
OPEN CUBE



ARTS NUMÉRIQUES / RENCONTRES / ÉVÉNEMENTS

SEPT 2011 - ***JANV*** 2012



LE CUBE, CENTRE DE CRÉATION NUMÉRIQUE

Pionnier sur la scène culturelle numérique française, Le Cube est un lieu de référence pour l'art et la création numérique. C'est un espace ouvert à tous, quel que soit son âge et sa pratique (ou non) du numérique, pour découvrir, pratiquer, créer et échanger tout au long de l'année, autour d'ateliers, de formations, d'expositions, de spectacles, de conférences et de rencontres avec les artistes et les acteurs du numérique.

Créé en 2001 à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube est un espace de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest, géré et animé par l'association ART3000.

Le Cube en quelques chiffres

- 700 m² dédiés à la pratique et à la création numérique
- 1000 artistes de la scène internationale déjà programmés
- Plus de 600 événements organisés : concerts, expositions, projections, performances
- 1 festival d'art numérique : le Cube Festival organisé en biennale...
- 20 artistes ou collectifs accueillis en résidences de création chaque année
- 80 stations multimédias accessibles au public, connexion haut débit, espace wifi en accès libre
- 5000 heures de formation tout niveau par an
- Un fonds documentaire spécialisé sur la culture numérique, avec 4000 ouvrages de référence

LE CUBE

20 Cours Saint-Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux

T. 01 58 88 3000 / contact@art3000.com

www.lecube.com

Du mardi au samedi 12h – 19h / Nocturnes mardi et jeudi 21h

EMPATHIE ?

Ouvert en 2001, Le Cube fête cette année ses 10 ans. Lieu précurseur dans le domaine des nouvelles formes de création liées au numérique, il s'est engagé au côté des créateurs qui ont pris le risque de défricher des voies nouvelles. Avec plus de 600 événements organisés autour de 1 000 artistes de la scène internationale, 50 000 heures de pratiques créatives dispensées au public, de nombreux projets innovants en matière d'éducation artistique, des œuvres produites et exposées aux quatre coins du monde, des débats et rencontres autour de grands sujets liés aux évolutions de la société, le Cube affiche un bilan riche, foisonnant, toujours étonnant, pour répondre aux attentes d'un public fidèle et nombreux.

Car le projet du Cube s'est d'emblée inscrit dans une réalité contemporaine, la complexité croissante d'une société qui jamais dans son histoire n'a subi autant de transformations en aussi peu de temps. La révolution numérique en est une des causes majeures.

Dans son dernier ouvrage, *Une nouvelle conscience pour un monde en crise – vers une civilisation de l'empathie*, l'économiste américain Jeremy Rifkin nous invite à repenser le monde autour d'une approche aussi radicalement nouvelle qu'a pu l'être celle des philosophes des Lumières en leur temps. Il place l'empathie au cœur de ce projet, comme vecteur d'une nouvelle forme de conscience biosphérique.

L'empathie au cœur du jeu social affirme en écho le psychologue Serge Tisseron, pour penser global et agir local, et pour qu'émerge une conscience collective qui seule peut nous permettre de relever les grands défis à venir.

Les nouvelles technologies peuvent nous y aider, en suscitant de nouvelles dynamiques d'interaction sociale, d'expression participative. Mais ne risquent-elles pas également de nous rendre plus égoïstes et isolés dans des virtualités où relation et consommation se confondent souvent ?

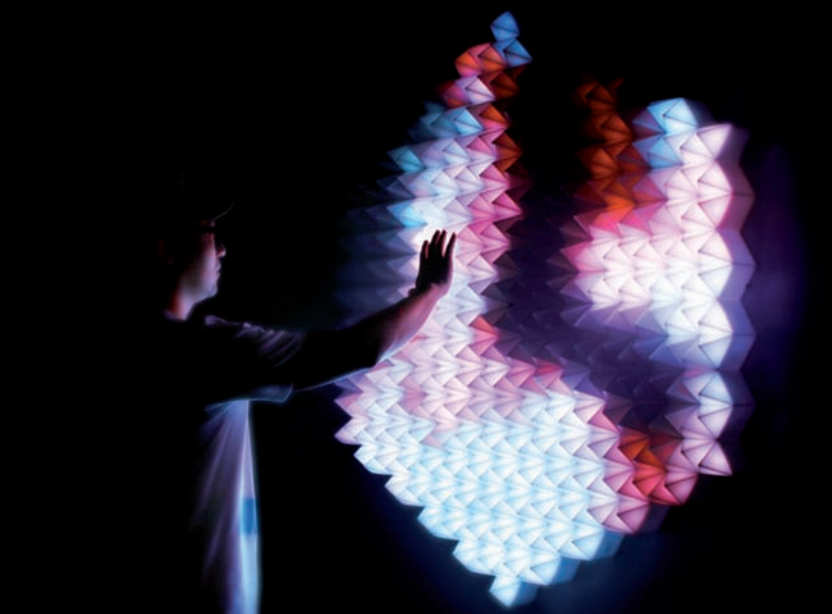
Il y a 10 ans, le monde numérique était encore à découvrir et explorer, aujourd'hui il est à fertiliser et à partager. Et à quoi servira d'avoir accès à toute la connaissance si ce n'est pour libérer notre créativité ? C'est pourquoi Le Cube reste un militant enthousiaste et engagé qui place la création "au cœur du jeu social". Les routes ont permis l'essor des civilisations marchandes. Parions qu'à l'ère du numérique les réseaux ouvrent une ère plus prometteuse encore, fondée sur l'inépuisable richesse des individus, une civilisation de l'empathie.

Nils Aziosmanoff

Président du Cube



Incite « Zoom Studies »



Super Nature « New Angles »

LE CUBE, 10 ANS : **L'ÉVÉNEMENT !**

SAMEDI 1^{ER} ET DIMANCHE 2 OCTOBRE À PARTIR DE 14H

OUVERT À TOUS !

Pour ses 10 ans, Le Cube crée l'événement ! Durant tout un week-end, nous célébrons avec vous dix années de rencontres, de découvertes, d'échange et de partage entre les créateurs et le public.

