

Le Cube Garges

Rapport
d'activités
2025

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 Arts visuels et
numériques
page 14

02 Cinéma et nouvelles
images
page 26

03 Pratiques
numériques
page 38

04 Spectacle vivant
page 54

05 Pratiques
artistiques et
culturelles
page 66

06 Développement
stratégique et création
d'offres
page 74

Une année 2025 réussie

Il y a trois ans, Garges faisait un pari audacieux : celui d'inaugurer un équipement culturel d'un genre nouveau, ouvert à toutes et tous, ancré dans la réalité du territoire et résolument tourné vers l'avenir. Avec Le Cube Garges, nous avons imaginé un lieu innovant, à l'image de notre ville, à la croisée des arts numériques et émergents. Salles de spectacle, cinéma, espace d'exposition, médiathèque, Fablab, studio d'enregistrement, salles d'ateliers numériques, de danse, de musique... tout a été pensé pour stimuler la créativité, préparer nos jeunes générations aux métiers de demain et offrir un terrain fertile à toutes les formes artistiques.

Garges, c'est aussi une ville inclusive, profondément humaine, où chacun a sa place. Dans cette dynamique, Le Cube Garges se positionne comme un lieu de rencontres et de dialogues entre les cultures et les générations. Les enfants y découvrent la puissance de la pratique artistique, les jeunes y trouvent des repères et des outils pour construire leur avenir, et nos aînés participent activement à la vie du lieu. Au Cube Garges, chacun est accueilli, reconnu, valorisé. La culture y est un levier d'émancipation collective, un reflet vivant de la richesse et de la diversité de notre ville.

Ma conviction est claire : garantir à tous les Gargeois un accès à une offre culturelle exigeante et de qualité. Et parce que la culture ne doit pas être un privilège,



Le Cube Garges poursuit l'engagement porté par notre ville pour plus de solidarité. Grâce au soutien financier renforcé de notre ville, les Gargeois peuvent bénéficier d'une programmation gratuite ou à très faible coût. C'est une manière de faire vivre nos valeurs : la justice sociale, la proximité, l'égalité des chances.

2025 a été foisonnante ! Cette année encore, des milliers de jeunes ont été formés dans ce laboratoire vivant de la culture, et les collaborations à l'échelle nationale et internationale se poursuivent, avec la même ambition : faire rayonner le modèle gargeois au-delà de nos frontières.

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

Renouveau créatif

En 2025, plus de 90 000 personnes ont participé aux activités du tout jeune Cube Garges qui fête fièrement ses 3 ans. Tourné vers le renouveau créatif, il offre une programmation artistique qui, à l'ère des intelligences artificielles, interroge notre rapport aux technologies, au savoir et aux transformations du monde.

Car dans un monde en crise et en réinvention, Le Cube Garges défend une création exigeante, audacieuse, ouverte sur le monde et en prise avec les enjeux de son époque. C'est pourquoi il déploie des formations au numérique créatif et citoyen en faisant le lien entre tradition et innovation, et entre toutes les cultures.

En 2025, Le Cube Garges a organisé plus de 1200 activités artistiques, culturelles ou éducatives, et formé de nombreux jeunes du territoire.

Cette action locale s'est doublée de nombreuses collaborations nationales et internationales, notamment par le soutien d'artistes en résidence de création ou la participation à des grands rendez-vous culturels dont vous trouverez les détails dans ce rapport annuel.

2025 fut également l'année d'élaboration de belles nouveautés à venir, telles que l'ouverture d'un parcours interactif pour les plus jeunes, le lancement d'un programme de recherche-action sur l'éthique du numérique et l'écoresponsabilité, ou encore la préfiguration du Rendez-vous des Futurs, émission de réflexion prospective sur les enjeux contemporains.



Porté par la Ville de Garges et la Communauté d'agglomération Roissy-Pays-de-France, avec le soutien du ministère de la Culture et de la Région Ile-de-France, Le projet du Cube est de concevoir le meilleur accompagnement possible à la transformation, et que chacune et chacun puisse, sans exclusive, en bénéficier.

Merci à toutes celles et ceux qui œuvrent avec nous à défendre une vision du monde plus humaniste, inclusive et responsable. Je forme le vœu que 2026 nous rassemble autour de projets passionnants et d'utopies joyeuses qui réarment nos imaginaires et ré-enchantent nos liens.

Bonne lecture !

Nils Aziosmanoff
Directeur Général du Cube Garges
Fondateur du Cube

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.

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 – conçu par l'agence Archi 5 – 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.

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** de Garges-lès-Gonesse.



© Sergio Grazia

La Médiathèque intercommunale de Garges-lès-Gonesse

La médiathèque de Garges-lès-Gonesse fait partie du réseau des médiathèques de Roissy Pays de France et est implantée au sein du complexe du Cube Garges.

Elle met à disposition du public plus de 60 000 documents (livres, presse, CD, DVD, ressources numériques) dans un espace de 2 000 m² réparti en quatre plateaux thématiques : Enfances, Fictions, Arts & Loisirs et Connaissances.

Tout au long de l'année, la médiathèque propose également une programmation d'animations variées, parmi lesquelles la Nuit de la Lecture – organisée notamment en partenariat avec des enseignants du Cube Garges – ou le Salon du Livre Festi-livre porté par la Ville de Garges-lès-Gonesse ; elle participe aussi au Salon BAM ! Festival intercommunal de Pop Culture (octobre-novembre).



© Quentin Chevrier



- 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 ce faire, la Ville de Garges-lès-Gonesse s'est associée au Cube, centre de création numérique pionnier en France créé en 2001 et internationalement reconnu.

De cette rencontre est né en 2023 l'Etablissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) 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 soutenu par le ministère de la Culture – DRAC Île-de-France – et la Région Île-de-France.

Depuis l'ouverture du Cube Garges

- + 430 000 visiteurs accueillis
- + 350 événements grand public organisés
- + 100 délégations VIP accueillies (institutionnels, professionnels du monde de l'art et de la culture, collectivités, etc.)
- 100% des structures scolaires de Garges travaillent ou ont monté des projets avec le Cube Garges
- + 200 structures du champ social, associatif, médico-social et jeunesse du territoire sont partenaires

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 et 85% des habitants en quartiers prioritaires de la Ville (QPV).

Sur la saison 24-25, Le Cube Garges a collaboré avec 84% des établissements scolaires (contre 70% la saison passée) et 63% des structures du champ social et associatif.

L'éducation culturelle et artistique (EAC) depuis l'ouverture :

- + 7100 élèves touchés par nos actions
- + 350 classes dans 29 établissements scolaires distincts dont 24 situés à Garges-Lès-Gonesse
- Près d'1/3 des élèves gargeois du territoire engagé dans des parcours d'EAC cette saison 2025/2026
- Engagement partenariat fort avec les institutions culturelles et éducatives : DRAC, CNC, Cités éducatives, collectivités territoriales



Le Cube Garges en 2025

+ 90 000
participants ont bénéficié
de nos activités en 2025

Chiffres clés par pôles

ARTS VISUELS ET NUMÉRIQUES - NOUVELLES IMAGES

- **+ 5 expositions** réalisées
- **+ 68 visites** organisées
- **+ 12 987 spectateurs** au cinéma & nouvelles images

PRATIQUES NUMÉRIQUES

- **+ 3700 personnes accompagnées** (dont 360 du champ social et 160 du champ du handicap)
- **+ 350 ateliers**, dont 52 hors-les-murs
- **+10 artistes** intervenants et partenaires
- **7 temps forts** de restitutions scolaires

SPECTACLE VIVANT

- **29 spectacles**
- **79 représentations** (35 représentations scolaires et 44 représentations tout public)
- **7166 spectateurs**

PRATIQUES ARTISTIQUES ET CRÉATIVES

- **700 élèves accueillis chaque semaine** au sein de la Fabrique
- **21 professeurs d'enseignement** en musique, théâtre, et danse

DÉVELOPPEMENT ET SERVICES AUX ENTREPRISES

- **38 événements réalisés** à destination des entreprises
- **+8500 professionnels** touchés
- **+12 appels à projets** hors subventions statutaires

01

Arts visuels et numériques

Arts visuels et numériques : bilan global



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.

