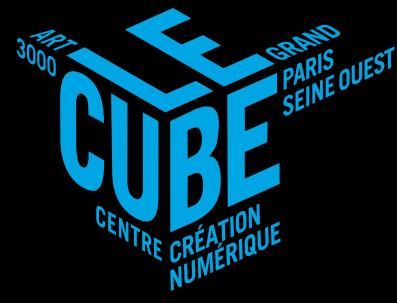


DOSSIER DE PRESSE



PRIX INTERNATIONAL JEUNE CRÉATION EN ART NUMÉRIQUE

EXPOSITION

27 / 31 MARS 2013

12H \ 20H ENTRÉE LIBRE

ESPACE SAINT-SAUVEUR
ISSY-LES-MOULINEAUX

 CORENTIN CELTON

PRIX
CUBE

2 0 1 3

WWW.PRIXCUBE.COM

Design graphique : Alain Bourdon



Île de France

2013

Culture

Communication

hauts-de-seine CONSEIL GÉNÉRAL

orange

Cart'Com 2.0

arte ACTIONS CULTURELLES

KIBLIND

mcd

ANOUS PARIS

événement

Télérama

PRIX CUBE

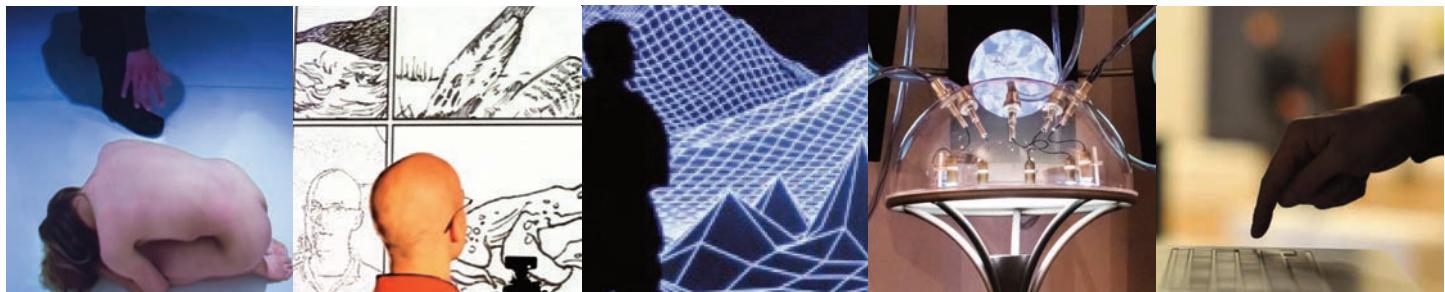
2 0 1 3

LE CUBE ORGANISE LA PREMIÈRE ÉDITION DU PRIX CUBE

PRIX INTERNATIONAL JEUNE CRÉATION EN ART NUMÉRIQUE

EXPOSITION DU MERCREDI 27 AU DIMANCHE 31 MARS 2013

ENTRÉE LIBRE (12H-20H) / SOIREE DE REMISE DE PRIX : MARDI 26 MARS (19H-21H) SUR INVITATION



Reynir HUTBER – Royaume-Uni | Nova JIANG – Nouvelle-Zélande | Joanie LEMERCIER [AntiVj] – France | Matthijs MUNNIK – Pays-Bas | Julian PALACZ – Autriche

Dès son ouverture en septembre 2001, **Le Cube** s'est engagé aux côtés des créateurs qui ont pris le risque de défricher des voies nouvelles. Pionnier en la matière, Le Cube s'est imposé sur la scène artistique nationale et internationale, comme **un lieu de référence pour l'art et la création numérique**. C'est aujourd'hui devenu l'une des principales vitrines françaises de la création numérique avec plus de 600 événements organisés, 1000 artistes programmés, des événements hors les murs en France et à l'étranger, une émission de télévision interactive "Les Rendez-vous du Futur", l'édition d'une revue en ligne (www.cuberevue.com) et un festival international d'art numérique lancé dès 2002, le Cube Festival (www.cubefestival.com).

Fidèle à sa vocation de révéler, mettre en valeur et soutenir le travail d'artistes émergents de la scène des arts numériques, **Le Cube lance 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** se déroule dans le cadre exceptionnel de l'Espace Saint-Sauveur à Issy-les-Moulineaux, un plateau de 600 m² situé dans l'ancienne chapelle du XIX^e siècle de l'hôpital Corentin-Celton. Sélectionnées par un comité d'experts parmi plus de 150 projets, les œuvres des **5 artistes nominés** y seront 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, récompensera l'un d'entre eux qui recevra **une dotation de 10.000 euros**.

