

Le Cube Garges

Rapport d'activités 2024

CUBE GARGES



Avec le soutien de :



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Région
île de France

Roissy
Pays de
France
AGGLOMÉRATION



GARGES
Forte & fière



Sommaire

- 01 Soutenir les arts émergents P17
- 02 Cinéma et nouvelles images P29
- 03 Pratiques numériques P45
- 04 Spectacle Vivant P61
- 05 Pratiques artistiques et culturelles P71
- 06 Développement et services aux organisations P81

Couverture : Volumina, Arthur Chevalier, Hugo Faugeron et Ambroise Nicolao - Crédit photo © Quentin Chevrier

© Sergio Cimbar

Édito

Préparer les futures générations au monde de demain

Ouvert en janvier et inauguré en mars 2023, Le Cube Garges prend ses marques sur notre territoire. Ce lieu de culture dédié aux arts numériques est unique en France.

Nous lui avons fixé un double objectif : être le lieu de référence culturelle au service des Gargeois et des habitants de notre communauté d'agglomération Roissy Pays de France mais aussi de faire rayonner notre ville en France et à l'international.

Le Cube Garges fera la part belle aux associations du territoire. Au travers de partenariats noués avec ces dernières, nous y retrouverons notamment une offre de théâtre, de chant et musique à destination des petits et des grands.

Par ailleurs, Le Cube Garges se veut pionnier en matière d'arts numériques. Il s'agit bien là de préparer les futures générations au monde de demain. Les nouveaux outils numériques, la robotisation ou encore l'intelligence artificielle sont autant de bouleversements qui ont déjà un impact sur notre quotidien. Ces derniers vont changer considérablement notre société à l'avenir.

Au Cube Garges, nous assumons qu'il est urgent de travailler le sujet avec toutes les générations afin d'en tirer le meilleur parti à votre service.



© Ville de Garges-lès-Gonesse

Demain, l'école existera-t-elle toujours ? Ne serons-nous soignés que par des robots ? Combien de métiers vont disparaître, remplacés par ChatGPT ? Et combien de nouveaux autres apparaîtront avec la nouvelle économie de la connaissance ? Autant de questions que Le Cube Garges, au travers de sa programmation 2024, à la fois singulière et passionnante, vous proposera d'aborder.

Nous prendrons ainsi notre part aux réflexions morales, éthiques et philosophiques qui s'imposent à nous. Une culture émancipatrice, c'est une culture qui donne tous les outils de la réflexion. Voilà la proposition que nous vous faisons au Cube Garges.

Benoît Jimenez

Maire de Garges-lès-Gonesse
Président de l'EPCC Le Cube Garges

édito

La fabrique du nouveau culturel

La culture se réinvente autour d'un nouveau créatif poussé par le numérique et les nouvelles aspirations sociales des jeunes. Par sa densité, sa vitalité et sa diversité, ce phénomène questionne les profondes mutations de notre époque. Pour peu qu'on s'en saisisse, cette révolution est porteuse de nombreuses opportunités et peut nous permettre de bâtir un monde meilleur.

C'est pourquoi elle nous invite dès à présent à revisiter les formes et les finalités de la culture. Alors que le champ des connaissances s'ouvre comme jamais auparavant dans l'histoire de l'humanité, n'est-il pas en effet urgent de démocratiser l'accès aux pratiques numériques en revivifiant les liens entre culture et innovation ? N'est-il pas urgent d'explorer collectivement les potentialités inédites d'une nouvelle puissance d'être et d'agir, pour une société plus éthique, responsable et solidaire ? N'est-il pas urgent de faire du nouveau créatif un levier d'inclusion, d'épanouissement et d'émancipation au service de tous ? Les nombreuses attentes suscitées par cette transformation nécessitent une réponse forte, audacieuse, à la hauteur de l'enjeu.

Le Cube Garges est né de cette volonté. Ce pôle d'innovation culturelle offre sur 10 000 m² une fabrique interdisciplinaire de la culture unique en son genre. Pionnier de la ville créative, numérique et inclusive, il allie découverte, formation, pratique et échange au service de l'épanouissement et de l'émancipation de tous. En mai 2023, le tout jeune Cube Garges

organisait ISEA2023*, un événement phare de la scène internationale des arts numériques rassemblant des personnalités issues de 70 pays. A peine né, il se voyait ainsi déjà consacré comme acteur incontournable du nouveau créatif. Si cette reconnaissance vient récompenser un engagement militant de longue date, nous vous invitons à poursuivre ensemble l'édification de ce magnifique dessein collectif.

Toute l'équipe vous souhaite la bienvenue et vous attend pour la nouvelle saison,

Longue vie au Cube Garges !

Nils Aziosmanoff
Fondateur du Cube
Directeur Général du Cube Garges



*ISEA2023 : www.isea2023.com - événement coorganisé avec l'ENSAD

Le Cube Garges : pôle d'innovation culturelle, interdisciplinaire et numérique

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.



© Sergio Grazia

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.



- 01 La Fabrique**
13 espaces de pratique et enseignement
5 salles de répétition musique & danse
2 studios d'enregistrement
1 Fablab
1 Micro-Folie
- 02 La Scène**
Salle de spectacle de
600 places assises et 1 000 debout
- 03 Le Ring**
Salle de spectacle de 250 places
- 04 Le Hall d'exposition**
& espaces de convivialité de 1 000m²
- 05 La Médiathèque Intercommunale**
2 000m² sur 4 niveaux
- 06 L'Écran**
Salle de cinéma
de 200 places

Le Cube Garges, levier de développement de la ville créative, numérique et inclusive



En 2018, la ville de Garges-lès-Gonesse a entrepris un projet phare : la création d'un pôle d'innovation culturelle emblématique de la ville créative, numérique et inclusive, en partenariat avec la communauté d'agglomération Roissy Pays de France pour la Médiathèque intercommunale

Pour ce faire, Garges s'est associée au Cube, centre de création numérique pionnier en France créé en 2001 et internationalement reconnu.

De cette rencontre est né Le Cube Garges, dont la mission est de faire du renouveau culturel un levier d'inclusion, d'émancipation et de développement territorial.

Le Cube Garges est un Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) né de la collaboration entre trois acteurs : Le Cube, premier centre de création numérique en France (créé en 2001), 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.

Depuis l'ouverture du Cube Garges

- ▶ + 150 000 visiteurs accueillis,
- ▶ + 350 événements grand public,
- ▶ + 100 délégations VIP accueillies (institutionnels, professionnels du monde de l'art et de la culture, collectivités, etc.),
- ▶ 100% des structures scolaires de Garges (33 établissements),
- ▶ 85% des structures jeunesse, associatives et sociales de Garges (+200 structures).



Garges, la ville-monde du futur

Située dans le Nord-Est-Parisien, Garges-lès-Gonesse est multiculturelle, avec plus de 60 nationalités représentées, et compte parmi les plus jeunes villes de France avec plus de la moitié de sa population ayant moins de 30 ans.



Le Cube Garges en 2024



90 000
visiteurs accueillis en 2024

Chiffres clés par pôles

ARTS VISUELS ET NUMÉRIQUES - NOUVELLES IMAGES

- ▶ + 6 expositions réalisées,
- ▶ + 53 000 visiteurs aux expositions du Cube Garges,
- ▶ 11 500 spectateurs au cinéma & nouvelles images.

PRATIQUES NUMÉRIQUES

- ▶ + 4 400 publics accompagnés (dont 300 publics du champ du handicap en partenariat avec 15 structures dédiées),
- ▶ + 1 700 participants à la Micro-folie,
- ▶ + 530 ateliers,
- ▶ 10 artistes intervenants et partenaires,
- ▶ 8 temps forts de restitutions scolaires.

SPECTACLE VIVANT

- ▶ 28 spectacles,
- ▶ 39 représentations (13 représentations scolaires et 26 représentations tout public),
- ▶ 10 000 spectateurs.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET CRÉATIVES

- ▶ + 530 élèves accueillis chaque semaine au sein de la Fabrique,
- ▶ 23 professeurs d'enseignement en musique, théâtre, chant et danse.

DÉVELOPPEMENT ET SERVICES AUX ENTREPRISES

- ▶ 38 événements réalisés à destination des entreprises,
- ▶ + 8 300 professionnels et publics touchés.



Je viens de te voir en rêve, Marion Roche
Crédit photo © Quentin Chevrin



Le White Out, Compagnie Le Clair Obscur - Crédit photo © Albon Van Wassenhove

01

Soutenir
les arts émergents

Arts visuels et numériques



Arts hybrides

Dans une démarche d'hybridation des savoirs, les arts numériques sondent les transformations du monde, stimulent les imaginaires et explorent de nouveaux possibles. Questionnant les grands enjeux contemporains, ils ouvrent les imaginaires à d'autres récits du monde et accompagnent les publics dans une réflexion collective sur les mutations sociétales.

Expositions d'arts numériques

Les expositions du Cube Garges ouvrent une réflexion sur les nouveaux enjeux sociétaux dans une démarche associant arts, sciences et technologies. Puissant moteur de transformation, le numérique est abordé dans les expositions sous un angle éthique et critique afin de sensibiliser aux menaces et opportunités.

Le Cube Garges est membre de Cap Digital, d'HacNum et EMAP - European Media Art Platform. Il mène des projets avec le CNRS, l'ANR, l'Ircam, le musée d'Orsay, la Biennale Némò, les Universités Paris 8, Paris 1 (institut Acte), l'ENSAD, ELEKTRA, l'hexagone (Meylan), SIANA (Île-de-France).

Sur l'année, l'équipe curatoriale du Cube Garges a organisé 6 expositions en accueillant 63 artistes, parmi lesquels Sabrina Ratté, Anne Horel, Lu Yang, Mélanie Courtinat, Quadrature et Recycle Group. Mais aussi 9 performances, et la production de ou coproduction de 9 œuvres.

En tout sur l'année 2024, 19 sur 63 artistes programmés en arts numériques étaient émergents, soit 30%.



6
expositions (4 ex situ, 2 in situ)

63
artistes accueillis

9
œuvres coproduites

11
résidences d'artistes

30%
d'artistes émergents

Focus : Expositions Néo-matérialités & Derrière les étoiles

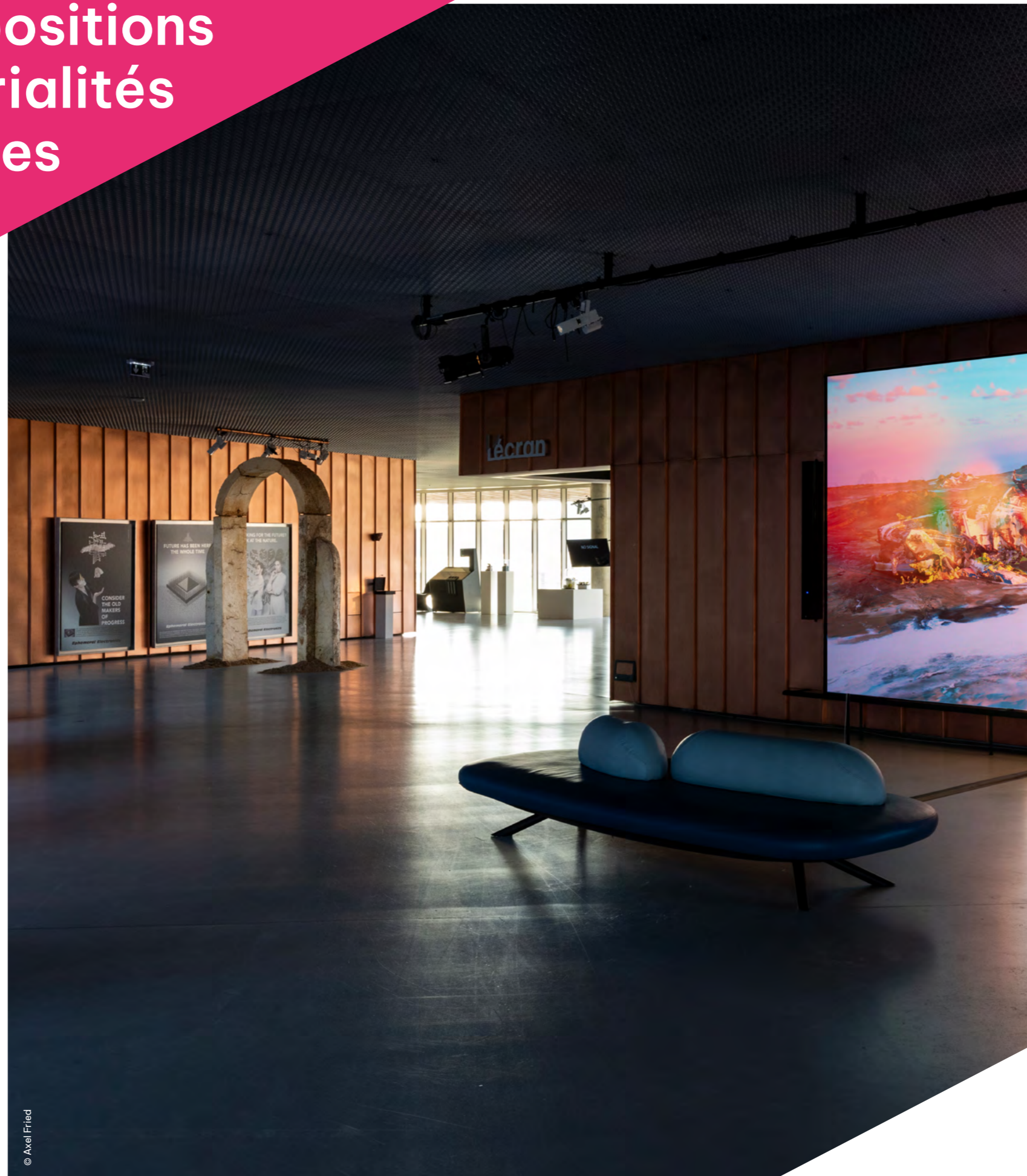
Focus Néo-Matérialités

Du 12 janvier au 26 juillet 2024

Néo-matérialités, c'est une enquête sur les perceptions et matériaux qui émergent dans nos sociétés, où la générativité naturelle épouse celle des programmes, où l'harmonie des écosystèmes rencontre la créativité humaine. C'est, d'un côté, le constat d'une nouvelle ère qui s'ouvre en design, en architecture, en mode, en art, dans notre alimentation aussi, où les nouvelles technologies s'hybrident avec les processus de la nature.

Des manières de faire repensées, plus sobres et attentives aux propriétés de la matière, où l'inanimé côtoie l'animé, où l'on ne considère plus la nature selon un mode d'exploitation, mais de coopération. Et dans le même temps, c'est le constat aussi d'une matérialité virtuelle, celle des métavers, du développement de notre capacité à y ressentir des choses, y vivre les sensations du corps.

Les simulations qu'on crée épousent de mieux en mieux les lois du monde, offrent la perspective de son doublement. Comme si la ligne de démarcation qu'on imaginait encore entre les nouvelles technologies et la nature, la physicalité et la virtualité était en train de se résorber.



© Axel Fried



La Isla de las Siete Ciudades - Crédit photo © Quentin Chevrier

Focus Derrière les étoiles

Première partie de la saison culturelle COSMOS
2024-2025 du 4 octobre 2024 au 24 janvier 2025

Par-delà leurs sujets, les images racontent des histoires et font naître des récits dans l'esprit de celles et ceux qui les regardent. À des années-lumière de sa réalité physique, l'espace existe en nous sous forme de clichés, de symboles et de légendes. C'est l'image d'une fusée s'élançant vers le lointain, des premiers pas d'un astronaute sur la Lune, d'une toute petite planète, la nôtre, au milieu de l'immensité noire de l'univers.

En d'autres termes, ce n'est pas l'espace que nous connaissons, mais un agglomérat riche et confus de tout ce que l'Histoire, la science, les arts visuels et les médias de masse ont produit à son sujet. En dépit des découvertes réalisées par la science, l'espace résiste à sa stricte rationalisation et demeure une formidable matrice de récits et de symboles à travers laquelle l'histoire de l'humanité s'est écrite et continue de s'inventer.

Les arts visuels et numériques en 2024

Expositions

- ▶ **Néo-matérialités** : du 12 janvier au 26 juillet 2024 - en partenariat avec le CNRS, l'ANR et EMAP-EMARE (European Media Art Platform), exposition interactive sur les nouvelles et futures matérialités, naturelles et artificielles.
- ▶ **Forever Young** : de mars à juin 2024 - The Dorian Gray Syndrome au Meet Milan, exposition sur l'identité et la beauté à l'ère du numérique.
- ▶ **Phylogénèse inverse** : du 19 avril au 4 mai 2024, Golnaz Behrouznia et Dominique Peysson, exposition sur l'évolution du vivant.
- ▶ **Exposition FAN ZONE/Village olympique** : du 24 juillet au 11 août 2024 - organisée dans le cadre de la fan zone de Garges-lès-Gonesse Fan zone.
- ▶ **Derrière les étoiles** : du vendredi 4 octobre 2024 au vendredi 24 janvier 2025, exposition interactive sur les récits, techniques et images qui façonnent notre regard sur l'espace.
- ▶ **Moi, autoportrait, corps et mouvement** : du 4 au 14 juin 2024, exposition des travaux d'enfants réalisés en partenariat avec le Collège Pablo Picasso, le musée du Jeu de Paume et avec l'artiste Irwin Lelleulier, lors d'ateliers de l'artiste et de l'équipe curatoriale du Cube Garges.



© Quentin Chevrier



They Promised Us Flying Cars, But All We've Got Are Solar Powered Parking Meters, Stefan Eichhorn - Crédit photo: Lucie Lesbats

Installations et performances immersives

- ▶ **La conférence des absents**, 1^{er} mars : Rimini Protokoll, Théâtre immersif.
- ▶ **Flying bodies across the field**, 18 mai: Veronika Akopova, spectacle de danse avec drones.
- ▶ **Ouverture de saison** avec un double spectacle de Hiroaki Umeda dont sa dernière création, l'installation interactive *Volumina* d'Arthur Chevalier Ambroise Nicolao et Hugo Faugeroux, le spectacle hybride entre théâtre et réalité virtuelle *Le White Out* de la Compagnie *Le Clair-Obscur*, le spectacle de danse numérique M51 par les compagnes OSMIUM et RO/ZE. Accueil de théâtre immersif adultes avec *Le White Out*, résidence et coproduction, première au Cube - théâtre VR à partir de textes d'Alain Damasio édités par La Volte.
- ▶ **Spectacle M51** d'Orianne Vilmer en partenariat avec La Fabrique de la Danse / résidence de production et coproduction.
- ▶ **Lancement des "Champs libres"** - développement d'un programme récurrent (tous les mercredis à 14h30 et samedi à 16h) d'ateliers, rencontres, siestes électroniques, performances dans le hall d'exposition en lien avec les thématiques des expositions, dans le cadre des programmations associées.