Partez à la découverte d'un tout nouveau "Cube augmenté" doté de murs communicants, d'œuvres numériques, de dispositifs relationnels imaginés par des artistes. Déambulez dans des espaces interactifs entièrement repensés par ces artistes. Participez à des ateliers originaux et inédits ouverts à tous, autour de la réalité augmentée. Assistez à des spectacles multimédias dont certains sont spécialement adaptés pour le jeune public et les grands curieux.

De nombreuses personnalités venues d'horizons différents viendront également sur le plateau des 10 ans du Cube pour échanger et débattre avec vous au cours d'une émission participative à suivre en simultané sur Internet.

Bref, c'est un week-end festif exceptionnel auquel nous vous invitons, avec beaucoup de surprises et d'émerveillement en perspective, pour fêter comme il se doit 10 ans de création numérique !

Au programme

- Inauguration de l'exposition permanente avec les œuvres de Vincent Lévy, Daniel Shiffman, Antoine Schmitt, Super Nature et Hugo Verlinde
- Vernissage de l'exposition temporaire *Anarchitect* d'Olivier Ratsi
- Inauguration des cartes blanches confiées à Jean-Louis Fréchin et Uros Petrevski, Camille Scherrer et Sandrine Estrade-Boulet
- Emission "spécial 10 ans" avec de nombreux invités à suivre au Cube et sur Internet
- Performances audiovisuelles d'Addictive TV, Incite et CHDH
- Lancement de la revue du Cube tournée vers la création et la société numérique, dont le premier numéro est consacrée à l'empathie.
- Concert-spectacle multimédia dès 3 ans : *Le village des petites boucles* de Mami Chan
- Ateliers numériques de 4 à 104 ans en compagnie des artistes : découverte de la réalité augmentée, création de contenus multimédias pour papier-peint intelligent, atelier de "street poésie", réalisation d'une œuvre de Living Art, ateliers Kids dès 4 ans autour des robots, des tablettes tactiles ou du design interactif...

PROGRAMME DÉTAILLÉ SUR WWW.LECUBE.COM

LA REVUE DU CUBE : LANCEMENT !

SAMEDI 1^{ER} OCTOBRE 14H

WWW.CUBEREVUE.COM

Le Cube lance sa 1^{ère} revue en ligne dédiée à la création et à la société numérique. Parce qu'à l'ère du numérique, le mouvement, la porosité et le foisonnement recomposent le monde, la Revue du Cube entend croiser 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. 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. Un nouvel espace d'échange et de réflexion pour sortir des sentiers battus...

N°1 / L'EMPATHIE

Dans son dernier ouvrage, *Une nouvelle conscience pour un monde en crise – vers une civilisation de l'empathie*, l'économiste américain Jeremy Rifkin nous invite à repenser la société dans une approche aussi radicalement nouvelle qu'a pu l'être celle des philosophes des Lumières en leur temps. Il place l'empathie au cœur de ce projet, comme vecteur d'une nouvelle conscience biosphérique.

Mais le psychologue Serge Tisseron, dans son ouvrage *L'empathie au cœur du jeu social*, pointe notre faculté à renoncer facilement à l'empathie alors qu'elle est si profondément enracinée en nous.

D'où viennent donc les forces qui nous en éloignent ? Comment réveiller l'empathie pour penser global et agir local, et pour qu'émerge une conscience collective qui seule, selon Rifkin, peut nous permettre de relever les grands défis à venir ?

Les nouvelles technologies peuvent peut-être nous y aider, en suscitant de nouvelles dynamiques d'interaction sociale, de mutualisation des connaissances, de mémoire collective, d'expression participative... Mais elles peuvent aussi nous rendre plus égoïstes, indifférents et isolés dans les virtualités d'une société de l'image ou relation rime souvent avec consommation.

Le numérique est-il une chance pour construire une société de l'empathie ? Comment ?

Rendez-vous sur www.cuberevue.com pour découvrir les contributions de nos invités.



Olivier Ratsi « 21 Millions » / Anarchitecture (Série « WYSI*not*WYG »)

ANARCHITEC³ / OLIVIER RATSI

DU 1^{ER} OCTOBRE AU 31 DÉCEMBRE
PHOTOGRAPHIES, VIDÉOS ET ŒUVRES IN SITU

Le photographe Olivier Ratsi, membre du label AntiVJ, présente sa série photographique *Anarchitecture* (projet *WYSI*not*WYG - What You See Is NOT What You Get*), ainsi que deux vidéos et une œuvre grand format conçue in situ, intégrant et transformant l'environnement immédiat du Cube.

A travers son projet photographique *Anarchitecture*, Olivier Ratsi déconstruit notre environnement urbain quotidien pour en offrir une nouvelle réalité. Par son travail de fragmentation de l'image et de mise en opposition d'éléments mouvants et mobiles, il opère - par le traitement numérique de clichés - une remodelisation du paysage.

Ce projet considère la réalité objective, le temps, l'espace et la matière comme des notions d'information intangibles. Par le biais de la décomposition photographique, Ratsi crée une cassure dans cette réalité objective (celle des grands ensembles urbains), altérant notre perception du réel. Ces architectures du quotidien deviennent à la fois étranges et familières, proches et lointaines. En interrogeant ainsi l'individu sur sa place au sein de ces ensembles urbains et sa capacité à recomposer ce que l'artiste a morcelé, Olivier Ratsi provoque l'interactivité entre l'œuvre et le spectateur selon un exercice mental de reconstruction visuelle.

www.ratsi.com / www.wysi-not-wyg.com / www.antivj.com

CRÉATION NUMÉRIQUE ET **LIVRE DE JEUNESSE**

ORGANISÉS DANS LE CADRE DU PÔLE NUMÉRIQUE DU SALON DU LIVRE
ET DE LA PRESSE JEUNESSE AVEC L'ASSOCIATION 2R3

Partenaire du Salon du Livre et de la Presse Jeunesse, Le Cube accueille 2 événements qui ont pour vocation de favoriser l'émergence de cellules de création croisant l'ADN des auteurs, des scénaristes, des illustrateurs, des animateurs et des développeurs. Une programmation qui se prolonge du 30 novembre au 5 décembre au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse en Seine-Saint-Denis, à Montreuil.

www.salon-livre-presse-jeunesse.net

LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE : SUPPORT DE CRÉATION NUMÉRIQUE

JEUDI 6 OCTOBRE 9H30 - 17H30 SÉMINAIRE / GRATUIT

Cette journée propose de découvrir les nouveaux territoires numériques appliqués à la création littéraire jeunesse. Destiné aux auteurs, scénaristes, illustrateurs, animateurs et développeurs, ce séminaire s'articule autour de deux thèmes :

- Écrire pour le numérique (narration participative, interactive) et interagir avec l'image, le son et le mouvement sur supports tactiles.