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 » est présentée au Cube jusqu'au 27 juillet 2013. Le trophée Prix Cube 2013 a été réalisé avec le soutien de Sculptéo.

PRIX CUBE 2013

ESPACE SAINT-SAUVEUR

4 PARVIS CORENTIN CELTON 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX / M[°] CORENTIN CELTON

www.prixcube.com



RELATIONS PRESSE : Olivier Gaulon | 06 18 40 58 61 | olivier.gaulon@gmail.com

CONTACT PRESSE CUBE : Rémy Hoche | 01 58 88 3008 | remy.hoche@art3000.com

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 Clauquin. 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^e 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 « Créeur 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^e et XXI^e siècle, abordant plus spécifiquement la relation entre les arts, la technologie et les sciences.

PRIX CUBE

2 0 1 3

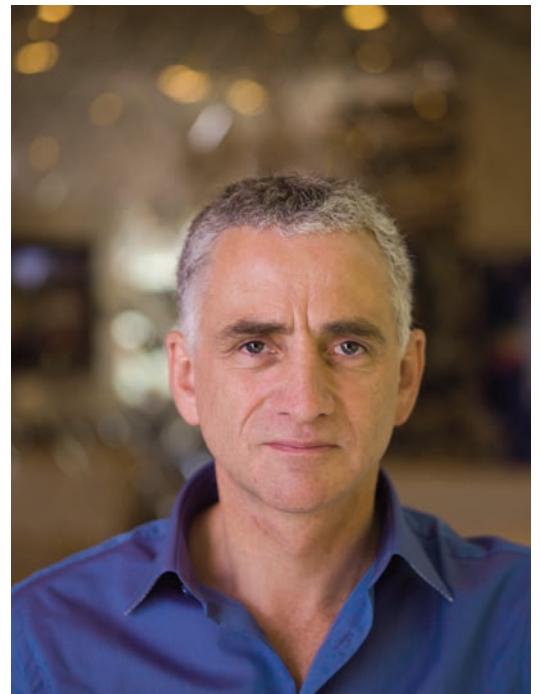
LE MONDE QUI VIENT

Avec plus de mille artistes de la scène internationale présentés au public, Le Cube investigue depuis onze ans le champ fertile des nouvelles formes d'expression. Le Cube réaffirme aujourd'hui son soutien aux créateurs venus de tous horizons en organisant un Prix International de la Création Numérique qui met en lumière des démarches emblématiques de l'art le plus actuel.

En quelques décennies à peine, l'œuvre est passée du statut d'objet fermé ou de narration linéaire à celui de dispositif interactif, ouvert, participatif, comportemental ou génératif. Grâce aux prouesses des technologies de l'information, elle s'est dotée des capacités de voir, entendre, sentir, analyser et interagir avec son environnement. Elle réagit aux sollicitations de spectateurs devenus partie intégrante du processus de création.

C'est tout un peuple numérique qui s'invite donc dans nos imaginaires, et avec lui nous nous préparons à aborder les rives d'un nouveau monde. Un monde où le temps et l'espace sont abolis, où la connaissance prolifère et se partage, et où, comme le souligne Patrick Viveret, « l'alter coopératif remplace l'égo compétitif ». La création numérique est un puissant vecteur d'altérité. Par le jeu de la relation, elle transcende notre rapport au monde et stimule notre empathie. Elle convoque notre propre créativité par l'expérience d'un état « d'être en mouvement » qui se joue ici et maintenant. L'art du virtuel nous ramène à l'actuel, il est une porte sur les nouvelles dimensions du réel.

L'art est un éclaireur, il explore les techniques de son époque pour mieux en révéler les mutations. Par sa richesse et sa diversité, la création numérique est un formidable creuset d'expériences sensibles et d'interactions humaines. Au-delà du renouveau qu'elle porte, cette vitalité témoigne avant tout du désir de perpétuer un geste ancestral, celui de placer l'homme dans le mouvement de son temps et de donner un sens partagé au monde qui vient.



Nils Aziosmanoff © Le Cube

PRIX CUBE 2013 / EXPOSITION DU 27 AU 31 MARS 2013 ŒUVRES DES 5 ARTISTES NOMINÉS

Reynir HUTBER – Royaume-Uni – *Stay Behind the Line*, 2010, installation.

