

CUBE GARGES

Dopamine

Dossier d'exposition

Jusqu'au 17 juillet 2026



Roissy
Pays de
France
AGGLOMÉRATION



Shōei Matsuda
The Big Flat Now, 2018
Sculpture gonflable
© Quentin Chevrier

Dopamine

En 2025 - 2026, le Cube Garges décline ses expositions et sa programmation culturelle sous la thématique de la « Dopamine ». Produite par le cerveau, cette molécule joue un rôle important dans la motivation, le désir et l'apprentissage. Appelée de manière un peu abusive « hormone du plaisir », la dopamine ne provoque pas le plaisir, tant qu'elle ne l'anticipe. On établit ainsi une distinction claire dans les neurosciences entre le « *wanting* » (en français, la saillance incitative) et le « *liking* » (le plaisir hédonique), plutôt régi par d'autres neurotransmetteurs, comme les endorphines. Ce qu'on appelle « le système dopaminergique » s'active donc avant que le plaisir ne soit perçu, pour motiver ou encourager un comportement.

Mais pourquoi le Cube Garges s'intéresse-t-il à une molécule ? Parce que la dopamine, utile dans un monde de rareté, est devenue la pierre angulaire d'une architecture globale de l'attention dans un contexte de surabondance informationnelle, en détournant le circuit de la récompense de sa fonction première. Cette architecture de l'attention articule des couches techniques (terminaux, capteurs, *cloud*, réseaux...), des algorithmes de prédiction et de recommandation, des interfaces et *patterns* de design (*scroll* infini, notifications, lecture automatique...), et des marchés publicitaires qui transforment le temps passé par les internautes en données comportementales, puis ces données en revenus. Le design des plateformes qu'on utilise

quotidiennement répond donc à des questions fondamentales : à quoi servent-elles ? à qui et comment sont-elles profitables ? qui décide des algorithmes ? que révèlent-ils et que cachent-ils ? Ces questions d'usage et de gouvernance sont fondamentales pour mieux comprendre et saisir les plateformes qui régissent une part croissante de notre expérience du monde.

En s'attachant aux formes visuelles et mécanismes affectifs que prend cette économie de l'attention, « Dopamine » donne à voir une esthétique toute contemporaine : celle de la positivité lissée, du sans-friction, de la fluidité affective. Mais elle dévoile aussi ce qui en constitue le revers : la gestion opaque des données, l'exploitation des émotions, les infrastructures invisibilisées, les formes d'aliénation douces. Cette exposition n'est pas un procès des usages, encore moins des usagers. Elle ne cherche pas à blâmer celles et ceux qui, comme nous, naviguent quotidiennement sur les plateformes. Elle propose plutôt une mise en tension : entre ce que l'on voit et ce qu'il se passe, entre la promesse d'un monde intuitif et l'expérience d'une dépossession subtile. Elle donne à sentir l'envers des gestes ordinaires.

Les artistes de l'exposition

Cameron **Askin**
Alkan **Avcioglu**
Émilie **Brout** et Maxime **Marion**
Christophe **Bruno**
DISNOVATION.ORG
Ben **Elliot**
Ben **Grosser**
Hérétique
Anne **Horel**
Dasha **Ilna**
Baron Lanteigne
Ethel **Lilienfeld**
Jonas **Lund**
Shōei **Matsuda**
Lorna **Mills**
Jérémie **Kursner**
Miri **Segal**



Jérémie Kursner
Il and Universe, 2023

ÉQUIPE DE L'EXPOSITION :

► Équipe curatoriale

Anastasiia Baryshnikova, Clément Thibault

► **Programmation cinéma et machinim_ai**
Mickaël Robert-Gonçalves, Anissa Bahraoui

► **Partenariats & développement**
Lehna Ouali, Laurane Batany

► **Équipe technique**
Arthur Chevalier, Maxime Gayno,
Jean-Baptiste Orsinet, Mustapha Seghdau,
Hippolyte Viannay, Frédéric Zielinski

► **Équipe communication**
Manelle Belhadj, Audrey Gouimenou,
Lucie Lesbats

► **Pratiques numériques**
Maurine Augis, Arthur Chevalier, Mélissande
Preguiça, Jeanne Ragot, Lucie Lалуque

► **Relations avec les publics**
Katia Poliudova, Léa Rekouane

► **Agents d'accueil et de médiation**
Yasmina Chair, Eric Gonzales, Clarisse
Le Chantoux, Jonathan Langrené, Iolantino
Silva Lopes, Clara Vergé

► **Équipe administrative**
Maryam El Kebch, Sonia Michigan,
Pierre-Elie Miremont

► **Graphisme**
Laurent Combard, Lucie Lesbats

► **Impression**
Reprocolor Amiens

► **Direction**
Nils Aziosmanoff, Flavien Bazenet

Avec le soutien de Québec

Partenaires

némo
Biennale internationale
des arts numériques
de la Région Île-de-France

**CENT
QUATRE
#104 PARIS**

MICRO-FOLIE
LE CUBE GARDES

ente

LE FRESNOY
STUDIO DES ARTS
NATIONAL CONTEMPORAINS

arte

Partenaire média

espeye
Immersive



Anne Horel
ASMR (Anxiété Sociale
& Média Reflux), 2025

Économie affective, esthétisation du bien-être, et architecture de la fluidité

L'esthétique actuelle du numérique se définit par son absence de rugosité : les gestes glissent, les surfaces brillent, les couleurs sont douces, les voix synthétiques se veulent apaisantes, les relations humaines sont intermédiées... Le design ne cherche pas qu'à servir, il séduit, il attire ; il oriente l'attention dans un univers *a priori* sans résistance. Le philosophe sud-coréen Byung-Chul Han érige ce « lisse » en symbole de notre modernité, le considérant comme un mode de pouvoir par les apparences : l'esthétique est disciplinante. Elle évacue le négatif, gomme les aspérités, valorise la fluidité. En fait, elle intériorise la contrainte : rien ne nous force à agir, tout n'est qu'incitation. L'expérience utilisateur, conçue pour être « intuitive », neutralise les tensions – affective, politique ou sensorielle.



Anne Horel
ASMR (Anxiété Sociale &
Média Reflux), 2025
© Quentin Chevrer



Ethel Lilienfeld
EMI, 2023

FOCUS SUR L'ŒUVRE

Ethel Lilienfeld
EMI, 2023

EMI met en scène une influenceuse virtuelle, archétype de la beauté générée par l'intelligence artificielle. Derrière ses vlogs colorés et son esthétique pop se cache une figure ambiguë : à la fois idole numérique et produit marketing. Dans une atmosphère saturée, elle réactive les codes de la nature morte et de la vanité, confrontant pixels et chair, images filtrées et matérialité du corps. À travers ce miroir déformant, Ethel Lilienfeld questionne nos mythes contemporains : la beauté, l'influence et la performance. EMI se dévoile à la fois comme une critique et un hommage, un artefact esthétique d'une intimité surexposée.