Volumina, Arthur Chevalier, Hugo Faugeroux et Ambroise Nicolao - Crédit photo: Quentin Chevrier

Résidences d'artistes et installations interactives

- ▶ Résidence de tournage pour la réalisation d'un film immersif *The City Of Kalujha* d'**André Brisson** (du 8 au 26 juillet 2024), dans le Ring du Cube Garges.
- ▶ **Passeurs d'images**, compagnie une fumée d'écran (UFDE), ateliers de création Les aventures de nos cinémas intérieurs.
- ▶ **Projet artistique de Frédéric Nauczyciel et Lisa Revlon**, (Région Île-de-France - Programme régional de résidences d'artistes) autour de la réalisation du long métrage *Ghost Ghetto*.
- ▶ **Exposome**, Nicolas Michel (Milkorva) - Résidence de création réalisée en partenariat avec le CNRS et financée par l'ANR.
- ▶ **M51** (Orianne Vilmer et Emmanuelle Simon) ; création lumière.
- ▶ **Volumina** est une œuvre visuelle, sonore et spatiale. En associant ces trois dimensions, cette installation offre une expérience sensorielle intense qui modifie la perception de l'espace grâce aux jeux lumineux et sonores. Cette œuvre a été initiée dans le cadre d'un projet de fin d'études aux Gobelins par Arthur Chevalier, Hugo Faugeroux et Ambroise Nicolao.
- ▶ **Le White Out** (Cie Clair-Obscur) - Résidences de production, entrée en coproduction et accueil de la première représentation.
- ▶ **Dream Machine** (Brion Gysin : autorisation de l'estate de reproduire l'œuvre dans le cadre d'ateliers d'info-fabrication au Cube Garges).
- ▶ **Ostentis periculum portenditur**, Hyacinthus, Mefyl et Florian Métral, Installation interactive.
- ▶ **SCOPE** : *Space Craft Oracle for Personal Enlightenment*, du collectif Quadrature, une installation interactive - avec Réseau d'intelligences artificielles & données satellites.
- ▶ **MetaMasoxi** de Damara Ingles, une impression en 3D bois, réalisée dans notre FabLab pour l'exposition "Forever Young", un parcours pour enfants de l'exposition *Derrière les étoiles* par l'autrice jeunesse Charlotte Lemaire. - Participation, par apport financier ou en industrie, à la production d'installations.

Soutien des activités

- ▶ **Milkorva** : Panorama AV Performance TS / CN : live audiovisuel et génératif à l'occasion des vœux du maire.
- ▶ **Formation & événements des professeurs d'art plastique pour la DAAC** : ateliers de Golnaz Berouzhnia, Dominique Peysson et Rémi Boulnois à destination d'une vingtaine de professeurs sur le thème : Le numérique dans l'art contemporain
- ▶ **BAM** : Le festival « BAM ! » est un événement dédié à la pop culture organisé par la communauté d'agglomération Roissy Pays de France. Initialement connu sous le nom de « Destination Manga », il a évolué pour englober une variété de genres de la pop culture, au-delà du manga et de la culture japonaise.



Programmations culturelles associées aux expositions

- ▶ **Un programme de siestes musicales**, dans le cadre de l'exposition *Néo-matérialités* : EXOWST, EDVA, Kawa Brothers.
- ▶ **Solar Exquis** : Une proposition de cuisine sonore, par Krikor Kouchian et Céline Pelcé. (Le 19/06/2024 - 15h - 22h).
- ▶ **Journée art x science, 4 mai 2025** :

Visites de l'installation *Phylogénèse inverse avec les artistes et les regards croisés des scientifiques* Thomas Heams & Emmanuel Ferrand. Thomas Heams est maître de conférences en génomique animale à AgroParisTech, et chercheur à l'INRA. Il enseigne les biotechnologies et l'histoire des idées scientifiques.

Conférence en partenariat avec le CNRS à propos de l'œuvre *Exposomes Singuliers : Révéler l'Invisible de Nicolas Michel aka Milkorva*, coproduite par le Cube Garges et le CNRS et financée par l'ANR. Réalisée par Milkorva, la docteure en philosophie Francesca Merlin et le chercheur post-doctorant en philosophie des sciences Thomas Bonnin, l'œuvre explore la capacité de la science à décoder nos histoires individuelles à travers le prisme de l'exposome. La conférence a présenté les liens étroits entre la recherche scientifique et la création artistique. Avec les scientifiques ayant participé au projet : Thomas Bonnin et Francesca Merlin, et Nicolas Michel qui a proposé une masterclass Touch designer.

Acquisitions

- ▶ 2 totems de Laurent Dufour.
- ▶ Alglise, Recycle Group, 2024.
- ▶ Les pierres sauvages II, Côme Di Meglio.

Citation presse

- ▶ **Néo-Matérialités** : 15 parutions sur les expositions dont 10 dans la presse spécialisée / Le Journal des Arts + Fisheye Immersive + Up Magazine + Beaux Arts + Le Quotidien de l'Art + France Culture + Zig Zag + Horse Magazine.
- ▶ MEET / 66 citations presse dont arte Italie, la Stampa, Il Giorno, Elle...
- ▶ Partenaires média sur les nouvelles expositions : Fisheye + Usbek & Rica.
- ▶ **Derrière les étoiles** : « Les artistes à la conquête de l'espace », L'Œil Magazine n°781 & Le Journal des Arts. « La dernière exposition du Cube Garges se découvre la tête dans les étoiles », Fisheye Immersive. « **Derrière les étoiles** », une exposition cosmosensible qui rapproche de l'espace, Usbek & Rica. « **Derrière les étoiles** », Réseau Documents d'artistes. « **Derrière les étoiles** au Cube Garges » & « 5 expos gratuites et futuristes à Paris », Arts in the City. « Val-d'Oise : Le Cube Garges dévoile sa nouvelle saison », La Gazette du Val d'Oise.

Jury, comités et tables rondes

- ▶ Bourse de production Artagon x Enowe.
- ▶ Bourse de production biennale Chroniques.
- ▶ Résidences du Château éphémère.
- ▶ Comité éditorial de HacNum Média.

«**Les technologies immersives au service de l'inclusion**», avec Danicla Garcia (Cofondatrice, Sound X), Eric Minh Cuong Castaing (Chorégraphe, Cie Shonen), et Clément Thibault, table ronde modérée par Laurence Le Ny. Dans le cadre des Rencontres Spectacle Vivant, Scènes Numériques, un événement co-organisé par Dark Euphoria, Le Grenier à Sel, La Villa Créative - Avignon Université, et La French Tech Grande Provence. Pendant le Festival d'Avignon, Avignon, le 5 juillet 2024.

«**Les IA révent-elles de moutons électriques ? Le machine karning à l'épreuve des artistes**», conférence donnée le 18 octobre à la Médiathèque Elsa Triolet (Villeparisis), le 26 octobre 2024 à la Médiathèque d'Arnouville, et le 15 novembre 2024 à la Médiathèque de Fosscs.

«**Favoriser l'émergence de talents et de projets créatifs, culturels et artistiques structurants**», avec Julien Floria (Directeur, L'Arche, Villerupt) et Jonathan Thonon (Directeur adjoint / Responsable des Projets Européens et de l'Innovation, Théâtre de Liège), modéré par Antoine Roland. Dans le cadre des 2^{èmes} Rencontres Internationales sur la Culture, la Connaissance et l'Immersion dans la région Grand Est, lors du festival Constellations de Metz. Metz, le 19 juin 2024.

Partenariats

- ▶ BIENNALE NEMO – coproduction événementielle & communication.
- ▶ ORSAY x P8 x CELSA x CDA – recherche création & coproduction.
- ▶ CNRS – production art x science.
- ▶ SACRE x ACTE x ENSADLAB x EUR ARTEC – Journées d'études.
- ▶ SIANA – coprogrammation & communication.
- ▶ BAM – communication & coproduction événementielle.
- ▶ 36 DEGRES – contenus, communication, coproduction événementielle.
- ▶ CWB – communication & coproduction événementielle.
- ▶ MEDIAS – Fisheye immersive + Usbek & Rica.

Fréquentation des expositions

- ▶ *Néo-matérialités* = 38 700
- ▶ MEET Milan = 500
- ▶ *Derrière les étoiles* = 56 833

Fréquentation spectacle vivant

- ▶ Scolaires = 571 en trois programmations (*Je vois ce que je crois*, *Céto*, *Flying Bodies*)
- ▶ Hiroaki Umeda = 336
- ▶ *Volumina* = 200
- ▶ *Le White Out* = 244
- ▶ *M51* = 296
- ▶ Grand Public = 2 446

TOTAL = 3017

Les artistes diffusés

Dismaze - Crédit photo © The Quiffs

Néo-Matérialités

- ▶ Wang & Söderström
- ▶ Sabrina Ratté
- ▶ Carl Emil Carlsen
- ▶ Brion Gysin
- ▶ Recycle Group
- ▶ Mélanie Courtinat
- ▶ Xenoangel
- ▶ Côme Di Meglio
- ▶ Florian Sumi
- ▶ Mikorva
- ▶ Heather Dewey-Hagborg
- ▶ Thomas Pausz
- ▶ Donatien Aubert
- ▶ Chloé Rutzerveld
- ▶ Kory Bieg
- ▶ Michael Hansmeyer
- ▶ Yue Yin
- ▶ Amy Brener
- ▶ Rihards Vitols
- ▶ Phylogénèse Inverse
- ▶ Golnaz Behrouznia
- ▶ Dominique Peysson
- ▶ Rémi Boulnois
- ▶ Florent Colautti

Derrière les Étoiles

- ▶ Jonas Bendiksen
- ▶ Breakwater Studios
- ▶ Halsey Burgund et Francesca Panetta
- ▶ Hugo Deverchère
- ▶ Félicie d'Estienne d'Orves
- ▶ Laurent Grasso
- ▶ Hyacinthus, Méfyl et Florian Métal
- ▶ Nicolai Howalt
- ▶ Stefan Eichhorn
- ▶ Quadrature
- ▶ Vladimir Skoda
- ▶ Théo Viardin
- ▶ Richard Vijgen
- ▶ Aby Warburg
- ▶ Claire Williams
- ▶ Princess Hidir
- ▶ Charlotte Lemaire

Fan zone des JO 2024

- ▶ Laurent Dufour
- ▶ Françoise Evenou
- ▶ Anne Horel

Forever Young (Meet)

- ▶ Inès Alpha
- ▶ Esmay Wagemans
- ▶ Damara Inglès
- ▶ Ethel Lilienfeld
- ▶ David O'Reilley
- ▶ Inès Sieulle
- ▶ Lu Yang
- ▶ Mauro Martino
- ▶ Robbie Cooper
- ▶ Rodrigo Gomes

Programmations Associées

- ▶ Hiroaki Umeda
- ▶ Le White Out
- ▶ M51
- ▶ Volumina
- ▶ Rimini Protokoll
- ▶ Veronika Akopova
- ▶ Siestes musicales / Kawa Brothers
- ▶ Céline Pelcé
- ▶ Siestes musicales / EDVA
- ▶ Siestes musicales / XOWST
- ▶ Projection - La réponse de la Terre et discussion avec l'artiste Giulia Grossmanne
- ▶ Jonas Bendiksen
- ▶ Breakwater Studios
- ▶ Halsey Burgund & Francesca Panetta
- ▶ Hugo Deverchère
- ▶ Félicie d'Estienne d'Orves
- ▶ Laurent Grasso
- ▶ Hyacinthus, Méfyl et Florian Métal
- ▶ Nicolai Howalt
- ▶ Stefan Eichhorn
- ▶ Quadrature
- ▶ Vladimir Skod
- ▶ Théo Viardin
- ▶ Richard Vijgen
- ▶ Claire Williams.
- ▶ Charlotte Lemaire
- ▶ Giulia Grossmanne



02

Cinéma et nouvelles images

Décrypter les écritures cinématographiques et vidéoludiques

La salle l'Écran du Cube Garges expérimente et met en valeur de nouvelles écritures cinématographiques et vidéoludiques : ciné conté, ciné concert, cinéma interactif, jeux vidéo, esport et réalité virtuelle.

La programmation s'attache à promouvoir des créations issues de la population gargeoise, et porte une attention particulière sur la participation et la médiation.

La salle de cinéma propose une programmation éclectique : découvrir des œuvres qui résonnent avec les expositions, jouer à des jeux vidéo sur grand écran, s'ouvrir aux images du monde et aux imaginaires visuels sans cesse renouvelés pendant un festival ou tout simplement découvrir les dernières sorties cinéma.

Ce lieu de vie et d'innovation présente les créations réalisées par les Gargeois et les Gargeoises et permet d'expérimenter de nouvelles écritures cinématographiques et vidéoludiques : ciné conté, ciné-concert, cinéma interactif, jeux vidéo, e-sport, réalité virtuelle, etc.

Le Cube Garges collabore étroitement avec les acteurs du champ social, de l'insertion professionnelle et du médico-social de la ville de Garges.

Plus de 1 500 personnes ont participé à des expérimentations artistiques et éducatives au travers de projets issus d'initiatives locales.

11 608

spectateurs au total

435

séances

275

films

36

séances du cinéma par mois en moyenne



© Lucif Le Matis

Le Cube Garges est engagé au service de l'éducation à l'image avec la tenue de plus de 60 séances à destination des scolaires (de la maternelle au lycée).

Nouvelles écritures et éducation à l'image

+ 400

séances (tous genres et toutes typologies de publics confondus) pour plus de **11 600 spectateurs**.

dont **61**

séances réalisées dans le cadre des dispositifs d'éducation à l'image touchant **plus de 2 400 élèves** de la maternelle au lycée (toutes ces séances sont présentées et font l'objet d'une médiation par l'équipe du Cube Garges).

dont **46**

autres séances à destination des scolaires pour **près de 4 000 élèves** de la maternelle au lycée.

40

séances à destination des scolaires pour **près de 4 000 élèves** de la maternelle au lycée.

1 055

spectateurs par mois en moyenne dont **796 spectateurs** scolaire / champs social, associatif et handicap.

275

films différents projetés sur l'année / **+ de 40 nationalités** de films.



© Ville de Garges

► **Une dizaine de débats & rencontres** tout au long de l'année avec des réalisateurs, des acteurs, des artistes et des critiques de cinéma : Salim Kechiouche, Benoît Chieux, Denis Do, Donatien Aubert, Golnaz Behrouznia, Dominique Peysson, Veronika Akopova, Rachid El Ouali, Michaël Mélinard, Alseni Bathily...

► **Plusieurs initiatives innovantes** : projections de films d'artistes, séances ciné-gaming autour des films *Le Garçon et le Héron* et *The Truman Show*, tournois sport (FIFA 23, Mario Kart, EA FC 24), début de résidence d'artistes vidéastes et cinéastes (Jonathan Landais en partenariat avec le dispositif national d'éducation à l'image Passeurs d'images).

► **Lieu de vie & expressions gargeoises** : jeudi après-midi dédiés aux programmations avec les centres sociaux, la mairie de Garges-lès-Gonesse, les associations, les artistes du territoire / collaborations avec le collectif Inspi / OtakuHome / Reconnectus

► **Développement de partenariats et de réseaux** (ACRIF, ADRC, Ecrans VO, Festival Cinéma du Réel, Festival Les Mycéliades).

Focus : Politique de programmation, partenariats et partage des regards



© Quentin Chevrier

Une politique de programmation associée expérimentale

Pendant l'année 2024, le cinéma du Cube Garges a été le lieu d'expérimentation de formes et de rencontres entre des artistes et des films : sur invitations, les artistes plasticiens ou vidéastes de l'exposition Néo-matérialités ont été invités à choisir un film qui les a inspirés ou qui les habitent lorsqu'ils créent eux-mêmes.

- ▶ 12/01/24 : **Les Jardins Cybernétiques** suivi d'une discussion avec Donatien Aubert et Clément Thibault dans le cadre de la Soirée des futurs.
- ▶ 26/03/24 : **La Piel Que Habito** présenté par Mickaël Robert-Gonçalves, historien du cinéma et responsable du cinéma du Cube Garges.
- ▶ 19/04/24 : **Les Crimes du Futur** présentés par Golnaz Behrouznia, Dominique Peysson, et Rémi Boulnois dans le cadre du vernissage de l'exposition *Phylogénèse inverse*.
- ▶ 18/05/24 : **L'année du robot** présenté par Veronika Akopova.



Un partenariat structurant avec le collectif gargeois de création audiovisuelle Inspi

Toute l'année, le collectif Inspi dispense des cours d'acting, de réalisation et de scénario à des dizaines de jeunes du territoire et de toute l'Île-de-France et organise des projections et des ciné-débats ponctuels au sein du cinéma du Cube Garges. En fin d'année, et pour la première fois à Garges-lès-Gonesse, un grand festival de court-métrage est coorganisé par Le Cube Garges et Inspi pour rassembler la créativité autour des formats courts.

Partage des regards : élaboration d'un parcours d'éducation artistique et culturelle « De l'idée à l'image »

Le parcours "De l'idée à l'image : analyse, création, programmation, diffusion" permet l'accompagnement de projets scolaires en lien avec les images animées. Au-delà de la création d'un court-métrage, mobilisant des compétences d'écriture, de réalisation et de montage, mais mettant en valeur également le travail collectif et la créativité, l'intérêt de ce parcours est d'offrir une vision quasi complète des métiers du cinéma et de l'audiovisuel : de l'idée (adaptation, écriture de scénario, dialogues) à l'image (tournage, évidemment, mais aussi montage, et diffusion), il faut également accompagner les films (médiation, communication, événement).

Ce parcours cherche à impliquer également les élèves en leur révélant toutes les facettes des métiers de la culture - programmation, projection, médiation - en plus des métiers de la création.