Nova JIANG – Nouvelle-Zélande – *Ideogenetic Machine*, 2011, installation interactive.

Joanie LEMERCIER [AntiVj] – France – *Eyjafjallajökull*, 2010, installation audiovisuelle.

Matthijs MUNNIK – Pays-Bas – *Microscopic Opera*, 2011, installation.

Julian PALACZ – Autriche – *Algorithmic Search for Love*, 2010, installation interactive.

Nils Aziosmanoff

Président du Cube

ARTISTE NOMINÉ

Reynir HUTBER

Stay Behind the Line

Installation, 2010

Royaume-Uni

Stay Behind the Line est une installation qui se déroule dans une cellule rectangulaire séparée par un fil de fer tendu délimitant deux espaces : l'un autorisé au public, l'autre interdit. Quand le visiteur accède à la cellule par un passage étroit, il est confronté à un écran de vidéo surveillance filmant l'espace interdit en temps réel. Sur cet écran, le spectateur voit un corps nu allongé sur le sol, dont l'âge, le sexe et la condition physique sont difficiles à déterminer. Pourtant, face à lui, de l'autre côté du fil de fer, il n'y a rien, la pièce est vide. En s'approchant de l'espace interdit, en glissant par exemple le pied ou la main sous le fil de fer, le spectateur peut alors se voir, sur l'écran, interagir en temps réel avec le corps nu. Certains le couvrent avec une veste pour le réchauffer, d'autres essaient de le nourrir. Mais des instincts plus primitifs peuvent aussi ressurgir face à la vulnérabilité de ce corps nu... Sur la porte d'entrée de l'installation, on peut lire « Photographie strictement interdite », un signe commun aux galeries d'art, institutions militaires et centres de détention. Reynir Hutber nous interroge sur la visibilité sociale et notre responsabilité face aux images de souffrance dont nous sommes régulièrement témoins à travers les nouveaux médias. Le rôle traditionnel du spectateur est ici perturbé : ses réactions deviennent la performance et le sujet de l'œuvre.

STAY BEHIND THE LINE EN VIDEO : <http://www.youtube.com/watch?v=pdyNaPQUCMI>

Né en 1981, Reynir Hutber vit et travaille à Londres. Artiste pluridisciplinaire, réalisateur et musicien, son œuvre se situe aux frontières de l'installation, du live art, de la sculpture et des nouvelles technologies. Distingué avec les honneurs en 2003 par l'université de Westminster (Mixed Media Fine Art), il passe une année au Camden Film and Video Workshop en 2006 à Londres, avant d'obtenir un master en Beaux-Arts à l'université de Brighton en 2009. Reynir Hutber a obtenu en 2010 le prestigieux Catlin Art Prize pour l'installation *Stay Behind The Line*, également montrée l'an dernier au Fierce Festival de Birmingham.



© Justin Green



© Justin Green



LE BLOG DE REYNIR HUTBER :
www.reynirhutber.blogspot.com

**PRIX
CUBE**
2 0 1 3

© Jaskirt Dhaliwai

ARTISTE NOMINÉE

Nova JIANG

Ideogenetic Machine

Installation interactive, 2011

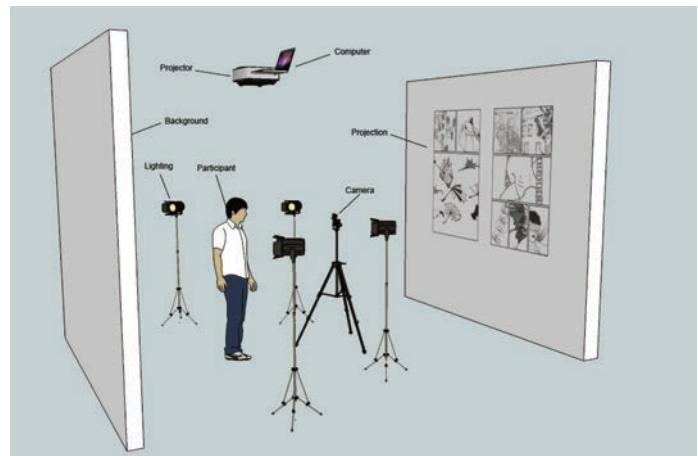
Nouvelle-Zélande

Ideogenetic Machine est une installation interactive qui projette le visiteur 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". Le logiciel mis au point par Nova Jiang produit des compositions qui ne se répètent jamais, grâce à un ensemble de règles imitant la prise de décision humaine d'un auteur de bande-dessinée.