Exposition 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.

Sur l'année, l'équipe curatoriale du Cube Garges a organisé 5 expositions en accueillant 61 artistes, parmi lesquels Tabita Rezaire, Robbie Cooper, Ben Grosser, Lorna Mills, Rosa Menkman, !Mediengruppe Bitnik. Mais aussi 8 performances, et la production de ou coproduction de 9 œuvres.

En 2025, sur 61 artistes programmés en arts numériques, 22 étaient émergents (36%).

Chiffres 2025

5

expositions

61

artistes visuels accueillis

22

artistes émergents exposés, soit 36%

7

artistes numériques accompagnés ou soutenus en résidence

9

œuvres produites / coproduites

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 NémO, les Universités Paris 8, Paris 1 (Institut Acte), l'ENSAD, ELEKTRA, l'hexagone (Meylan), SIANA (Île-de-France).

Partenariats structurants

- Le Centre Wallonie-Bruxelles
- European Permacomputing Gamejam
- Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains
- Molior
- Siana
- Fisheye immersive
- NémO - Biennale internationale des arts numériques
- CENTQUATRE-PARIS
- Arte
- Délégation générale du Québec à Paris

Partenaires de la Zone en communS, nouvel espace curatoriel inauguré en 2025

- Le Clair Obscur
- École Universitaire de Recherche de Nanterre (EUR ArTeC)
- Programme Prioritaire des Industries Culturelles et Créatives (PEPR ICCARE)
- CEMTI/Paris 8
- GRIPIC/CELSA
- Musée d'Orsay et le Centre des Arts d'Enghien les Bains.

Focus expositions

Sous le même ciel ?

Du 13 février au 26 juillet 2025

Le Cube Garges a présenté du 13 février au 26 juillet 2025 l'exposition *Sous le même ciel ?*, second opus de la saison 2024-2025 consacrée au cosmos.

Cette seconde exposition approchait la notion de cosmos en tant qu'organisation, via une exploration du jeu vidéo indépendant et artistique.

Particulièrement, c'est la capacité du jeu à « faire monde » qui a été développée dans l'exposition : médium artistique et outil de transcription d'imaginaires d'une grande précision, le jeu permet de formuler des hypothèses radicales pour la société et le renouvellement de ses mythes.

Artistes de l'exposition :

- Véronique Béland & Julie Hétu
- Thibault Brunet
- Robbie Cooper
- Jérémie Cortial aka Chienpô & Roman Milletitch
- Jérôme Cortie
- Laurent Dufour
- Olivier Henley & Laurent Lévesque
- Anne Horel
- Keiken (Tanya Cruz, Hana Omori, Isabel Ramos)
- Le Clair Obscur (Frédéric Deslias, Li-Cam, Patrice Mugnier, Angie Pict)
- Lucien Murat
- David O'Reilly
- Tabita Rezaire
- Reem Saleh & Éléonore Sense

Game designers et studios :

- Gonzalo Alvarez (Gonzzink)
- Bourotte Coda, David Till & Rafalimanana-Lysson Héry,
- Noé Breton
- Titouan Millet
- Paolo Pedercini (Molleindustria)
- Pablo F. Quarta (Matajuegos)



Dopamine

Du 27 septembre 2025 au 27 juillet 2026

En 2025 - 2026, le Cube Garges décline ses expositions et sa programmation culturelle sous la thématique de la « Dopamine ». Produite par le cerveau, cette molécule joue un rôle important dans la motivation, le désir et l'apprentissage.

Appelée de manière un peu abusive « hormone du plaisir », la dopamine ne provoque pas le plaisir, tant qu'elle ne l'anticipe. On établit ainsi une distinction claire dans les neurosciences entre le « wanting » (en français, la saillance incitative) et le « liking » (le plaisir hédonique), plutôt régi par d'autres neurotransmetteurs, comme les endorphines. Ce qu'on appelle « le système dopaminergique » s'active donc avant que le plaisir ne soit perçu, pour motiver ou encourager un comportement.

Mais pourquoi le Cube Garges s'intéresse-t-il à une molécule ? Parce que la dopamine, utile dans un monde de rareté, est devenue la pierre angulaire d'une architecture globale de l'attention dans un contexte de surabondance informationnelle, en détournant le circuit de la récompense de sa fonction première. Cette architecture de l'attention articule des couches techniques (terminaux, capteurs, cloud, réseaux...), des algorithmes de prédiction et de recommandation, des interfaces et patterns de design (scroll infini, notifications, lecture automatique...), et des marchés publicitaires qui transforment le temps passé par les internautes en données comportementales, puis ces données en revenus. Le design des plateformes qu'on utilise quotidiennement répond donc à des questions fondamentales : à quoi servent-elles ? à qui et comment sont-elles profitables ? qui décide des algorithmes ? que révèlent-ils et que cachent-ils ? Ces questions d'usage et de gouvernance sont fondamentales pour mieux comprendre et saisir les plateformes qui régissent une part croissante de notre expérience du monde. En s'attachant aux formes visuelles et mécanismes affectifs que prend cette économie de l'attention, *Dopamine* donne à voir une esthétique toute contemporaine : celle de la positivité lissée, du sans-friction, de la fluidité affective. Mais elle dévoile aussi ce qui en constitue le revers : la gestion opaque des données, l'exploitation des émotions, les infrastructures invisibilisées, les formes d'aliénation douces. Cette exposition n'est pas un procès des usages, encore moins des usagers. Elle ne cherche pas à blâmer celles et ceux qui, comme nous, naviguent quotidiennement sur les plateformes. Elle propose plutôt une mise en tension : entre ce que l'on voit et ce qu'il se passe, entre la promesse d'un monde intuitif et l'expérience d'une dépossession subtile. Elle donne à sentir l'envers des gestes ordinaires.