- Réaliser une application livre (conception pour les interfaces à écrans tactiles, planification et étapes de création, organisation de la chaîne de travail : auteurs, illustrateurs, développeurs)

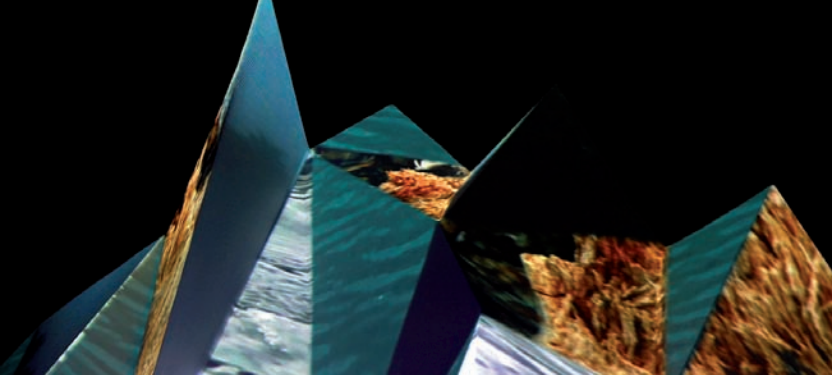
Une alternance d'interventions et de débats réunissant universitaires, journalistes, écrivains, animateurs, bruiteurs, développeurs, professionnels de l'industrie numérique et marionnettistes vous feront voyager dans le nouvel écosystème que représente la création d'applications livres.

36 HEURES CHRONO : CONCOURS PROJET D'APPLICATION

DU VENDREDI 14 OCTOBRE 10H AU SAMEDI 15 OCTOBRE 22H / GRATUIT

Un défi de création numérique est proposé aux développeurs, animateurs, auteurs et scénaristes. Les participants ont 36 heures pour créer un projet d'application à partir de 8 livres jeunesse. Les cinq meilleurs projets seront sélectionnés par un jury de professionnels. Ils seront ensuite présentés à un public d'investisseurs potentiels (éditeurs, diffuseurs, producteurs) au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse le mercredi 30 novembre.

Information et inscription en ligne pour les 2 événements sur
www.salon-livre-presse-jeunesse.net



Guillaume Marmin « Around the Island »

AROUND THE ISLAND / GUILLAUME MARMIN

INSTALLATION DU 25 AU 29 OCTOBRE / ENTRÉE LIBRE*

PERFORMANCE JEUDI 27 OCTOBRE 20H30

5 EUROS OU GRATUIT AVEC LE PASS CUBE / RÉSERVATION CONSEILLÉE

Around The Island est une installation interactive et générative, prétexte à l'exploration des liens entre images et sons. Elle se présente sous la forme d'un volume épuré servant de support à un *mapping* vidéo accompagné d'une diffusion sonore. L'environnement ainsi restitué évolue selon son propre cycle mais prend également en compte la présence et les déplacements des visiteurs pour transformer ses paysages.

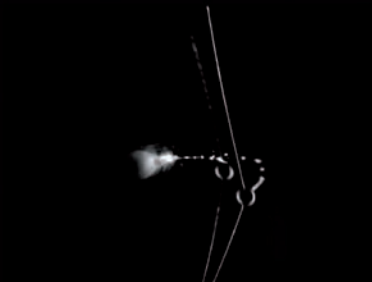
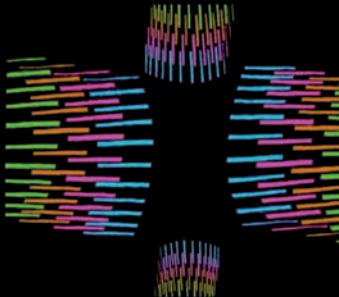
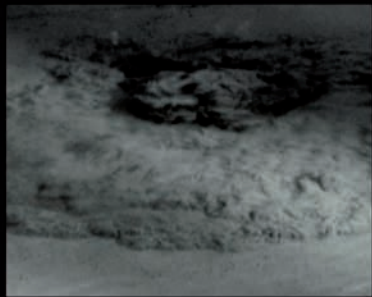
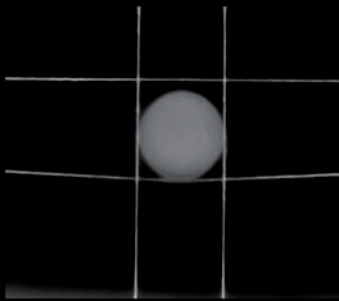
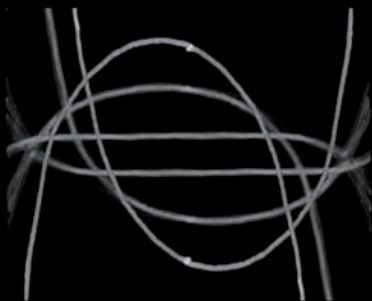
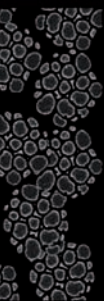
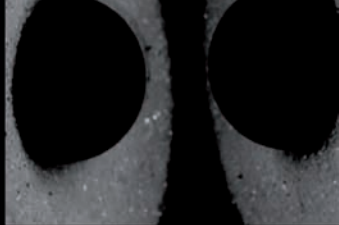
Around the Island est construit à partir de flux sonores et visuels naturels captés sur l'île de Taïwan, où le projet a été accueilli à l'occasion du Digital Art Festival de Taipei. Ces enregistrements ont été transformés, déformés, compressés via les outils numériques, pour ne garder que leurs propriétés cinétiques et rythmiques. Les séquences visuelles et sonores se transforment progressivement au fil des visites en paysages de pixels délabrés.

Si la relation ambivalente entre nature et culture numérique prend une place importante dans ce travail, la réflexion porte davantage sur "l'idée de nature" et les transformations actuelles de ce concept du point de vue de l'environnementaliste, plutôt que sur nos inquiétudes écologiques.