Production court-métrage : Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains
Avec le soutien de : Fédération Wallonie-Bruxelles
Production installation : Le Botanique



Baron Lanteigne
Manipulations, 2021-2024
© Quentin Chevrier

“ Jeff Koons, l'iPhone, l'épilation brésilienne : pourquoi sommes-nous obsédés à ce point par ce qui est lisse ? La beauté aujourd'hui est paradoxale : d'un côté elle s'étend de manière exponentielle – le culte de la beauté est partout ; de l'autre elle perd toute transcendance et se soumet à l'immanence du consumérisme – elle est l'aspect esthétique du capital. ”

Byung-Chul Han,
Sauvons le Beau : L'esthétique à l'ère numérique. Éditions Actes Sud, 2016.

Ce design revêt une grande importance parce qu'il conditionne des gestes (*swipe, double tap, doomscrolling, like...*), des langages (emoji, mèmes, GIFs...) et des comportements. Mais il s'insinue plus loin encore. L'économie des plateformes numériques s'appuie sur la mise au travail des affects : les émotions ne sont plus seulement vécues, elles sont mises en scène, mesurées, guidées, transformées en ressources. Logique se prolongeant même dans le rapport qu'on entretient à notre corps. Filtres, routines de *self-care*, *quantified self* via bracelets connectés ou applications de santé : l'infrastructure concourt à produire un moi positif, désirable, performant. Ainsi, les algorithmes de TikTok, YouTube, Instagram ou Spotify sont des machines prédictives qui ne se contentent pas de suggérer : ils fabriquent nos préférences, selon des logiques opaques et souvent biaisées, renforçant parfois stéréotypes et inégalités de visibilité.

C'est à cette esthétique toute particulière que se réfère l'exposition, tout en la détournant. Les artistes exposés ne cherchent pas à en sortir, mais à l'amplifier jusqu'à la distorsion. À la manière d'un miroir grossissant, elles et ils poussent les codes jusqu'à les faire basculer dans l'étrange, l'excessif. Là où tout devait être fluide surgissent des saturations ; là où tout devait être doux, une violence feutrée. En forçant les formes jusqu'à l'excès, ces œuvres rendent visibles les contours parfois aliénants de ce monde de « fluidité », de « transparence » et de « bienveillance ».

De Minitel à Liquid Glass, une brève histoire des designs d'interface

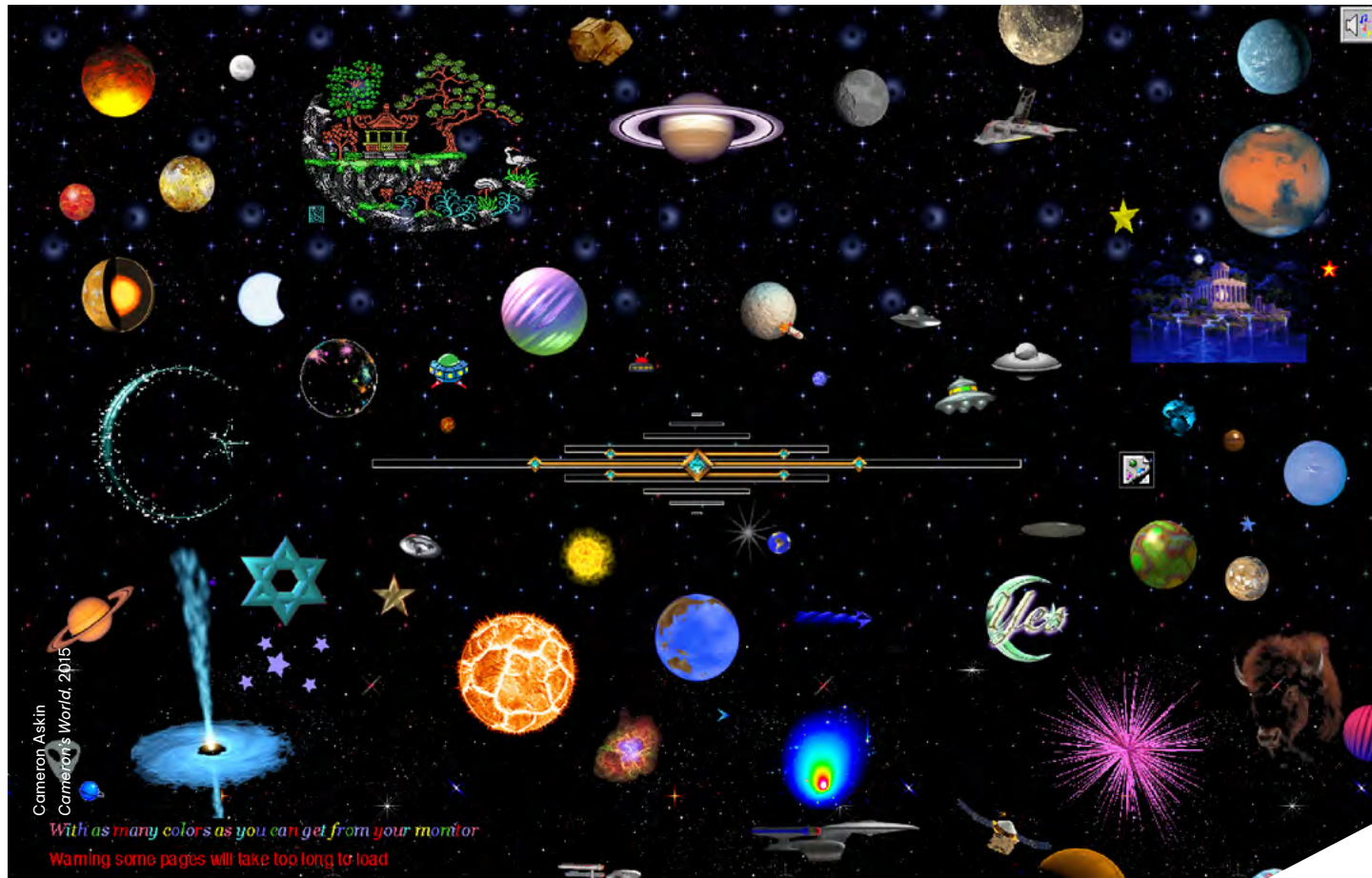
L'esthétique d'Internet — ses images et ses sons, ses modes de circulation, la manière dont l'information se rend visible, interactive, partageable — est indissociable des interfaces qui conditionnent nos gestes numériques. C'est donc assez spécifiquement une question de design qui régit ce qui est possible et ne l'est pas en ligne, et crée en cela, avec la foule des utilisateurs et utilisatrices, l'esthétique, voire les esthétiques des Internets. Dès 2001, Lev Manovich* montrait combien les conventions d'interface façonnent nos pratiques culturelles en instituant des normes visuelles et interactionnelles implicites. Des chercheurs comme

Matthew Fuller** ou Wendy Hui Kyong Chun*** ont poursuivi cette réflexion en montrant que le code et l'interface sont co-producteurs, à la fois d'esthétique et d'idéologie.

Le design, en ce sens, n'est jamais neutre : il répond à des fonctions spécifiques, à des intentions souvent invisibles – qu'il s'agisse d'optimiser l'usage, de capter l'attention ou de faciliter la monétisation. Chaque esthétique d'interface témoigne ainsi d'un « esprit du temps » technologique, au croisement de l'industrie numérique, de la culture visuelle et des imaginaires sociaux.