Artistes de l'exposition :

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

Glitch, bugs & hallucinations

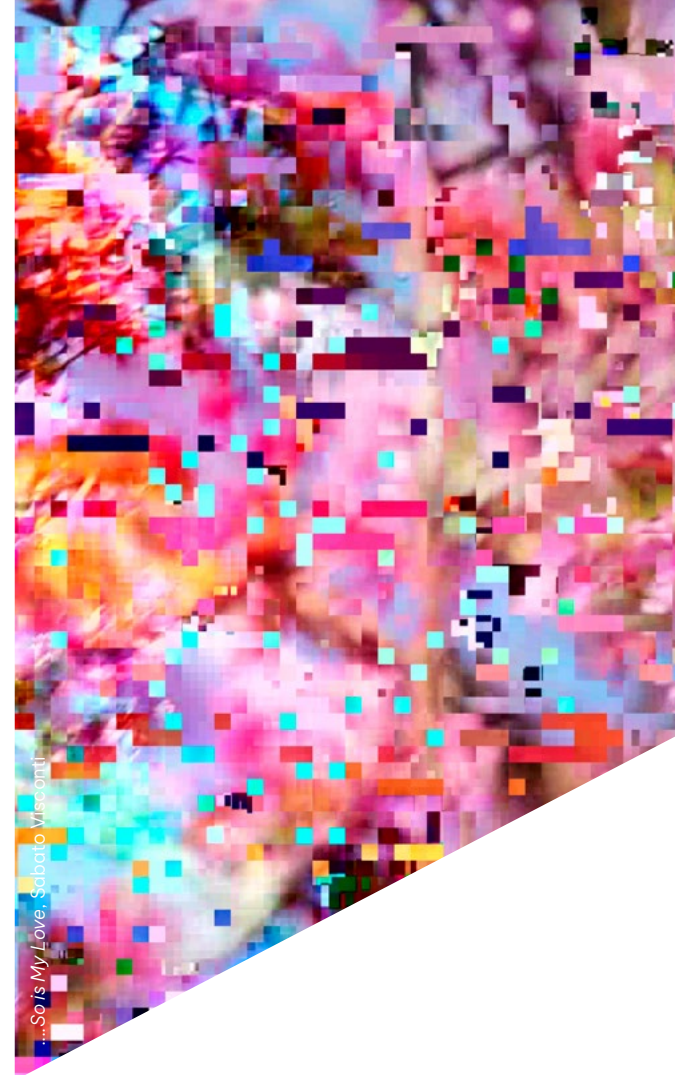
Du 25 octobre 2025 au 17 juillet 2026

L'exposition *Glitch, bugs & hallucinations* explore le glitch non pas comme une simple anomalie technique, mais comme un révélateur des structures invisibles qui régissent nos environnements numériques. Inspirée des réflexions de Marcello Vitali-Rosati* et de Rosa Menkman**, elle célèbre le glitch comme un espace de résistance à l'impératif fonctionnaliste de la technologie. Dans un monde où l'efficacité est devenue le mantra technologique, le glitch agit comme une interruption qui dévie les objets techniques de leurs formes et usages. Marcello Vitali-Rosati nous rappelle que le bug expose le fonctionnement interne des systèmes algorithmiques, dévoilant les rouages sous-jacents qui manipulent notre expérience du monde numérique. À travers cette « faille », l'exposition dévoile l'idéologie des plateformes, en soulignant leur quête de perfection, de fluidité et de contrôle. Le glitch, en tant que dysfonctionnement, révèle la norme cachée : une course à l'optimisation qui repose sur des choix politiques et économiques déguisés en nécessités techniques. Loin d'être un échec, le glitch devient ici un outil subversif qui perturbe la matrice algorithmique et remet en question l'homogénéité des récits numériques tout en créant de nouvelles normalités. Rosa Menkman observe, dans le milieu du glitch art, comment les pratiques oscillent entre subversion et récupération, comment l'erreur devient à son tour elle-même une technique. En écho à ces observations, l'exposition nous invite à saisir la générosité destructrice du glitch art, tout en comprenant les différents cycles de domestication auxquels les artistes participent.

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

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

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



Artistes de l'exposition :

- Nick Briz
- Émilie Brout & Maxime Marion
- Ismaël Joffroy Chandoutis
- Arthur Chevalier
- Sky Goodman
- Jamie Fenton
- Aurélien Maignant
- Rosa Menkman
- OVAL
- Kaspar Ravel
- Sheglitchr
- Sabato Visconti
- Clément Valla
- Laimonas Zakas
- !Mediengruppe Bitnik

Un nouvel espace curatorial : la Zone en communS

La saison 2025-2026 marque l'ouverture de la Zone en communS - ZEC, un nouvel espace d'expérimentation artistique, dédié aux résidences longues, aux écritures collectives, aux recherches co-écrites avec les publics de Garges-lès-Gonesse, aux collaborations avec des chercheurs et institutions partenaires.

- Du 27 septembre au 29 novembre 2025 : Sleep for Earth
- Du 8 décembre 2025 jusqu'en février 2026 : Homunculus Spectator - Collectif DataDada, en collaboration avec le musée d'Orsay, le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, l'Université Paris 8/Vincennes - Saint-Denis et le CELSA - Sorbonne Université.



Actions artistiques et résidences

Toutes les expositions

- Sous le même ciel ?
- Dopamine
- Glitch, Bugs et hallucinations
- Sleep For Earth
- Homonculus Spectator

Résidences d'artistes et installations interactives

- Thibault Brunet
- Anne Horel
- Le Clair Obscur
- Reem Saleh & Éléonore Sense
- Ben Elliot
- Baron Lanteigne
- DadaGaga

Jurys, comités et tables rondes

- Le Centre Wallonie-Bruxelles, Symbiosium 2_Cosmologies Speculatives - Conférence Pirates & Renégat.e.s. Utopies & Cosmologies à l'Ère Liquide #Symbiosium2, 26 mai 2025
- Être au cosmos | Journée de couplage art-science - Institut d'Astrophysique Spatiale, 11 avril 2025

Tous les artistes diffusés

- | | |
|---------------------|--------------------|
| ■ Alkan Avcioglu | ■ Julie Hétu |
| ■ Angie Pict | ■ Kaspar Ravel |
| ■ Anne Horel | ■ Laimonas Zakas |
| ■ Arthur Chevalier | ■ Laurent Dufour |
| ■ Aurélien Maignant | ■ Laurent Lévesque |
| ■ Baron Lanteigne | ■ Li-Cam |
| ■ Ben Elliot | ■ Lorna Mills |
| ■ Ben Grosser | ■ Lucien Murat |
| ■ Bourotte Coda | ■ Lysson Héry |
| ■ Cameron Askin | ■ Maxime Marion |
| ■ Chienpô | ■ Miri Segal |
| ■ Christophe Bruno | ■ Nick Briz |
| ■ Clément Valla | ■ Noé Breton |
| ■ Datagaga | ■ Olivier Henley |
| ■ Dasha Ilina | ■ Pablo F. Quarta |
| ■ David O'Reilly | ■ Paolo Pedercini |
| ■ David Till | ■ Patrice Mugnier |
| ■ Éléonore Sense | ■ Rafalimanana |
| ■ Émilie Brout | ■ Reem Saleh |
| ■ Ethel Lilienfeld | ■ Robbie Cooper |
| ■ Frédéric Deslias | ■ Roman Milletitch |
| ■ Gonzalo Alvarez | ■ Rosa Menkman |
| ■ Hana Omori | ■ Sabato Visconti |
| ■ Hérétique | ■ Shōei Matsuda |
| ■ Isabel Ramos | ■ Sky Goodman |
| ■ Ismaël Joffroy | ■ Tabita Rezaire |
| ■ Chandoutis | ■ Tanya Cruz |
| ■ Jamie Fenton | ■ Thibault Brunet |
| ■ Jérémie Cortial | ■ Titouan Millet |
| ■ Jérémie Kursner | ■ Véronique Béland |
| ■ Jérôme Cortie | |
| ■ Jonas Lund | |



The Big Flat Now, Shōei Matsuda - Crédit photo © Lucie Lesbats

En 2025, **68 visites d'expositions** ont été organisées, réunissant plus de **1 250 participant·es**.

- *Sous le même ciel* : 24 visites pour 391 personnes
- *Dopamine et Glitch, bugs & hallucinations* : **34 visites** pour **758 personnes**
- *Sleep for Earth* : **2 visites** pour **11 personnes**
- *Homonculus Spectator* : **8 visites** pour **94 personnes**



Data deities, Anne Horel - Crédit photo © Quentin Chevrier

Cycle machinim_ai à l'Écran du Cube Garges

Le machinima est un mot-valise issu de « machine », « cinéma » et « animation ». Il désigne une pratique située à la croisée des technologies informatiques et audiovisuelles, permettant de produire des œuvres animées en temps réel à partir de moteurs 3D de jeux vidéo préexistants.