Le dessin est exécuté en direct et se compose de portraits traités par des algorithmes, ainsi que d'éléments d'histoires choisis au hasard dans une base de données. Ces dessins sont réalisés par l'artiste elle-même et illustrent la plupart du temps des récits spéculatifs basés sur des faits réels ou des événements contemporains. Une fois terminée, la planche de bande-dessinée est automatiquement envoyée aux participants par e-mail. Ils sont alors libres d'inventer les dialogues de leur récit en remplissant les bulles laissées vierges à cet effet. En expérimentant cette œuvre, chaque spectateur devient l'auteur et l'acteur de sa propre création.

IDEOGENETIC MACHINE EN VIDEO : <http://vimeo.com/30341877>

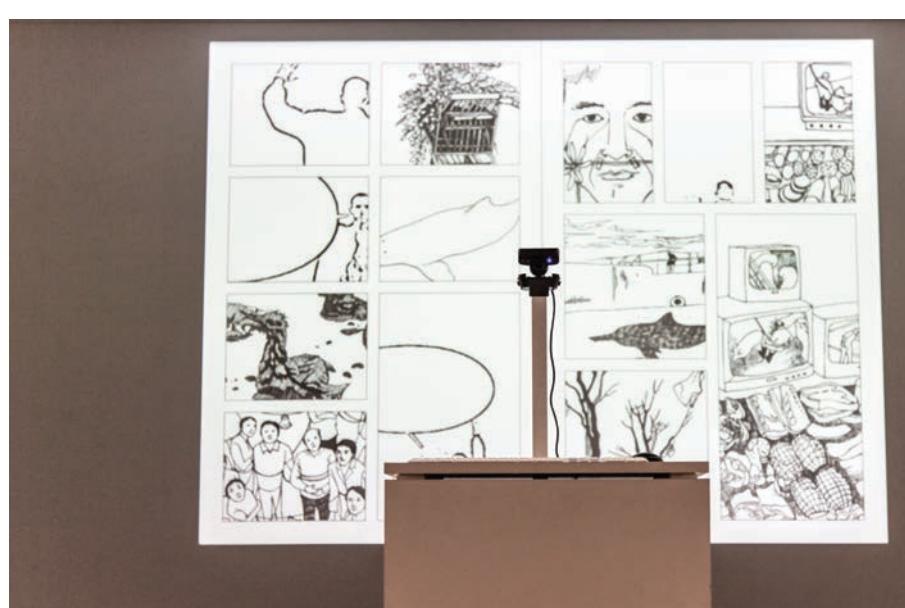
Née en 1985 à Dalian (Chine), Nova Jiang grandit à Auckland (Nouvelle-Zélande) ; elle vit et travaille à New York, aux Etats-Unis. Nova Jiang est diplômée en beaux-arts de l'Université d'Auckland en 2007 et de l'Université de Los Angeles (Design Media Arts) en 2009. Ses installations invitent à une participation tactile et créative du spectateur, dans une interaction laissant libre cours à l'improvisation et à un joyeux désordre apparent. *Ideogenetic Machine* a été récompensée en 2012 par une mention d'honneur au Prix Ars Electronica.



© Nova Jiang



© Otto Saxinger



LE SITE DE NOVA JIANG :
www.novajiang.com

© Philippe Gerlach

PRIX
CUBE
2 0 1 3

ARTISTE NOMINÉ

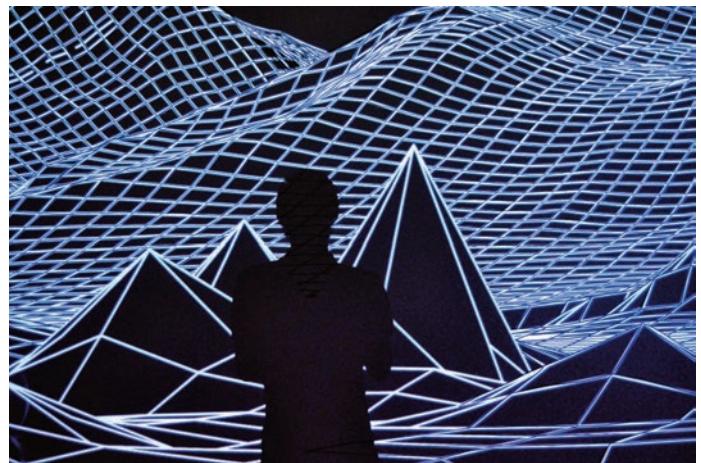
Joanie LEMERCIER [AntiVj]