Le cinéma et les nouvelles images en 2024

Séances scolaires et champs social, associatif et handicap

- ▶ **61 séances d'éducation à l'image** (de la maternelle au lycée) / 3 540 spectateurs / 30% de taux d'occupation des fauteuils
- ▶ **46 séances scolaires hors dispositifs d'éducation à l'image** / 3 851 spectateurs / 43% de taux d'occupation des fauteuils
- ▶ **10 séances dédiées au champ social et associatif** / 809 spectateurs / 41% de taux d'occupation des fauteuils

Programmations associées

- ▶ 12/01/24 : **Les Jardins Cybernétiques** suivi d'une discussion avec Donatien Aubert et Clément Thibault dans le cadre de la Soirée des futurs
- ▶ 26/03/24 : **La Piel Que Habito** présenté par Mickaël
- ▶ 19/04/24 : **Les Crimes du Futur** présentées par Golnaz Behrouznia, Dominique Peysson, et Rémi Boulnois dans le cadre du vernissage de l'exposition *Phylogénèse inverse*
- ▶ 18/05/24 : **L'année du robot** présenté par Veronika Akopova
- ▶ 04/10/24 : **La Réponse de la Terre** de Giulia Grossmann (dans le cadre du vernissage *Derrière les étoiles*)
- ▶ 26/10/24 et 21/12/24 : ciné-gaming **Derrière les étoiles**
- ▶ 12 au 16/11/24 : semaine dédiée à l'animation japonaise en lien avec le ciné-concert **Naruto**

Formats innovants

- ▶ 06/04/24 et 08/06/24 – Tournois esport Mario Kart & EA FC 24
- ▶ 07/06/24 – Séance ciné-gaming **The Truman Show** avec l'association Playful

Séances événements

- ▶ 14/02/24 : séance spéciale de **L'Enfant du paradis** en présence de l'équipe du film
- ▶ 07/03/24 : séance ciné-débat Journée internationale des droits des femmes autour du film **Les Suffragettes** avec le CS Dulcie September
- ▶ 23/03/24 : séance ciné-débat par OtakuHome et CS du Village autour du **Château solitaire dans le miroir**
- ▶ 16/05/24 : séance spéciale **Nonm** en présence du réalisateur et d'un acteur
- ▶ 29/06/24 : séance spéciale autour du cinéma de comédie française autour du film **La Petite Vadrouille** en présence d'Adrien Dénouette (critique de cinéma)
- ▶ Lancement des "séances rétro" – programmation incluant du cinéma de patrimoine > 2 séances le 20/12/24 (**Le Grinch** et **The Shining**)
- ▶ 12/10/24 : avant-première du film **Croquette, le chat merveilleux** précédée d'une tombola
- ▶ 02/11/24 : 1 ciné-atelier autour du film **Non-non dans l'espace** (conception d'affiches)
- ▶ 23/11/24 : 1 séance pop-corn avec animation jeu vidéo et le film **Transformers : le commencement** (ACRIF)
- ▶ 04/12/24 : avant-première du film **Mon inséparable** (festival Imago) suivi d'une discussion avec Léa Hirschfeld
- ▶ 06/12/24 : ciné-rencontre **Gagarine** (restitution de l'atelier critique cinéma) avec rencontre entre le critique de cinéma, Michaël Mélinard (**L'Humanité**) et Alséni Bathily (acteur de **Gagarine**)
- ▶ 19/12/24 : première partie du SV au ciné (**Personne n'est ensemble sauf moi**)

Mises à disposition

- ▶ 17/05/24 : séance spéciale de **Coup de Tampon** en présence de l'équipe du film et du Consul du Maroc / 196 spectateurs / Taux de remplissage : 100%
- ▶ Restitutions scolaires – 6 dates (mai-juin 2024) / 596 spectateurs / Taux de remplissage : 51%
- ▶ 11/06/24 au 15/06/24 – Festival Inspi «**Le ConCourt**» 2024 / 4 séances en semaine + cérémonie de clôture à La Scène le 15/06 / 480 spectateurs sur la semaine à L'écran / Taux de remplissage à L'écran : 60%
- ▶ 07/11/24 : projection de courts-métrages en lien avec l'association Reconnectus et le centre social Corot : 180 spectateur.ice.s / 92% de taux d'occupation des fauteuils
- ▶ 21/11/24 : projection d'un court-métrage dans le cadre de **Garges autour de la péninsule ibérique** : 80 spectateur.ice.s / 41% de taux d'occupation des fauteuils

PARTENAIRES

- ▶ **Institutionnel** : CNC / DRAC Île-de-France / Roissy Pays de France / Région IDF / Europa Cinémas / Ministère de la Culture
- ▶ **Réseau cinéma** : ACRIF / Passeurs d'images / Ecrans VO / ADRC / AFCAE
- ▶ **Festival** : Cinéma du Réel, Les Mycéliades
- ▶ **Association** : Collectif Inspi (cinéma) / Reconnectus (cinéma africain, rap, clip) / OtakuHome (culture manga) / Playful (cinéma & JV)
- ▶ **Académique** : Paris 8 / Sorbonne Nouvelle Paris 3 / ENSAD – Spatial media / Le Fresnoy / 3IS / École de cinéma, game design...
- ▶ **Diffusion & culturel** : Mk2 / Mubi / Vimeo / Pluzz / Arte / Paris Games Week, Stunfest (Rennes), Gamescom Cologne
- ▶ **Média** : Usbek & Rica / Fish Eye Immersive / Télérama / Bref

La programmation cinéma

JANVIER

FILMS GRAND PUBLIC

- ▶ **Wish – Asha et la bonne étoile** > 10/01 à 16h & 20/01 à 16h30
- ▶ **Bâtiment 5** > 10/01 à 18h30 & 27/01 à 14h
- ▶ **Les Jardins cybernétiques** > 12/01 à 18h30
- ▶ **La Tresse** > 13/01 à 13h30
- ▶ **Inspecteur Sun et la malédiction de la Veuve noire** > 13/01 à 16h
- ▶ **Annapoorani** > 13/01 à 18h & 17/01 à 18h
- ▶ **Les Inséparables** > 17/01 à 16h & 27/01 à 16h
- ▶ **Les Trois Mousquetaires : Milady** > 19/01 à 19h
- ▶ **Une équipe de rêve** > 20/01 à 14h & 31/01 à 18h
- ▶ **Wonka** > 20/01 à 18h30 & 26/01 à 19h
- ▶ **Sirocco et le royaume des courants d'air** > 24/01 à 16h & 03/02 à 16h
- ▶ **Vermine** > 27/01 à 18h & 02/02 à 19h
- ▶ **Mon ami robot** > 31/01 à 16h

PROGRAMMATION DÉDIÉE AUX SCOLAIRES / CHAMP SOCIAL

- ▶ **La Course au Miel** > 18/01 à 9h30 (Cycle 1 & 2)
- ▶ **Une équipe de rêve** > 19/01 à 14h (Cycle 3 & 4)
- ▶ **Sirocco et le royaume des courants d'air** > 26/01 à 9h30 (Cycle 2 & 3)
- ▶ **Wish – Asha et la bonne étoile** > 26/01 à 14h & 30/01 à 9h30 (Cycle 2 & 3)

FÉVRIER

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **Vermine** > 02/02 à 19h
- ▶ **Making of** > 03/02 à 13h30 & 10/02 à 18h
- ▶ **Sirocco et le royaume des courants d'air** > 03/02 à 16h
- ▶ **Aliens, le retour** > 03/02 à 17h30
- ▶ **Le Château Ambulant** > 07/02 à 16h
- ▶ **Ma part de gaulois** > 07/02 à 18h30 & 17/02 à 18h
- ▶ **Dunki** > 09/02 à 19h & 16/02 à 19h
- ▶ **Comme un prince** > 10/02 à 14h30 & 23/02 à 19h
- ▶ **Krishna et le Maître de la Forêt** > 10/02 à 16h30, 17/02 à 16h & 24/02 à 11h30
- ▶ **Les toutes petites créatures** > 14/02 à 14h30 & 21/02 à 16h30
- ▶ **Nicky Larson – City Hunter : Angel Dust** > 14/02 à 16h (VF) & 24/02 à 13h30 (VOSTFR)
- ▶ **L'Enfant du paradis** > 14/02 à 18h
- ▶ **Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci** > 17/02 à 14h
- ▶ **La Couleur pourpre** > 21/02 à 18h & 01/03 à 19h
- ▶ **Aux petits bonheurs** > 22/02 à 14h
- ▶ **Amelia's Children** > 24/02 à 18h & 28/02 à 18h
- ▶ **Le Royaume de Kensuke** > 24/02 à 18h & 28/02 à 18h

PROGRAMMATION SOLAIRE

- ▶ **Le Règne animal** > 31/01 à 9h (Lycée)
- ▶ **Je verrai toujours vos visages** > 01/02 à 9h (Lycée)
- ▶ **Simone, le voyage du siècle** > 02/02 à 9h30 (Collège)
- ▶ **La forêt de Mademoiselle Tang** > 05/02 à 9h30 (Lycée)
- ▶ **Les toutes petites créatures** > 08/02 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci** > 27/02 à 9h30 (Cycle 2 & 3)
- ▶ **La couleur pourpre** > 01/03 (Cycle 4 & lycée)

Programmation champs social et associations

- ▶ **Les toutes petites créatures** > 14/02 à 14h30 et 21/02 à 16h30
- ▶ **L'enfant du paradis** > 14/02 à 18h
- ▶ **Yéti & Compagnie** > 15/02 à 10h30
- ▶ **Krishna et le Maître de la Forêt** > 15/02 à 10h30
- ▶ **Aux petits bonheurs** > 22/02 à 14h

MARS

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **La Couleur pourpre** > 01/03 à 19h
- ▶ **Rose, petite fée des fleurs** > 02/03 à 13h30, 16/03 & 27/03 à 16h
- ▶ **La Bête** > 02/03 à 15h30 & 09/03 à 18h
- ▶ **Le Dernier Jaguar** > 02/03 à 18h30 & 08/03 à 19h
- ▶ **Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci** > 06/03 à 16h
- ▶ **Le Royaume de Kensuke** > 06/03 à 18h
- ▶ **Les Suffragettes** > 07/03 à 13h30
- ▶ **Blue Giant** > 09/03 à 14h & 13/03 à 16h (VOSTFR)
- ▶ **Les petits singuliers** > 09/03 à 16h30 & 23/03 à 11h
- ▶ **Madame Web** > 15/03 & 29/03 à 19h
- ▶ **La Colline aux cailloux** > 16/03 à 11h
- ▶ **Le Molière imaginaire** > 16/03 à 14h & 22/03 à 19h
- ▶ **Sleep** > 16/03 à 18h & 30/03 à 18h30 (VF), 20/03 à 18h30 (VOSTFR)
- ▶ **Le Royaume des Abysses** > 20/03 & 30/03 à 16h
- ▶ **Bob Marley: One Love** > 13/03 à 18h30 & 23/03 à 14h30
- ▶ **Le Château solitaire dans le miroir** > 23/03 à 17h
- ▶ **La Piel que Habito** > 26/03 à 19h30
- ▶ **Vampire humaniste cherche suicidaire consentant** > 27/03 à 18h
- ▶ **Daaaaaali !** > 30/03 à 14h

PROGRAMMATION SCOLAIRE ET SOCIALE

- ▶ **Simone, le voyage du siècle** > 07/05 à 14h (scolaires)
- ▶ **Moi, capitaine** > 06/03 à 13h30 (scolaires)
- ▶ **Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci** > 15/03 à 14h (scolaires)
- ▶ **Rose, petite fée des fleurs** > 29/03 à 9h30 (scolaires)
- ▶ **Le Dernier Jaguar** > 26/03 à 9h30 (scolaires)
- ▶ **Blue Giant** > 19/03 à 14h (scolaires)

PROGRAMMATION CHAMPS SOCIAL ET ASSOCIATIONS

- ▶ **Les suffragettes** > 07/03 à 13h30
- ▶ **La colline aux cailloux** > 16/03 à 11h
- ▶ **Les toutes petites créatures** > 19/03 à 9h30 (champ social)
- ▶ **Le Château solitaire dans le miroir** > 23/03 à 17h (champ social)

AVRIL

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **Non-Non dans l'espace** > 03/04 à 16h & 17/04 à 14h
- ▶ **Tiger Stripes** > 03/04 à 18h & 12/04 à 19h
- ▶ **Daaaaaali !** > 05/04 à 17h
- ▶ **Dune 2** > 05/04 à 19h & 10/04 à 18h
- ▶ **L'Antilope d'or, la renarde et le lièvre** > 10/04 à 16h, 13/04 à 16h & 20/04 à 16h
- ▶ **La Nouvelle Femme** > 12/04 à 16h30 & 20/04 à 14h
- ▶ **Bis Repetita** > 13/04 à 14h & 17/04 à 16h
- ▶ **Vampire humaniste cherche suicidaire consentant** > 13/04 à 18h
- ▶ **Pas de vagues** > 17/04 à 18h & 26/04 à 19h
- ▶ **Il reste encore demain** > 19/04 à 14h & 27/04 à 13h30
- ▶ **Les Crimes du futur** > 19/04 à 17h30 (dans le cadre du vernissage de l'exposition Phylogénèse inverse)
- ▶ **Inchallah un fils** > 20/04 à 18h
- ▶ **Les explorateurs : l'aventure fantastique** > 24/04 à 16h
- ▶ **Sky Dôme 2123** > 24/04 à 18h
- ▶ **Les aventuriers de l'arche de Noé** > 27/04 à 16h
- ▶ **Hors-saison** > 27/04 à 18h

PROGRAMMATION SCOLAIRE

- ▶ **Suzume** > 03/04 à 9h30 (Collège Paul Éluard)
- ▶ **Selma** > 23/04 à 9h (Collège Paul Éluard)
- ▶ **Les explorateurs : l'aventure fantastique** > 29/04 à 9h30 (Cycle 1 & 2)
- ▶ **Les aventuriers de l'arche de Noé** > 29/04 à 14h (Cycle 3 & 4)
- ▶ **Sky Dôme 2123** > 24/04 à 14h (Cycle 4 & lycée)

PROJECTION POUR LE CHAMP SOCIAL ET LES ASSOCIATIONS

- ▶ **Nous trois ou rien** > 11/04 à 13h30 (Séance pour la Maison des Langues)

MAI

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **Godzilla x Kong : Le Nouvel Empire** > 03/05 à 19h & 11/05 à 18h
- ▶ **Les aventuriers de l'arche de Noé** > 04/05 à 11h
- ▶ **Les explorateurs : l'aventure fantastique** > 04/05 à 13h30
- ▶ **Agra, une famille indienne** > 04/05 à 15h30 & 10/05 à 16h30
- ▶ **Kung-Fu Panda 4** > 04/05 à 18h & 11/05 à 10h30
- ▶ **Amal - un esprit libre** > 07/05 à 16h30 & 17/05 à 16h30
- ▶ **S.O.S. Fantômes : La Menace de glace** > 10/05 à 19h & 18/05 à 18h
- ▶ **Hors-saison** > 11/05 à 13h30
- ▶ **Super Lion** > 11/05 à 16h & 18/05 à 14h
- ▶ **Ici et là-bas** > 14/05 à 16h30 & 21/05 à 16h30
- ▶ **Spy x Family Code : White** > 15/05 à 16h30 (VF) & 25/05 à 16h (VOSTFR)
- ▶ **La Malédiction : L'origine** > 15/05 à 18h30 & 25/05 à 18h
- ▶ **Nonm** > 16/05 à 19h
- ▶ **L'année du robot** > 18/05 à 16h30
- ▶ **Les 4 âmes du coyote** > 22/05 à 16h & 01/06 à 16h
- ▶ **Monkey Man** > 22/05 à 18h & 31/05 à 19h
- ▶ **Petites mains** > 24/05 à 17h & 29/05 à 18h
- ▶ **Back to Black** > 24/05 à 19h & 28/05 à 16h30
- ▶ **Sky Dôme 2123** > 25/05 à 11h
- ▶ **Le Tableau Volé** > 25/05 à 14h & 31/05 à 17h
- ▶ **Mystère sur la colline aux gâteaux** > 29/05 à 16h

PROGRAMMATION SCOLAIRE

- ▶ **Simone, le voyage du siècle** > 07/05 à 14h (Lycée A. Rimbaud)
- ▶ **Il reste encore demain** > 15/05 à 14h (Lycée S. de Beauvoir)
- ▶ **Interdit aux chiens et aux Italiens** > 21/05 à 9h30 (Collège Henri Matisse)
- ▶ **Bob Marley: One Love** > 22/05 à 9h30 (Lycée S. de Beauvoir)
- ▶ **Le Crime de l'Orient-Express** > 22/05 ou 23/05
- ▶ **Mystère sur la colline aux gâteaux** > 24/05 à 14h (Cycle 1 & 2)
- ▶ **Les 4 âmes du coyote** > 13/05 à 14h (Cycle 3 & 4)
- ▶ **Sky Dôme 2123** > 15/05 à 9h30 (Cycle 4 & lycée)

PROGRAMMATION CHAMPS SOCIAL ET ASSOCIATIONS

- ▶ **Coup de tampon** > 17/05 à 19h (Séance spéciale avec l'équipe du film)

JUIN

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **Les Trois Fantastiques** > 01/06 à 16h & 07/06 à 17h
- ▶ **Mystère sur la colline aux gâteaux** > 01/06 à 14h & 05/06 à 16h
- ▶ **Aranmanai 4** > 01/06 à 18h
- ▶ **L'Esprit Coubertin** > 04/06 à 17h & 15/06 à 14h
- ▶ **La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume** > 05/06 à 18h & 15/06 à 18h
- ▶ **Un p'tit truc en plus** > 07/06 à 19h
- ▶ **Un homme en fuite** > 11/06 à 16h & 21/06 à 16h30
- ▶ **Tournoi EA FC 24** > 08/06 de 14h à 18h
- ▶ **La Planète sauvage** > 12/06 à 16h & 15/06 à 11h30
- ▶ **Reines** > 14/06 à 17h & 22/06 à 14h
- ▶ **Blue & Compagnie** > 15/06 à 16h & 19/06 à 16h
- ▶ **Salem** > 19/06 à 18h30 & 26/06 à 18h
- ▶ **L'expérience Mamma Mia !** > 21/06 à 20h
- ▶ **Les Aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale de FernGully** > 22/06 à 11h & 26/06 à 16h
- ▶ **Détective Conan : l'étoile à 1 million de dollars** > 22/06 à 16h & 29/06 à 17h
- ▶ **Les Intrus** > 22/06 à 18h30 & 28/06 à 19h
- ▶ **Chien blanc** > 25/06 & 28/06 à 17h
- ▶ **La petite vadrouille** > 29/06 à 14h
- ▶ **Furiosa : une saga Mad Max** > 29/06 à 19h30

PROGRAMMATION SCOLAIRE

- ▶ **Ciné-gaming The Truman Show** > 07/06 à 9h30 (Lycée Léonard de Vinci)
- ▶ **Mystère sur la colline aux gâteaux** > 14/06 à 9h30 (Cycle 1 & 2)
- ▶ **Super Lion** > 13/06 à 9h30 (Cycle 2)
- ▶ **Détective Conan : l'étoile à 1 million de dollars** > 18/06 à 9h30 (Cycle 3 & 4)
- ▶ **Les Trois Fantastiques** > 07/06 à 14h (Lycée)

PROGRAMMATION CHAMPS SOCIAL ET ASSOCIATIONS

- ▶ **Nous trois ou rien** > 20/06 à 13h30 (Séance pour la Maison des Langues)
- ▶ **La petite vadrouille** > 29/06 à 14h

JUILLET

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **La petite vadrouille** > 02/07 à 17h
- ▶ **L'Enfant qui voulait être un ours** > 03/07 à 16h
- ▶ **Paradis Paris** > 03/07 à 18h & 12/07 à 19h
- ▶ **Maria** > 05/07 à 17h & 10/07 à 18h
- ▶ **Juliette au printemps** > 05/07 à 19h & 13/07 à 18h
- ▶ **Zak & Wowo, la légende de Lendarys** > 06/07 à 14h30 & 20/07 à 11h30
- ▶ **Tunnel to Summer** > 06/07 à 16h30 & 27/07 à 11h30
- ▶ **Survivre** > 06/07 à 18h30 & 19/07 à 16h30
- ▶ **Camping du Lac** > 17/07 à 18h & 20/07 à 14h
- ▶ **Les Pistolets en plastique** > 10/07 à 14h, 13/07 à 14h & 16/07 à 17h
- ▶ **Haikyû !! La Guerre des Poubelles** > 10/07 à 16h & 20/07 à 16h
- ▶ **L'Arbre à contes** > 12/07 à 15h, 19/07 à 14h30 & 26/07 à 14h30
- ▶ **Le Petit Blond de la Casbah** > 12/07 à 16h30
- ▶ **Azur et Asmar** > 13/07 à 11h & 24/07 à 16h30
- ▶ **Vice-Versa 2** > 13/07 à 16h, 17/07 à 16h & 27/07 à 16h30
- ▶ **Les Tricheurs** > 17/07 à 14h
- ▶ **Les Guetteurs** > 20/07 à 18h & 24/07 à 18h30
- ▶ **The Bikeriders** > 23/07 à 17h & 27/07 à 18h30
- ▶ **Kinds of Kindness** > 24/07 à 13h30 & 26/07 à 19h
- ▶ **Pourquoi tu souris ?** > 26/07 à 16h & 27/07 à 14h30
- ▶ **Indian 2** > 19/07 à 19h (Tamoul VOSTFR)