Avec l'essor du *flat design*, les grandes plateformes (Google, Apple, Facebook...) ont mis en place des *guidelines* strictes, réduisant la variabilité graphique au profit d'une plus grande lisibilité pour les usagers et d'une performance fonctionnelle. Cette rationalisation visuelle va de pair avec une normalisation des comportements, transformant les interfaces en environnements toujours plus prévisibles, fermés et gouvernés par des logiques propriétaires. Mais cette homogénéisation se heurte à une réalité plus composite – dont témoigne cette exposition. Dès les années 1990, des artistes issus du net.art ont mis en évidence ce que Olia Lialina nomme les *vernacular web aesthetics* : des formes d'expression amatrices, souvent dissonantes ou bricolées, issues de l'appropriation spontanée des outils numériques par les usagers eux-mêmes. Produites par détournement, contre-emploi ou débordement des cadres imposés, ces esthétiques révèlent que l'interface reste un champ de négociation, traversé par une tension constante entre prescription algorithmique et inventivité populaire.

Il existe donc une friction constitutive entre, d'un côté, les logiques de contrôle et de design stratégique – visant à standardiser l'expérience, surveiller les usages ou maximiser l'engagement attentionnel – et, de l'autre, la vitalité des pratiques, l'appropriation collective et les formes d'hétérogénéité esthétique qui persistent malgré tout. Cette tension rappelle qu'en dépit de plateformes de plus en plus enclosantes, Internet demeure un commun – un espace encore habité, transformé, dérouté par celles et ceux qui le pratiquent.



* Lev Manovich, *The language of new media*, 2002

** Matthew Fuller, *Software studies: A lexicon*. MIT Press, 2008

*** Wendy Hui Kyong Chun, *Programmed Visions: Software and Memory*, MIT Press, 2011.

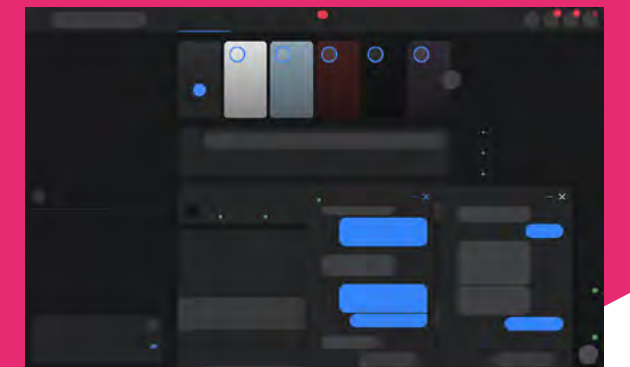
FOCUS SUR L'ŒUVRE

Ben Grosser
Safebook, 2021

Safebook, une extension de navigateur imaginée par l'artiste Ben Grosser, propose un geste radical : faire disparaître les images, les textes, les vidéos et les sons de sa page Facebook. Il ne reste alors que la structure qui organise notre expérience quotidienne des réseaux sociaux : les boîtes, colonnes, *popups* et menus déroulants.

Pourtant, malgré cette suppression, Facebook reste utilisable : on peut toujours publier un statut, faire défiler le fil d'actualité, « regarder » une vidéo ou supprimer un contact. Lorsque Ben Grosser a testé son extension, il a constaté qu'il connaissait Facebook si bien que la suppression complète du contenu ne l'a en réalité pas empêché d'utiliser la plateforme.

Si l'interface seule suffit à orienter nos actions, alors ce n'est pas seulement le contenu qui structure notre expérience, mais le design du système lui-même. Facebook, vidé de ses informations, demeure un espace de comportements conditionnés, révélant combien l'architecture des interactions sociales est codée et prescriptive.



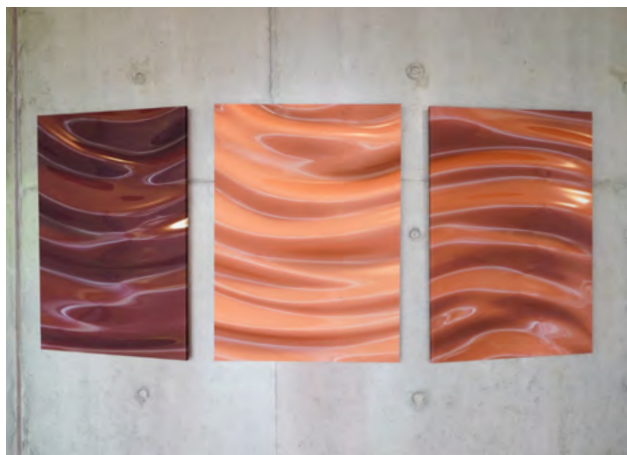
Ben Grosser
Safebook, 2018



Sous l'œil du Big Other, le pouvoir invisible des plateformes



Dasha Ilin
Center for Technological Pain, 2017-2019
© MU - Artspace



Ben Elliot
Perfect 365, 2020
© Lucie Lesbats

Vous souvenez-vous d'Aladin ? Le philosophe Marcello Vitali-Rosati* compare notre relation aux plateformes à celle que le héros des *Mille et Une Nuits* entretient avec son génie. D'abord, parce qu'il ignore tout du fonctionnement de la lampe magique, si ce n'est le geste qui l'actionne : la frotter. Et lorsqu'il demande à devenir prince, c'est bien le génie qui choisit son costume et son apparence. Aladin profite donc des services du génie, mais sans décider de la manière dont ils sont rendus. De manière similaire, lorsque nous délégons nos choix à des algorithmes – moteurs de recherche, suggestions automatisées, assistants vocaux, etc. Nous ne savons pas réellement ce qui décide pour nous, ni selon quelles logiques, ni dans quel intérêt.

Cette fable rend visible une réalité importante : le numérique n'est pas un outil neutre, c'est une infrastructure construite avec des intentions particulières. Plateformes et applications ne se contentent pas de diffuser des contenus : elles organisent nos comportements, hiérarchisent nos désirs, trient nos représentations du monde. Autrefois pensé comme un espace d'émancipation libre et personnalisable (c'était l'époque de Geocities, de MySpace...), le web s'est refermé en un système dit d'enclosures. On emploie aujourd'hui ce terme pour désigner la privatisation d'un bien commun ; en l'occurrence, l'appropriation de données ou d'espaces numériques auparavant libres. Et c'est un système gigantesque. En 2025, 70 % de la population mondiale, soit plus de 5,5 milliards d'humains, est connectée à Internet : 3 milliards utilisent Facebook, 1,6 milliard TikTok, 2,7 YouTube, 1,3 WeChat... Sans surprise, en une dizaine d'années seulement, les plus grandes fortunes planétaires sont devenues leurs fondateurs : Jeff Bezos (Amazon), Mark Zuckerberg (Meta), Larry Page (Google), Zhang Yiming (ByteDance), etc.