Eyjafjallajökull

Installation audiovisuelle, 2010

France

Inspiré par le volcan islandais qui perturba le trafic aérien international en avril 2010, *Eyjafjallajökull* en est une incarnation cartographique audiovisuelle sous forme de *mapping*. Peint directement sur un grand mur, un paysage filaire se révèle lentement par de subtils jeux de lumière. Le spectateur est à la fois hypnotisé et perturbé par ces effets lumineux qui créent des illusions d'optique 3D sur une surface plane. Fasciné par ce rapport entre lumière et perception humaine, Joanie Lemercier cherche à sortir du rapport à l'écran rectangulaire plat. Il développe depuis 2006 des outils et des techniques qui l'amènent à concevoir le monde qui nous entoure comme support de projection possible.



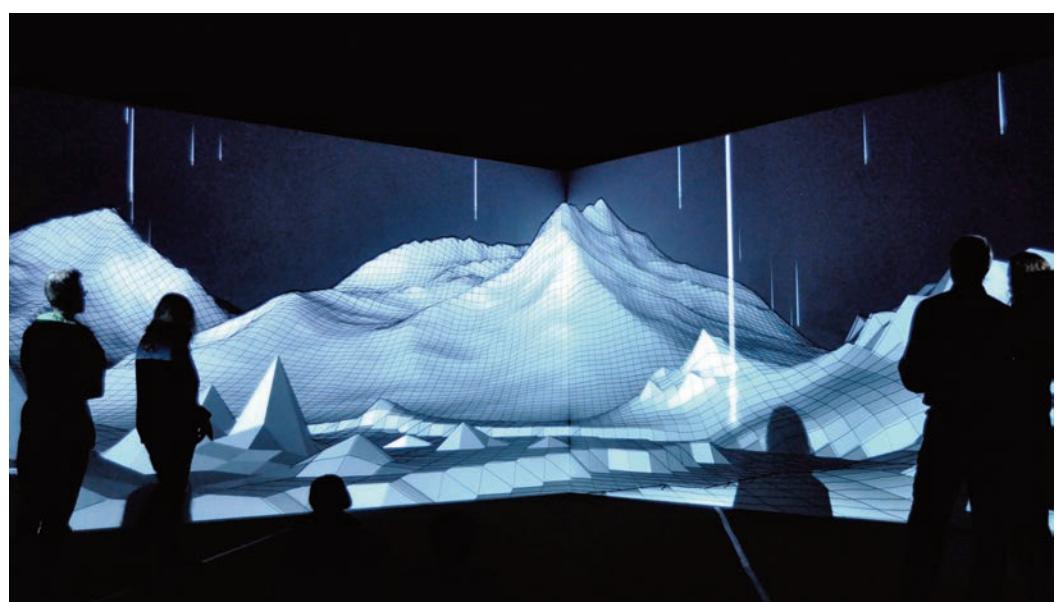
© AntiVj

Pour *Eyjafjallajökull*, il a mis au point un programme lui permettant de produire et générer en temps réel des images 3D, tout en expérimentant une nouvelle approche de la technique du *mapping*, afin de recréer une illusion de profondeur et de relief à un support plat. Au-delà de l'aspect esthétique, c'est notre perception de l'espace qui est ici en question.

EYJAFJALLAJOKULL EN VIDEO : <http://vimeo.com/32811205>

Né en 1982 à Pithiviers, Joanie Lemercier vit et travaille à Londres. Il commence à décliner son travail de graphiste sur des formats différents (graffiti et peinture grand format, vidéo projection en clubs et galeries). Rapidement repéré sur la scène électronique anglaise, il se produit dans de nombreux clubs et festivals à travers le pays, puis à travers l'Europe. Il co-organise une soirée audiovisuelle à Bristol, "Cuisine", où il invite la plupart de ses artistes visuels favoris. Dès 2006, il présente ses premières installations audiovisuelles.

Avec d'autres artistes européens, il crée en 2007 [AntiVJ], un label visuel dont le travail est basé sur l'utilisation de la lumière projetée dans l'espace tridimensionnel et sa perception par le spectateur. [AntiVJ] a pour vocation de produire et développer des installations, lives audiovisuels et projections architecturales. Les différents projets du label ont depuis été présentés dans de nombreux festivals internationaux.