PROGRAMMATION SCOLAIRE

- ▶ **Le Gruffalo et/ou Le Petit Gruffalo** > 02/07 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Azur et Asmar** > 02/07 à 14h & 05/07 à 9h30 (Cycle 2 & 3)
- ▶ **Tunnel to Summer** > 03/07 à 9h30 (Cycle 4)
- ▶ **Zak & Wowo, la légende de Lendarys** > 04/07 à 9h30 (Cycle 3)

SEPTEMBRE

PROGRAMMATION GÉNÉRALE

- ▶ **Trap** > 10/09 à 17h & 18/09 à 18h
- ▶ **Les Rois du rallye** > 11/09 à 16h & 25/09 à 16h
- ▶ **Fêlés** > 11/09 à 18h & 21/09 à 14h
- ▶ **Golo et Ritchie** > 13/09 à 16h, 21/09 à 18h & 27/09 à 18h
- ▶ **City of Darkness** > 13/09 à 18h30 & 28/09 à 18h30
- ▶ **Le Comte de Monte-Cristo** > 14/09 à 13h30
- ▶ **Garfield : Héros malgré lui** > 14/09 à 17h & 21/09 à 16h
- ▶ **Deadpool & Wolverine** > 14/09 à 19h & 20/09 à 18h
- ▶ **Sylvanian Families** > 18/09 à 16h
- ▶ **La Nuit se traîne** > 20/09 à 16h & 25/09 à 18h
- ▶ **Les Fantômes** > 24/09 à 17h & 27/09 à 16h
- ▶ **Anzu, chat-fantôme** > 28/09 à 16h30
- ▶ **Alien : Romulus** > 28/09 à 14h

PROGRAMMATION SCOLAIRE ET CHAMP SOCIAL

- ▶ **Sylvanian Families** > 24/09 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Anzu, chat-fantôme** > 26/09 à 9h30 (Cycle 2 & 3)
- ▶ **Golo et Ritchie** > 27/09 à 9h30 (Cycle 4)

OCTOBRE

FILMS GRAND PUBLIC

- ▶ **Pat et Mat : un dernier tour de vis** > 02/10 à 16h & 16/10 à 16h30
- ▶ **The Greatest of All Time** > 02/10 à 17h30 & 12/10 à 18h
- ▶ **La Réponse de la Terre** > 04/10 à 17h30, 18h, 18h30 & 19h
- ▶ **À l'ancienne** > 05/10 à 14h & 08/10 à 17h
- ▶ **Billy, le hamster cowboy** > 05/10 à 16h, 09/10 à 14h30, 23/10 & 30/10 à 15h
- ▶ **L'I.A. du mal** > 05/10 à 18h
- ▶ **Silex and the City** > 09/10 & 19/10 à 16h & 22/10 à 15h
- ▶ **Beetlejuice Beetlejuice** > 09/10 à 18h & 22/10 à 17h
- ▶ **Speak No Evil** > 11/10 & 19/10 à 18h
- ▶ **Harmonies élémentaires** > 12/10 à 14h
- ▶ **Croquette le chat merveilleux** > 12/10 à 16h
- ▶ **Le Fil** > 15/10 à 17h & 26/10 à 19h
- ▶ **Petits contes sous l'océan** > 16/10 & 25/10 à 15h & 30/10 à 16h30
- ▶ **Megalopolis** > 16/10 à 18h & 29/10 à 14h30
- ▶ **Les Graines du figuier sauvage** > 18/10 à 15h & 29/10 à 17h30
- ▶ **Tatami** > 01/10 à 17h & 11/10 à 16h
- ▶ **Ni chaînes ni maîtres** > 18/10 à 18h
- ▶ **Le procès du chien** > 19/10 à 14h & 23/10 à 18h
- ▶ **MacPat le chat chanteur** > 23/10 à 16h30 & 26/10 à 15h
- ▶ **Les belles créatures** > 25/10 à 16h
- ▶ **Drone** > 25/10 à 18h30 & 02/11 à 18h
- ▶ **La Damnée** > 30/10 à 18h
- ▶ **Les Noces funèbres** > 31/10 à 16h
- ▶ **Get Out** > 31/10 à 18h

PROGRAMMATION SCOLAIRE ET CHAMPS SOCIAL

- ▶ **Pat et Mat : un dernier tour de vis** > 15/10 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Croquette le chat merveilleux** > 16/10 à 16h (Cycle 2)
- ▶ **Les noces funèbres** > 15/10 à 14h (Cycle 3-4)
- ▶ **Ni chaîne ni maîtres** > 18/10 à 9h30 (Cycle 4 - Lycée)

NOVEMBRE

SÉANCES JEUNES PUBLICS

- ▶ **Chouette, un jeu d'enfant** > 06/11 à 15h
- ▶ **Angelo dans la forêt mystérieuse** > 09/11 à 16h
- ▶ **Robot sauvage** > 22/11 à 14h
- ▶ **Les ours gloutons au pôle Nord** > 27/11 à 15h
- ▶ **Flow** > 20/11 à 16h
- ▶ **Croquette, le chat merveilleux** > 06/11 à 16h
- ▶ **Panda Petit Panda** > 16/11 à 14h

SÉANCES EN FAMILLE

- ▶ **Transformers : le commencement** > 23/11 à 15h30
- ▶ **Le Voyage de Chihiro** > 16/11 à 16h

SÉANCES TOUT PUBLIC

- ▶ **All we imagine as light** > 05/11 à 16h30
- ▶ **Norah** > 22/11 à 16h & 27/11 à 18h30
- ▶ **Au boulot !** > 23/11 à 13h30 & 29/11 à 16h
- ▶ **Quand vient l'automne** > 09/11 à 13h30
- ▶ **Smile 2** > 23/11 à 18h30
- ▶ **L'histoire de Souleymane** > 19/11 à 17h
- ▶ **Sur un fil** > 22/11 à 18h30
- ▶ **Vettaïyan** > 06/11 à 18h
- ▶ **Joker, Folie à deux** > 09/11 à 18h
- ▶ **Monsieur Aznavour** > 20/11 à 18h & 26/11 à 17h
- ▶ **L'amour et les forêts** > 29/11 à 18h

SÉANCES SPÉCIALES SEMAINE MANGA

- ▶ **Je veux manger ton pancréas** > 12/11 à 17h
- ▶ **Kiki la petite sorcière** > 13/11 à 15h
- ▶ **Princess Mononoké** > 13/11 à 17h30
- ▶ **Nausicaa dans la vallée du vent** > 15/11 à 16h
- ▶ **Le tombeau des lucioles** > 15/11 à 18h
- ▶ **Inu-oh** > 16/11 à 18h30

PROGRAMMATION SCOLAIRE ET CHAMPS SOCIAL

- ▶ **L'Avance** + restitution de projet de court métrage réalisé par des jeunes du quartier de Dame Blanche lors du projet 48h (Sarcelles) ainsi qu'un film réalisé avec le Centre social Corot et Reconnectus > 07/11 à 18h
- ▶ **Pré-proj Ecrans VO** > 06/11 à 8h30 (Cycle 1)
- ▶ **Les Belles Créatures** > 05/11 à 9h30 & 14h
- ▶ **Chouette, un jeu d'enfant** > 19/11 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Le Robot Sauvage** > 22/11 à 9h30 & 14h, 27/11 à 16h30 (Cycle 2)
- ▶ **Le Mécano de la Général** > 14/11 à 9h30 & 14h (Cycle 2), 15/11 à 14h (Cycle 2), 18/11 à 14h (Cycle 3), 21/11 à 9h30 et 14h (Cycle 3), 25/11 à 14h (Cycle 2), 28/11 à 9h30 (Cycle 2)

DÉCEMBRE

FILMS GRAND PUBLIC

- ▶ **Mon Inséparable** > 04/12 à 18h
- ▶ **The Substance** > 18/12 à 18h
- ▶ **Shining** > 20/12 à 18h
- ▶ **Crossing Istanbul** > 14/12 à 14h

PROGRAMMATION SPÉCIALES

- ▶ **Gagarine** > 06/12 à 18h
- ▶ **Capitaines** > 07/12 à 14h
- ▶ **La Gloire de mon père** > 11/12 à 16h

SÉANCES JEUNE PUBLIC

- ▶ **Marcel le Père Noël** > 07/12 à 16h30 & 14/12 à 16h30
- ▶ **Il faut sauver Noël** > 11/12 à 15h & 18/12 à 16h30
- ▶ **Le grand Noël des animaux** > 18/12 à 15h

SÉANCE EN FAMILLE

- ▶ **Le Robot sauvage** > 04/12 à 15h30
- ▶ **Le Grinch** > 20/12 à 16h
- ▶ **Terra-Willy** > 21/12 à 16h30

SÉANCES TOUT PUBLIC

- ▶ **Mon inséparable** > 04/12 à 18h
- ▶ **Juré n°2** > 21/12 à 14h
- ▶ **Les tempêtes** > 06/12 à 16h
- ▶ **En fanfare** > 13/12 à 16h
- ▶ **Gladiator II** > 13/12 à 18h & 21/12 à 18h30
- ▶ **Crossing Istanbul** > 14/12 à 14h
- ▶ **Finalemment** > 17/12 à 17h30
- ▶ **The Substance** > 18/12 à 18h
- ▶ **Le choix** > 11/12 à 18h

SÉANCES SPÉCIALES FÊTES DE FIN D'ANNÉE

- ▶ **Le Grinch** > 20/12 à 16h
- ▶ **Shining** > 20/12 à 18h

PROGRAMMATION SCOLAIRE ET CHAMPS SOCIAL

- ▶ **Les Ours Gloutons au Pôle Nord** > 13/12 à 9h30 (Cycle 1)
- ▶ **Le Grinch** > 20/12 à 9h30 & 14h (Cycle 2-3)
- ▶ **The Shining** > 20/12 à 18h (cycle / 4 Lycée)
- ▶ **Le Mécano de la Général** > 03/12 à 14h (Cycle 3), 10/12 à 9h30 & 14h (Cycle 3), 13/12 à 14h (Cycle 4), 17/12 à 9h30 & 14h (Cycle 4), 19/12 à 9h30 et 1 (Cycle 4)
- ▶ **Freda** > 06/12 à 9h30
- ▶ **Tirailleurs** > 09/12 à 14h
- ▶ **Il faut sauver Noël** > 11/12 à 10h30





03

Pratiques numériques

Innovation, inclusion, éco-responsabilité



Flippaper, Jérémie Cortial et Roman Miletitch - Crédit photo © Quentin Chevrier

Le Pôle des Pratiques Numériques : un espace d'expérimentation, de transmission et d'innovation au croisement des arts, de l'éducation et du numérique.

Le Pôle des Pratiques Numériques se définit comme un terrain vivant d'expérimentation, articulant création, éducation, recherche et ingénierie culturelle autour des pratiques culturelles, artistiques et numériques. Il explore une variabilité de formes et de thématiques en lien avec les enjeux sociaux, technologiques et culturels contemporains, avec une programmation pensée pour être accessible, évolutive et inclusive.

Conçu pour s'adresser à tous les publics, de la petite enfance aux seniors (GP/CS/CH/SCO), le Pôle propose une diversité de formats adaptés à différents niveaux d'implication :

- ▶ Découverte ponctuelle lors d'événements ouverts,
- ▶ Explorations à la séance et pratiques libres,
- ▶ Parcours annuels pour un engagement progressif,
- ▶ Accompagnement de projets,
- ▶ Ateliers hors-les-murs,
- ▶ Actions d'Éducation Artistique et Culturelle (EAC) et d'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI),
- ▶ Résidences artistiques, intégrant une pratique sociale avec les publics.



© Quentin Chevrier

Un espace hybride de production, de transmission et de développement culturel

À la fois lieu de création, de médiation et d'innovation, le Pôle accompagne les artistes, les grands projets transverses et collaboratifs, tout en explorant les nouvelles formes artistiques et pédagogiques.

Son action s'inscrit également dans une dynamique d'ingénierie culturelle et de développement de projets, en structurant des dispositifs innovants et en mobilisant des partenariats stratégiques pour expérimenter de nouveaux modèles d'apprentissage et de transmission.

Cette approche permet de :

- ▶ Faciliter l'accès aux outils numériques et encourager leur appropriation critique.
- ▶ Stimuler la créativité et la réflexion, en interrogeant les transformations culturelles et technologiques.
- ▶ Renforcer les capacités d'analyse et d'expression des publics, notamment en matière de culture numérique et d'enjeux sociétaux.
- ▶ Développer des synergies entre acteurs culturels, éducatifs et sociaux pour favoriser l'émergence de projets innovants et structurants.

Orientations structurant le pôle

- ▶ **Inclusion et accessibilité** : Réduction de la fracture numérique, mise en place de dispositifs adaptés aux publics éloignés et engagement en faveur de pratiques ouvertes et accessibles.
- ▶ **Innovation et expérimentation** : Recherche-création, exploration des croisements entre arts, sciences et technologies, et développement de formats pédagogiques innovants.
- ▶ **Soutien à la création et aux résidences artistiques** : Accompagnement des artistes, production participative et mise en réseau pour favoriser la rencontre entre création contemporaine et publics.
- ▶ **Développement et structuration de projets culturels** : Expérimentation de nouveaux modèles de transmission, co-construction avec les partenaires territoriaux et recherche sur les liens entre pratiques numériques et ingénierie culturelle.

À travers ses actions, le Pôle interroge trois grandes questions :

- ▶ Comment habiter un monde numérique en mutation ?
- ▶ Comment réinventer les pratiques artistiques et les modes de production ?
- ▶ Comment construire un numérique inclusif et durable, au service de l'émancipation et de l'innovation sociale ?

Ce positionnement fait du Pôle des Pratiques Numériques un espace de transformation collective, où les technologies et la culture deviennent des leviers d'apprentissage, de création et de développement territorial et social.

Des activités pour tous les publics



8 événements

organisés en 2024 : Fête de la Fabrique, Restitution des programmes d'éducation numérique.

En 2024, le Pôle des Pratiques Numériques a renforcé son engagement en faveur d'une programmation inclusive, innovante et structurante, portée par une approche transversale mêlant créativité numérique, développement de l'esprit critique, écoresponsabilité et inclusion sociale.

- ▶ **Une programmation diversifiée et accessible**, favorisant la participation de publics variés, de la petite enfance aux adultes.
- ▶ **Un maillage territorial renforcé**, avec des **partenariats solides** (écoles, associations, structures sociales et culturelles).
- ▶ **Des collaborations artistiques enrichies**, associant des artistes à des projets participatifs (ateliers, résidences, coproductions).
- ▶ **Une valorisation des productions des publics**, avec des restitutions dans l'espace du **Cube Garges** et des expositions collaboratives.
- ▶ **Une innovation pédagogique constante**, avec le développement de **dispositifs interactifs** et de **nouveaux formats hybrides** (Flux continu, Champs libres).
- ▶ **Un engagement accru en faveur de l'écoresponsabilité**, notamment via le **Fablab** et des expérimentations sur la fabrication durable.
- ▶ **Le lancement de la Microfolie**, favorisant l'accès à la culture numérique et immersive.
- ▶ **Une participation active aux événements artistiques, éducatifs et culturels**, consolidant l'ancrage du Pôle dans les réseaux professionnels.



Saison 23-24 et accessibilité

+ 4 400

publics accompagnés sur l'ensemble des dispositifs

530

ateliers organisés sur la saison

10

artistes intervenants et partenaires (IRCAM, OTAKU HOME, INSPI, POUMTCHAK STUDIO, MARTIANS PARLORS, HOLOPHORE, MYRIAM HAMMAMI...)

15

partenaires engagés sur l'accessibilité avec des structures dédiées aux publics en situation de handicap :

- IME Espoir (Garges-lès-Gonesse)
- IEM Fockenberghe (Gonesse)
- IME Henri Wallon (Sarcelles)
- Classe ULIS Anatole France (Garges-lès-Gonesse)
- Pôle Art & Handicap du Val d'Oise
- Centre de vie Passeraile-Fondation OVE (Herblay)...

Croissance de l'engagement des publics Fablab

482

publics touchés

+ 24,48%

de fréquentation (482 participants en 2023, 250 entre janvier et mai 2024)

Focus : Grands Programmes Born Social / Connect'it



Les grands programmes d'éducation numérique sont proposés aux scolaires au travers d'ateliers collaboratifs et ludiques. Nous accompagnons les jeunes à prendre du recul sur leurs usages du numérique et à développer leur capacité à agir en citoyens éclairés.

Connect'it

Une approche innovante d'éducation au numérique et à l'environnement par l'apprentissage du prototypage d'objets connectés éco-responsables

En 2024, Connect'it a poursuivi son développement avec une implantation forte dans les établissements scolaires (CM2 à la Première), centres sociaux et IME. Le programme s'adresse majoritairement aux élèves de zones REP/REP+ et des quartiers prioritaires (QPV), en intégrant une approche inclusive pour toucher des publics souvent éloignés des pratiques numériques. Destiné aux scolaires et aux structures socio-éducatives, il s'appuie sur une pédagogie active fondée sur le « faire », la créativité collective et l'expérimentation technique.

OBJECTIFS

- ▶ Développer des compétences techniques : initiation à la programmation, électronique et fabrication numérique.
- ▶ Imaginer des solutions durables : concevoir des objets intégrant des pratiques écoresponsables.
- ▶ Apprendre à collaborer : travail en groupe, gestion de projet et partage des responsabilités.
- ▶ Expérimenter la bricolage : réaliser des prototypes de manière autonome.
- ▶ Présenter et valoriser leur démarche : apprendre à argumenter et restituer un projet en public.

CHIFFRES CLÉS

- ▶ **1 200** jeunes impliqués dans le programme.
- ▶ **188** ateliers animés au sein des établissements et structures partenaires.
- ▶ **211** prototypes réalisés.
- ▶ **58%** Classes REP.
- ▶ **70%** groupes de QPV.
- ▶ Un grand événement de restitution avec **324** participants (élèves, enseignants, familles, élus, mécènes).

UN PROGRAMME À FORT IMPACT PÉDAGOGIQUE ET IMPACTANT

L'évaluation d'impact menée avec Kimso en 2024 a permis de mesurer l'efficacité du programme sur plusieurs dimensions :

- ▶ **88%** des participants sont satisfaits.
- ▶ **99%** ont particulièrement apprécié la pédagogie employée par le Cube basée sur le "faire" en mode projet.
- ▶ **61%** des élèves ont effectué des recherches complémentaires sur les objets connectés.
- ▶ **56%** ont effectué des recherches complémentaires sur l'environnement.

Born social

Comprendre, décrypter et transformer les usages numériques des jeunes

Born Social accompagne les jeunes dans une réflexion critique et active sur leurs pratiques numériques. À travers une approche pédagogique par le projet le programme aborde les enjeux liés aux réseaux sociaux, à l'accès à l'information et aux violences numériques, afin d'éveiller les consciences, encourager des usages responsables et favoriser la création de contenus engagés.

Ce programme se décline en deux parcours pédagogiques complémentaires, répondant aux enjeux de prévention du cyberharcèlement et de décryptage de l'information :

- ▶ Lutte contre le cyberharcèlement : identifier les mécanismes et apprendre à les prévenir.
- ▶ Éducation aux médias et à l'information : développer l'esprit critique face aux fake news et aux manipulations numériques.