Ce modèle correspond à ce que l'économiste français Cédric Durand** nomme « techno-féodalisme », notion reprise par Yannis Varoufakis, économiste et ancien ministre des Finances de la Grèce. Il s'agit d'une économie qui reprend les fondements du féodalisme : privatisation des communs et économie de rente, où les plateformes ne produisent pas de valeur au sens classique (travail-marchandise), mais l'extraient grâce à leur position de gardiens d'accès. Chaque clic, *scroll*, photo postée ou relation entretenue enrichit leurs bases de données, alimente leurs modèles prédictifs, et optimise le ciblage publicitaire. Cette dynamique constitue ce qu'on nomme le « *digital labor* » : c'est en utilisant les espaces en ligne qu'elles ont enclos que nous produisons de la valeur pour ces plateformes, en travaillant indirectement pour elles. Pour la psycho-sociologue étasunienne Shoshana Zuboff***, ce régime relève de ce qu'elle a nommé « Big Other » : une entité non étatique, mais totalisante, qui observe, anticipe et façonne les comportements à l'échelle globale. Contrairement au « Big Brother » du 1984 d'Orwell, ce Big Other ne gouverne pas par la peur, mais par la promesse de confort, de personnalisation, de service rendu. Un pouvoir d'autant plus efficace qu'il est invisible, délégué, et perçu comme utile et doux.

* Marcello Vitali-Rosati, *Éloge du bug*, Paris, La Découverte, 2024

** Cédric Durand, *Techno-féodalisme: Critique de l'économie numérique*, La Découverte, 2023

*** Shoshana Zuboff, *L'âge du capitalisme de surveillance*, Zulma, 2018

“ Le capitalisme de surveillance est le marionnettiste qui impose sa volonté par le truchement du dispositif numérique ubiquitaire. Je nommerai à présent ce dispositif *Big Other* : c'est cette marionnette douée de sens, qui se meut grâce aux ordinateurs et au réseau internet et qui restitue, contrôle, calcule et modifie le comportement humain (...) *Big Other* ne se soucie pas de ce que nous pensons, ressentons, ou faisons, tant que ses millions, ses milliards d'oreilles et d'yeux doués de sens, d'action et d'aptitude au calcul peuvent observer, restituer, traduire en données et instrumentalise les immenses réservoirs de surplus comportemental générés dans le brouhaha galactique des connexions et des communications. ”

Shoshana Zuboff, *L'âge du capitalisme de surveillance*, 2018, Éditions Zulma, p. 503-504



FOCUS SUR L'ŒUVRE

Alkan Avcioglu *All Watched Over by Machines of Loving Grace*, 2021

Dans un monde où le nombre d'écrans a largement dépassé celui des êtres humains, la série *All Watched Over by Machines of Loving Grace* représente les effets déshumanisants d'une technologie omniprésente et le vertige de sa production de masse. Constituée de 150 images fabriquées avec des intelligences artificielles, elle détourne les codes de la photographie industrielle et du réalisme photographique des panoramas monumentaux d'Edward Burtynsky ou des compositions démesurées d'Andreas Gursky — avec une certaine ironie, car il n'y a aucune objectivité dans ces images générées de toutes pièces par les machines. Ici, l'ordre, la précision, la définition, la répétition deviennent un langage esthétique qui traduit surtout un vide.

Le titre de la série fait référence à un poème de Richard Brautigan (1967), qui rêvait d'un avenir utopique gouverné par les machines. Mais ici, cette vision s'inverse : au lieu de nous libérer, la technologie nous observe, nous dirige, nous enferme. Derrière chaque image se devine la main invisible du contrôle algorithmique d'individus piégés dans des chaînes de fabrication. Ces visuels artificiels dressent ainsi le portrait d'un monde où l'humain s'efface progressivement derrière la machine et où le contenu remplace peu à peu le sens.

Productions de l'exposition



Le Cube Garges accompagne les artistes dans leurs démarches de création en soutenant la production d'œuvres inédites.

Ces productions s'inscrivent dans le cadre de nos expositions et reflètent notre engagement à soutenir la recherche artistique contemporaine, offrant aux artistes des moyens techniques, humains et conceptuels pour expérimenter et partager leurs visions avec le public.



Ben Elliot
My Little Friend,
2021- 2025

Anne Horel
Suggested For You, 2025

Production d'œuvres vidéo réalisées pour l'exposition *Dopamine*, en résonance avec la thématique de l'exposition, en collaboration avec les équipes curatoriales du Cube Garges. Création d'une installation *in situ* pour l'exposition.

Remerciements : Anastasiia Baryshnikova

Ben Elliot
My Little Friend (Pet Me), 2025

Production d'un site web hébergeant le personnage *My Little Friend* et création d'une sculpture pour l'installation. Production réalisée entre le Fablab du Cube Garges et l'artiste.

Remerciements : Arthur Chevalier, Josh Burke



Glitch, bugs & hallucinations

25 octobre 2025 – 17 juillet 2026

Les artistes de l'exposition : Nick **Briz**, Émilie **Brout** & Maxime **Marion**, Ismaël Joffroy **Chandoutis**, Arthur **Chevalier**, Sky **Goodman**, Jamie **Fenton**, Aurélien **Maignant**, Rosa **Menkman**, OVAL, Kaspar **Ravel**, Sheglitchr, Sabato **Visconti**, Clément **Valla**, Laimonas **Zakas**, !Mediengruppe Bitnik

Curation : Anastasiia Baryshnikova, Clément Thibault et Kaspar Ravel.

L'exposition « Glitch, bugs & hallucinations » explore le glitch non pas comme une simple anomalie technique, mais comme un révélateur des structures invisibles qui régissent nos environnements numériques. Inspirée des réflexions de Marcello Vitali-Rosati* et de Rosa Menkman**, elle célèbre le glitch comme un espace de résistance à l'impératif fonctionnaliste de la technologie. Dans un monde où l'efficacité est devenue le mantra technologique, le glitch agit comme une interruption qui dévie les objets techniques de leurs formes et usages. Marcello Vitali-Rosati nous rappelle que le bug expose le fonctionnement interne des systèmes algorithmiques, dévoilant les rouages sous-jacents qui manipulent notre expérience du monde numérique. À travers cette « faille », l'exposition dévoile l'idéologie des plateformes, en soulignant leur quête de perfection, de fluidité et de contrôle. Le glitch, en tant que dysfonctionnement, révèle la norme cachée : une course à l'optimisation qui repose sur des choix politiques et économiques déguisés en nécessités techniques.

Loin d'être un échec, le glitch devient ici un outil subversif qui perturbe la matrice algorithmique et remet en question l'homogénéité des récits numériques tout en créant de nouvelles normalités. Rosa Menkman observe, dans le milieu du glitch art, comment les pratiques oscillent entre subversion et récupération, comment l'erreur devient à son tour elle-même une technique. En écho à ces observations, l'exposition nous invite à saisir la générosité destructrice du glitch art, tout en comprenant les différents cycles de domestication auxquels les artistes participent.



Sabato Visconti, ... So is My Love, 2017



Sky Goodman, Accidental Pixels #32 «The Landscape Dreaming of Itself», 2021

En regard à « Dopamine », cette exposition investit l'ensemble des espaces du Cube Garges, mêlant projections, tirages, installations, projets sonores, etc. Seront également exposées les machines interactives produites au Fablab par Arthur Chevalier, notamment à destination des enfants et des familles.

