

# PRIX CUBE

2 0 1 6

## LA JEUNE CRÉATION NUMÉRIQUE INTERNATIONALE S'EXPOSE AU PRIX CUBE DU 13 AU 17 AVRIL 2016 À ISSY-LES-MOULINEAUX



Fort du succès de ses deux premières éditions, qui ont vu récompenser l'artiste russe ::vtol :: et le néerlandais Matthijs Munnik, Le Cube organise la 3<sup>e</sup> édition du Prix Cube. Ce **prix international pour la jeune création en art numérique** met en lumière des démarches emblématiques de l'art le plus actuel.

Doté de **10 000 euros**, le Prix Cube distingue une œuvre d'art numérique de moins de 2 ans réalisée par des artistes de moins de 36 ans dans les domaines de l'interactivité, la générativité, le réseau, l'Internet ou encore la mobilité. Il confirme l'engagement du Cube pour promouvoir et soutenir le travail d'artistes émergents de la scène des arts numériques.

### PRIX CUBE | L'EXPOSITION DU 13 AU 17 AVRIL 2016

Les œuvres des **6 artistes en lice** pour le Prix Cube 2016 sont exposées au public dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux, un plateau de 600 m<sup>2</sup> situé dans une ancienne chapelle du XIX<sup>e</sup> siècle.

### PRIX CUBE | LES ÉVÉNEMENTS DU 13 AU 17 AVRIL 2016

Il se passera toujours quelque chose pendant le Prix Cube, dans le cadre de la réflexion collective menée par Le Cube sur le numérique et les transformations de la société. Les 14 et 15 avril 2016 aura lieu **Le Rendez-vous du Futur Festival** : deux jours d'émissions exceptionnelles avec de nombreux invités qui exploreront le changement à travers des regards différents et complémentaires pour s'interroger sur le monde qui vient. Au cœur de l'exposition du Prix Cube, le public est invité à assister à l'enregistrement de ces émissions, également diffusées en direct sur le web, pour permettre au plus grand nombre d'interagir. Durant toute l'exposition, Le Cube organise aussi des **rencontres**, des **visites guidées** et des **ateliers** (pour petits et grands) consacrés au numérique.

### SOIRÉE DE REMISE DU PRIX CUBE 2016 | MARDI 12 AVRIL 19H-22H (SUR INVITATION)

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 2016 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.

### PRIX CUBE 2016 | 13 AU 17 AVRIL 2016 (12H-20H) | ENTRÉE LIBRE

Espace Saint-Sauveur | 4 Parvis Corentin Celton 92130 Issy-les-Moulineaux | M° Corentin Celton | [www.prixcube.com](http://www.prixcube.com)

RELATIONS PRESSE | Olivier Gaulon | Relations presse | 06 18 40 58 61 | [olivier.gaulon@gmail.com](mailto:olivier.gaulon@gmail.com)

Rémy Hoche | Directeur communication et projets éditoriaux | Le Cube | 01 58 88 3008 | [remy.hoche@lecube.com](mailto:remy.hoche@lecube.com)

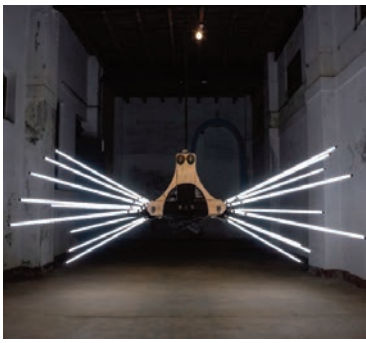


Le Cube, centre de création numérique | [www.lecube.com](http://www.lecube.com) | Créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube est un centre d'art et de création numérique de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest. Il est géré et animé par l'association ART3000. **Partenaires officiels** : Ministère de la Culture et de la Communication, Région Ile-de-France, Département des Hauts-de-Seine. **Partenaire traduction** : Trad'Online. **Avec le soutien de** : Orange. **Partenaires médias** : Arte Actions Culturelles, The Museum Channel, L'œil, Kib Lind, A Nous Paris, Télérama.



La scène du Prix Cube à l'Espace Saint-Sauveur en 2014 © Le Cube  
Ci-dessous, l'œuvre de Nonotak qui concourait pour le Prix Cube 2014 © Le Cube





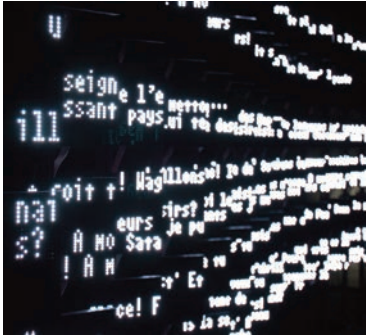
© Michael Candy

## PRIX CUBE 2016 | EXPOSITION DES ŒUVRES DES 6 ARTISTES NOMINÉS DU 13 AU 17 AVRIL 2016 À L'ESPACE SAINT-SAUVEUR D'ISSY-LES-MOULINEAUX

### MICHAEL CANDY | AUSTRALIE

#### *BIG DIPPER* (2015) - Installation cinétique

*Big Dipper* est une sculpture cinétique de lumière. Suspendue dans l'espace, elle procure une sensation hypnotique par les ondulations de ses néons blancs dont le mouvement n'est pas sans rappeler celui d'une hélice ou d'une vague. En donnant à son œuvre le nom d'une constellation – la Grande Ourse –, Michael Candy fait allusion aux origines de toute vie en se référant à la création de la matière et au voyage de la lumière à travers l'univers.