En 2025, L'Écran du Cube Garges a structuré sa programmation du cycle machinim_ai en cinq programmes autour des thématiques des expositions (trois en lien avec l'exposition *Sous le même ciel*, et deux en lien avec les expositions *Dopamine* et *Glitch, bugs & hallucinations*).

21

films présentés

11

séances organisées tout au long de l'année



PROGRAMME 1 : "BUG MATRICE"

En lien avec *Sous le même ciel*
13/02 à 18h30 - 08/03 à 18h - 05/04 à 14h

Dans "Bug matrice", le bug, qu'il soit détourné, subverti ou exploré, devient une force créative. *Howto* d'Elisabeth Caravella révèle l'absurde dans l'échec numérique, *Possessions* de Brent Watanabe transforme les glitches en tableaux poétiques, et *Hardly Working* de Total Refusal questionne les limites du travail virtuel à travers les comportements troublants des personnages non-joueur (PNJ).

- *Howto*, Elisabeth Caravella, 2014, 25'
- *Possessions*, Brent Watanabe, 2018-19, 5'
- *Hardly Working*, Total Refusal, 2022, 20'

PROGRAMME 2 : "REMAKES/RETAKES"

En lien avec *Sous le même ciel*
15/02 à 18h - 01/03 à 18h - 22/03 à 14h

Le programme "Remakes/Retakes" présente des machinima et des films créés avec l'IA qui revisitent des œuvres, des genres et des récits pour en proposer des échos, des détournements ou des perspectives inédites.

- *Red vs. Blue*, Rooster Teeth Animation, 2003, 10'
- *Jupiter and Beyond the Blocks*, Félicien Goguet & Benjamin Bartholet, 2013, 2'20"
- *The Bowl (La Jatte)*, Luca Miranda, 2019, 10'
- *La vie quand t'ai mort*, Raphael Frydman, 2024, 5'
- *Omegaville, une courte et étrange aventure de Lenny Caution*, Thomas Coispel, 2024, 4'
- *Reckoning 4*, Kent Lambert, 2016, 10'

PROGRAMME 3 : "DOCUMENTER D'AUTRES MONDES"

En lien avec *Sous le même ciel*
15/03 à 16h - 29/03 à 16h - 09/04 à 16h

"Documenter d'autres mondes" montre comment des machinimas et des films IA peuvent également ouvrir des horizons aux confins du documentaires et de la science-fiction.

- *Kinderfilm*, Total Refusal, 2023, 11'
- *Heroic makers vs Heroic land*, Isabelle Arvers, 2016, 11'
- *Le bon endroit*, Fatoumata Bintou, 2017, 5'
- *Life forms of Tardi*, Thiemo Kloss, 2024, 7'

PROGRAMME 4 : "DOPAMINE"

En lien avec *Dopamine*
25/10 à 18h

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

- *Video Games That Don't Exist*, Kieran Nolan, 2025, 7'
- *Fake Nious*, Anne Horel, 2025, 3'
- *The Sunset Special*, Nicolas Gebbe, 2021, 17'
- *Platform*, Steffen Koehn, 2022, 18'

PROGRAMME 5 : "GLITCH"

En lien avec *Glitch, bugs & hallucinations*
29/11 à 18h30

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

- *Yesterday was my birthday so I asked for legs to run away*, Yannis Briki, 2024, 10'
- *Ugly*, Nikita Diakur, 2017, 11'
- *Machinist Auxiliaries, Needles of Needless Emphasises*, Babak Ahteshamipour, 2024, 4'
- *The Sunset Special 2*, Nicolas Gebbe, 2024, 19'





Le doute et l'éveil

CUBE GARGES

LIVE

The Truman Show

Ciné-débat
Parcours "Nouveaux récits"



02

Cinéma et nouvelles images

Cinéma et nouvelles images : bilan global



Un cinéma pour toutes les images

L'Écran du Cube Garges, en tant que seul cinéma de Garges-lès-Gonesse, propose une programmation centrée autour des sorties contemporaines mais c'est aussi un lieu de vie et un espace d'expérimentation autour des nouvelles images.

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.

La programmation s'attache également à promouvoir des créations issues de la population gargeoise, et porte une attention particulière sur la participation, la médiation, et l'éducation à l'image, en organisant des rencontres et des débats autour des films.

Chiffres 2025

482

séances au total (scolaires et champ social, associatif, handicap compris)

12 987

spectateurs et spectatrices

270

films diffusés

43

séances par mois en moyenne

1 180

spectateurs et spectatrices par mois en moyenne

27

films par mois en moyenne

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.



Une salle comme lieu de vie, d'expérimentation et de rencontres



Débats et rencontres

- 02/04/2025 : ciné-concert réalisé dans le cadre d'un atelier avec Jean-Carl Feldis (projet co-organisé par le réseau des cinémas publics de l'agglomération Roissy Pays de France)
- 04/06/2025 : séance spéciale du film *Zion*, en présence du réalisateur Nelson Foix (co-organisé avec Inspi)
- 19/06/2025 : séance spéciale du film *Mamma Roma* dans le cadre de la résidence cinéma de Frédéric Nauzyciel et Lisa Revlon
- 28/06/2025 : séance spéciale de *Slocum et moi*, suivi d'une masterclass de Pascal Le Pennec, compositeur de la musique du film
- 09/07 et 11/07/2025 : deux séances spéciales autour de la situation en Palestine autour des films *Un médecin pour la paix* et *No Other Land*, suivies de débats animés par le centre social du Plein Midi et l'association Reconnectus
- 20/09/2025 : avant-première du film *Soundtrack to a Coup d'Etat* de Johan Grimont
- 24/10/2025 : avant-première du film *Le Secret des mésanges* en présence d'Antoine Lanciaux
- 07/11/2025 : séance spéciale du film *Put Your Soul on Your Hand and Walk* de Sepideh Farsi et Fatma Hassona avec l'association Reconnectus
- 05/12/2025 : avant-première du film *Laurent dans le vent* en présence du réalisateur Anton Balekdjian

Projections et mises à disposition

- 24/04, 17/07 et 24/11/2025 : projection du film *L'histoire de Souleymane* pour la Maison des Langues
- 11/03 et 18/03/2025 : 2 sessions de projections des films *Colargol*, *l'ours qui chante* et *Les toutes petites créatures* dans le cadre de la Semaine de la Petite enfance
- 06/02/2025 - Projection d'un documentaire sur les identités entre France et Afrique de l'Ouest réalisé par Inspi dans le cadre de Garges autour de l'Afrique de l'Ouest
- 06/03/2025 - Ciné-débat autour de courts-métrages / Projections organisées par l'association Double Face dans le cadre de la Journée internationale des droits des femmes
- 15/05/2025 - Projection d'un documentaire réalisé par Inspi dans le cadre de Garges autour de l'Inde
- 12/06/2025 - Projection d'un court-métrage réalisé avec des jeunes de Garges / Projections organisées par la Ligue de l'enseignement (Garges)
- 03/06/2025 - Collège Paul Eluard / 10/06 - Lycée S. de Beauvoir / 20/06 - Collège Henri Wallon - Restitutions scolaires - 3 dates (juin 2025)
- 18/09/2025 - Cérémonie des enseignants
- 16/10/2025 - Projection d'un film dans le cadre de Garges autour de l'Algérie
- 27/11/2025 - Projection d'un film dans le cadre de Garges autour du Maroc