LE SITE DE JOANIE LEMERCIER [ANTIVJ] : www.antivj.com

**PRIX
CUBE**
2 0 1 3

ARTISTE NOMINÉ

Matthijs MUNNIK

Microscopic Opera

Installation, 2011

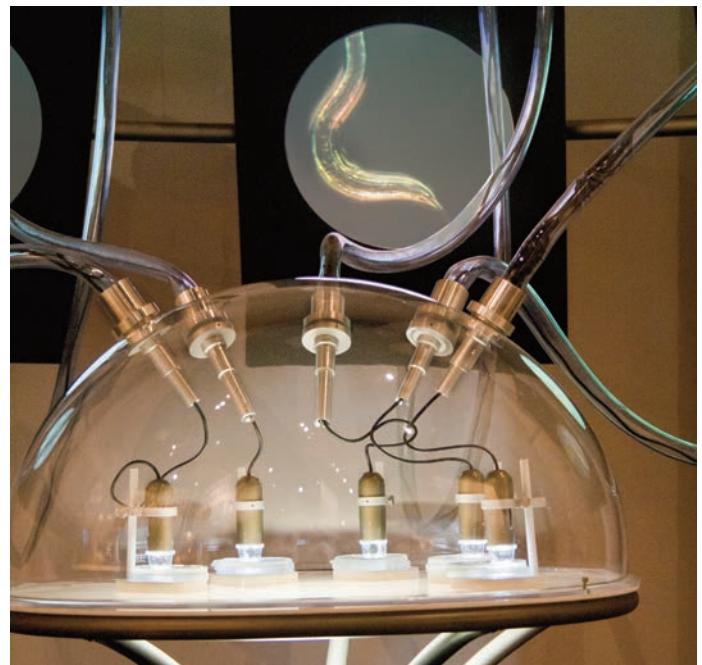
Pays-Bas

Des micro-organismes peuvent-ils être des « interprètes » ? Notre relation à ces créatures changerait-elle après les avoir vues dans un contexte artistique et théâtral ? En cherchant un micro-organisme qui aurait les qualités d'un interprète, Matthijs Munnik s'est intéressé au ver de laboratoire *C.elegans*. Ce ver de moins d'un millimètre de long se déplace de façon aussi élégante que son nom l'indique. C'est aussi la première créature à avoir eu son génome entièrement séquencé. Les différentes mutations qu'il subit altèrent la façon dont il se déplace : certains se déplacent en spirale, d'autres s'enroulent ou d'autres encore peuvent devenir obèses morbides.

Dans *Microscopic Opera*, Matthijs Munnik a sélectionné cinq mutations différentes de vers, présentées dans cinq boîtes de pétri distinctes. Ces cinq groupes de « performers » sont filmés et présentés sur grand écran en temps réel grâce à des caméras fixées sur les microscopes. L'artiste a créé un logiciel spécial qui permet de suivre les vers pour traduire leurs mouvements en sons, faisant d'eux les interprètes inconscients d'une musique qui se joue dans le monde macroscopique au-dessus de leurs têtes. Alors que les chercheurs sont comme des dieux pour ces vers sans défense qu'ils contrôlent de la première à la dernière cellule, l'artiste cherche ici à donner à ces créatures le pouvoir de nous affecter, nous aussi, dans notre monde.

MICROSCOPIC OPERA EN VIDEO : <http://www.youtube.com/watch?v=RV72WVGeQAE>

Né en 1989, Matthijs Munnik vit et travaille à La Haye, aux Pays-Bas. Il étudie à l'Académie des Arts de Groningen, puis est diplômé en 2011 de l'Académie Royale des Arts de La Haye (département art science). A mi-chemin entre la performance et l'installation, avec une large place laissée à la lumière, au son et à la couleur, son travail est inspiré tant par la perception des sens que par la recherche scientifique et la bio-technologie. Son installation *Microscopic Opera* a été primée l'an dernier par le 'Artist & Designer 4 Genomics Award' et a été nominée pour le "Rotterdam Design Award".