**Jeudi 27 novembre à 20h30, assistez à la performance
audiovisuelle de Guillaume Marmin et Yi Ping Yang
autour de l'installation *Around the Island* !**

Conception et réalisation : Guillaume Marmin / Création musicale: Philippe Gordiani et Yi Ping Yang / Architecte : Gérald Lafond / Coproduction : YAM, Grame, Digital Art Center Taipei, Le Cube / Avec le soutien de l'Opéra national de Lyon et de AVI audiovisuel

* Installation en entrée libre pendant les horaires d'ouverture du Cube.



PROSTHETIC BRAIN / TENCU ET TAAVI KERIKMÄE

JEUDI 3 NOVEMBRE 20H30

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE EXPÉRIMENTALE
ENTRÉE LIBRE DANS LE CADRE DU FESTIVAL ESTONIE TONIQUE

Prosthetic brain est une performance improvisée avec les échantillons sonores du musicien Taavi Kerikmäe et les animations vidéos erratiques de l'artiste Tencu, composées de pixellisation, de *cutout* et d'effet rotoscopique (inventé en 1915 par les frères Fleischer et employé dès le premier épisode de Star Wars pour les sabres-laser).

Présentée lors du Festival International de Vidéo Bochum 2010 (Allemagne), cette performance a remporté un franc succès. Le duo a collaboré sur plusieurs projets musicaux et spectacles de danse. Ils travaillent actuellement sur un ballet contemporain « Le petit prince » pour l'Opéra National Estonien.

Manifestation organisée dans le cadre d'Estonie tonique, festival estonien à Paris, octobre – novembre 2011. Estonie tonique est organisé et mis en œuvre : Pour l'Estonie : par le ministère de la Culture et Communication, le ministère des Affaires étrangères et l'Ambassade d'Estonie en France. Pour la France : par le ministère des Affaires étrangères et européennes, le ministère de la Culture et de la Communication, l'Ambassade de France en Estonie et l'Institut français.

FESTIVAL ESTONIE TONIQUE

EN PARTENARIAT AVEC L'INSTITUT FRANÇAIS

En octobre et novembre, le festival Estonie tonique met à l'honneur la création contemporaine d'un des pays les plus dynamiques d'Europe, dont la capitale, Tallinn, est Capitale européenne de la Culture 2011. Plus de 20 lieux à Paris et en Ile-de-France s'associent à cet événement organisé avec le soutien de l'Estonie et de l'Institut français. Au programme de cette nouvelle saison culturelle : musique classique, traditionnelle et contemporaine, littérature, cinéma, architecture, théâtre, arts contemporains, conférences.

www.estonie-tonique.com

ESTONIE
TONIQUE

INSTITUT
FRANÇAIS

BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

SAMEDI 5 NOVEMBRE 14H - 16H

ATELIER CUBE ZEN / TOUT PUBLIC / INSCRIPTION À LA SÉANCE
4 EUROS OU GRATUIT AVEC LE PASS CUBE / RÉSERVATION 01 58 88 3000

Bien-être, détente, santé, harmonie... Des thèmes essentiels à repenser dans notre société numérique. Autour d'exercices pratiques, cet atelier introductif vous offre des astuces pour conjuguer bien-être et numérique.

ATELIERS PROPOSÉS ET ANIMÉS PAR ISABELLE HENKENS

Isabelle Henkens est la créatrice de la société Ôm Health & Work. Sa mission est d'apprendre aux collaborateurs des entreprises à utiliser tout leur potentiel psychique et physique, sans s'épuiser. Ôm Health & Work intervient sur les sujets tels que le stress, le sommeil, la nutrition, la prévention des troubles musculo-squelettiques, la remise en forme, le sevrage de tabac. Ses programmes comprennent des modules de formation (gestion du stress, école du dos), de sensibilisations (conférences, ateliers, quizz, massage...), d'information (contenu pour intranet), de suivi individuel et d'accompagnement de groupes.

www.omhealthandwork.com

SÉMINAIRE **LIVING ART**

LES LUNDIS ET MARDIS 7, 8, 21, 22, 28 ET 29 NOVEMBRE 9H30 - 17H

CYCLE SUR L'ART NUMÉRIQUE / 60 EUROS* / RÉSERVATION AU 01 58 88 3017

Ce séminaire a pour objectif de mieux permettre aux auteurs d'investir le terrain de la création numérique, de formuler et conduire un projet dans ce domaine. Les intervenants comptent parmi les meilleurs spécialistes de l'art numérique en France. Ce séminaire est ouvert aux artistes, aux diplômés des formations artistiques et histoire de l'art ainsi qu'aux professionnels de l'action artistique et culturelle.

** Inscription pour le cycle de 6 séances, déjeuner inclus.*

RENDEZ-VOUS DU FUTUR

ODILE DECQ

MERCREDI 9 NOVEMBRE 19H30 - 20H30

TCHAT-RENCONTRE EN PUBLIC AU CUBE ET EN SIMULTANÉ SUR INTERNET
ENTRÉE LIBRE

Grand nom de l'architecture française et rare femme architecte reconnue dans le monde, Odile Decq est l'invitée de ce Rendez-vous du Futur.

Diplômée d'architecture et formée à l'urbanisme à l'Institut d'Etude Politique de Paris, Odile Decq crée en 1980, avec Benoît Cornette, l'agence ODBC à Paris. La construction de la Banque Populaire de l'Ouest et d'Armorique à Rennes lui vaut une reconnaissance internationale immédiate, récompensée par une dizaine de prix nationaux et internationaux. Spécialiste du transfert et de l'instabilité, Lion d'Or à la Biennale d'Architecture de Venise, directrice de l'Ecole Spéciale d'Architecture de Paris, International Fellow du Royal Institute of British Architects, Odile Decq a inauguré en 2010 le bâtiment du Macro, Musée d'art contemporain de Rome, dont la réussite a été saluée internationalement.

LES RENDEZ-VOUS DU FUTUR

Des personnalités de notre époque viennent discuter avec vous du futur ! Ces rendez-vous, animés par Nils Aziosmanoff et Pierre de la Coste, sont filmés en direct et en public au Cube, diffusés en simultané sur les sites partenaires, dans Facebook et sont live Twittés. Durant le dialogue entre l'invité et les modérateurs, un tchat a lieu avec vos questions posées à l'avance et en direct pendant la rencontre.