Initiatives innovantes

- 08/02 et 15/02/2025 : projection de *Nope*, présentée par Charlotte (médiathèque du Cube Garges) et projection du Géant de fer dans le cadre du festival de SF Les Mycéliades (Images en Bibliothèques et ADRC)
- 07/02/25 : séance scolaire du film *Une Guitare à la mer* en présence du coréalisateur Pierre-Luc Granjon et séance scolaire de *Hola Frida* en présence du coréalisateur André Kadi dans le cadre du festival Image par Image (Ecrans VO)
- 01/03/25 : restitution de la game jam (atelier Pratiques numériques) en salle suivie d'une projection du cycle machinim_ai et de la découverte de 2 jeux vidéo en salle
- Lancement d'une programmation machinim_ai (cf. p. 24)



Politique de programmation et partenariats



Une politique de résidence cinéma

Pendant l'année 2025, le cinéma du Cube Garges a été le lieu d'expérimentation de formes et de rencontres entre des artistes et des publics, notamment à travers deux résidences d'artistes-cinéastes.

- Frédéric Nauczyciel et Lisa Revlon ont pu rencontrer un groupe de femmes au Centre social du Plein-Midi (Garges-lès-Gonesse) et travailler avec elle à la mise en récit de leur parcours personnel. Cela constituait une étape de recherche pour les artistes dans le cadre d'un projet de film intitulé Ghost Ghetto et dont le but était d'interroger la notion de ghetto à travers un regard croisé entre les banlieues nord-américaines et françaises. Une restitution du travail d'écriture et de photos a eu lieu le 19 juin 2025 lors d'une projection-rencontre autour du film Mamma Roma. Cette résidence a bénéficié d'un soutien pour les artistes du Programme de résidence d'artistes de la Région Île-de-France.
- Jonathan Landais, aka Yvon, a mené un travail de recherche-crédation autour de la captation/projection du mouvement au Cube Garges. Il a notamment rencontré Emmanuelle Simon, danseuse, et a monté un projet intitulé Séance intérieure, avec le compositeur Bastien Lacoste. Le projet a donné lieu à une conférence-performative le 14 novembre 2025, en présence du neurologue Lionel Naccache dont les travaux ont inspiré la création artistique. Cette résidence a été soutenue par le dispositif Résidence en salle de cinéma de l'ACRIF/Passeurs d'images.



Un partenariat structurant avec le collectif gargeois de création audiovisuelle Inspi

Toute l'année, le collectif Inspi dispense des cours de théâtre, 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 juillet 2025, a eu lieu une nouvelle édition du festival de court-métrage Le ConCourt au Cube Garges. Ce festival présente et fait concourir des productions courtes venues de toute la France.

Pour un commun des images



Une grande priorité est donnée à l'éducation à l'image et à la découverte des films en salle. Que ce soit par l'inscription des scolaires dans les dispositifs nationaux d'éducation à l'image (de la maternelle jusqu'au lycée), par des projets d'éducation artistique et culturelle portés en transverse au Cube Garges, ou par des projets coconstruits ponctuellement avec des établissements du champ social, associatif et handicap, l'équipe Cinéma et nouvelles images cherche à développer l'esprit critique et la curiosité de tous les publics.

64

séances d'éducation à l'image (de la maternelle au lycée)

4 411

spectateurs

35 %

de taux d'occupation des fauteuils

51

séances scolaires hors dispositifs d'éducation à l'image

4 200

spectateurs

42 %

de taux d'occupation des fauteuils

17

séances dédiées au champ social et associatif

1 449

spectateurs

43 %

de taux d'occupation des fauteuils

Dispositifs d'éducation à l'image

Les dispositifs d'éducation à l'image permettent de parler de cinéma et d'aborder la compréhension de sa fabrique : comment une image se construit, qui la produit, avec quels choix esthétiques, techniques et intentionnels ? En dévoiler les mécanismes, c'est révéler aussi ce qu'elle dit du monde – ses enjeux sociaux, politiques, thématiques, ses représentations et ses angles morts. En apprenant à lire les images comme on lit un texte, chacun peut développer un regard critique, affûté, capable de s'ouvrir à d'autres points de vue et de mieux comprendre la complexité du réel. Comprendre les images, c'est apprendre à comprendre le monde.

+ 1 500

élèves inscrits sur l'année scolaire 2024-2025

+ 2 000

élèves inscrits sur l'année scolaire 2025-2026

L'Ecran du Cube Garges accueille des séances dans le cadre des dispositifs Maternelle et cinéma, Ecole et cinéma, Collège au cinéma et Lycéens et apprentis au cinéma, en partenariat avec les coordinations locales et régionales, Ecrans VO et ACRIF.

Séances scolaires

- Semaine spéciale autour du harcèlement scolaire : 7 séances en novembre 2025 des films *TKT* et *Un Monde*, en partenariat avec les lycées A. Rimbaud et S. de Beauvoir (Garges-lès-Gonesse)
- Séance spéciale autour des violences faites aux femmes : 1 séance de *Mustang* en partenariat avec le lycée A. Rimbaud
- Ciné-débat dans le cadre du parcours EAC "Nouveaux récits" : 2 séances de *Wall-E* et 1 séance du film *The Truman Show*
- Créneaux dédiés pour les scolaires sur des films de la sélection du mois : *Flow* / *Sauvages* / *Le Conte des contes* / *Vaïana 2* / *La Vie en gros* / *Petite frousse* / *Minecraft* / *Moon le panda* / *Migration*
- Séances à la demande des enseignantes et enseignants en lien ou non avec des projets scolaires : *Le Chêne* / *Nostalgie de la lumière* / *Simone, le voyage du siècle* / *Mufasa : Le Roi Lion* / *Paddington au Pérou* / *Hola Frida* / *Le Quatrième Mur* / *Matrix* / *L'Immensita* / *Un sac de billes* / *Lilo & Stitch* / *Hors Normes* / *Sans famille* / *La Petite dernière*
- Séances dans le cadre de la programmation "Contes et légendes du monde" (sept-déc. 2025) : *Azur & Asmar* / *Le Gruffalo* / *Le grand méchant renard et autres contes* / *Petits contes sous l'océan* / *Kirikou et la sorcière* / *Ponyo sur la falaise*

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" a permis l'accompagnement d'une classe de 3ème autour de la création audiovisuelle. Ce parcours offre 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), en passant par l'accompagnement des oeuvres (médiation, communication, événement).

La restitution, entièrement gérée par les élèves eux-mêmes, a eu lieu le 20 juin 2025.