© Matthijs Munnik



LE SITE DE **MATTHIJS MUNNIK** :
www.matthijsmunnik.nl

**PRIX
CUBE**
2 0 1 3

© Matthijs Munnik

ARTISTE NOMINÉ

Julian PALACZ

Algorithmic Search for Love

Installation interactive, 2010

Autriche

A une époque où les biens culturels numériques l'emportent sur l'analogique, la facilité avec laquelle nous pouvons aujourd'hui amasser et échanger du contenu a donné lieu à la création d'importantes collections personnelles de données multimédias (musiques, films, séries, etc.). En s'inspirant de cet état de fait, Julian Palacz a conçu et développé une œuvre capable de transformer des requêtes textuelles en images tirées de films et de vidéos issues de sa collection. Cette collection personnelle devient ainsi une base de données collective dans laquelle chaque mot ou chaque phrase prononcée peut être recherchée par le spectateur. En entrant par exemple une requête telle que "je t'aime", l'œuvre de Julian Palacz projette sur l'écran en face du spectateur toutes les séquences vidéo tirées de films dans lesquelles ces mots sont prononcés. La sélection des mots-clés détermine donc le processus de remise en séquence de l'image et du son. En les diffusant bout à bout et en temps réel, un nouveau récit audiovisuel se fait jour pour le spectateur.



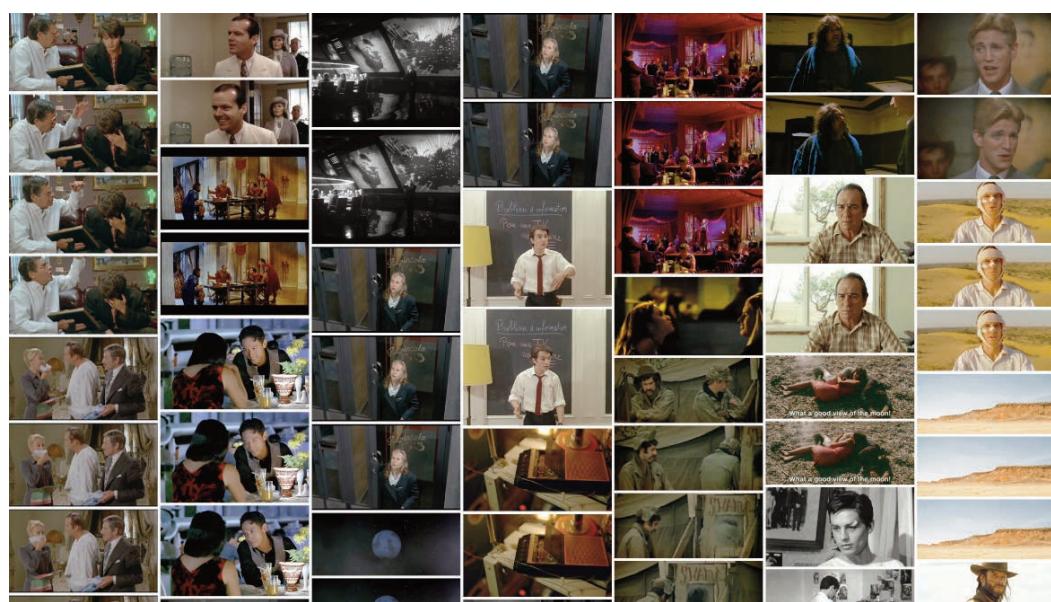
© Julian Palacz



© Julian Palacz

ALGORITHMIC SEARCH FOR LOVE EN VIDEO : <http://vimeo.com/15805185>

Né en 1983 à Leoben, en Autriche, Julian Palacz vit et travaille à Vienne. Diplômé en arts numériques de l'Université des Arts Appliqués de Vienne en 2010, il a déjà participé à plus d'une vingtaine d'expositions de groupes et de festivals en Autriche et à l'international (Brésil, Allemagne, Turquie...). Il a également bénéficié de plusieurs expositions personnelles en Autriche, notamment en 2012 au centre d'art Das weisse haus de Vienne. *Algorithmic Search for Love* a été récompensée en 2011 au Festival International de Maia au Portugal et a obtenu une mention d'honneur au Prix Ars Electronica.



LE SITE DE JULIAN PALACZ :
www.palacz.at

PRIX
CUBE
2 0 1 3

© Julian Palacz



© Le Cube

Pionnier sur la scène culturelle française, Le Cube est un lieu de référence pour l'art et la création numérique. En 10 ans, il s'est imposé en France et à l'étranger comme un établissement précurseur et emblématique dans le domaine des arts numériques.

