE SAINT-SAUVEUR D'ISSY-LES-MOULINEAUX

#### THERESA SCHUBERT | ALLEMAGNE

Bodymetries - Installation générative et interactive

A travers un dispositif génératif et interactif, *Bodymetries* propose une cartographie du corps humain adaptée à la morphologie de chacun. En temps réel, le spectateur voit apparaître sur la peau de son bras un organisme vivant qui se développe à partir de ses grains de beauté. S'inspirant des recherches de Marshall McLuhan, cette œuvre interroge le corps en tant que « laboratoire d'expériences ».

#### **NONOTAK | FRANCE-JAPON**

Daydream v.2 - Installation audiovisuelle

Daydream v.2 est une installation audiovisuelle qui tend à flouter la frontière entre l'espace virtuel et l'espace réel. C'est une exploration de l'espace, du temps et de la matière géométrique et lumineuse. Alternant distorsions, éclats, accélérations et impacts sonores, cette installation plonge le spectateur dans une architecture virtuelle qui se métamorphose au fil du temps. La superposition d'écrans translucides et la symétrie du dispositif créent une perspective hypnotique et immersive.

#### LIA GIRAUD & ALEXIS DE RAPHÉLIS | FRANCE

Immersion - Installation audiovisuelle vivante

Tel un laboratoire dans lequel le spectateur peut entrer, *Immersion* est un dispositif autonome qui évolue grâce à des échanges de flux, de captations et de régulations, pour permettre la formation d'une image-vivante. Cette image-vivante, constituée de micro-algues, interagit en temps réel avec la projection d'un film retraçant l'existence d'Hidetosho, un homme dont le destin le mènera à « devenir algue ».

#### ::VTOL:: | RUSSIE

Post Code - Installation interactive

Post Code est un dispositif interactif qui transforme les codes-barres de nos objets manufacturés en œuvre d'art abstraite. En scannant n'importe quel emballage disposant d'un code-barres, le visiteur obtient une œuvre « glitch » (esthétique du bug) au format carte postale. L'image et le son produits sont générés en temps réel à partir des chiffres codés. Le code-barres, symbole du consumérisme et de la non communication technologique, devient ici le vecteur d'une communication personnelle.

#### **NILS VÖLKER | ALLEMAGNE**

Seventeen - Installation lumineuse générative

Seventeen se donne à voir comme une œuvre vivante qui livrerait son souffle. Composée de dix-sept coussins blancs fabriqués à partir de Tyvek (matériau synthétique non-tissé), l'installation est suspendue au-dessus de la tête des visiteurs. Le mouvement ondulatoire, qui se combine à un subtil dispositif lumineux intégré, crée comme une respiration qui semble guider le visiteur dans sa déambulation contemplative.

#### **STEFAN TIEFENGRABER | AUTRICHE**

User Generated Server Destruction - Installation interactive

Avec *User Generated Server Destruction*, ce sont les visiteurs qui décident du sort de l'œuvre. En se connectant au site Internet www.ugsd.net, le public peut actionner à distance et en temps réel six marteaux en les laissant tomber lourdement sur un serveur informatique... Serveur qui abrite le site permettant d'actionner les marteaux ! Si le serveur casse, impossible de se connecter au site, et donc, de faire fonctionner l'installation. C'est un jeu masochiste dans lequel l'existence même de l'œuvre dépend du choix du spectateur d'y participer ou non.