Séances pour le champ social, associatif et handicap

- 06/03/2025 - Ciné-débat dans le cadre de la semaine internationale des droits des femmes - Association Double Face
- 11/03/2025 - *Colargol* - Séance spéciale pour la Quinzaine de la petite enfance (Service de la petite enfance de Garges)
- 18/03/2025 - *Les Toutes petites créatures* - Séance spéciale pour la Quinzaine de la petite enfance (Service de la petite enfance de Garges)
- 24/04/2025 - *L'histoire de Souleymane* - Séance spéciale pour la Maison des Langues de Garges
- 20/05/2025 - *Les Toutes petites créatures* - Séance spéciale pour la Quinzaine de la petite enfance (Service de la petite enfance de Garges)
- 22/05/2025 - *Colargol* - Séance spéciale pour la Quinzaine de la petite enfance (Service de la petite enfance de Garges)
- 17/07/2025 - *L'histoire de Souleymane* - Séance spéciale pour la Maison des Langues de Garges
- 21/10/2025 - *Coco* - Service Animation et Citoyenneté
- 29/11/2025 - Service d'Intégration et Développement Social - CCAS : Ciné-débat pour la clôture de la semaine consacrée à lutte contre les violences faites aux femmes
- 06/12/2025 - *Tout s'est bien passé* - Résidence Jeanne Carnajac Autonomie
- 24/11/2025 - *L'Histoire de Souleymane* - Séance spéciale pour la Maison des langues de Garges
- Séances spéciales fin d'année 2025 > 2 séances de *Mission Père Noël*

Partenaires

- Institutionnel : CNC / DRAC Île-de-France / Roissy Pays de France / Région IDF
- Réseau cinéma : ACRIF / Passeurs d'images / Ecrans VO / ADRC
- Festival : Cinéma du Réel, Les Mycéliades, Image par Image
- Associations : Collectif Inspi (cinéma) / Reconnectus (cinéma africain, rap, clip) / OtakuHome (culture manga) / En Marche (éducation populaire) / Double Face (actions artistiques et éducatives)





03

Pratiques numériques

Innovation, inclusion, éco-responsabilité



Un espace d'expérimentation, de transmission et d'innovation

Au Cube Garges, les pratiques numériques constituent un terrain vivant d'expérimentation où se croisent création artistique, éducation, recherche et ingénierie culturelle. Elles s'inscrivent pleinement dans le projet du lieu, qui explore les relations entre arts, technologies et société.

À travers ateliers, projets participatifs, résidences d'artistes et dispositifs pédagogiques, ces pratiques interrogent les transformations culturelles et technologiques contemporaines, tout en proposant une programmation accessible, évolutive et inclusive.

Elles explorent une variabilité de formes et de thématiques en lien avec les enjeux sociaux, technologiques et culturels actuels, avec une programmation accessible, évolutive et inclusive.

Pour tous les publics, une diversité de formats

De la petite enfance aux seniors, du grand public aux structures sociales, médicosociales et scolaires, les activités numériques prennent des formes variées, adaptées aux besoins des participants :

- 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.

À la fois lieu de création, de médiation et d'expérimentation, le Cube Garges accompagne les artistes et développe des projets avec de nombreux partenaires territoriaux, tout en explorant les nouvelles formes artistiques et pédagogiques. Cette approche permet de :

- Faciliter l'accès aux outils numériques et encourager leur appropriation critique,
- Stimuler la créativité en interrogeant les transformations culturelles et technologiques,
- Renforcer l'analyse et l'expression à travers des projets concrets,
- Développer des synergies entre acteurs culturels, éducatifs et sociaux.

Des orientations structurantes

Les actions menées autour des pratiques numériques s'articulent autour de plusieurs axes :

- 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 pédagogique : exploration des croisements entre arts, sciences et technologies pour le développement de formats pédagogiques innovants autour des pratiques numériques ;
- Créativité numérique et nouvelles pratiques : expérimentation de nouveaux modèles de transmission (outils, méthodes et compétences), co-construits avec les partenaires territoriaux et recherche sur les liens entre pratiques numériques et ingénierie culturelle.

À travers ces actions, le Cube Garges interroge plusieurs questions essentielles :

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

Les pratiques numériques participent ainsi pleinement à la vocation du Cube Garges : faire des technologies et de la culture des leviers d'apprentissage, de création et de transformation collective.

Des activités pour tous les publics

En 2025, les activités liées aux pratiques numériques ont renforcé leur 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 prolongement de la Microfolie lancée en 2024, favorisant l'accès à la culture numérique et immersive.



© Lucie Lesbats



© Quentin Chevrier

Chiffres 2025

ATELIERS

385
ateliers, dont
52
hors les murs

PARTICIPANTS

3 700
publics accompagnés
2 400
participants grand public (69%)
1 110
participants champ scolaire (32%)
360
participants champ social (10%)
120
participants champ du handicap (3%)

INCLUSION & ACCESSIBILITÉ

55
ateliers dédiés
130
participants à ces ateliers
10
partenaires engagés sur l'accessibilité :

- IME Espoir (Garges-lès-Gonesse)
- Pôle Art et Handicap (Val d'Oise)
- APED Espoir
- École Anatole France (Garges-lès-Gonesse - dispositif adapté)
- Programme de Réussite Éducative (Garges-lès-Gonesse)
- Dispositif UPE2A (Garges-lès-Gonesse - élèves allophones)
- ESAT Ezanville
- École de la Seconde Chance (Sarcelles)
- Centre de vie Passerelle - Fondation OVE (Herblay)
- France Travail (Garges-lès-Gonesse - insertion professionnelle)

+10
artistes et partenaires artistiques



© Lucie Lesbats



© Quentin Chevrier

Fablab

- Création Fablab : 151 participants / 24 ateliers
- Découverte Fablab : 106 participants / 20 ateliers
- Super Récup (upcycling textile) : 39 participants / 6 ateliers
- Visite guidée Fablab : 100 participants / 8 ateliers
- Stage vacances : 91 participations / 11 ateliers
- Art de la scène : 30 participations / 3 ateliers
- Parcours Fablab : 10 participations / 7 ateliers
- E-fabrik : 107 participations / 13 ateliers
- Explorations numériques : 50 participations / 10 ateliers
- Artiste : 3 participants / 9 ateliers

ACCOMPAGNEMENT DE PROJETS FABLAB

- Ressourcerie IMAJ, Semer l'Avenir, SDLV, APED Espoir, Double Face : 102 participants / 12 ateliers
- Parcours jeux de société 50 participations/3 ateliers
- L'Art d'accéder à l'emploi" - partenariat avec France Travail : 25 participations/ 3 ateliers

Au total, 500+ participants soit environ 15% des activités > 851 passages soit 23% pour 124 ateliers soit 30 %

Grands programmes d'éducation au numérique

Connect'it

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

2025 marque une évolution significative pour le programme avec l'intégration de deux axes structurants. L'introduction d'une narrative artistique et scientifique, portée par des collaborations interdisciplinaires avec des artistes, enrichit le dispositif d'une dimension poétique et fictionnelle. Parallèlement, la création de prototypes éco-responsables engage les élèves dans une démarche de recherche-action liée à la création Sleep for Earth, articulant innovation technologique, préservation des écosystèmes et réflexion prospective sur la mise en hibernation de l'humanité. Ces ajustements renforcent la cohérence pédagogique du programme en conjuguant pratique artistique, responsabilité écologique et expérimentation technologique.



OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes aux enjeux écologiques et technologiques contemporains en les impliquant dans une réflexion sur les solutions futures possibles
- Développer leurs compétences techniques en programmation et en conception d'objets éco-responsables
- Stimuler leur créativité par l'immersion dans des expériences artistiques et culturelles.
- Apprendre à travailler en groupe en répartissant les tâches, en communiquant et en gérant le temps

CHIFFRES CLÉS

- 119 jeunes impliqués dans le programme
- 20 ateliers animés au sein des établissements et structures partenaires
- 27 prototypes réalisés
- 100 % des groupes issus de QPV
- 1 grand événement de restitution avec 106 participants (élèves, enseignants, familles, élus, mécènes)

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, 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.



Les grands programmes d'éducation numérique sont proposés aux scolaires au travers d'ateliers collaboratifs et ludiques. Le Cube Garges accompagne les jeunes à prendre du recul sur leurs usages du numérique et à développer leur esprit critique.