OBJECTIFS

- ▶ Développer l'esprit critique face aux fake news : apprendre à rechercher, analyser et vérifier des informations, à travers des outils concrets et des méthodes journalistiques.
- ▶ Prendre du recul sur les réseaux sociaux : interroger son propre usage, comprendre les effets des algorithmes et les biais cognitifs associés.
- ▶ Expérimenter une approche créative et numérique : concevoir des productions visuelles et numériques en lien avec les thématiques du programme, en mobilisant des outils de storytelling et d'édition multimédia.

CHIFFRES CLÉS

- ▶ **146** participants.
- ▶ **45** ateliers menés dans les établissements.
- ▶ **40** prototypes d'application et de contenus numériques produits.
- ▶ **1** grand événement de restitution avec **144** participants.

IMPACT

- ▶ **75,8%** comprennent ce qu'est une fake news et comment la repérer.
- ▶ **96,4%** des élèves du parcours cyber harcèlement ont retenu le numéro d'urgence et les démarches à suivre.
- ▶ **82%** interrogés des élèves sont satisfaits du programme et estiment avoir appris des choses utiles pour leur quotidien numérique.
- ▶ **100%** des professeurs interrogés recommanderaient ce programme à leurs pairs.

Conception de dispositifs interactifs pour améliorer l'expérience visiteur

Dans une volonté d'exploration et d'innovation, le Pôle des Pratiques Numériques conçoit et développe des machines interactives, véritables outils de médiation et de création, accessibles à tous. Ces dispositifs hybrides permettent d'initier à la création numérique et d'expérimenter de nouvelles formes d'expression.

La Machinaprod - une machine interactive pour composer et expérimenter la musique

Pensée comme un instrument de musique augmenté, La Machinaprod est une machine interactive qui permet à chacun, musicien ou non, d'explorer la composition musicale à travers une approche ludique et sensorielle.

- ▶ **Un séquenceur intuitif** : intégration d'un séquenceur de batterie et de samples, permettant d'assembler des rythmes et des sons en temps réel.
- ▶ **Un micro et des effets sonores** : possibilité d'enregistrer des sons, d'y appliquer des filtres et de les manipuler pour créer des compositions uniques.
- ▶ **Un objet accessible et pédagogique** : conçu pour une prise en main immédiate, il s'adresse aussi bien aux débutants curieux qu'aux musiciens amateurs souhaitant expérimenter de nouvelles textures sonores.

En s'adaptant à différents formats, La Machinaprod s'intègre aussi bien dans un usage libre et continu que dans le cadre d'ateliers encadrés, favorisant ainsi l'exploration musicale collective et la transmission des fondamentaux du son et du rythme.



© Quentin Chevrrier

Le Théâtre d'Ombres - une machine interactive pour créer des univers visuels poétiques

Alliant techniques artisanales et interactivité numérique, le Théâtre d'Ombres est un dispositif permettant de composer des scènes animées entre ombre et lumière, en manipulant des marionnettes et des décors dessinés.

- ▶ **Une création visuelle interactive** : intégration et superposition d'éléments dessinés à la main pour donner vie à des tableaux en mouvement.
- ▶ **Un jeu sur la lumière et la couleur** : grâce à trois potentiomètres rotatifs, l'utilisateur peut générer des dégradés de couleurs et ajuster l'intensité lumineuse pour modeler l'ambiance de sa scène.
- ▶ **Un outil artistique et pédagogique** : accessible aux enfants comme aux adultes, il encourage la narration visuelle et l'expression créative, tout en offrant un terrain d'expérimentation pour les artistes et médiateurs culturels.

Le Théâtre d'Ombres s'adapte à différents formats d'animation : ateliers scolaires, résidences artistiques, espaces de pratiques libres, favorisant une approche sensible et immersive du récit visuel et du jeu d'ombres.

Ces dispositifs s'inscrivent dans une démarche visant à démocratiser l'accès aux outils numériques créatifs, en proposant des interfaces intuitives et accessibles. Ils encouragent une pratique collective et interactive, où chacun peut devenir acteur de sa propre création, expérimenter, et se réapproprier le numérique comme un espace d'expression artistique. Avec ces machines interactives, le Pôle des Pratiques Numériques poursuit son ambition : transformer la technologie en un levier d'inclusion, de créativité et d'innovation culturelle.



Focus : Micro-Folie



Un espace de découverte culturelle numérique

La Micro-Folie du Cube Garges est un espace dédié à la découverte de collections artistiques en format numérique. Elle permet d'explorer des œuvres majeures issues de musées nationaux et internationaux, tout en proposant des ateliers liés aux expositions du Cube Garges.

Accessible à tous, la Micro-Folie offre plusieurs formats :

- ▶ Accès libre au musée numérique et à une programmation en réalité virtuelle
- ▶ Visites-ateliers associant découverte des collections et pratique artistique
- ▶ Ateliers thématiques, en lien avec les expositions et les enjeux contemporains

La Micro-Folie favorise un accès élargi à la culture, en reliant médiation et pratique artistique. Elle accompagne les scolaires, les familles et les adultes dans l'exploration des collections numériques, tout en renforçant les liens avec les expositions du Cube Garges.



59

ateliers et visite d'ateliers et
466 participants grand public

13

ateliers et visites ateliers et
141 participants champs social
et scolaire

83

ateliers et visites ateliers et
1734 participants



Les Pratiques numériques en 2024

GRAND PUBLIC – IN SITU

LES PARCOURS

- ▶ **Voyages Numériques / Imaginaires numériques (30 septembre 2023 – 24 juin 2024)** : 27 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Théâtre interactif (3 octobre 2023 – 18 juin 2024)** : 30 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Réalise ton film / Clap ta série (5 octobre 2023 – 20 juin 2024)** : 30 sessions organisées, avec 15 participants uniques.
- ▶ **IAprenti.e.s (30 septembre 2023 – 22 juin 2024)** : 24 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Bricolage numérique – Parcours (5 octobre 2023 – 20 juin 2024)** : 30 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Bricolage numérique – accès libre sur réservation (16 novembre 2023 – 14 juin 2024)** : 8 sessions organisées, avec 12 participants uniques.

LES VISITES ATELIERS

- ▶ **Visite-atelier Cinéma (30 septembre 2023 – 6 juillet 2024)** : 12 sessions organisées, avec 144 participants uniques.
- ▶ **Visite-atelier Arts numériques (16 septembre 2023 – 13 juillet 2024)** : 12 sessions organisées, avec 144 participants uniques.
- ▶ **Visite-atelier En Scène (30 septembre 2023 – 29 juin 2024)** : 12 sessions organisées, avec 144 participants uniques.
- ▶ **Micro-férences (4 octobre 2023 – 24 juillet 2024)** : 30 sessions organisées, avec 360 participants uniques.
- ▶ **Visite-atelier Micro-férences senior (3 octobre 2023 – 31 juillet 2024)** : 30 sessions organisées, avec 360 participants uniques.

STAGES VACANCES

- ▶ **Plantes connectées EN (31 octobre 2023 – 4 novembre 2023)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Le Studio Jeu Vidéo (13 février 2024 – 17 février 2024)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Robots EN (9 avril 2024 – 13 avril 2024)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Micro-folie EN (9 juillet 2024 – 13 juillet 2024)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **Mapping Vidéo EN (16 juillet 2024 – 20 juillet 2024)** : 5 sessions organisées, avec 60 participants uniques.
- ▶ **Bazar Musical EN (23 juillet 2024 – 27 juillet 2024)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants uniques.

ÉVÈNEMENTS

- ▶ **Semaine d'ouverture (12 septembre 2023 – 16 septembre 2023)** : 5 jours, événement ponctuel, organisé du mardi au samedi, destiné au grand public.
- ▶ **Journée de restitution des PARCOURS (29 juin 2024)** : 1 session organisée, l'après-midi de 14h30 à 19h30, événement ponctuel un samedi, destiné aux inscrits aux Parcours, à leurs familles et au grand public, avec 250 participants
- ▶ **Journée éducation numérique x Médiathèque (juin 2024)** : 1 journée, événement ponctuel destiné au grand public, avec 100 participants attendus.
- ▶ **Restitutions Born Social (6 juin 2024)** : 1 session organisée, d'une durée de 3 heures, événement ponctuel un mardi, destiné au public scolaire.
- ▶ **Restitutions Connect'it (13 juin 2024)** : 1 session organisée, d'une durée de 3 heures, événement ponctuel un mardi, destiné au public scolaire.

INITIATIONS

- ▶ **Atelier découverte Fablab (30 septembre 2023 – 20 juillet 2024)** : 30 sessions organisées, avec 300 participants uniques.

SCOLAIRES – IN SITU

VISITES ATELIERS SCOLAIRES

- ▶ **Visite-atelier Cinéma Scolaire (5 octobre 2023 – 6 juillet 2024)** : 12 sessions de 2h organisées, à raison d'une séance mensuelle le jeudi après-midi. Destiné aux élèves de 7 ans et plus. 30 participants uniques, pour un total de 360 participations.
- ▶ **Visite-atelier La Scène Scolaire (3 octobre 2023 – 6 juillet 2024)** : 12 sessions de 2h organisées, à raison d'une séance mensuelle le jeudi matin. Destiné aux élèves de 7 ans et plus. 30 participants uniques, pour un total de 360 participations.
- ▶ **Visite-atelier Arts numériques Scolaire (3 octobre 2023 – 6 juillet 2024)** : 12 sessions de 2h organisées, à raison d'une séance mensuelle le mardi après-midi. Thématique variable selon les expositions du moment. 30 participants uniques, pour un total de 360 participations.
- ▶ **(TBD) Visite-atelier Micro-férences Scolaire (3 octobre 2023 – 6 juillet 2024)** : 12 sessions de 2h organisées, à raison d'une séance mensuelle le vendredi après-midi. Destiné aux élèves de 6 ans et plus. 15 participants uniques, pour un total de 180 participations.

HORS LES MURS

LES GRANDS PROGRAMME

- ▶ **Born Social (Cités éducatives) (octobre 2023 – juin 2024)** : 5 séances de 2h organisées pour chaque classe, soit un total de 30 séances. Programme destiné au public scolaire. 50 participants uniques, 30 classes impliquées, pour un total de 300 participations.
- ▶ **Connect-it (octobre 2023 – juin 2024)** : 4 séances de 2h organisées pour chaque classe, soit un total de 120 séances. Programme destiné au public scolaire. 160 participants uniques, 30 classes impliquées, pour un total de 1200 participations.

CHAMPS SOCIAL ET HANDICAP – IN SITU

INITIATIONS

- ▶ **Créativités numériques inclusives IME (3 octobre 2023 – 18 juin 2024)** : 30 sessions organisées, avec 300 participants.

- ▶ **Créativités Numériques Centre de loisirs (4 octobre 2023 – 19 juin 2024)** : 10 sessions organisées, avec 120 participants.
- ▶ **Atelier découverte Fablab (4 octobre 2023 – 10 juillet 2024)** : 33 sessions organisées, avec 330 participants.

STAGES VACANCES

- ▶ **Dessine comme un mangaka (31 octobre 2023 – 4 novembre 2023)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants
- ▶ **Fresque Hantée – Champ Handicap (24 octobre 2023 – 26 octobre 2023)** : 3 sessions organisées, avec 10 participants uniques.
- ▶ **Video mapping (26 décembre 2023 – 30 décembre 2023)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants
- ▶ **Podcast Nine Aziosmanoff (2 – 6 janvier 2024)** : 5 sessions de 1h30 organisées pendant les vacances de Noël, du mardi au samedi avec 12 participants.
- ▶ **Court métrage Sara Olaciregui (13 – 17 février 2024)** : 5 sessions de 1h30 organisées pendant les vacances d'hiver, du mardi au samedi avec 12 participants.
- ▶ **Hologrammes – Champ social (20 février 2024 – 24 février 2024)** : 5 sessions organisées, avec 24 participants
- ▶ **Hackathon : Connect'it 2.0 (10 avril 2024 – 13 avril 2024)** : 8 sessions organisées, avec 12 participants uniques.
- ▶ **(TBD) Micro-férences – Champ Social (16 avril 2024 – 20 avril 2024)** : 10 sessions organisées, avec 24 participants
- ▶ **Journée éco-fresque et pique-nique (9 juillet 2024 – 13 juillet 2024)** : 1 session organisée, avec 12 participants
- ▶ **Mapping Vidéo EN (23 juillet 2024 – 27 juillet 2024)** : 5 sessions organisées, avec 60 participants
- ▶ **Bazar Musical EN (16 juillet 2024 – 20 juillet 2024)** : 5 sessions organisées, avec 12 participants.

CARTES BLANCHES

- ▶ **Carte blanche Fablab Design fiction (13 février 2024 – 15 février 2024)** : 6 sessions organisées, avec 72 participants.
- ▶ **Carte blanche Fablab Textiles Connectés (17 avril 2024 – 19 avril 2024)** : 6 sessions organisées, avec 72 participants.

Partenariats Pratiques Numériques

Partenariats éducatifs, culturels et sociaux

- ▶ **Cités Éducatives** : Financement de 25 000 € pour la saison 2024/2025 afin de soutenir les initiatives éducatives touchant environ 150 personnes issues de 7 à 8 classes de CM2 et de 6^e à Garges.
- ▶ **CLEMI** : Collaboration Born Social pour intégrer des ateliers autour des médias et de l'image, en accompagnant les enseignants.
- ▶ **Anna Majka (Médiathèque Louis Aragon – Fontenay-sous-Bois)** : Discussions pour l'utilisation du Théâtre d'Ombres, permettant de rendre les créations du Cube accessibles à un nouveau public.
- ▶ **Clémence Kazémi** : Collaboration potentielle pour la production d'un igloo interactif, visant à intégrer un environnement immersif supplémentaire dans l'offre du Cube.
- ▶ **Ressourcerie IMAJ** : Convention avec le Fablab pour récupération de matériaux.
- ▶ **Répar'Acteurs et La Coopérative des Tiers-Lieux** : Discussions pour des collaborations en 2023 et 2024, visant à renforcer l'offre de recyclage et de réparation dans une dynamique écoresponsable.
- ▶ **Collège Robespierre, Lycée René Cassin, Collège Pablo Neruda** : Partenariats éducatifs pour l'accès des élèves aux programmes Connect'it et Born Social, visant l'éducation numérique et la sensibilisation aux pratiques éthiques.

- ▶ **IEM Fockenberghe, IME Espoir, Classe ULIS Anatole France** : Partenariats inclusifs qui ont permis d'organiser des ateliers spécifiques pour les jeunes en situation de handicap, afin de favoriser leur inclusion et l'accès aux pratiques numériques.
- ▶ **Sport dans la Ville**
- ▶ **La Villette** : Partenaire stratégique pour le déploiement de la Micro-Folie, renforçant l'accès aux contenus des grandes institutions culturelles nationales.
- ▶ **Ateliers d'artistes** : Collaboration avec des collectifs comme Poumtchak Studio, Damara Inglès, ou Ana Rajčević pour la coproduction et l'accompagnement des créations artistiques, Clémence Kazémi (igloo interactif).
- ▶ **IRCAM** : Partenariat pour le développement de contenus autour de la musique numérique et des pratiques sonores, permettant de proposer des ateliers interactifs et des parcours pédagogiques axés sur les technologies musicales.
- ▶ **Jérémy Cortial** : Collaboration pour l'installation Flippaper dans l'espace jeux vidéo du Cube, avec une approche ludique et artistique permettant aux participants de créer leurs propres jeux.
- ▶ **Clair Obscur** : Partenaire du projet fil rouge «Sleep for Earth» avec des activités immersives telles que la Fresque du Futur (réalité augmentée) et les cocons de stase (réalité virtuelle).
- ▶ **Simon Hanukai x Kaimera** : Collaboration sur des projets artistiques mêlant performance théâtrale, arts visuels, et technologies numériques, enrichissant l'expérience des participants via des approches multidisciplinaires.
- ▶ **Théâtre du Cristal** : Partenariat pour des projets inclusifs visant des personnes en situation de handicap, associant arts scéniques et pratiques numériques.
- ▶ **Studio Obsolète** : Expertise dans les technologies obsolètes, réinterprétées de manière créative, intervenant sur des animations spéciales liées aux pratiques numériques.
- ▶ **Association En marche.**

Partenariats publics

- ▶ **Ville de Garges-lès-Gonesse** : Soutien direct pour les initiatives locales, y compris les projets sociaux et éducatifs.
- ▶ **Communauté d'Agglomération Roissy Pays de France** : Partenaire pour le développement économique et culturel de la région, soutenant la coordination intercommunale des projets.
- ▶ **Préfecture du Val-d'Oise** : Appui stratégique pour la Micro-Folie et d'autres programmes, en favorisant l'inclusion et la réduction des inégalités culturelles.
- ▶ **CCI Val-d'Oise et Réseau Entreprendre** : Partenariats pour soutenir les artisans et entrepreneurs locaux dans leur montée en compétences.
- ▶ **Chambre de Métiers et de l'Artisanat du Val-d'Oise** : Discussions pour renforcer l'engagement des artisans locaux dans les activités du Cube.
- ▶ **Programme de Réussite Éducative** : Ateliers numériques visant à soutenir les jeunes en difficulté scolaire et sociale, les engageant dans des projets de co-création et d'apprentissage numérique.
- ▶ **DAAC Versailles** : Partenaire sur l'intégration des pratiques numériques dans les projets éducatifs et culturels en milieu scolaire.
- ▶ **Réseau des Manufactures et Fablabs** : Conseil sur l'aménagement et la gestion de la Manufacture et accompagnement pour l'acquisition de nouvelles machines, en appui au développement des activités de fabrication numérique.

Partenariats privés

- ▶ **Fondation Total.**
- ▶ **Fondation AFNIC .**
- ▶ **Fondation FDJ .**
- ▶ **Fondation Entreprendre pour Aider.**
- ▶ **Fondation TotalEnergies**
- ▶ **Crédit Agricole.**

Intégration à des réseaux de Fablabs et tiers-lieux

- ▶ **Makers IDF** pour le partage de bonnes pratiques régionales.
- ▶ **Réseau Français des Fablabs (RFFLabs)** pour accéder à des ressources et événements nationaux.
- ▶ **Association Nationale des Tiers-Lieux** pour bénéficier d'un accompagnement stratégique.
- ▶ **Otaku Home** : Collaboration sur le parcours annuel de Création Numérique, avec la mise à disposition de salles et l'accueil de jeunes pour des activités de design graphique et sonore.
- ▶ **Inspi.**
- ▶ **Association Traces.**
- ▶ **Solicycle.**
- ▶ **Industreet.**
- ▶ **Double Face.**
- ▶ **Maison des Langues** : Partenaire pour l'intégration des outils numériques dans des projets éducatifs pour l'apprentissage des langues.
- ▶ **Musée de la Toile de Jouy.**
- ▶ **Campus de Versailles.**

En cours

- ▶ **Artec.**
- ▶ **Ensci.**
- ▶ **Makers IDF et RFFLab** : Soutien au développement technique du Fablab, facilitant la mise en œuvre de projets tels que Super Récup, axés sur la réutilisation des matériaux et la fabrication écoresponsable.
- ▶ **Ressourcerie IMAJ** : Partenariat pour des ateliers axés sur le recyclage et la récupération de matériaux.
- ▶ **Contrat de Ville** : Support pour les initiatives de cohésion sociale et l'accès à la culture numérique pour les habitants des quartiers prioritaires.
- ▶ **Manufacture de Proximité (ANCT)** : Partenaire pour le développement de la Manufacture de proximité, renforçant l'accès aux technologies pour les publics locaux.