Suivez la rencontre en direct et posez vos questions à nos invités sur www.rendezvousdufutur.com et www.lecube.com



NARRATIVITÉS SINGULIÈRES

LUNDI 14 ET MARDI 15 NOVEMBRE 9H30 - 18H

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM ETHNOGRAPHIQUE JEAN ROUCH
ENTRÉE LIBRE

Le Cube est partenaire du 30^e Festival International du Film Ethnographique Jean Rouch avec 2 jours de rencontres sur le thème "Nouvelles Narrativités".

En novembre 2011, le Comité du film ethnographique, association fondée par l'ethnologue et cinéaste Jean Rouch, organise le Festival International Jean Rouch, 30^e bilan du film ethnographique et un ensemble de manifestations regroupées sous le titre : *Voir autrement le monde, trente ans de cinéma ethnographique*.

Ces deux journées de rencontres au Cube valorisent l'exploration de nouvelles formes de narrativités, dans le domaine des sciences humaines et sociales, que permettent les techniques numériques actuelles. Cette élaboration originale des données de toute nature (interviews, récits, photographies, musiques, films, sons, relevés, croquis, notes...) recueillies sur le terrain favorise, en retour, une évolution des fondements de ces disciplines, une meilleure expression des réalités contemporaines, une transmission au public plus pertinente ainsi que la création de nouveaux champs d'expertise au niveau de la formation universitaire.

L'objectif 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 une approche sensible des témoignages de toute nature, par une mise en forme de leur appréhension sensorielle.

Cette rencontre de deux journées, en accès libre, ouverte aux recherches ethnologiques et en sciences sociales, aux travaux expérimentaux sur les sociétés et les cultures, privilégie l'exploration de ces différentes formes de narrativités.

www.comite-film-ethno.fr



Sandrine Estrade-Boulet « L'observateur »

NOS MONDES ENRICHIS : LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

SAMEDI 26 NOVEMBRE 14H - 16H

ATELIER D'INNOVATION / TOUT PUBLIC / INSCRIPTION À LA SÉANCE
4 EUROS OU GRATUIT AVEC LE PASS CUBE / RÉSERVATION 01 58 88 3000

Superposition de mondes virtuels et réels, nouvelles perceptions de l'information, applications multiples, nos mondes s'enrichissent du numérique. L'atelier propose une présentation accessible du concept de réalité augmentée, de ses technologies variées et de projets reflétant les différents usages possibles. Une mise en situation très concrète vous permettra d'apprendre à créer votre propre réalité augmentée grâce à une sélection de plusieurs outils de création adaptées.



ESCALES TACTILES / **COMPAGNIE K-DANSE** **ET SCÉNOCOSME**

DIMANCHE 27 NOVEMBRE 15H

PERFORMANCE CHORÉGRAPHIQUE AUGMENTÉE / ENTRÉE LIBRE

Escapes tactiles est une performance chorégraphique dans laquelle les artistes explorent la sensibilité tactile du corps et la convergence "corps-technologie", dans un dispositif sonore et lumineux interactif. L'électricité de la peau et des vêtements communicants permet une proximité entre corps et machine informatique, retraçant les conventions expressives et corporelles qui amplifient nos sens. L'augmentation tactile étend nos imaginaires, modifie notre relation au monde et influence nos manières de communiquer.

Sur scène, deux personnes se rencontrent et se transforment par l'interaction physique et l'exploration tactile de l'autre. La distance-proximité entre corps et parties du corps, qui s'attirent, se repoussent, se frôlent, hésitent, se rencontrent jusqu'à se confondre est rendue perceptible grâce aux matières sonores et lumineuses sensibles générées selon la qualité du toucher.

Création 2011 / Durée : 40 minutes

K-Dance : www.k-danse.net / Scénocosme : www.scenocosme.com

Co-conception, chorégraphie : Anne Holst, Jean-Marc Matos - Co-conception, scénographie interactive, son, lumière : Anaïs met den Ancxt, Grégory Lasserre - Création et interprétation : Aude Miyagi et Julien Lecuziat - Soutiens : Ville de Toulouse, Conseil Régional Midi-Pyrénées, Conseil Général Haute-Garonne, Villeneuve-Tolosane (accueil en résidence), Centre Culturel Bellegarde, Toulouse (accueil en résidence). Cette création s'inscrit dans le cadre du projet euro-régional CorpusMedia 2011, en partenariat avec la Catalogne, la Région Languedoc-Roussillon et les Iles Baléares.

ATELIER-WORKSHOP AVEC K-DANSE ET SCÉNOCOSME

SAMEDI 26 NOVEMBRE 14H – 17H

GRATUIT SUR INSCRIPTION AU 01 58 88 3000 / TOUS NIVEAUX

La compagnie K-Danse et Scénocosme vous invitent à un atelier ouvert à tous, autour du spectacle *Escapes tactiles*. Des exercices de danse, via des dispositifs interactifs, sont proposés pour explorer votre rapport à la sensibilité tactile. Ce workshop vous permet d'échanger avec les artistes autour des enjeux artistiques, philosophiques et esthétiques de leur dernière création, et d'en expérimenter le dispositif scénique.

Un moment unique de partage pour entrée dans les coulisses de la création contemporaine !

RENDEZ-VOUS DU FUTUR

GILLES CLÉMENT

MARDI 29 NOVEMBRE 19H30 - 20H30

TCHAT-RENCONTRE EN PUBLIC AU CUBE ET EN SIMULTANÉ SUR INTERNET
ENTRÉE LIBRE

Ce nouveau Rendez-vous du Futur invite le "jardinier planétaire" Gilles Clément, ingénieur horticole, paysagiste et romancier, auteur de plusieurs concepts qui ont fortement influencé les acteurs du paysage contemporain.

Gilles Clément est un des rares artistes et penseurs français à avoir une vision globale de l'ensemble "écologie + culture". Dès 1972, il conçoit ses premières réalisations et élabore de nombreux parcs et jardins dont récemment celui du Musée du Quai Branly. En parallèle à ses réalisations, ses travaux théoriques et pratiques prenant en compte l'ensemble de notre planète ont entraîné une nouvelle façon de penser la conception des espaces. Il est à l'origine de 3 concepts qui induisent des nouvelles pratiques : le jardin en mouvement, le jardin planétaire et le tiers-paysage.