CHIFFRES CLÉS

- 182 participants.
- 32 ateliers menés dans les établissements.
- 45 courts métrages réalisés.
- 1 grand événement de restitution avec 197 participants (élèves, enseignants, familles, élus, mécènes).

IMPACT

- 76% connaissent au moins une technique de fact checking
- 64,4% des élèves déclarent avoir changé leur comportement après les séances
- 93% des élèves sont satisfaits du programme
- 100% des professeurs recommanderaient ce programme à leurs pairs
- Les 3 compétences que les élèves considèrent avoir les plus développées sont les connaissances sur les réseaux sociaux, le travail en équipe et la créativité

Projet Éthique du Numérique, en collaboration avec l'ENSCI et en partenariat avec la Française des jeux

Contexte et objectifs du projet

Soutenu par FDJ United, le projet Éthique du Numérique vise à accompagner des étudiants de l'Ecole Nationale Supérieure de la Création Industrielle (ENSCI) dans la conception de dispositifs de médiation destinés à sensibiliser des élèves de CM1 à 6e aux enjeux de la manipulation numérique. Trois thématiques principales ont structuré le travail : le brouillage entre gaming et gambling, la captologie des réseaux sociaux, et l'IA générative.

Pour mener ce projet, le Cube Garges a été accompagné de septembre à décembre 2025 par deux chercheuses : Nathalie Guimbretière, chercheuse en design (CNRS), docteure en art et Adélaïde Vinay, anthropologue et fondatrice du Cabinet Ap2.

Leur mission d'accompagnement s'est articulée autour de deux axes :

- Un appui pédagogique et méthodologique auprès des étudiants (conférences d'experts, sessions de travail, retours critiques sur les prototypes)
- Une réflexion sur les indicateurs de mesure d'impact social et environnemental des dispositifs, tant dans un contexte d'exposition (*Dopamine*) que d'ateliers éducatifs (Born Social)

Résultats

Sept groupes d'étudiants ont développé des prototypes, majoritairement centrés sur la captologie des réseaux sociaux. Ceux-ci seront exposés au Cube Garges au sein de la Zone en Commun(S) début 2026, un espace un espace d'expérimentation artistique dédié aux résidences longues, aux écritures collectives, aux recherches co-écrites avec les publics de Garges-lès-Gonesse, aux collaborations avec des chercheurs et institutions partenaires.



© Lucie Lesbats



© Lucie Lesbats

Focus Machines interactives : le parcours des enfants

LA MACHINE À SONS - UNE MACHINE INTERACTIVE POUR DÉCOUVRIR LA CRÉATION MUSICALE

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

À partir d'un séquenceur de rythme, de samples et d'effets sonores, les participants composent des boucles musicales et explorent différents styles de musique.

C'est 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 Machine à sons 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.



Dans une volonté d'exploration et d'innovation, le Cube Garges 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. Ils s'inscrivent dans un Parcours des enfants, au second semestre 2025.

Le Parcours des Enfants propose une exploration de différents champs de la création numérique grâce à ces dispositifs interactifs en accès libre.

Accompagnés d'un livret de visite, les participants circulent librement entre les installations. Ils expérimentent à leur rythme, dans une approche qui favorise l'autonomie et l'apprentissage par le faire et l'imagination.

LE THÉÂTRE D'OMBRES - UNE MACHINE INTERACTIVE POUR CRÉER DES UNIVERS VISUELS POÉTIQUES

Le Théâtre d'Ombres est un dispositif permettant de créer des scènes animées entre ombre et lumière, en manipulant des marionnettes et des décors. En alliant la création de marionnettes par le dessin et l'interactivité numérique, 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, accessible aux enfants comme aux adultes.



L'ORCHESTRE DE POTERIES - UN INSTRUMENT COLLABORATIF DE LUTHERIE NUMÉRIQUE

L'Orchestre de poteries est un instrument qui explore les transformations du son dans l'espace et sa résonance. Il permet de donner vie et de faire chanter un ensemble de sculptures en argile réalisées par les participants aux ateliers "Poterie Sonore" du Cube Garges. Accompagné d'un jeu de cartes, cet instrument d'un nouveau genre propose une découverte ludique et accessible du solfège et de la lecture de partitions musicales.

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.

Ces machines interactives visent à transformer la technologie en un levier d'inclusion, de créativité et d'innovation culturelle.

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.

En 2025

- 06/03/2025 : Un événement professionnel accueilli au sein du Cube Garges : les Rencontres régionales Micro-Folie avec 50 acteurs du réseau
- 29/03/2025 : Organisation d'un Micro-Festival du cosmos en partenariat Arte et le programme Micro-Folie, supervisé par le ministère de la Culture et accompagné par La Villette



Les nouveaux Rendez-Vous des futurs officiellement lancés pour la saison 2025-2026



Depuis plus de dix ans, Le Rendez-vous des Futurs croise les regards de chercheuses et chercheurs, d'artistes et de journalistes de premier plan pour explorer les grandes mutations contemporaines : intelligence artificielle, crise écologique, transformations sociales et culturelles.

Avec plus de 200 émissions, un million de vues cumulées et plus de 500 invité·es tels que Cynthia Fleury, Bernard Stiegler ou Cédric Villani, Le Rendez-vous des Futurs s'est imposé comme un espace de réflexion exigeant, capable de rendre accessibles des enjeux complexes sans jamais les simplifier.

Aujourd'hui, Le Rendez-vous des Futurs s'ancre à Garges-lès-Gonesse et change d'échelle. D'un média centré sur les expertes et experts, il devient un média participatif, ouvrant son espace éditorial aux jeunes et aux habitantes et habitants pour créer les conditions d'un dialogue démocratique inclusif et penser le monde qui vient avec celles et ceux dont la parole est trop souvent absente des récits médiatiques.





04

Spectacle vivant

Explorer de nouvelles formes artistiques

La programmation spectacle vivant du Cube Garges met en scène des artistes et compagnies explorant des formes inédites encore sous représentées en France et qui investissent les potentialités du numérique. Parmi les compagnies, à noter la présente du bal de Paris de Blanca Li, un spectacle immersif augmenté par la réalité virtuelle, le Shangri-La, une BD concert s'appuyant sur l'œuvre de Mathieu Bablet, ou encore Blu Infinito, un 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.

Chiffres 2025

29

spectacles

79

représentations

7 166

spectateurs et spectatrices :

— **2 541**

scolaires

— **4 625**

tout public

Le Cube Garges engagé auprès des jeunes :

- **+ 2500 jeunes gargeois** ont assisté à des représentations en 2025 sur le temps scolaire. Chaque spectacle était suivi d'un temps d'échange avec les artistes.