Didon et Enée, Blanche Li - Crédit photo © Don Aucuante

04

Spectacle
Vivant

Explorer de nouvelles formes artistiques



Boréale, la naissance des aurores, Cie MINIBOX - Crédit photo © FleO Visual

La programmation Spectacle vivant du Cube Garges met en scène des artistes et compagnies explorant des formes inédites encore sous représentées en France, qui investissent les potentialités du numérique, parmi elles, *Le bal de Paris* de Blanca Li, spectacle immersif augmenté par la réalité virtuelle, *Shangri-La*, BD concert s'appuyant sur l'œuvre de Mathieu Bablet, ou encore *Blu Infinito*, spectacle de danse jouant sur les effets spéciaux de type électro-phosphorescent et laser.

Avec une programmation pluridisciplinaire mêlant danse, théâtre, musique live, cirque, marionnettes, masques, stand-up, magie, clown, et des spectacles pour le jeune public le Cube Garges met l'accent sur des formats numériques, immersifs et innovants, visant à explorer de nouvelles formes artistiques. L'objectif est de rendre l'offre culturelle accessible à tous, en s'adressant aussi bien aux familles, aux jeunes publics, aux adolescents, qu'aux personnes en situation de handicap ainsi qu'aux spectateurs réguliers ou nouveaux du territoire du Val d'Oise et de l'est parisien.

Un soutien à la création artistique est également mis en avant, notamment grâce à l'accueil d'artistes en résidence. Des actions culturelles sont développées en collaboration avec des établissements scolaires, des structures sociales et destinées à tout public, renforçant ainsi l'ancrage local et l'accessibilité de la programmation.

Le Cube Garges engagé auprès des jeunes

5 000 Gargeois ont assisté à des représentations en 2024 sur le temps scolaire. Chaque spectacle était suivi d'un temps d'échange avec les artistes.



Kintsugi, Machine de cirque © DR

Focus : Spectacles hybrides et performances immersives

28

spectacles

39

représentations
(13 représentations scolaires
et 26 représentations
tout public)

10 000

spectateurs

Le Petit Prince, Compagnie Le Vélo volé - Crédit photo © Thomas O'Brien



L'Extraordinaire métamorphose

Le spectacle *L'Extraordinaire Métamorphose* a rassemblé 75 spectateurs, dont 46 issus du champ social. Son histoire et son approche novatrice, intégrant un comédien en motion capture, ont été très bien reçues, avec de belles interactions lors du bord de plateau. En amont, l'action de médiation Boîte à émotions a offert au public une première immersion dans l'univers du spectacle, leur permettant d'interagir avec les personnages dans une boîte noire animée en direct. Cette expérience a contribué à fédérer un public et à susciter l'intérêt autour de l'événement et de la technologie employée.

Personne n'est ensemble sauf moi

Le 19 décembre 2024, le Cube Garges a accueilli la compagnie Amonine pour le spectacle *Personne n'est ensemble sauf moi*, dans le cadre du Festival Imago, abordant les handicaps invisibles avec des comédiens professionnels et amateurs en situation de handicap. L'événement a rassemblé 85 spectateurs, dont 26 issus de structures partenaires, et a été marqué par une ambiance immersive avec bar, musique, lumière tamisée, et une première partie de Jeanne Borgel à l'écran. Le public, séduit par l'expérience et les échanges avec les artistes, a également apprécié l'accessibilité pour les spectateurs en situation de handicap. En amont, 18 élèves du lycée Maryse Condé ont participé à des ateliers, enrichissant l'impact du spectacle. Une fin d'année riche en émotions !

Le Petit Prince

La soirée a réuni 208 spectateurs, dont 49% de structures partenaires. *Le Petit Prince* a séduit par sa mise en scène mêlant théâtre et magie augmentée. En ouverture, les élèves de la Fabrique ont enchanté le public avec chants et saynètes. L'événement a suscité un bel engouement, plusieurs spectateurs souhaitant revenir voir le prochain spectacle.

Le spectacle vivant en 2024

SPECTACLE ET REPRÉSENTATIONS

- ▶ **Algorithm** > scolaire, 12 janvier
- ▶ **Algorithm** > tout public, 12 janvier
- ▶ **Îles** > scolaire, 19 janvier
- ▶ **Îles** > scolaire, 19 janvier
- ▶ **Îles** > tout public, 20 janvier
- ▶ **Djamil le Schlag** > tout public, 24 janvier
- ▶ **Après l'hiver** > scolaire, 1er février
- ▶ **Après l'hiver** > scolaire 1er février
- ▶ **Après l'hiver** > tout public, 3 février
- ▶ **C@sse Noisette** > tout public, 9 février
- ▶ **Les French Twins** > tout public, 21 février
- ▶ **Solar** > tout public, 16 mars
- ▶ **Coming-Out** > tout public, 23 mars
- ▶ **Almataha** > scolaire, 3 avril
- ▶ **Almataha** > tout public, 3 avril
- ▶ **Tribute to Nina Simone** > tout public, 13 avril
- ▶ **N'imPORTE Quoi** > tout public, 27 avril
- ▶ **Bun Hay Mean** > tout public, 4 mai
- ▶ **Kosh** > tout public, 15 mai
- ▶ **Kosh** > scolaire, 16 mai
- ▶ **Oublie-moi** > tout public, 22 mai
- ▶ **Bollywood Masala Orchestra (TP)** - 1 - 366, 31 mai
- ▶ **Courgette** > tout public, 5 juin
- ▶ **Courgette** > scolaire, 6 juin
- ▶ **Mamma Mia!** > tout public, 21 juin
- ▶ **Lux** > scolaire, 15 octobre 2024
- ▶ **Lux** > scolaire, 15 octobre 2024
- ▶ **Smile** > tout public, 19 octobre 2024
- ▶ **L'extraordinaire métamorphose** > tout public, 30 octobre 2024
- ▶ **Ciné-concert Naruto** > tout public, 15 novembre 2024
- ▶ **Les secrets du Ballet** > tout public, 23 novembre 2024
- ▶ **Boréale, la naissance des aurores** > scolaire, 29 novembre 2024

- ▶ **Boréale, la naissance des aurores** > scolaire, 29 novembre 2024.
- ▶ **Boréale, la naissance des aurores** > tout public, 30 novembre 2024.
- ▶ **Michetonneuse** > tout public, 6 décembre 2024
- ▶ **Velouté** > tout public, 7 décembre 2024.
- ▶ **Le Petit Prince** > tout public, 14 décembre 2024
- ▶ **Personne n'est ensemble, sauf moi** > tout public, 19 décembre 2024.



Lux, Compagnie La Vouivre - Crédit photo © Olivier Bonnet



Michetonneuse, Amélie Chahbi et Vincent Cappello - Crédit photo © Laura Gilli

MÉDIATION : ACTIONS CULTURELLES ET CHAMPS LIBRE

VISITE DES COULISSES ET ATELIERS

- ▶ **8 février 2024** > Visite des coulisses et atelier théâtre d'ombre de 2h00 avec 15 personnes en situation d'handicap de APED Espoir.
- ▶ **16 mars 2024** > Visite des coulisses et atelier théâtre d'ombre de 02h00 avec un groupe de 12 personnes en lien avec le centre social et culturel Dulcie.
- ▶ **27 avril 2024** > Visite des coulisses et atelier théâtre d'ombre de 02h00 avec 3 personnes en tout public.

CHAMPS LIBRES

- ▶ **Oswaldo Rodriguez et Lydia Pizzale de la Cie Les Clowns du Cuchitril** > 19 octobre 2024 - de 16h30 à 18h00 - 14 personnes en tout public sur l'atelier jonglage - 21 personnes en tout public sur différent moment de la déambulation avec échasse et marionnette géante.
- ▶ **Boîte à émotions en lien avec E-Motion, L'Extraordinaire Métamorphose** > 23 octobre 2024 de 10h00 à 16h30 - 16 enfants + 2 accompagnateurs de l'accueil de loisir Jean Moulin - 26 enfants + 3 accompagnateurs du centre social et culturel des Doucettes - 14 personnes en tout public ont pu essayer la boîte à émotions + 15 personnes ont pu assister à la retransmission en direct - 76 personnes ont été touchées directement par l'action.
- ▶ **Table thématique dans le hall d'exposition en lien avec le Ciné-Concert Naruto** > 11 novembre 2024 de 14h30 à 16h30 - Table thématique de manga en partenariat avec la médiathèque intercommunale de Garges.
- ▶ **Visite guidée de la Scène et des coulisses** > 11 novembre 2024 - Table thématique de manga en partenariat avec la médiathèque de Garges, Le 30 novembre 2024 - 10 personnes tout publics pour une découverte des coulisses et métiers du spectacle vivant.

CHAMPS LIBRES - PREMIÈRE PARTIE (À PARTIR DE SEPTEMBRE 2024)

- ▶ **Oswaldo Rodriguez et Lydia Pizzale - Première partie du spectacle Smile, Duo itinérant, échassier et marionnette géante** > 19 octobre 2024 - de 17h00 à 18h00 - 21 personnes en tout public sur différent moment de la déambulation avec échasse et marionnette géante.
- ▶ **Thomas Brena - Première partie du spectacle Les Secrets du ballet, Danse contemporaine** > 23 novembre 2024 - de 18h00 à 18h20 - 194 personnes en tout public.
- ▶ **Les élèves de la Fabrique de la classe de Rosemary Teixeira - Première partie du spectacle Le Petit Prince dans le hall de la Scène, Chant et saynète théâtrale** > 14 décembre 2024 - de 17h30 à 18h00 - 208 personnes en tout public.
- ▶ **Jeanne Borgel - Première partie du spectacle Personne n'est ensemble sauf moi, Danse contemporaine - extrait de son spectacle "Et Alors ?"** > 18 décembre 2024 - de 20h00 à 20h30 - 74 personnes en tout public



L'extraordinaire métamorphose, Axel Beaumont © DR

ACTIONS CULTURELLES

► Dom Juan – Atelier Théâtre

> 2 février 2024 – Atelier de 2h au Collège Henri Wallon pour 13 enfants de plusieurs niveaux de la 6^{ème} à la 3^{ème}.

► Thomas Guérineau

> 6 février 2024 – Répétition publique du spectacle les basketteuses de Bamako dans le hall d'exposition du Cube Garges pour 30 à 40 personnes.
> 27 mars 2024 – Atelier percussion, danse et chant de 01h00 au Cube Garges avec l'association Home Culture pour 12 enfants de 10 à 12 ans.

► Almataha – Atelier de danse Hip-Hop

> 2 avril 2024 – Atelier de 01h30 à l'IME Espoir pour 27 jeunes de 10 à 18 ans.
> 4 avril 2024 – Atelier de 01h30 à l'école élémentaire Antoine de Saint Exupéry pour 17 enfants de CEI (7 à 8 ans).
> 4 avril 2024 – Atelier de 01h30 à l'école maternelle de Jean Jaurès pour 20 enfants de grande section (5 ans).

► Kosh – Atelier M.A.O / Human Beat Box

> 14 mai 2024 – Atelier de 2h pour 13 enfants de classe Ulys du collège Paul Eluard.
> 14 mai 2024 – Atelier de 2h pour 23 enfants de CM1 / CM2 de l'école Alphonse Daudet
> 16 mai 2024 – Atelier de 2h pour 25 enfants de CM1 / CM2 de l'école Alphonse Daudet

► Courgette – Atelier Théâtre

> 30 mai 2024 – Atelier de 3h pour 13 enfants de classe Ulys du collège Paul Eluard.
> 30 mai 2024 – Atelier de 2h pour 22 enfants de 6^{ème} du collège Henri Wallon.

► Boréale, la naissance des aurores

> 6 décembre 2024 – 4 ateliers musique et chant de 01h00 prévue dans deux écoles élémentaires à destination des scolaires de 3 à 8 ans. Au total c'est 96 élèves qui ont pu bénéficier des ateliers.

► Personne n'est ensemble sauf moi

> 18 décembre 2024 – 1 ateliers théâtre de 2h00 à destination des scolaires pour un groupe de 20 élèves du Lycée Maryse Condé (Sarcelles).

RÉSIDENCES ARTISTIQUES

► **Résidence de création de la Cie Thomas Guérineau du 29 janvier au 10 février 2024** dans les salles de danse de la Fabrique, pour la création du spectacle *les Basketteuses de Bamako* dont nous sommes coproducteur.

► **Résidence de création de la Cie Les Moutons Noirs du 8 au 11 avril 2024** à la Scène pour la création du spectacle *L'illusion Comique, en Live*.

► **Résidence de création de la Cie Blanca Li du 15 au 24 avril 2024** à la Scène et dans plusieurs salles de danse à la Fabrique pour la création du spectacle *Didon et Enée*.

► **Résidence de création de la Cie Machine de Cirque du 8 au 13 juillet 2024** à la Scène pour la création du spectacle *Kintsugi*.

RESTITUTIONS SCOLAIRES ET CHAMPS SOCIAL

Total de **41 restitutions** toutes typologies confondues Et 2024 lancements du process d'AMI pour ce genre d'évènements (mais pas que)

► **Pour les scolaires** : 20 spectacles sur Scène ou au Ring (15 du 1er degré et 5 issues du 2nd degré) + 6 formats de restitution à l'Ecran + 1 vernissage d'exposition.

► **Pour le champ social** : 5 restitutions sur scène avec buffet dans le hall.

► **Interne au Cube Garges** : 9 (événement PN, présentation de saison, etc).



Dom Juan, Tigran Mekhitarian - Crédit photo © Cédric Vasmier

PARTENAIRES

ECHELLE LOCALE

► Combo 95

Réseaux d'acteurs constitué des professionnels issus de salles de concert, de studios, et d'artistes du Val d'Oise qui vise à développer des projets en lien avec les musiques actuelles sur le département, ainsi qu'à accompagner les artistes émergents.

Combo 95 intervient dans le soutien, le conseil, et l'accompagnement de projets musicaux menée par le Cube Garges. Par exemple, nous les avons sollicités pour la proposition d'artistes émergents intéressés pour faire une première partie et nous allons être en contact pour mener à bien l'événement En Scène !

► Festival IMAGO / Pôle art & handicap

Le Festival IMAGO est né de la fusion entre le Festival Orphée des Yvelines et le Festival Viva la Vida du Val d'Oise puis porté par le Théâtre de Cristal, qui en est membre fondateur. Ces deux festivals, aux projets similaires mais à l'organisation propre, se sont associés pour offrir une programmation commune aux deux départements. Le Théâtre du Cristal est une compagnie professionnelle composée d'artistes en situation de handicap, du Pôle art et handicap et d'une agence artistique.

Tous les deux ans, le Festival IMAGO dévoile une programmation riche en découvertes et en créativité, où le handicap est au cœur de la création contemporaine. Plus de cinquante lieux se sont joints à ce réseau de partenaires engagés, partageant les valeurs du Festival : l'inclusion des artistes et des publics en situation de handicap dans l'espace culturel et artistique.

Le Pôle Art et Handicap, soutenu par le Conseil Départemental du Val d'Oise vise à garantir les droits culturels des personnes en situation de handicap – tant les publics que les artistes. En découle de cet objectif, un projet qui s'établit sur le départemental du 95 avec de nombreuses actions telles que : des conventions de jumelage entre les établissements (culturel et médico-sociaux), la mise en place de stage et de formation permettant la conception d'outil à destination des professionnels, la diffusion de spectacle et l'accompagnement dans la mise en place d'atelier de pratique artistique et de médiation. Le Pôle Art et Handicap est donc membre fondateur

du réseaux Imago qui regroupe un ensemble de professionnels du médicosocial et de la culture et œuvre à la bonne mise en place de Festival Imago.

Pour sa 5^{ème} édition, le Pôle Spectacle Vivant rejoint le Festival IMAGO avec le spectacle *Personne n'est ensemble sauf moi*, programmé le 19 décembre prochain. Ce spectacle s'inscrit ainsi dans une programmation dédiée et dans une temporalité fixe, avec un public de fidèle qui suit le développement du festival d'édition en édition. Bien que nous sommes en lien avec le Pôle Art et Handicap et les acteurs du Festival Imago, il est trop tôt pour mesurer l'impact. Il reste intéressant d'analyser de potentiels changements sur la fréquentation, la mise en relation avec des établissements médico-sociaux, l'engagement de nouveaux publics.

Le Cube Garges s'inscrit dans une démarche globale d'accessibilité à la culture à destination des publics empêchées : comité d'accessibilité, investissement dans du matériel dédié, formation des équipes, proposition de spectacles et d'ateliers adaptés.

ECHELLE NATIONALE ET INTERNATIONALE

► **Cie Les Moutons noirs** (théâtre contemporain et musical),
► **Blanca Li** (danses urbaine et contemporaine),
► **Machine de Cirque** (arts du cirque, arts visuels).

D'autres à venir entre 2025 et 2027 :

► **Cie Fheel Concepts** (Corinne Linder),
► **Cie Emersion** (Léonard Matton),
► **Cie EL Production** (Elsa Bontempelli),
► **Cie La Hutte** (Camille Plocki, Asja Nadjar et Maïa Foucault),
► **Kaimera Productions** (Simón Adinia Hanukai).



05

Pratiques artistiques et culturelles

Des parcours individuels, collectifs et sur mesures

Ouvertes à tous, les formations associent l'acquisition de compétences techniques et de compétences douces (participation, confiance en soi, créativité, intelligence collective).

Les cours proposent un large répertoire de styles, entre tradition et nouvelles formes, autour de séances individuelles ou collectives. L'école encourage la créativité, l'épanouissement, la participation et accompagne le développement des talents.

Les pratiques artistiques et culturelles réunissent et croisent, au sein de la Fabrique, les enseignements classiques en danse, musique et théâtre, avec les pratiques créatives les plus actuelles utilisant les outils numériques. Des parcours transverses permettent de croiser les disciplines artistiques et d'intégrer les nouvelles technologies, de la musique assistée par ordinateur à l'enregistrement en studio ou le théâtre immersif.

Différents formats adaptés au rythme de chacun sont proposés : séances d'exploration, parcours interdisciplinaires, ateliers, cartes blanches avec des artistes, stages vacances, etc. Des temps forts de restitution en public viennent valoriser les travaux des apprenants et favoriser les rencontres tout au long de l'année, dans une ambiance conviviale et festive.



© Astrid Pexels

Positionnement

Le pôle des pratiques artistiques du Cube Garges diffuse et propose des enseignements artistiques individuels et collectifs dans **4 spécialités** :

- ▶ **Musique**, éveil, classique, musiques actuelles amplifiées, MAO,
- ▶ **Chant**, choral, polyphonique, lyrique et musiques actuelles – comédie musicale,
- ▶ **Théâtre** classique et contemporain,
- ▶ **Danse** éveil, classique, contemporaine, création chorégraphique, dance Fit.

Les pratiques artistiques accueillent actuellement près de **530 élèves** chaque semaine au sein de la Fabrique du Cube Garges.