Plus d'info sur www.lecube.com
et rendezvousdufutur.com



MATINALE DE L'INNOVATION

LES DÉFIS DE L'E-SANTÉ

JEUDI 1^{ER} DÉCEMBRE 8H - 10H30

RENCONTRES / GRATUIT SUR INSCRIPTION 01 55 95 04 07

En 2040, la population française des plus de 60 ans aura augmenté de 30 à 50 %. Alors qu'à l'automne prochain sera voté au parlement les premières mesures législatives de la réforme de la dépendance, la problématique de l'E-santé se révèle être un enjeu de taille pour répondre à ces nouveaux défis. De plus en plus de sociétés, think tanks, syndicats, centres de recherche l'ont bien compris et se positionnent sur ce marché afin de répondre aux besoins des plus jeunes comme des plus vieux grâce à l'usage du numérique dans leur quotidien. Qui sont ces acteurs ? Comment le numérique pourra améliorer le quotidien des personnes âgées ?

Les Matinales de l'innovation de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest proposent aux entreprises innovantes du territoire un rendez-vous régulier pour se rencontrer, échanger, coopérer et créer le réseau de l'innovation.

www.seineouest-entreprise.com



© Taisuke Murakami

CRÉATION D'EMPATHIE / TAISUKE MURAKAMI

DU MARDI 6 AU SAMEDI 10 DÉCEMBRE

EN COLLABORATION AVEC ART SANJO

WORKSHOP POUR LES GROUPES SCOLAIRES ET CENTRES DE LOISIRS
SUR INSCRIPTION UNIQUEMENT AU 01 58 88 3000

« Notre cerveau possède des neurones miroirs dont l'activité nous permet de reproduire les gestes d'autrui par leur observation. Ce phénomène inconscient est peut-être à l'origine de l'émergence de l'empathie. Je souhaite faire de cet atelier un lieu où les participants ressentiront une empathie en création. » Taisuke Murakami

L'homme, animal social, crée la société en s'établissant dans le rapport à l'autre. L'arrivée d'une société axée sur l'information modifie profondément l'image de soi et la communication qui en découle. Les recherches de Taisuke Murakami tentent de replacer l'empathie en tant que mot clé de la communication dans le cadre de ces changements.

Le workshop s'articule autour de l'acquisition d'une « oreille extensive » permettant de recevoir les sons qu'autrui est en train d'écouter. Les enfants équipés d'un casque stéréo utilisant l'ostéophonie (ce terme désigne le phénomène de propagation du son jusqu'à l'oreille interne via les os du crâne) et d'un micro binaural en forme d'oreille, se déplacent librement dans l'espace. Quand deux personnes s'approchent, elles peuvent ressentir presque physiquement les sons que l'autre est en train d'écouter.

Taisuke Murakami est diplômé de l'International Academy of Media Arts and Sciences, école expérimentale publique située au Japon. Depuis plusieurs années, il mène des recherches sur les formes d'expression reliant l'art et la médecine.

La société Art Sanjo joue un rôle d'intermédiaire et de coordination dans le cadre d'échanges culturels et artistiques entre la France et le Japon. Depuis sa création en 1991, elle présente plusieurs événements japonais : expositions, spectacles, conférences et ateliers en France et dans certains pays d'Europe.



Compagnie Sisyphes Heureux « Rose est une rose » © Jean-Michel Nédélec

ROSE EST UNE ROSE / **C^{IE} SISYPHE HEUREUX**

MERCREDI 14 DÉCEMBRE 14H30 ET 16H30

SPECTACLE MULTIMÉDIA DÈS 3 ANS ET PLUS

ENTRÉE LIBRE SUR RÉSERVATION AU 01 58 88 3000

Rose est une rose est un voyage palpitant au cœur des songes colorés d'une petite fille à l'imaginaire fertile. Un monde rond où s'entremêlent la danse, le texte, la musique et la vidéo, au milieu de montagnes bleues et d'herbe verte...

Ce conte onirique renoue avec la tradition de (ra)conter une histoire. Inspiré d'un poème de Gertrude Stein, *Rose est une rose* met en scène une danseuse dans un immense ciel bleu suspendu dans le temps. Elle conte, avec son corps et ses gestes, les douces contemplations de la petite Rose dans un monde où le rêve et la réalité se fondent paisiblement. Guidé par la voix de la narratrice et les sonorités cristallines du tintement d'une boîte à musique, la danseuse-comédienne évolue dans l'univers de Rose. Elle rencontre tour à tour un papillon, une fleur se transformant en terre ronde, une goutte d'eau, autant d'éléments graphiques et mobiles avec lesquels elle interagit.

Création 2009 de Haim Adri et Benoît Gazzal / Durée : 45 min

Chorégraphie et création vidéo : Haïm Adri - Composition sonore : Benoît Gazzal - Interprétation : Noémie Lambert - Vidéo live : Zacharie Dutertre - Avec la collaboration de Kayo Tsukamoto (bande musicale), Muriel Adri (voix et narration), Gaïa Adri (interprétation dans le film), Nathalie Hervé et Noémie Lambert (assistantes à la chorégraphie) - En coréalisation avec : Théâtre Dunois (Paris) L'Espace Dérives (Champigny sur Marne). Avec le soutien : Dicréam, Conseil Régional d'Ile-de-France, Ville de Paris.

SOUTIEN À LA CRÉATION

Le Cube soutient la production de projets conduits par des artistes professionnels. De la démarche artistique à l'expérimentation technique, de la réflexion prospective à la réalisation de projet, de la production à la diffusion, Le Cube est impliqué dans les différentes étapes de la création numérique. Toutes les disciplines artistiques y sont représentées : arts visuels, spectacle vivant, cinéma, littérature, musique...

L'ATELIER LIVING ART

Le Cube a développé, au sein de son Atelier Living Art, une plateforme technique intégrant les technologies du jeu vidéo (systèmes temps réel et intelligence artificielle), de la mobilité et des réseaux. Il est notamment spécialisé dans les technologies dites "temps réels" : réalité augmentée, motion capture, systèmes comportementaux et génératifs, etc. Il offre ainsi aux artistes la possibilité d'explorer les nouvelles formes d'expression numérique, notamment dans le domaine des œuvres comportementales.

L'ATELIER MIX MÉDIAS

Le Cube propose 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.

Modalité d'accès au soutien à la création disponible **sur www.lescube.com**.