* Marcello Vitali-Rosati, *Éloge du bug*, Zones, 2024

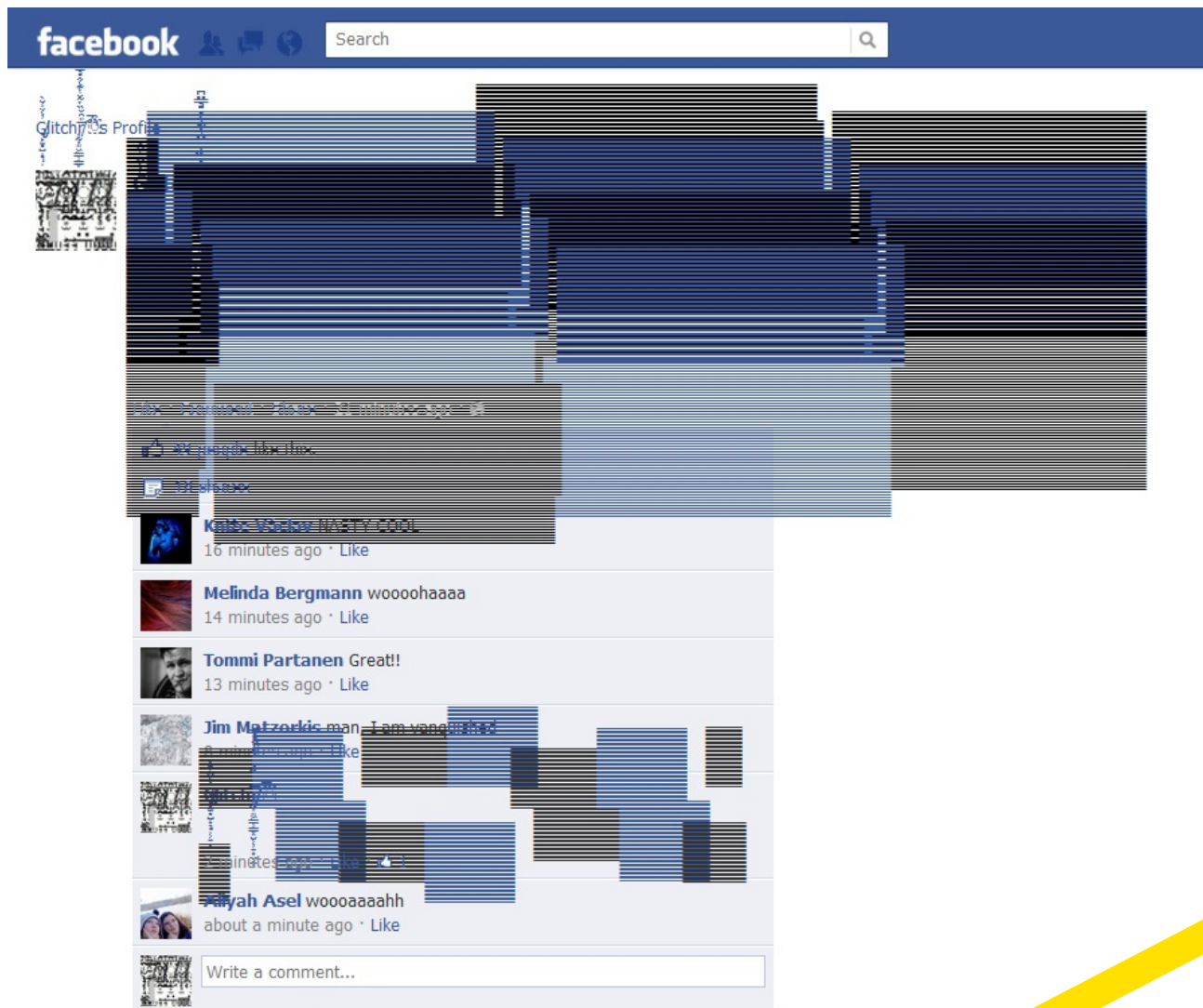
** Rosa Menkman, *Glitch Studies Manifesto*, 2010



Clément Valla
Postcards from Google Earth, 2010 - en cours



Émilie Brout & Maxime Marion, *Return of the Broken Screens*, 2016



Laimonas Zakas, *glitchr*, 2011

« Oups »

Le *bug*, emprunté à la langue anglaise, vient du mot *insecte*. Il fait écho aux années 1940 où les ordinateurs pouvaient être si volumineux qu'une programmeuse informatique, Grace Hopper, a un jour trouvé la source d'une défaillance de sa machine dans un papillon de nuit s'étant glissé dans les circuits électromécaniques. Il avait fallu ouvrir l'ordinateur pour trouver l'insecte. Aujourd'hui, toutes nos machines sont dotées d'écrans et de haut-parleurs qui manifestent la présence occasionnelle de bugs, aux causes diverses. Du clignotement erratique de l'écran aux sons parasites des haut-parleurs, c'est cette manifestation sensible, visuelle et sonore, qui forge, au-delà du phénomène électronique, une nouvelle notion plus subjective : celle du *glitch*. S'y conjugue le regard de l'humain avec la défaillance de la machine.

« Oups », c'est un mot commun du langage humain-machine en régime dysfonctionnel, c'est tout ce que l'on sait dire face à l'écran habité par le glitch. C'est notre manière à nous d'accepter le fait que la machine a repris le contrôle. La machine ne nous sert plus, et il y a là un renversement de pouvoir. Certains croisent les doigts en attendant que le bug se répare de lui-même ; d'autres éteignent leur machine pour ensuite la rallumer en espérant l'avoir remise à zéro, car nous sommes pour la plupart désarmés, sans savoir quoi faire réellement. D'autant plus qu'il est facile de se laisser captiver par les motifs hypnotiques et stroboscopiques à l'écran.

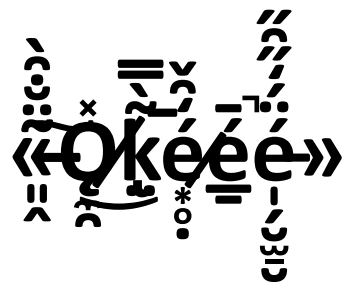
Le glitch est connu depuis l'informatique personnelle dans nos espaces privés, mais il prend une tout autre valeur lorsqu'il habite l'espace public. Lorsqu'il s'immisce dans un affichage publicitaire, par exemple, ou dans un des nombreux écrans du mobilier urbain, il rompt le quotidien de la fonctionnalité, il donne à percevoir une faille dans les institutions, les dispositifs qui règnent sur notre quotidien. Il nous arrive alors de les prendre en photo, comme pour capturer leurs échappées belles, et nous échapper avec eux. Ils



Nick Briz, *VECTOR 4*, 2023

deviennent en ce sens des vecteurs de résistance à la routine. Le glitch incarne alors une valeur anti-systémique, non pas confinée au système qu'il habite, mais celui, plus large, du monde dans lequel nous vivons. Le glitch fait sourire, et devient le symbole d'un monde où la technologie pourrait échapper à son propre contrôle. Dans ce contexte de résistance ludique, le *Oups*, qui exprime originellement la surprise et le regret du dysfonctionnement peut être maintenant dit avec ironie : « Oups ! », comme pour ridiculiser la situation et devenir un clin d'œil complice face à la fragilité du numérique.