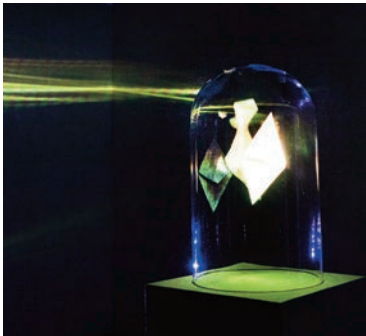


© Lukas Truniger

### LUKAS TRUNIGER | SUISSE

#### *DÉJÀ ENTENDU / AN OPERA AUTOMATON* (2015) - Installation générative

La structure du langage, à l'origine musicale, est le point de départ de cette installation qui joue avec les frontières de la perception. À l'aide d'algorithmes et de logiciels d'apprentissage, les textes et les mélodies d'opéras – inspirés par le mythe de Faust, l'épopée de la curiosité humaine et de ses limites – sont reproduits en lumière et en son dans l'espace par 102 écrans et autant de haut-parleurs. Poussé dans ses limites, ne conservant qu'une structure purement rythmique et mélodique, le langage devient abstrait. C'est sa nature organique, imitée par une machine, qui révèle la véritable poésie du numérique.



© Barthélemy Antoine-Lœff

### BARTHÉLEMY ANTOINE-LÖEFF | FRANCE

#### *LJÓS* (2014) - Installation audiovisuelle et générative

Invitation à la contemplation hypnotique et poétique, entre lumière artificielle et naturelle, *Ljós* nous renvoie à notre incapacité à maîtriser l'immatériel. Entités fragiles et mystérieuses, deux prismes lumineux évoluent dans un flux d'échanges constant et néanmoins cyclique, comme les saisons ou le passage des jours. L'énergie accumulée brûle, crépite et se matérialise sous la forme d'aurores boréales constamment renouvelées par la vidéo-projection (mapping), ici utilisée non pour produire des images, mais bien de la lumière.



© Damjan Švarc / Kapelica gallery photo archive

### SAŠA SPAČAL, MIRJAN ŠVAGELJ, ANIL PODGORNİK | SLOVÉNIE

#### *MYCONNECT* (2013) - Installation interactive

*Myconnect* propose l'expérience d'une symbiose de connexion entre l'humain, la nature et la technologie. Le spectateur devient acteur en s'allongeant dans une capsule, muni d'un casque et de capteurs corporels mesurant les variations de son rythme cardiaque. Ces données sont modulées et transmises à un univers clos de culture de mycélium (blanc de champignon) pour y produire des altérations à l'aide de résistances électriques. Ces variations génèrent à leur tour des signaux, renvoyés à la personne sous forme de vibration, de son et de lumière. Chaque cycle peut être différent selon que l'expérience est stimulante ou apaisante. Ce type d'échanges perceptifs permis par la technologie révèle combien l'être humain est partie intégrante du réseau complexe qui le lie à son environnement.



© Cedar Zhou

### I & C (CEDAR & IRIS) | CHINE

#### *SURVEILLANCE* (2014) - Installation temps réel

*Surveillance* est une performance assurée par deux poissons – Sharky (en rouge) et George (en noir) – traqués en permanence par un système informatique analysant leur vitesse et la distance qu'ils parcourent dans leur bocal. Projetées sur un écran, ces données sont combinées à celles du fil d'information d'un site d'information, réactualisées toutes les 10 secondes, et présentées sous la forme de bulles textuelles comme une succession de SMS. Avec un humour non dénué de gravité, ce curieux dispositif rend compte en temps réel d'une discussion entre deux êtres, aussi insignifiants soient-ils, autour de l'actualité du monde en marche.



© Victor S. Brigola

### VERENA FRIEDRICH | ALLEMAGNE

#### *THE LONG NOW* (2015) - Installation

Forme parfaitement sphérique dont la surface iridescente reflète le monde environnant, une bulle de savon ne reste généralement stable que quelques instants avant de s'évanouir irrémédiablement. Au regard des propriétés chimiques et physiques ainsi qu'à de récents développements scientifiques et technologiques, Verena Friedrich donne une dimension éternelle à ce symbole de la vanité, de l'éphémère et de la fragilité de la vie. Elle crée une machine qui génère une bulle de savon placée dans une chambre hermétique et réussit comme par magie à la maintenir en suspension indéfiniment.