COPRODUCTIONS ARTISTIQUES

SEPTEMBRE - DÉCEMBRE 2011

LIVING ART

Anabela Costa : « Critical state »

Susana Sulic : « Virtual Water »

Sandryne Dethier Commarmond : « Monades, prolongement de l'acte dans l'environnement »

MIX MÉDIAS

Compagnie Atmen : « Intérieur crème » (Danse interactive)

Guillaume Marmin : « Around the island » (Installation, performance A/V avec capteurs)

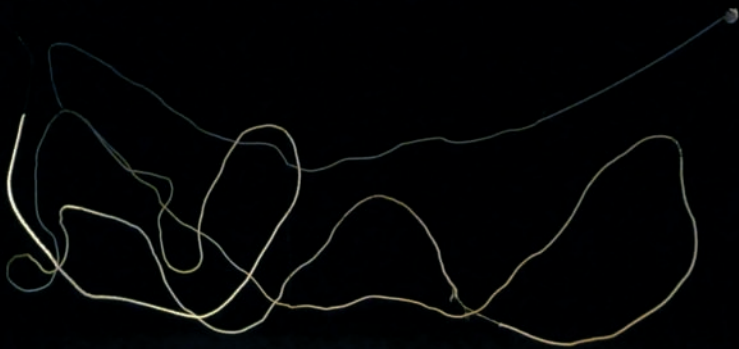
Gangpol und mit : « The 1000 people band » (Performance A/V)

EN DIFFUSION

Compagnie L'ange Carasuelo : « Un petit à-côté du monde » (Théâtre interactif)

Compagnie Shonen : « Kaiju » (Spectacle danse urbaine et réalité augmentée)

Carton Park : « Histoire naturelle » (Performance A/V)



Compagnie Atmen « Intérieur crème » © Maguerite Lantz

ACTIVITÉS MULTIMÉDIAS POUR TOUS

Toute l'année au Cube, vous pouvez vous initier à la pratique numérique à travers des ateliers, des stages pratiques, des cycles de formation, quel que soit votre âge, votre niveau en informatique et bien sûr vos envies. Que vous souhaitiez réaliser votre site Internet, faire de la retouche photo, vous familiariser avec les tablettes tactiles ou vous initier à la 3D, au graphisme ou au montage vidéo, il y a forcément une activité qui vous correspond.

Et pour les plus jeunes, Le Cube propose également toute une gamme d'activités adaptée à chaque tranche d'âge.

Téléchargez le programme complet des activités multimédias 2011-2012 pour les adultes, les ados et les enfants **sur www.lecube.com**

OCTOBRE

LE CUBE, 10 ANS : L'ÉVÉNEMENT !

MANIFESTATION EXCEPTIONNELLE / SAMEDI 1^{ER} ET DIMANCHE 2 OCTOBRE / À PARTIR DE 14H

ANARCHITECT² / OLIVIER RATSI

EXPOSITION DU 1^{ER} OCTOBRE AU 31 DÉCEMBRE

CRÉATION NUMÉRIQUE ET LIVRE DE JEUNESSE

SÉMINAIRE / JEUDI 6 OCTOBRE / 9H30-17H30

CONCOURS 36H CHRONO / DU VENDREDI 14 OCTOBRE 10H AU SAMEDI 15 OCTOBRE 22H

AROUND THE ISLAND / GUILLAUME MARMIN

INSTALLATION INTERACTIVE / MARDI 25 AU SAMEDI 29 NOVEMBRE

PERFORMANCE / JEUDI 27 NOVEMBRE / 20H30

NOVEMBRE

ESTONIE TONIQUE : PROSTHETIC BRAIN / TENCU ET TAAVI KERIKMÄE

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE EXPÉRIMENTALE / JEUDI 3 NOVEMBRE / 20H30

BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

ATELIER CUBE ZEN / SAMEDI 5 NOVEMBRE / 14H - 16H

SÉMINAIRE LIVING ART

SÉMINAIRE PROFESSIONNEL / LUNDIS ET MARDIS 7, 8, 21, 22, 28 ET 29 NOVEMBRE / 9H30 - 17H

RENDEZ-VOUS DU FUTUR / ODILE DECO

TCHAT-RENCONTRE / MERCREDI 9 NOVEMBRE / 19H30-20H30

NOUVELLES NARRATIVITÉS / FESTIVAL DU FILM ETHNOGRAPHIQUE JEAN ROUCH

RENCONTRES / LUNDI 14 AU MARDI 15 NOVEMBRE

NOS MONDES ENRICHIS : LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

ATELIER D'INNOVATION / SAMEDI 26 NOVEMBRE / 14H - 16H

ESCALES TACTILES / COMPAGNIE K-DANSE ET SCÉNOCOSME

WORKSHOP / SAMEDI 26 NOVEMBRE / 14H - 17H

PERFORMANCE CHORÉGRAPHIQUE AUGMENTÉE / DIMANCHE 27 NOVEMBRE / 15H

RENDEZ-VOUS DU FUTUR / GILLES CLÉMENT

TCHAT-RENCONTRE / MARDI 29 NOVEMBRE / 19H30-20H30

DÉCEMBRE

MATINALE DE L'INNOVATION / LES DÉFIS DE L'E-SANTÉ

RENCONTRE / JEUDI 1^{ER} DÉCEMBRE / 8H - 10H30

CRÉATION D'EMPATHIE / TAISUKE MURAKAMI

WORKSHOP POUR SCOLAIRES ET CENTRES DE LOISIRS / MARDI 6 AU SAMEDI 10 DÉCEMBRE

ROSE EST UNE ROSE / COMPAGNIE SISYPHE HEUREUX

SPECTACLE DÈS 3 ANS ET PLUS / MERCREDI 14 DÉCEMBRE / 14H30 ET 16H30

LE PASS CUBE

Avec le Pass Cube, vous avez accès aux activités multimédias du Cube gratuitement ou à tarif privilégié, dans la limite des places disponibles. Le Pass Cube vous permet également d'assister gratuitement à tous les événements artistiques du Cube, vous invite aux soirées de vernissage et vous fait bénéficier d'avantages partenaires et de réductions.

GRATUIT AVEC LE PASS CUBE !