Kaspar Ravel



Les machines nous entourant ne sont pas toujours aussi fonctionnelles que le laissent croire les entreprises qui les produisent. Avec le temps, parfois par design, nos outils se dégradent et sont sujets à des glitches qui viennent empêcher leur bon fonctionnement. Leur usage devient alors le terrain de négociations permanentes entre l'humain et sa machine. Les glitches, symptômes d'une affliction profonde, cachée dans les entrailles matérielles et logicielles de toute technologie, ne se laissant pas dompter facilement. On les résout alors comme on peut : parfois il suffit de tapoter sur le côté droit, ou de tordre le câble d'une manière particulière, pour arriver à ses fins et refaire marcher la machine.

« Okééé », c'est le moment intuitif où l'on comprend la cause d'un glitch sans forcément posséder la connaissance totale de ce qui se trame sous les coques opaques. C'est un eurêka populaire qui ne se vante pas d'être savant, mais qui a le mérite d'avoir acquis le geste qui provoque le glitch, ainsi que son geste contraire, celui qui le résout. « Okééé », c'est le point de départ des réparations bancales, d'une culture du DIY (*Do It Yourself* ou *Fais-le-toi-même* en français), c'est une nouvelle page dans la bible des réparateurs et réparatrices du dimanche. Connaître ses machines de cette manière, c'est faire d'elles des outils « conviviaux », qui échappent une fois de plus à l'abandon et à la benne.

Mais que se passerait-il si, au lieu de réparer nos machines, on décidait de les maintenir dans l'état du glitch ? De trouver une manière subtile de stabiliser l'instabilité ? De capturer le moment exact entre le bon fonctionnement et la spirale de divergence ? Comme un funambule sur son fil, le bidouilleur ou la réparatrice devenus artistes de glitch, font un travail d'équilibriste pour maintenir la machine entre l'état de vie et de mort. Le glitch, présenté en tant qu'œuvre d'art, joue alors un triple rôle : celui de témoin de l'existence même du glitch mais aussi de l'adresse dont témoigne l'artiste d'avoir su reproduire et maintenir ce même glitch, et finalement de partager avec le public le même « Okééé » originel vécu par l'artiste. Car la machine qui révèle le glitch révèle de manière codée ses dysfonctionnalités autant que son fonctionnement à toute personne qui lui prête cette attention. Cette transparence involontaire fascine et donne l'occasion à tous de comprendre et de prendre part dans la culture du glitch.

Kaspar Ravel

Programmations associées

DATES ET HEURES :

- Samedi 25 octobre 2025, 18h
- Samedi 29 novembre 2025, 18h30
- Jeudi 12 février 2026, 19h
- Vendredi 27 mars 2026, 19h
- Mercredi 22 avril 2026, 19h
- Mercredi 1^{er} juillet 2026, 16h30



Kieran Nolan
Video Games That Don't Exist

Cycle *machinim_ai* à L'Écran

Cette saison 2 de *machinim_ai* marque l'intérêt renouvelé du Cube Garges pour les nouvelles écritures de l'image. En mettant en dialogue des œuvres de fiction et documentaires, la programmation ouvre un espace de réflexion sur des luttes contemporaines et de potentielles solidarités émergentes.

Dans le programme "Dopamine", les quatre œuvres présentées dessinent un territoire où la dopamine opère comme principe esthétique et critique, un catalyseur d'émotions instantanées et révélateur d'une économie de l'attention façonnée par la technologie.

- Kieran Nolan - *Video Games That Don't Exist*
- Anne Horel - *Fake Nious*
- Nicolas Gebbe - *The Sunset Special*
- Steffen Koehn - *Platform*
- fleuryfontaine - *Ange*

Le programme "Glitch" aborde le glitch non pas comme simple erreur technique, mais comme langage expressif, faille poétique et outil critique. À travers des esthétiques issues du machinima, de la 3D et de l'intelligence artificielle, les artistes convoquent l'accident numérique comme révélateur des tensions entre chair et code, désir et dysfonctionnement.

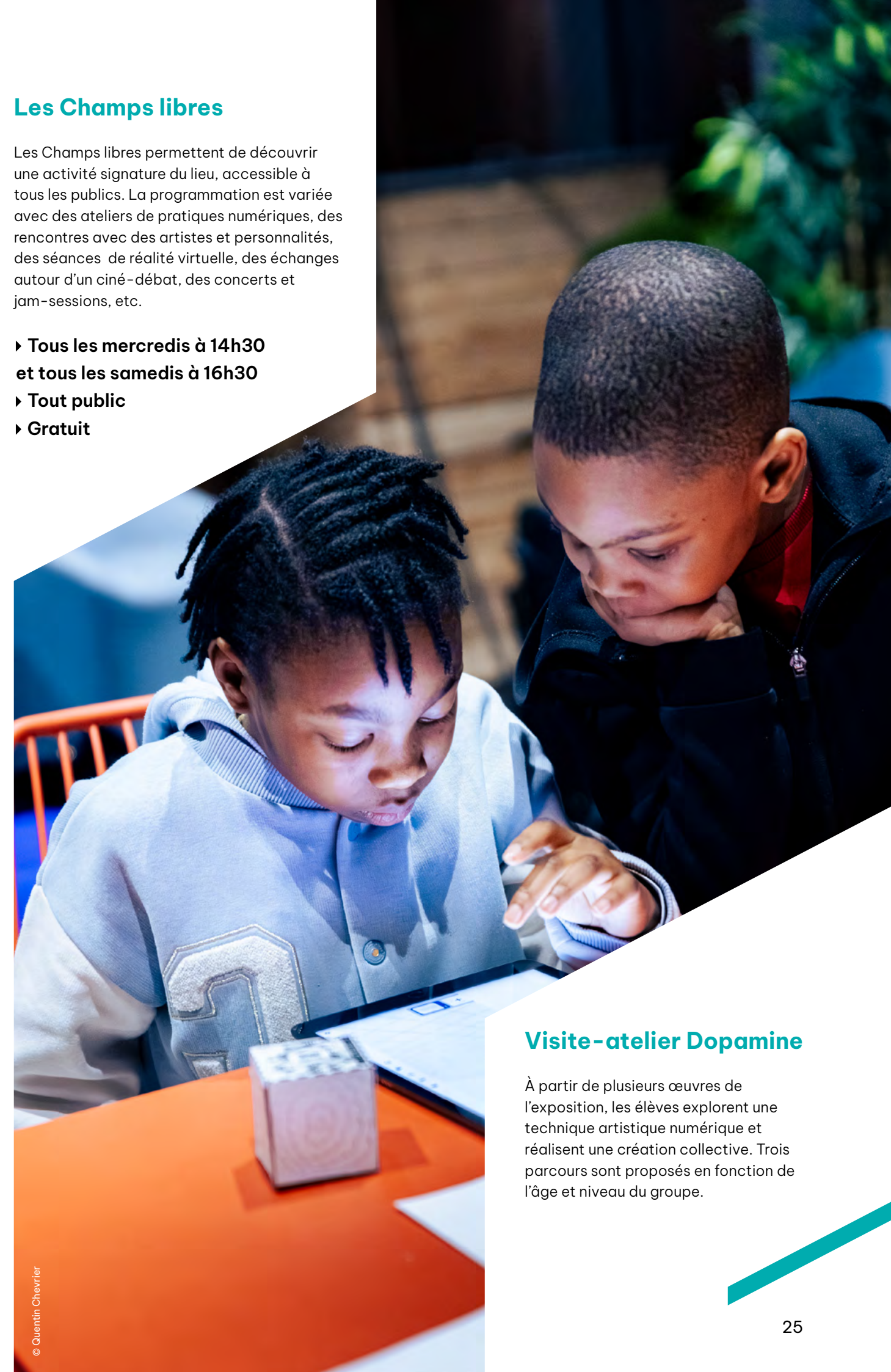
- Yanis Briki - *Yesterday was my birthday so I asked for legs to run away*
- Nikita Diakur - *Ugly*
- Babak Ahteshamipour - *Machinist Auxiliaries, Needles of Needless Emphasises*
- Nicolas Gebbe - *The Sunset Special 2*