Une partie de l'équipe pédagogique des pratiques artistiques interviendra auprès de **595 enfants et jeunes** dans les écoles, collèges, lycées et structures sociales pédagogiques gargeoises sur la saison 2024-2025. Une équipe constituée de 23 enseignants au total.

+ 530

élèves accueillis chaque semaine au sein de la Fabrique

+ 595

bénéficiaires impactés par les interventions de l'équipe pédagogique

Evolution des inscriptions aux pratiques artistiques

Total inscription :

- ▶ 343 saison 23 – 24
- ▶ 409 saison 24 – 25

Pratiques instrument :

- ▶ 180 saison 23 – 24
- ▶ 163 saison 24 – 25

Pratiques collectives :

- ▶ 214 saison 23 – 24
- ▶ 195 saison 24 – 25

Focus : Expressions estivales des créativités



Mise en scène des talents gargeois. Les équipes du Cube Garges entendent favoriser l'esprit d'émulation collective autour des pratiques artistiques et numériques.

Tout au long de l'année, les apprenants sont invités à exprimer leur créativité en public, dans les différents espaces du Cube Garges. Chaque année, une grande réalisation collective associant musique, chant, théâtre et danse, est animée par un artiste invité en résidence puis présentée au public. En 2024, elle met à l'honneur les *Quatre saisons* de Vivaldi.

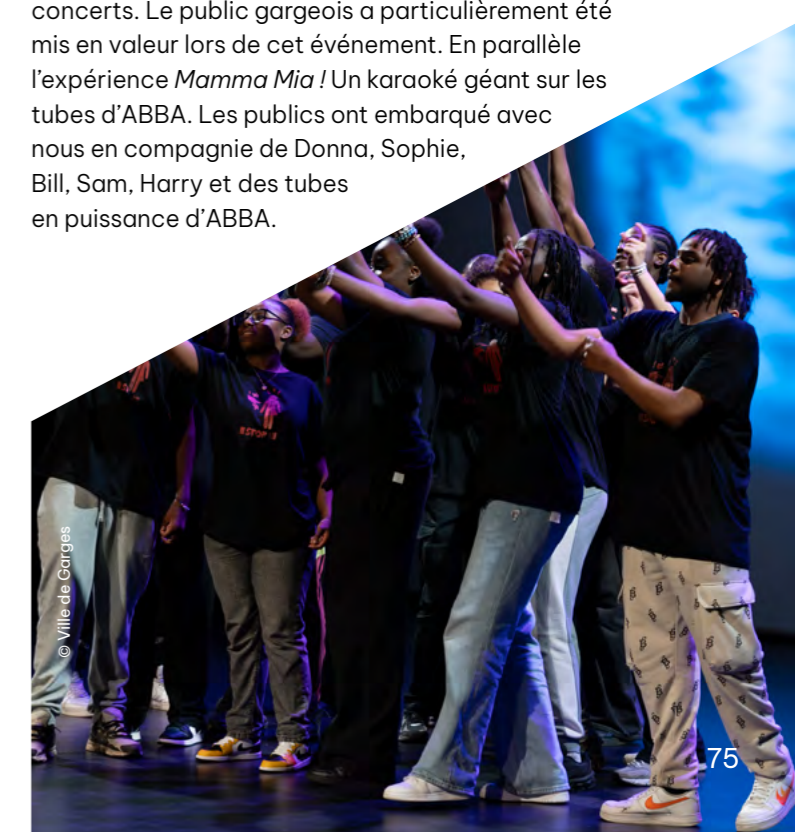
Les quatre saisons de Vivaldi au temps du réchauffement climatique

A la lueur de la crise écologique et climatique contemporaine, les quatre saisons de l'œuvre musicale baroque se sont déréglées. Le sujet dénonce et sonne l'urgence d'agir pour la nature. Il inspire ici toutes les formes d'expressions artistiques, poétiques et vocales destinées à sensibiliser le public.

Ce projet pédagogique est mis en place par l'ensemble des professeurs et intervenants des pratiques artistiques théâtre, musique, danse et MAO, dispensées au sein de la Fabrique du Cube Garges. Le projet a engagé la participation des élèves et sollicité leur engagement dans l'élaboration d'une fresque collective, restituée sur scène en fin de saison, production des multiples visions et interprétations musicale, danse, théâtre et pratiques numériques MAO. Les classes orchestre ou chœur à l'école de certains établissements scolaires du territoire ont été associées à cette création originale et estampillée Cube Garges.

Fête de la musique 2024

Plus de 150 personnes sont venus célébrer la fête de la musique au Cube Garges : les élèves des cours de pratique artistiques ont donné des concerts de violon, piano comédie musicale et orchestre. Des Jam sessions ouvertes aux professeurs, élèves et tout public ont également permis à de nombreux musiciens, professionnels et amateurs, de venir s'exprimer en offrant un accès libre aux espaces de concerts. Le public gargeois a particulièrement été mis en valeur lors de cet événement. En parallèle l'expérience *Mamma Mia!* Un karaoké géant sur les tubes d'ABBA. Les publics ont embarqué avec nous en compagnie de Donna, Sophie, Bill, Sam, Harry et des tubes en puissance d'ABBA.



Les pratiques artistiques et culturelles en 2024

PROJET D'ÉTABLISSEMENT DES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

CRÉATION ET PARCOURS PÉDAGOGIQUE PAC

► « Les 4 saisons de Vivaldi au temps du réchauffement climatique » : 403 participants tout au long de l'année, 400 entrées le jour de la restitution. Création originale et interdisciplinaire de toutes les pratiques artistiques de la Fabrique Musique, théâtre et danse.

- Musique : 14 enseignants et 300 participants
- Théâtre : 3 enseignants et 40 participants
- MAO : 1 enseignant et 8 participants
- Danse : 2 enseignants et 30 participants
- Classe orchestre collège Matisse : 2 enseignants pour 20 participants

19 juin : Filage et répétition Scène Cube
26 juin : Restitution Scène Cube

RESTITUTION COURS D'ENSEMBLE ET PRATIQUES INDIVIDUELLES

► Fête de la Musique 21 juin, 80 élèves et professeurs, 120 publics.

Dans le Hall d'exposition du Cube :
17h45-18h : Tamara Kazimirovic + élèves piano,
18h : Andrés Brisson + élèves guitare,
18h30-19h45 : Étienne Cauchemez + élèves basse contrebasse,
18h45-20h : Jam session professeurs et élèves.

Au Ring :
18h15-19h45 : Rosy Teixeira + élèves comédie musicale,
17h30-18h : Classe violon Carole Paroubek.

CLASSES ORCHESTRES

► Collège Matisse Orchestre Cordes et Cuivres > Semestre 2 - 2023, Semestre 1 2024 : 17 jeunes - 1 classe 4^{ème} Cordes, intervenant Fernando Ramos-Galvez - 1 classe 5^{ème} Cuivres, intervenant Paul-Henri Galet - Juin : Restitution associée au projet des PAC (Pratiques artistiques et culturelles) « Les 4 saisons de Vivaldi au temps du réchauffement climatique ».

► Classe Orchestre : Ecole Anatole France > Semestre 1 - 2024 : 90 élèves - 3 classes CE2, CM1, CM2 - « Spectacle musical » Projet Mr Sylvain Achard - 66 heures Owaldo Rodriguez professeur Théâtre & pianiste accompagnateur et compositeur Michel Berry - 23 : mai Studio d'enregistrement voix off - 11 juin : Restitution à la Scène

► Ecole Jacques Prévert > Semestre 1 - 2023, Semestre 2 2024 : 180 enfants - 2 classes de CE2, 2 classes de CM1, 2 classes de CM2 - Chœur à l'école intervenant David Schavelzon, 6 heures hebdomadaires - 24 juin : Restitution à la Scène

► Classe orchestre Ecole pierre et Marie-Curie > Semestre 1 2023, Semestre 2 2024 : 60 enfants - 4 classes de CP, 2 heures hebdomadaires - Chœur à l'école intervenant Laura Gomez-Ardilla Thématique Cirque (Le petit clown, Le magicien Bigoudi, Entrez sous le chapeau) - 18 juin : Restitution à la Scène

PRE - PARCOURS D'INITIATION MUSIQUE/GUITARE

► Passerelle avec le Programme Réussite Éducative. Adolescents en exclusion temporaire.

- Intervenant Christophe Albor Pirame
- Accompagnement et formation des assistantes maternelles
- Interventions musiques en crèches en alternance Dolto - Duvivier
- Interventions IME l'espoir (Eveil Musical) a destination d'enfants atteint de handicap
- Interventions IME l'espoir (Eveil Musical) enfants en situation de handicap

STAGES D'ÉTÉ

► 137 enfants et jeunes du 10 au 12, et du 17, au 19 juillet

- Chant interprétation : coach vocal + guitare accompagnateur
- Batterie
- Piano
- MAO
- Danse contemporaine
- Percussions caraïbes - chants

CENTRES DE LOISIRS

► Semestre 2 2024, 200 enfants participants

- Coordination et création dansée
- Restitution d'un gala de danse regroupant tous les centres de loisirs du territoire
- Intervenant PAC Danse et coordination : Laurianne Chalopin (2h/tous les 15 jours)

PARTENAIRES

LOCAUX ET INSTITUTIONNELS

► Ville de Garges-lès-Gonesse : Soutien direct subventions de fonctionnement.
► Communauté d'Agglomération Roissy Pays de France : Partenaire ciné concert.
► Préfecture du Val-d'Oise : Quartiers d'été stages musique et danse.

PARTENARIATS ÉDUCATIFS, CULTURELS ET SOCIAUX

► Cités Éducatives : Financement de 20 000€ Classes orchestre Ecole Eiffel, chœur à l'école Jacques Prévert, chœur école Jean-Jaurès, Classe passerelle violon école Jean-Jaurès, classe orchestre Collège Matisse.
► Théâtre du Cristal : Partenariat dans des projets inclusifs visant des personnes en situation de handicap, création atelier chant et théâtre.
► Tracy Loiseau (Service Animation Citoyenneté - Garges) : stages vacances et coordination Gala de danse.



Les pratiques artistiques et culturelles en 2024



DISCIPLINES ENSEIGNÉES

PRATIQUES ARTISTIQUES INDIVIDUELLES

- ▶ Pratiques instrumentales
- ▶ Violon - Violoncelle
- ▶ Contrebasse - Basse
- ▶ Cuivres
- ▶ Guitare classique et musiques actuelles
- ▶ Piano classique et musiques actuelles
- ▶ Batterie et percussions
- ▶ Eveil musical

PRATIQUES VOCALES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES HEBDOMADAIRES

- ▶ Chant lyrique et musiques actuelles
- ▶ Chant choral et polyphonies vocales

MAO

- ▶ Musique assistée par ordinateur, création sonore, composition, production

DIRECTION ARTISTIQUE

- ▶ Conduite de projet, session en studio d'enregistrement

PRATIQUES ARTISTIQUES COLLECTIVES

DANSE CLASSIQUE ET CONTEMPORAINE ENFANTS

- ▶ Initiation à Intermédiaire
- ▶ Danse contemporaine
- ▶ Fit adultes

THÉÂTRE

- ▶ Mime, corps en jeu, théâtre enfants
- ▶ Comédie musicale enfants
- ▶ Création théâtre ados
- ▶ Théâtre découverte adultes

COURS D'ENSEMBLE

- ▶ Musique de chambre
- ▶ Orchestre à cordes
- ▶ Musiques actuelles
- ▶ Musique du monde
- ▶ Atelier Jazz

PROFESSEURS ENSEIGNANTS

- ▶ Andrès Brisson
- ▶ Carole Paroubek
- ▶ Christophe Albor-Pirame
- ▶ David Schavelzon
- ▶ Etienne Cauchemez
- ▶ Laura Ardilla-Gomez
- ▶ Tamara Kazimirovic
- ▶ Alexandre Hagenmüller
- ▶ Andrès Lopez
- ▶ Clara Buscatto
- ▶ Cyril Gamet
- ▶ Fernando Gomez
- ▶ Laurianne Chalopin
- ▶ Lou Lemaitre
- ▶ Marius Réau
- ▶ Michel Berry
- ▶ Owaldo Rodriguez
- ▶ Pacaline Deminal
- ▶ Réjane Guyot
- ▶ Romane Duplenne
- ▶ Rosy Teixeira
- ▶ Théâtre du Cristal (2 intervenantes)



Céto, Collectif In Vivo - Crédit photo © Nicolas Richard

06

Développement et services aux organisations

L'innovation numérique au service des organisations

À l'ère des intelligences artificielles, agilité et créativité numérique deviennent des compétences clés dans le monde du travail. Dans un contexte économique devenu plus complexe et incertain, l'évolution rapide des métiers nécessite une capacité d'adaptation accrue. Cette perspective ouvre de nombreuses opportunités pour édifier un monde plus responsable et solidaire.

Face à ce défi, Le Cube Garges a développé un dispositif d'accompagnement à la transformation dédié aux entreprises, en lien avec de nombreux experts, artistes, chercheurs et enseignants.

Ce dispositif comprend des parcours de formation innovants et personnalisés autour d'ateliers participatifs, conférences augmentées, formations immersives, escape games pédagogiques, découvertes artistiques, organisation de séminaires et événements participatifs personnalisés.



© DR

8 300

personnes impactées

38

prestations sur mesure réalisées

Focus : Création d'événements expérientiels et immersifs



© DR

Quelques exemples

Séminaire Aéroport de Paris - 12 mars 2024

En 2024, Aéroport de Paris a choisi d'effectuer son séminaire annuel pour les agents de la Direction des Affaires Publiques. Au programme, une journée coconstruite avec le Cube Garges mêlant plénières et offres expérientielles pour près de 600 personnes. L'occasion pour les agents d'ADP de découvrir le Design Fiction, de parcourir l'exposition sur les néo-matérialités, d'échanger avec des IA, de s'initier au Circle Songs ou de tester les escape-game du Cube.

Cycle des Hautes Etudes de la Culture (CHEC) - 5 décembre 2024

A l'occasion de sa session annuelle 24-25, le CHEC (Cycle des Hautes Etudes de la Culture) organisait l'un de ses modules au Cube Garges sur le thème "Média et industries culturelles". Plus de 50 participants ont ainsi pu profiter de nombreuses conférences sur des sujets aussi variés que le soutien à la création artistique ou les mèmes en tant que production culturelle. La journée s'est achevée par une session de travail autour de la méthode du Design Fiction pour imaginer l'avenir du secteur culturel.

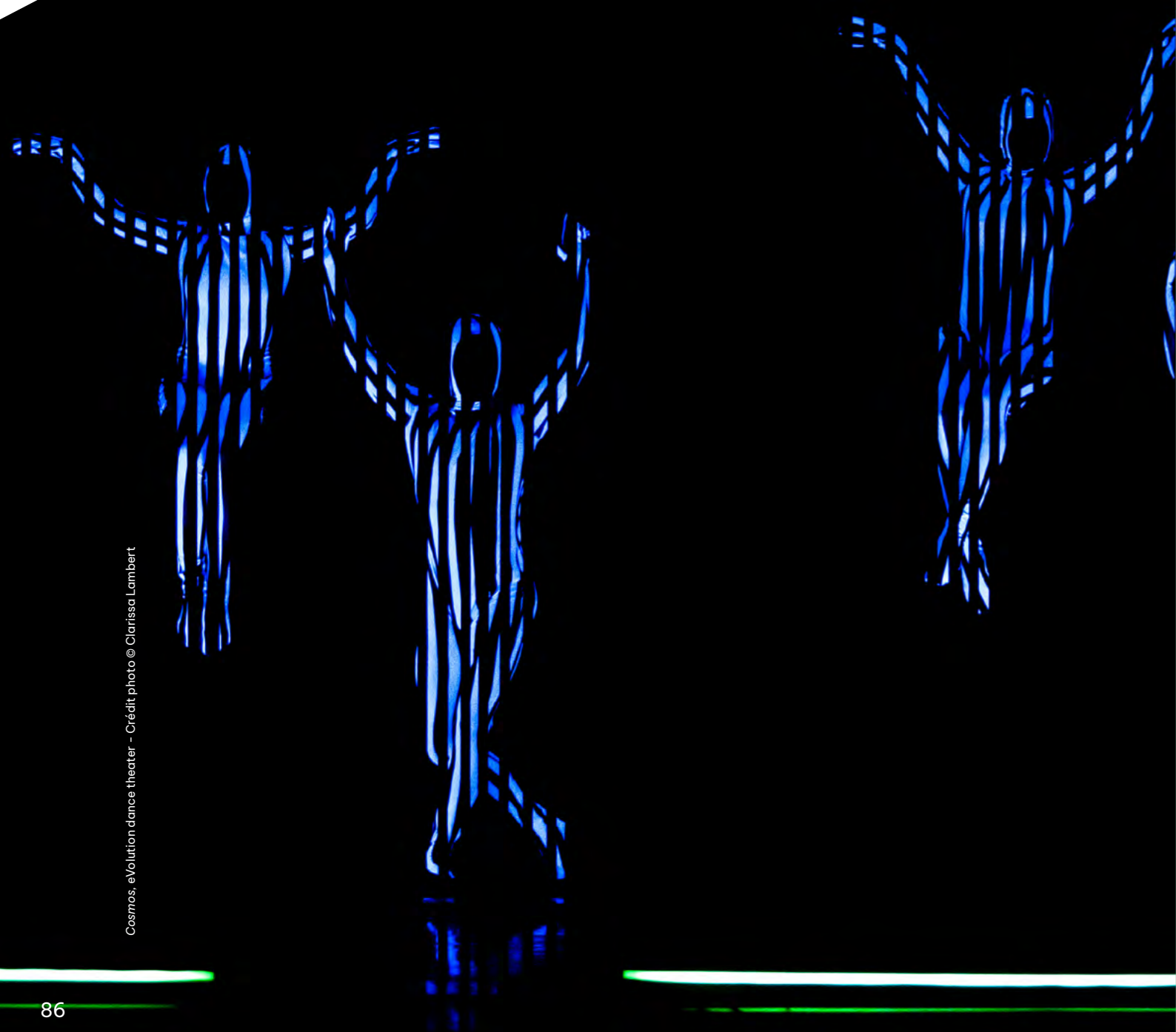
Girls Fly - 22 octobre 2024

Le Cube Garges a accueilli le lancement de l'association Girls Fly! France, en organisant son *Empowerment Day*. Menée par une jeune gargeoise, l'association a pour but d'autonomiser les femmes et les hommes à travers des expériences éducatives et culturelles. Avec des conférences d'intervenants influents des Etats-Unis et de France, ainsi que des sessions avec des experts, cette journée fut un moment inspirant et riche en belles rencontres.