Accès gratuit à l'Espace Projet, au Centre Ressources et à la Consultation Internet

Accès gratuit aux Initiations multimédias

Accès gratuit aux Ateliers créatifs, Ateliers Cube Zen et Ateliers d'Innovation

Accès gratuit à la Cube Factory (6-11 ans) et l'Espace MyCube (12-16 ans)

Accès gratuit à tous les événements artistiques du Cube

LES ACTIVITÉS PAYANTES (PASS CUBE NÉCESSAIRE) :

Stages multimédias : 8, 16 ou 32 euros en fonction de la durée du cycle

Clubs enfants et Studios MyCube : 25 euros pour un an

Ateliers vacances enfants et ados : 8 euros (4 séances)

Le Pass Cube offre un tarif privilégié pour les Anniversaires du Cube : 160 euros (au lieu de 180 euros)

TARIF PASS CUBE

Plein tarif : 40 euros / Tarif réduit** : 30 euros

Tarif habitants Grand Paris Seine Ouest* : 20 euros

Tarif réduit habitants Grand Paris Seine Ouest* : 15 euros

Forfait Jour : 3 euros (donnant accès à la Consultation Internet, l'Espace Projet, le Centre de Ressources, l'Espace MyCube et la Cube Factory).

CONDITIONS D'ADHÉSION PASS CUBE

* Le tarif Grand Paris Seine Ouest s'applique aux habitants des communes de Boulogne-Billancourt, Chaville, Issy-les-Moulineaux, Meudon, Sèvres, Vanves, Ville d'Avray.

** Le tarif réduit s'applique aux : Demandeurs d'emploi, bénéficiaire du RSA, moins de 18 ans, plus de 60 ans, étudiants, familles nombreuses, personnes handicapées. Les élèves et étudiants des autres communes, scolarisés dans la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest, bénéficient du tarif réduit.

Pièces à fournir lors de l'inscription : pièce d'identité, justificatifs de domicile et de réduction, livret de famille pour les jeunes enfants n'ayant pas encore de pièce d'identité.

CONDITIONS D'INSCRIPTION AUX ACTIVITÉS

L'adhésion au Pass Cube est nécessaire pour s'inscrire à certaines activités. Il est strictement nominatif.

Les participants aux activités nécessitant le Pass Cube devront le montrer au chargé de projet avant chaque séance.

Les inscriptions sont limitées à un stage multimédia par trimestre et par adhérent (excepté Ateliers Cube Zen, Ateliers d'Innovation, Ateliers créatifs), ainsi qu'à 2 ateliers par mois à la Cube Factory.

Les frais d'inscription aux activités payantes devront être réglés au minimum une semaine avant le début de la première séance.

En cas d'affluence, l'accès aux postes de l'Espace Projet et du Centre de Ressources est limité à 2 heures par personne.

L'ÉQUIPE DU CUBE

Président : Nils Aziosmanoff

Directrice : Stéphanie Fraysse-Ripert

COORDINATION / ADMINISTRATION

Directrice adjointe : Hélène Gestin

Régisseuse générale : Marina Bastien

Comptable : Nathalie Théaud

Assistante administrative : Gaël Poirier

COMMUNICATION

Responsable communication, relations presse, partenariats médias : Rémy Hoche

Chargée de communication multimédia : Aurélie Jullien

PROGRAMMATION ARTISTIQUE

Responsable programmation artistique : Carine Le Malet

MÉDIATION ET ÉDUCATION NUMÉRIQUE

Responsable médiation et éducation numérique : Isabelle Simon-Gilbert

Adjointe de médiation : Clémence Pilven

Chargés de projets multimédias : Véhanouche Balian (Education et Jeune Public), Annabelle Lavaur (Formations et Ateliers numériques), Tony Tiratay (Projets Ados et Adhérents)

Chargée de l'accueil du public : Marie Philippe

CRÉATION

Directeur de la création : Florent Aziosmanoff

Responsable technique : Didier Bouchon

Chargée de production : Sabrina Deveaux

Conseil d'administration : Nils Aziosmanoff, Jean-Pierre Alix, Xavier Boissarie, Carol-Ann Braun, Roland Cahen, Pierre de la Coste, Magda Danysz, Odile Fillion, Pierre Kosciusko-Morizet, Etienne Krieger, François Laburthe, Vincent Lévy, Joël Paubel, Philippe Perrennez, Bruno de Sa Moreira, Laurent Sorbier, Gilles Vercken.

Remerciements : Tuuli Lepik, Johannes Saar, Pierre-Arnaud Gillet, James et Patrick Giraudo (Grame), Yukie Matsumoto-Morin et Amiko Yagi (Art Sanjo), Sophie Robnard, Adeline Blanchard, Inge Eller et Sigrid Hueber (Institut Français)

HORAIRES / ACCÈS

HORAIRES D'OUVERTURE

Du mardi au samedi de 12h à 19h

Nocturnes le mardi et le jeudi jusqu'à 21h

Le Cube est fermé le dimanche (sauf "Week-end" du Cube), les jours fériés, le mois d'août et pendant les vacances de Noël (du samedi 17 décembre 19h au mardi 27 décembre 12h).

ACCÈS

En transport en commun

- Le **TRAM T2** vous dépose au pied du Cube !

Depuis la "Porte de Versailles" ou "La Défense", prenez le T2 et descendez à la station "Les Moulineaux" (sortie 2).

- **RER C** : Station "Issy" - sortie "Allée des Carrières", (à gauche dans l'avenue de Verdun)

En voiture

De Paris, prendre le Quai de Stalingrad, sortie La Ferme-Billancourt. Après le rond point, prendre la rue Aristide Briand, puis première rue à droite, Cours Saint-Vincent.

LE CUBE

20, Cours Saint-Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux

Tél. 01 58 88 3000 / contact@art3000.com / www.lecube.com



PARTENAIRES



AVEC LE SOUTIEN



PARTENAIRES MÉDIAS



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. Le Cube est membre des Espaces Culture Multimédia (ECM) et du pôle de compétitivité Cap Digital.

Partenaires officiels : Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Ile-de-France, DDAI), Conseil Régional d'Ile-de-France, Conseil Général des Hauts-de-Seine,

Avec le soutien : Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (DUI), Tradonline, Pixaway Production

Partenaires médias : Arte.tv, Télérama, Radio FG, A Nous Paris, Advanced Creation, MCD, Artistik Rezo, Paris Mômes

www.lecube.com

Le Cube : 20, Cours Saint-Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. 01 58 88 3000 / contact@art3000.com