machinim_ai est un mot-valise formé à partir de « machine », « cinéma », « animation » et « ai » pour intelligence artificielle. Il désigne les techniques informatiques et audiovisuelles pour réaliser des œuvres animées, à partir de logiciels de création.

Les Champs libres

Les Champs libres permettent de découvrir une activité signature du lieu, accessible à tous les publics. La programmation est variée avec des ateliers de pratiques numériques, des rencontres avec des artistes et personnalités, des séances de réalité virtuelle, des échanges autour d'un ciné-débat, des concerts et jam-sessions, etc.

- Tous les mercredis à 14h30
- et tous les samedis à 16h30
- Tout public
- Gratuit



Visite-atelier Dopamine

À partir de plusieurs œuvres de l'exposition, les élèves explorent une technique artistique numérique et réalisent une création collective. Trois parcours sont proposés en fonction de l'âge et niveau du groupe.

Un nouvel espace curatorial : la Zone en Commun(s)

Le Cube Garges est heureux d'inaugurer cette année la Zone en Commun(s), un nouvel espace d'exposition et d'expérimentation artistique, dont la programmation est pensée en écho à la thématique de saison. On y invente, dans un lien fort entre artistes et communautés, des méthodologies lentes, des écritures collectives et des formes où médiation culturelle, création et relation humaine s'imbriquent. Le positionnement de la Zone en Commun(s) est clair : sortir l'art de son régime d'exception, le réintégrer à la vie des citoyens, de Garges-lès-Gonesse et d'ailleurs, parvenir à retrouver un commun de la culture. La sociologie de l'art du XX^e siècle a largement révélé comment institutions, marché de l'art, discours et dispositifs de l'art contemporain ont séparé l'art des usages ordinaires : l'œuvre est « mise à distance », codée par des règles expertes, un décorum sacralisant, souvent reçue de façon passive. Le constat est sans appel : en 2024, 39 %* seulement des 15 ans et plus en France ont visité au moins un musée ou une exposition. Nous voulons, ici à Garges-lès-Gonesse, tenter de faire évoluer ce cadre. Dans la Zone en Commun(s), il s'agira moins d'objets à voir que de situations à vivre : résidences de territoire et de long terme, ateliers ouverts, protocoles à activer, gestes partagés, archives vivantes. Conçu avec des artistes, des étudiant·es, des habitant·es, des chercheur·euses et des structures du territoire, cet espace poreux et évolutif proposera une manière relationnelle et située de faire exposition, où soin, transmission et création partagée s'entrelacent.

* Source : Ministère de la Culture – DEPS/CREDOC, « Statistiques culturelles – Baromètre 2024 »

© Quentin Chevrier

Sleep for Earth | Cie Le Clair Obscur

► Du 27 septembre au 29 novembre 2025

Sleep for Earth (Dormir pour la Terre) est un programme inédit de l'ONU visant à préserver et régénérer les écosystèmes planétaires en mettant l'humanité en stase pendant plusieurs centaines d'années. Pour mener à bien ce programme, des ateliers de science-fiction ont été organisés au Cube Garges de décembre 2024 à mai 2025 avec tous les habitant·e·s de Garges volontaires pour imaginer ensemble les futurs possibles de ce programme. Les créations visuelles, sonores et graphiques, issues de ces ateliers, nourriront l'œuvre qui inaugurera la Zone en Commun(s), et posent les bases d'une future création en théâtre VR.

Avec Frédéric Deslias · Li-Cam · Patrice Mugnier · Angie Pict · Simon Dupety · Paul-Emile Skler · Lucas Surrel · Harmony Suard

Partenaires : CNC · Les Gêmeaux · Scène Nationale de Sceaux · Scène Nationale 61 (Alençon) · La Villette · MicroFolies · Région Normandie · Département du Calvados · Ville de Caen · Strate École de Design

Homonculus Spectator | DataGaga

► Du 8 décembre 2025 au 31 janvier 2026

Homonculus Spectator est un projet de recherche-création qui vise à recueillir des informations sur l'expérience esthétique des publics en interagissant avec un dispositif basé sur les technologies IA. À la fois outil de recherche scientifique, expérience artistique et enquête sur les publics, le projet permettra de mettre en lumière l'éventuel écart entre la représentation offerte par l'IA et le rapport conscientisé par les publics aux œuvres d'art.

Partenaires : Musée d'Orsay (Paris), Centre des Arts (Enghien-les-Bains), PEPR ICCARE, EUR ArTec, Université Paris 8 | Vincennes – Saint-Denis, CELSA – Sorbonne Université

Prototypes de captologie | Etudiant·es de l'ENSCI – Les Ateliers

► Du 8 février au 7 mars 2026

Les étudiant·es de l'ENSCI – Les Ateliers présentent une série de prototypes interactifs explorant la captologie (une discipline qui étudie comment les technologies numériques peuvent influencer ou persuader nos comportements) et notre

rapport aux plateformes numériques. Ce travail, mené dans le cadre d'un groupe-projet, est accompagné par les designers Raphaëlle Ankaoua, Alexandre Echasseriau, Nathalie Guimbretière et l'anthropologue Adélaïde Vinay.

Partenaires : L'ENSCI – Les Ateliers, La Française des jeux

Exposition de diplômé·es de l'ESAD Orléans

► Du 14 mars au 16 mai 2026

Cette exposition dévoilera le travail d'une sélection d'étudiant·es diplômés du DNSEP Design des Media de l'ESAD Orléans, en proposant une réflexion sur les manières de renouveler la relation entre les publics et l'exposition d'art avec ses équipes de Design des communs.

Partenaire : ESAD Orléans

Nouveaux récits | Collectif Belladone x Dasha Ilna x Sarah Garcin

► Du 26 mai au 18 juillet 2026

Cette exposition restitue un parcours mené avec 225 élèves, du primaire au lycée, autour de leurs usages des plateformes numériques. Elle présente les créations collectives réalisées avec le Collectif Belladone, Dasha Ilna et Sarah Garcin : mini-fictions radiophoniques, objets de design d'anticipation et performances qui questionnent l'attention, l'expression et les récits médiatiques des jeunes générations.