La formation des publics aux pratiques créatives numériques

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

Le soutien à la production artistique et l'expérimentation

Le Cube soutient des projets artistiques utilisant des technologies de pointe, notamment en matière de systèmes « temps réel » (Atelier Living Art). Il propose également un soutien dans la conduite de projets tournés vers des œuvres combinant les médiums numériques (Atelier Mix Medias). Les productions du Cube sont régulièrement présentées dans le monde entier. Le Cube constitue par ailleurs un espace de réflexion interdisciplinaire axé sur les enjeux de la société numérique. Depuis 2011, il a notamment lancé sa revue en ligne (www.cuberevue.com) réunissant à chaque numéro une vingtaine d'experts venus de tous les horizons autour de grands thèmes sociétaux à l'ère du numérique. Le Cube est également à l'initiative de l'émission de télévision interactive bimestrielle « Les Rendez-vous du Futur » qui invite des personnalités reconnues dans leur domaine à venir échanger avec le public présent sur place et en direct sur Internet ! Depuis 2010, Les Rendez-vous du Futur ont notamment accueilli Jacques Attali, Clémence Haigneré, Bernard Werber, Joël de Rosnay, Axel Kahn...

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 (www.cubefestival.com), et a lancé en 2012 un prix international pour la jeune création en art numérique, le Prix Cube (www.prixcube.com).

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. Crée 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 et dirigé par Stéphanie Fraysse-Ripert.

Le Cube

20 cours Saint Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux
T. 01 58 88 3000 | contact@art3000.com | www.lecube.com

**PRIX
CUBE**
2 0 1 3



INFORMATIONS PRATIQUES

PRIX CUBE JEUNE CRÉATION EN ART NUMÉRIQUE

DATES, HORAIRES, ACCÈS

Exposition du mercredi 27 mars au dimanche 31 mars 2013 de 12h à 20h / Entrée libre

Espace Saint-Sauveur

4 Parvis Corentin Celton 92130 Issy-les-Moulineaux / M° Corentin Celton (ligne 12)

Renseignements : 01 58 88 3000 / contact@art3000.com

www.prixcube.com / www.facebook.com/prixCube / www.twitter.com/prixcube

VISITES INDIVIDUELLES ET VISITES DE GROUPE

En partenariat avec EAC, Ecole d'Arts et de Culture (www.groupeeac.com)

L'équipe des médiateurs

Des médiateurs sont présents en permanence durant toute l'exposition du Prix Cube 2013 pour accompagner le public dans sa découverte des œuvres exposées.

Visites guidées individuelles (durée de la visite : 1h)

Mercredi, jeudi, vendredi : à 12h30, 16h30 et 18h30

Samedi et dimanche : à 10h30, 12h30, 14h30, 16h30 et 18h30

Réservation : 01 58 88 3000 / contact@art3000.com

Visites de groupe

Des visites de groupe sont proposées aux scolaires (de la primaire au lycée), aux étudiants, et également aux centres de loisirs, comités d'entreprises, associations... Ces visites de groupe sont encadrées par un médiateur spécialisé.

Du mercredi 27 au vendredi 30 mars. Renseignements : 01 58 88 3000 / contact@art3000.com

L'ESPACE LOUNGE

Prenez votre temps au cœur de l'exposition du Prix Cube dans l'Espace Lounge. Autour d'un café, vous pourrez gratuitement emprunter une tablette tactile pour en savoir plus sur les œuvres présentées avec du contenu exclusif, lire des ouvrages de référence sur l'art numérique sélectionnés par Le Cube, feuilleter des magazines mis à votre disposition ou encore regarder des vidéos dans une ambiance relax, cosy... et arty !

Le catalogue du Prix Cube sera également en vente (1 €) dans l'Espace Lounge.

PARTENAIRES

Partenaires institutionnels

Ministère de la Culture et de la Communication, Conseil régional d'Ile-de-France, Conseil général des Hauts-de-Seine.

Partenaires associés

Orange, Cart'Com, Trad'online, Pixaway production.

Partenaires médias :

Arte Actions Culturelles, MCD, Kiblind, A Nous Paris, Télérama.

LE PRIX CUBE EST ORGANISÉ PAR

Le Cube, centre de création numérique de la communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest à Issy-les-Moulineaux

RELATIONS PRESSE : Olivier Gaulon | 06 18 40 58 61 | olivier.gaulon@gmail.com

CONTACT PRESSE CUBE : Rémy Hoche | 01 58 88 3008 | remy.hoche@art3000.com