© Lucie Lesbats

Quelques exemples en 2024



Cosmos, eVolution dance theater - Crédit photo © Clarissa Lambert

- ▶ Les équipes du Cube Garges ont créé un atelier expérientiel d'idéation autour des IA génératives pour faire travailler ensemble **500 étudiants de l'IMT-BS** (29 janvier).
- ▶ **La Chambre des Métiers et de l'Artisanat** a organisé au Ring une soirée spéciale pour remettre les prix aux meilleurs artisans du territoire (6 mars).
- ▶ **L'association Optilience** en partenariat avec le Cube Garges a fait venir plus de cent jeunes pour participer à un tournoi Mario Kart dans la salle de l'Ecran (4 avril).
- ▶ **L'entreprise ID Verde** a bénéficié d'une mise à disposition d'espaces dédiés pour son séminaire d'entreprise (5 avril).
- ▶ **Le Crédit Agricole Île-de-France** a privatisé la Scène pour son Assemblée Générale Annuelle avec deux sessions de 350 personnes sur une journée organisée par le Cube Garges (25 avril).
- ▶ **La Société des Grands Projets** s'est installée à l'Ecran le temps d'une journée pour réaliser un clip promotionnel à l'occasion de l'inauguration de la Gare Saint-Denis Pleyel (8 juillet).
- ▶ **Le Groupe SOS** a réalisé une partie des espaces pour préparer plusieurs dizaines de jeunes aux métiers de la médiation dans les pépinières du Cube Garges (1 au 10 octobre).
- ▶ Nos équipes ont accompagné **Arquus** pour gamifier sa journée d'onboarding, organisant entre autres un escape-game sur-mesure pour plus de 70 participants (15 octobre).
- ▶ Un événement culturel de Danse classique indienne **Barathanattiya** s'est tenu à la Scène, accueillant près de 600 personnes (26 octobre).
- ▶ **La CAF du Val d'Oise** est venue effectuer son séminaire annuel, profitant de nos différentes scènes, d'une soirée festive augmentée de nombreux formats du Cube Garges (spectacle, réalité virtuelle, visites, escape-game développé par les équipes pédagogiques, etc.) (8 novembre).



- ▶ **L'édition Mister Mali 2024** s'est tenue à la Scène du Cube Garges. Devant près de 600 spectateurs, 9 Misters ont défilé et enchaîné les tableaux artistiques avant que le vainqueur ne soit sacré (30 novembre).
- ▶ Un concert de Gospel s'est déroulé à la Scène, organisé par **l'association Les Chérubins**, accueillant près de 200 spectateurs (20 décembre).

Partenariats publics et privés



Le Cube Garges développe des partenariats stratégiques avec des acteurs publics et privés.

Ces partenariats permettent de diversifier les activités proposées et d'enrichir les projets culturels, artistiques et éducatifs de l'établissement.

En collaborant avec des institutions publiques telles que la ville de Garges-lès-Gonesse et des organismes régionaux, le Cube Garges bénéficie d'un soutien logistique et financier essentiel à son fonctionnement.

Dotations statutaires 2024

Ville de Garges-lès-Gonesse Action culturelle – 3 610 000 €
Communauté d'Agglomération Roissy Pays de France – 140 046 €

Subventions 2024

► Etat

DRAC Ile-de-France DF : Action culturelle et médiation numérique – 90 000 €
ANCT : Manufacture de proximité – 112 000 €
ANCT : Cité éducative – 71 000 €
Préfecture du Val d'Oise – Adulte relais – 6 600 €
Politique de la Ville – Expériences culturelles et sportives – 20 000 €
Fan Zone de Garges-lès-Gonesse – 40 000 €
Ministère de la Culture : Fonds d'accessibilité des œuvres – 10 000 €

► Département du Val d'Oise

Subvention de fonctionnement – Lieux de diffusion – 21 250 €

► Région Île-de-France

Convention de développement culturel – 90 000 €

Financements privés 2024

► Partenariats

Fondation FDJ – Projet de recherche éthique du numérique
Fondation Daniel & Nina Carasso – Lab d'impact
Crédit Agricole – Born Social
Fondation TotalEnergies – Connect'it

► Prestations et locations d'espaces

Entreprises : Aéroport de Paris, Crédit Agricole Île-de-France, CAF du Val d'Oise, ID Verde, Arquus, PWP (Parker Wayne Philips), Groupe SOS

Associations : Sport dans la Ville, Optilience, Ecole Jean Moulin, Centres sociaux de Garges, Lale Tulipe, Sada, Inspi, Girls Fly!, Comité Mister Mali, Les Chérubins

Autres organisations : Ministère de la Culture, Agglomération Roissy Pays de France & Mairie de Garges, IMT-BS»



Financement et création d'offres innovantes

Lancement du Lab d'impact, une nouvelle étape vers l'innovation culturelle

En 2024, le Lab d'Impact a initié sa structuration pour explorer l'écoresponsabilité culturelle, l'éthique du numérique et les compétences douces. Mobilisant des experts, il vise à renforcer l'expertise du Cube Garges, mesurer l'impact des actions et diffuser les bonnes pratiques aux acteurs culturels. Avec la chercheuse Valérie Pihet, l'équipe a mené enquêtes et analyses pour établir un premier cahier des charges sur l'écoresponsabilité. En 2025, des expérimentations de terrain débiteront, accompagnées de nouvelles collaborations et recherches de financements. Le Lab d'impact est une initiative portée par Le Cube Garges et bénéficie du soutien de la Fondation Daniel et Nina Carasso, via un financement pluriannuel.

Partenariat avec la Française des jeux : manipulation et fabrique du consentement en environnement numérique

En 2024, le Lab a poursuivi son étude d'impact en lien avec l'éducation au numérique éthique lancée en 2021. Cette étude réunit les experts suivants : Boris Noyet, Responsable de la gestion administrative et de la valorisation chez GIS Jeu et sociétés, Laurence Devillers, Professeur en intelligence artificielle et éthique Sorbonne/CNRS (Saclay), Isabelle Collet, Informaticienne, Professeure associée en sciences de l'éducation à l'université de Genève, Etienne Bressoud, Directeur Marketing - Science de l'institut



BVA, Jean-Claude Heudin, Chercheur en intelligence artificielle à Léonard de Vinci Pôle Universitaire, Media Lab, Paris La Défense, Michael Stora, Psychologue et psychanalyste, cofondateur de l'OMNSH, fondateur de l'École des héros. Sébastien Bohler, Polytechnicien, rédacteur en chef du magazine Cerveau & Psycho. Camille Soulé, Cheffe de projet en sciences comportementales à la direction interministérielle de la transformation publique (DITP), Sylvia Kairouz, Professeure au département de sociologie et d'anthropologie de l'université de Concordia, Sonia Bressler, Docteure en Philosophie et Épistémologie, Flora Fischer : Directrice de mission pour le Cigref, Benoit Renier (Ex Serv), Youtuber, journaliste (GameKult, NextInpact ou PlayStation), Nathalie Gimbrethière, Docteure, designer, artiste. Chargée de cours à la Sorbonne Nouvelle et chercheuse à l'ENSCI, Adelaïde Vinay Athropologue ethnologue, fondatrice d'AP² anthropology and psychology, experte en design fiction, Lucie Lалуque, Directrice des pratiques numériques au Cube Garges.

Cette étude a mené à la réalisation en cours d'un parcours pédagogique pour les élèves du secondaire.

Les nouveaux Rendez-Vous des futurs

Le Rendez-vous des Futurs (RDVF) explore depuis plus de 10 ans les mutations du monde à travers le regard singulier de change makers, personnalités issues d'horizons différents engagées dans la transformation positive de la société.

Ancrée dans la participation, la nouvelle version du RDVF incarne un projet de stratégie de solidarité numérique : un nouveau média participatif sur les enjeux culturels, numériques et démocratiques. L'objectif est de (re)créer les conditions d'un dialogue démocratique et inclusif fécond.

Pour y parvenir, les RDVF souhaite engager chaque partie prenante : jeunes publics, experts, artistes, entrepreneurs, militants, etc. dans la coproduction et la diffusion de connaissances.

Ceci grâce à une restructuration du projet initial en trois temps : une émission publique et gratuite, ouverte aux débats et aux contributions citoyennes, culturelles et artistiques ; des ateliers participatifs en amont des émissions pour engager et défricher les thèmes abordés, associant écoles, associations et acteurs culturels ; un campus numérique pour centraliser les contenus et les outils éducatifs, proposer des contenus complémentaires et valoriser les acteurs locaux. Ceci pour créer un espace informationnel co-construit, éthique et participatif. Un média où culture, numérique et démocratie convergent.



Forum France Québec

Le projet du Forum France-Québec est né de la visite du Ministre de la Culture du Québec, Mathieu Lacombe, au Cube en avril 2024.

Il fait suite aux nombreuses collaborations initiées par le Cube depuis plus de 20 ans avec l'écosystème québécois, sous forme de résidences de création et de projets de coproduction, diffusion et valorisation.

Anticiper l'impact des nouvelles technologies sur les métiers de la culture, explorer les nouveaux modèles d'affaires et favoriser la coopération entre la France et la Québec, telles sont les ambitions du Forum dont la 1ère édition se tiendra au printemps 2026 au Cube Garges, à 10 minutes de l'aéroport de Roissy et 15 minutes du centre de Paris.

Le Forum France-Québec offre ainsi aux milieux en demande, un événement prospectif, accélérateur de coopérations à effet démultiplicateur positif.

Le Cube Garges dans la presse



Disparues, Donatien Aubert - Crédit photo © Axel Fried

► 18.12.2024 - L'Oeil Magazine - Les artistes à la conquête de l'espace

Loin des imaginaires conquérants véhiculés par Elon Musk ou Hollywood, les artistes se tournent vers le ciel et déconstruisent l'imaginaire spatial. Trois expositions rendent compte de cette « contre-odyssée de l'espace ».

► 13.11.2024 - Fisheye Immersive - La dernière exposition du Cube Garges se découvre la tête dans les étoiles

Le Cube Garges, lieu d'arts hybrides et de pratiques artistiques, consacre sa nouvelle saison au thème du cosmos. Un programme inauguré par l'exposition gratuite *Derrière les étoiles*, qui revient jusqu'au 24 janvier sur les récits et les images nourrissant notre obsession de l'espace. En bien comme en mal.

► 18.10.2024 - Arts in the City : *Derrière les étoiles*, un petit pas pour l'homme

Que se cache-t-il derrière les étoiles ? A elle seule, cette question est peut-être responsable des quelques 5 000 ans de civilisation humaine, des premiers mythes jusqu'à la conquête de l'espace.

► 16.10.2024 - *Derrière les étoiles*, une expo cosmosensible qui rapproche de l'espace

Avec son exposition *Derrière les étoiles*, le Cube Garges, à Garges-lès-Gonesse (Val-d'Oise), s'emploie à décortiquer nos représentations de l'espace et à renouveler le regard que nous portons sur l'univers.

► 08.07.2024 - Horse Magazine - Discover the nine art highlights of July

Innovating tomorrow through artificial nature : What would happen if bees disappeared in the future, if robots were to pollinate plants? These questions resonate in the immersive exhibition *Néo-matérialités* at Le Cube Garges.

► 05.07.2024 - Hacnum - Au Cube Garges, les écolier-es dissèquent la Tech pour imaginer d'autres futurs

Appréhender les mutations technologiques et les enjeux du développement durable tout en développant sa créativité et ses compétences numériques : voilà le projet ambitieux de Connect'It, programme en milieu scolaire porté par Le Cube Garges.

► 04.07.2024 - Zig Zag - Top expos à 1h de Paris

Une expo intrigante gratuite : IA ou réalité ?... Pour cette exposition qui défie les frontières du réel, rendez-vous dans un Cube ! Menés dans un hall à la lumière tamisée, venez découvrir de nombreuses œuvres d'art...

► 07.05.2024 - Arts in the City - L'exposition de tous les possibles : *Néo-matérialités* au Cube Garges

Une virtualité matérielle serait-elle sur le point d'éclorre ? Ici, les frontières entre le naturel et le synthétique s'effacent pour laisser place à une nouvelle réalité, plurielle et énigmatique.

► 20.04.2024 - Les Echos Week-end - Matière verte : Le Cube, Garges-lès-Gonesse

Faire un saut dans le futur ! Cette exposition sur les liens étroits entre nature et nouvelles technologies n'y va pas par quatre chemins.

► 26.03.2024 - Le Journal des Arts - Un monde augmenté

Hybride - Comment les nouvelles technologies transforment-elles le monde matériel et à quelles formes, matériaux et perceptions donnent-elles naissance ? Inversement, comment la nature inspire-t-elle la conception d'artefacts technologiques et imprègne-t-elle les mondes virtuels ?

► 26.01.2024 - Fisheye immersive - Que penser de *Néo-matérialités*, l'exposition du Cube Garges ?

Pour son premier anniversaire, le Cube Garges s'offre une exposition visant à cartographier les matériaux du futur et les nouvelles sensations qu'ils engendrent.

► 22.01.2024 - Sortir à Paris - *Néo-matérialités* : l'exposition mêlant art et IA au Cube Garges

Plongez dans l'univers fascinant de l'art futuriste avec l'exposition *Néo-matérialités* au Cube Garges du 12 janvier au 27 juillet 2024. Fusionnant art, biotechnologie, et intelligence artificielle, cette exposition immersive vous invite à explorer les nouvelles frontières de notre relation avec l'environnement.

► 04/01/2024 - Revue EAC DAAC'Tualité

En collaboration étroite avec l'INSPE et l'EAFIC, la DAAC a organisé une journée de formation à l'attention des 700 professeurs stagiaires le 6 décembre dernier. Répartis dans 8 lieux culturels partenaires de l'académie de Versailles, les professeurs ont été initiés aux enjeux de l'éducation artistique et culturelle.

L'équipe



► Direction

Nils Aziosmanoff – *Directeur général du Cube Garges et Fondateur du Cube*
Flavien Bazenet – *Directeur général délégué*

► Administration générale

Pierre-Elie Miremont – *Administrateur général*
Sonia Michigan – *Chargée d'administration culturelle*
Maryam El Kebch – *Assistante comptabilité et administration*

► Spectacle vivant

Florian Blache – *Directeur du spectacle vivant*
Lisa Oberti – *Chargée de production et d'action culturelle*
Thomas Haberstich – *Chargé de production et d'action culturelle*

► Pratiques numériques

Lucie Lалуque – *Directrice des pratiques numériques*
Melissande Preguiça – *Cheffe de projet accessibilité inclusion*
Anaïs Nisimov – *Responsable Fablab*
Jeanne Ragot – *Cheffe de projet éducation numérique*
Arthur Chevalier – *Chef de projet design interactif*
Maurine Augis – *Chargée d'animation et de projets*
Brandon Jeudy – *Assistant Fablab*

► Arts visuels et numériques

Clément Thibault – *Directeur des arts visuels & numériques*
Mickaël Robert-Gonçalves – *Responsable de L'écran (cinéma)*
Anastasiia Baryshnikova – *Chargée de programmation & inclusion des publics*
Anissa Bahraoui – *Chargée de programmation et de médiation cinéma & VR*
Lehna Ouali – *Chargée de production et partenariats publics privés*

► Équipe Technique & Bâtiment

Frédéric Zielinski – *Directeur technique et bâtiment*
Tristan Akanga – *Régisseur général*
Jean-Baptiste Orsinet – *Régisseur général*
Maxime Gayno – *Régisseur général*
Benoît Engrand – *Régisseur général*
Mustapha Seghdau – *Chargé informatique et réseaux*
Hippolyte – *Assistant Régisseur Technique*

► Pratiques artistiques

Véronique Perrault – *Directrice des pratiques artistiques*
Catherine Grau – *Chargée d'accueil des publics*

► Communication & Relations avec les publics

Julie Ageron – *Directrice de la communication et des relations avec les publics*
Marion Selim – *Chargée des événements*
Léa Rekouane – *Chargée des relations avec les publics*
Lina Lahilil – *Chargée des relations avec les publics*
Manelle Belhadj – *Chargée des réseaux sociaux et de l'influence*
Lucie Lesbats – *Chargée de communication visuelle et web*
Julie Tronchon – *Assistante Relations avec les publics*
Jonathan Langrené – *Chargé d'accueil et de médiation des publics*
Yasmina Chair – *Chargée d'accueil et de médiation des publics*
Eric Gonzales – *Chargé d'accueil et de médiation des publics*
Iolantino Silva Lopes – *Chargé d'accueil et de médiation des publics*
Clarisse Le Chantoux – *Chargée d'accueil et de médiation des publics*
Clara Vergé – *Chargée d'accueil et de médiation des publics*
Katia Poliudova – *Chargée des relations avec les publics*

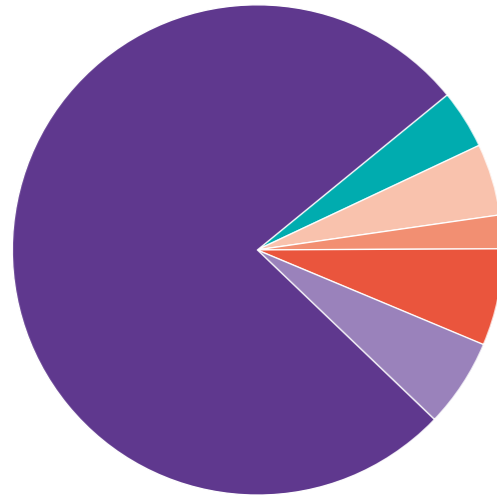
► Développement stratégique

Flavien Bazenet – *Directeur général délégué*
Laura Plisson – *Chargée des partenariats publics et privés*
Alicia Bonneau – *Chargée des partenariats privés*
Alexandre Goeurly – *Chargé des relations entreprise et conception pédagogique*
Alice Dussech – *Cheffe de projet entreprise*

Finances

Dépenses

77,2%
Financements publics statutaires



3,8%
Reprise de résultat & produits gestion

4,7%
Financements de projets fléchés

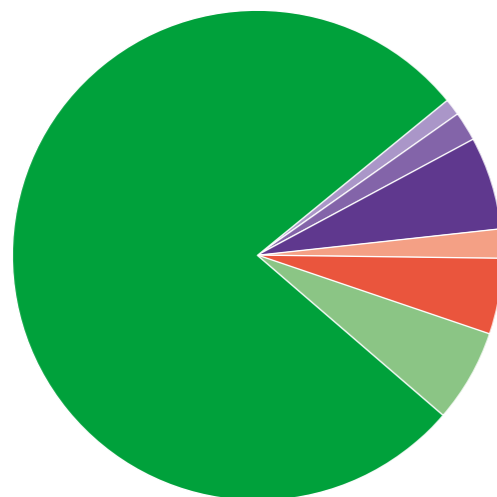
2,2%
Recettes de billetterie

6,5%
Recettes de prestations

5,6%
Financements publics - Culture

Recettes

78%
Dotations statutaires annuelles



1%
Produits de gestion

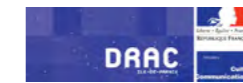
2%
Billetterie

6%
Locations d'espace et prestations de service

2%
Mécénat et partenariats privés

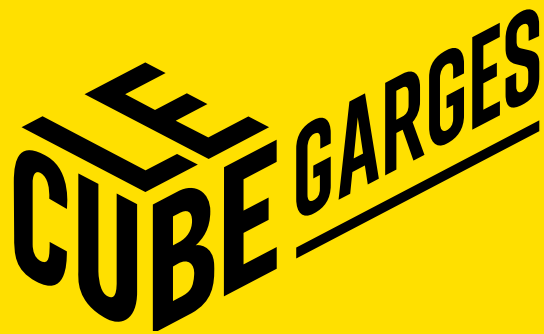
5%
Appels à projets publics

6%
Partenaires publics - subventions culture et education



Imprimé par Optimum Impression -
La Manufacture - 3 rue du Docteur Huart
59260, Lille

Ne pas jeter sur la voie publique.



À bientôt
au Cube Garges !

Le Cube Garges

lecubegarges.fr | @lecubegarges