Partenaires : Cités éducatives

Au fil des étoiles | Amine Habki

► Du 26 mai au 18 juillet 2026

Avec deux structures médico-sociales du territoire, l'artiste Amine Habki a conduit un travail de co-création autour du textile. L'exposition présente une œuvre collective réalisée avec les participant·es : une cabane-refuge inspirée des constellations, conçue comme un espace à la fois intime et partagé.

Partenaires : Département du Val-d'Oise dans le cadre d'Art et Culture en partage

Les rendez-vous à venir

En 2025-2026, le Cube Garges est heureux de lancer un nouvel événement consacré aux immersivités au sens large. Pour cette toute première édition, c'est un dôme qui se posera au Cube Garges, avec une sélection des meilleurs films réalisés ces cinq dernières années.

► Du 7 au 21 février 2026

avec Lydia Yakonowsky · Csaba Világosi,
Alex Riczko & Bettina Vöröss · Rozetta
& Djim.A.Djim · Jan Kounen, Molécule &
Amaury La Burthe · Wen-Yee Hsieh ·
Sergey Prokofyev · Thomas Vanz

Partenaires : Diversion Cinéma,
36 degré, Cie Le Clair Obscur



ARS NATURA de Annabelle Playe, Hugo Arcier
et Rima Ben Brahim
© Quentin Chevrier

Soirée Néo x Cube Garges : CTRL+UTOPIA

Lives AV

► Samedi 25 octobre 2025 de 19h à 21h

avec SPIME.IM & Noemi Büchi

En partenariat avec Néo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, produite par le CENTQUATRE-PARIS

néo
biennale internationale
des arts numériques
de la Région Île-de-France

**CENT
QUATRE
#104PARIS**

Roues libres

Théâtre numérique

► Mercredi 5 novembre 2025 à 15h

Cie Trafikandars

Nous reviendrons au printemps

Théâtre immersif

► Du vendredi 28 au samedi 29 novembre 2025

Simón Adinia Hanukai & la Cie Kaimera

En partenariat avec Néo – Biennale internationale des arts numériques de la Région Île-de-France, produite par le CENTQUATRE-PARIS

néo
biennale internationale
des arts numériques
de la Région Île-de-France

**CENT
QUATRE
#104PARIS**

Journées « IA & recherche création »

Journée d'étude

► Vendredi 27 mars 2026, toute la journée

En partenariat avec École nationale des arts décoratifs
– PSL · Institut ACTE – Université Paris 1 Panthéon-
Sorbonne · EUR ArTec · ESAD Orléans · Sorbonne
Université

Subassemblies

Live AV

► Vendredi 27 mars, 20h

Ryoichi Kurokawa

ARS NATURA

Live AV

► Mercredi 22 avril, 20h

Annabelle Playe,
Hugo Arcier et Rima
Ben Brahim

Le Cube Garges, pôle d'innovation culturelle



Axé sur le renouveau créatif, Le Cube Garges est un pôle d'innovation culturelle interdisciplinaire et numérique de 10 000 m², situé dans le Nord-Est parisien à Garges-lès-Gonesse.

Ce lieu unique en France incarne une réflexion sur les enjeux sociétaux au travers de nouvelles formes artistiques, pratiques créatives, formations au numérique et réflexions interdisciplinaires ayant bénéficié à 150 000 visiteurs dès sa première année d'ouverture.

Le Cube Garges rassemble six grands équipements culturels pour réinterroger les formes et les finalités de la culture à l'ère du numérique.

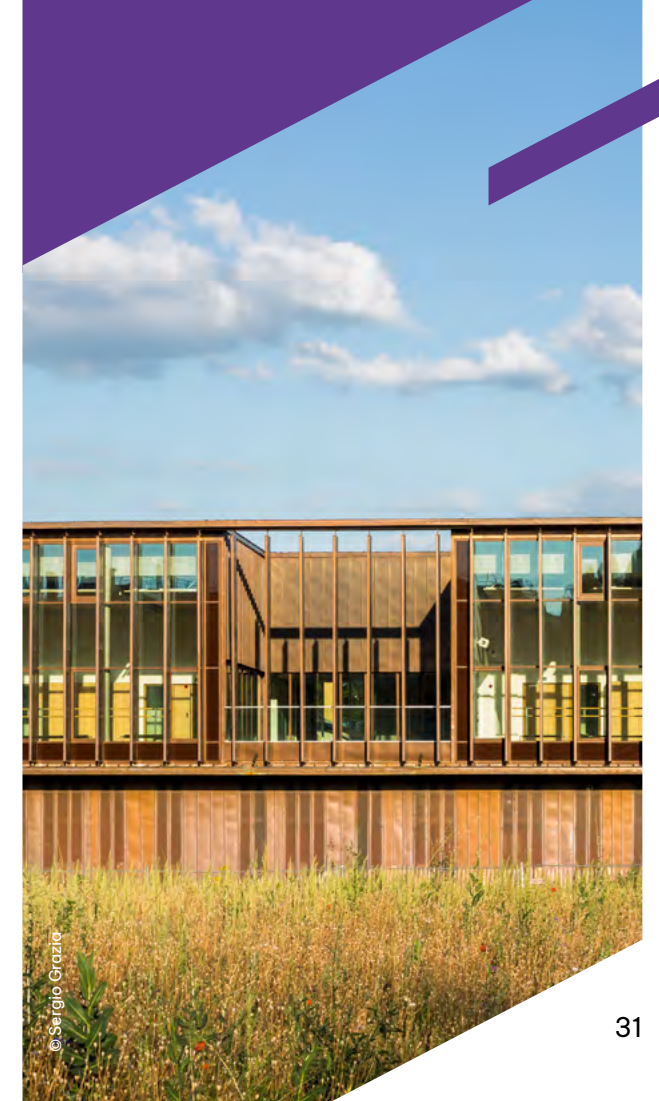
L'hybridation de ces équipements favorise l'inter-créativité, l'interdisciplinarité et la participation dans un magnifique écrin architectural alliant cuivre, verre et béton brut qui lui a valu le prix de la Construction durable en 2023, remis par le Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement.

Le Cube Garges est un Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) né de la collaboration entre Le Cube, la ville de Garges-lès-Gonesse et la communauté d'agglomération Roissy Pays de France. Le Cube Garges est soutenu par le Ministère de la Culture – DRAC Île-de-France – et la Région Île-de-France.



6 équipements culturels sur 10 000 m²

- **Le Hall d'exposition**, parcours d'œuvres interactives et immersives proposant une expérience augmentée par le numérique.
- **La Scène**, plus grande salle de spectacle hybride du Val-d'Oise.
- **Le Ring**, plateau scénique polyvalent d'expressions créatives.
- **L'Écran**, salle de projection dédiée aux nouvelles images, avec séances de cinéma, réalité virtuelle et e-sport.
- **La Fabrique**, 30 espaces de pratiques artistiques et d'expérimentations créatives avec Fablab, studio d'enregistrement, salle de MAO, Micro-Folie, salles de danse, chant et musique, et espaces de coworking.
- **La Médiathèque intercommunale** étendue sur 2 000 m² compte quatre plateaux dédiés à l'enfance, aux œuvres de fiction, aux arts et loisirs et à la connaissance. Plus de 60 000 documents variés (livres, CD, DVD, ressources numériques) sont accessibles à tous les publics.





LE CUBE GARGES



lecubegarges.fr