Kintsugi, Machine de cirque - Crédit photo © Hubert Caudreau



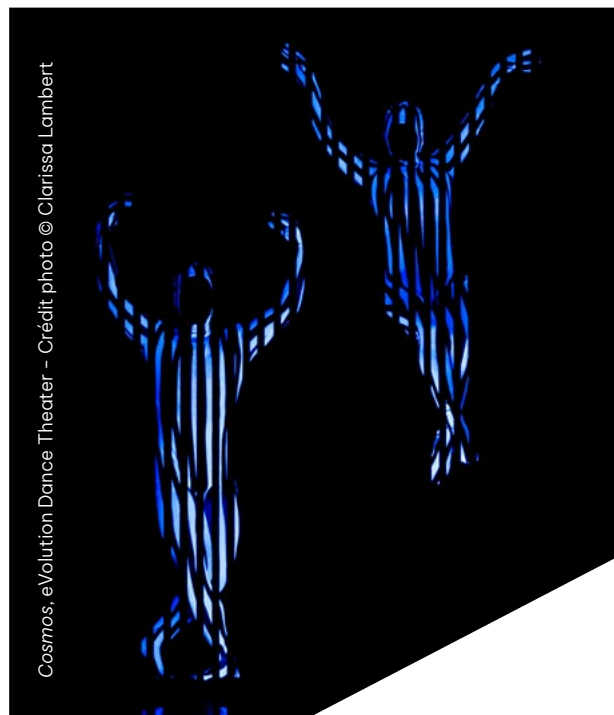
Retour sur trois spectacles

Cosmos

eVolution Dance Theater

Cosmos est une création visuelle spectaculaire mêlant danse, illusions, éclairages lasers et phosphorescence, qui emmène les spectateurs dans un voyage poétique à travers l'espace. Fondée en 2009, la compagnie eVolution Dance Theater fusionne danse contemporaine, technologie et effets visuels. Cette troupe a été accueillie en 2023 pour la première fois en France par Le Cube Garges.

Succès = reprise ! Cette pièce a été plébiscitée par le public du Cube Garges en 2024.



Dans les rêves de Tim Burton

La Framboise Productions

Le spectacle visite l'univers de Tim Burton à travers les musiques de Danny Elfman. Un quatuor à cordes et un piano réinterprètent les thèmes iconiques de films tels que L'Étrange Noël de Monsieur Jack et Edward aux Mains d'Argent. Cette performance raconte l'imaginaire du cinéaste en mêlant sons et lumières. Créé par Philippe Perrin, le spectacle est porté par le pianiste Yann Stoffel et sublimé par les créations visuelles féériques du Quatuor Sauvage.

Nous reviendrons au printemps

Compagnie Kaimera

La Cerisaie de Tchekhov est le huis clos d'un monde en transition, un espace confiné où se confrontent des utopies divergentes : l'âge d'or aristocratique révolu de Lioubov Andreevna et Gaev, le rêve de modernité et de progrès porté par Lopakhine, ancien serf devenu marchand, et l'idéal d'un avenir fondé sur la justice sociale incarné par Trofimov, l'étudiant idéaliste. L'adaptation de cette pièce en théâtre immersif par Simón Adinía Hanukai, alors que notre propre monde bascule, explore ces tensions avec une acuité renouvelée.

Dans le cadre de Néo - internationale des arts numériques de la Région Île-de-France.



Lancement de la première édition de “En Scène !”

Le 4 avril 2025, le Cube Garges organisait la première édition de “En Scène !”, soirée mettant en scène de jeunes artistes d’Île-de-France qui défendent leur talent devant les spectateur·rices du Cube Garges et un jury composé de professionnels et de jeunes Gargeois·es.

Les lauréat·es ont remporté des temps de création dans les espaces du Cube Garges et une mise en avant dans la programmation de la saison culturelle 2025-2026.

Artistes sélectionnés

- Morjane Ténéré, musique
- T-N9UF, musique
- Laÿla, musique
- Marguerite, musique
- Saturnz, musique
- Les Gingers, danse
- MDCCie, danse
- EnzoBloo, danse
- Ron pompompom, humour
- Zéphyrine Charrier, cirque



Membres du jury

- Gisèle Frey, Adjointe au Maire déléguée aux Affaires culturelles de la ville de Garges-lès-Gonesse
- Gaëlle Billaut-Danno, directrice du théâtre Roger Barat à Herblay-sur-Seine et comédienne
- Florian Blache, directeur du Spectacle vivant du Cube Garges
- Lucas Dorado, musicien
- Ingrid Etienne, directrice de Combo 95
- Fatimata Fissourou, membre du bureau Info Jeunes de la ville de Garges-lès-Gonesse
- Alia Idir, membre du CMJ/CCJ (Conseillers Municipaux Jeunes et Conseillers Consultatifs de la Jeunesse), au collège Henri Matisse à Garges-lès-Gonesse
- Ismael Izzy-Genis, artiste danseur
- Farida Ouchani, comédienne professionnelle
- Carole Paroubek, professeure de pratiques artistiques au Cube Garges
- Véronique Perrault, directrice des Pratiques artistiques du Cube Garges
- Joël John Sampath Kumar, ambassadeur culture du collège Paul Eluard à Garges-lès-Gonesse
- Rosy Teixeira, professeure de pratiques artistiques

Le spectacle vivant en 2025

MUSIQUE / CONCERTS

11 janvier - Lynda

Concert de la chanteuse gargeoise mêlant R&B, pop et soul, dans le cadre de sa tournée.

24 janvier - Dismaze

Concert du duo de pop électronique mêlant polyphonies vocales, expérimentations sonores et création visuelle.

12 mars - Aria, Jesse Lucas

Spectacle musical et visuel pour le jeune public, mêlant instruments acoustiques et électroniques dans un univers poétique.

24 mai - Concert symphonique des plus grandes musiques de film, dir. Christophe Eliot

Concert grand public dédié aux grandes bandes originales du cinéma, interprétées en formation symphonique.

CIRQUE

9 avril - Machine de cirque, Kintsugi

Spectacle de cirque contemporain explorant les notions de fragilité et de transformation à travers une écriture visuelle et physique.

THÉÂTRE

14 janvier - Diego, Cie Ce soir-là, c'était la neige

Spectacle retraçant le parcours d'un jeune homme, de l'enfance à l'âge adulte, entre passion, transmission et construction de l'identité.

30 janvier - Amour, Cie Marie de Jongh

Spectacle visuel sans parole explorant, avec humour et finesse, les relations humaines entre amour, pouvoir et domination.

13 mai - L'Illusion comique, Les Moutons Noirs

Adaptation du texte de Corneille sous forme de docufiction, transposée dans l'univers contemporain de la télé-réalité et des médias.

28 novembre - Nous reviendrons au printemps, Cie Kaimera

Création théâtrale contemporaine abordant les questions de mémoire, de résilience et de reconstruction à travers une écriture engagée.

DANSE / ARTS DU MOUVEMENT

13 février - Didon et Énée, Blanca Li

Relecture chorégraphique de l'opéra de Purcell, mêlant danse contemporaine et dispositifs immersifs.

8 mars et 6 décembre - Cosmos, eVolution Dance Theater

Spectacle de danse technologique mêlant effets lumineux, illusions optiques et mapping vidéo pour une immersion visuelle dans l'univers.

MAGIE / SPECTACLES VISUELS

26 février - Magie et illusion, Edi Rudo

Spectacle mêlant magie, mentalisme, mime, marionnettes et ombres, dans une succession de tableaux visuels interactifs.

3 mai - Ado Pharaon, Adonaïs Yankan

Spectacle mêlant hypnose, mentalisme et interaction, explorant avec humour les mécanismes de l'adolescence et de la construction de soi.

17 mai - L'Ombre de la main, Cie 1-0-1

Spectacle de théâtre d'ombres reposant sur la virtuosité des mains, créant en direct personnages et paysages dans une narration poétique.

HUMOUR / STAND-UP

1er février - Monsieur Doumbia, Issa Doumbia

One-man-show mêlant humour et récit personnel, porté par une forte interaction avec le public.

17 octobre - Stand-up, Pilou Crapou et Mélodie Fontaine

Soirée de stand-up réunissant deux artistes aux univers complémentaires, entre observation du quotidien et autodérision.

JEUNE PUBLIC / FAMILLE

8 février - Umi, le voyage aquatique, Cie Lilaho

Spectacle immersif mêlant musique, manipulation d'objets et univers sensoriel, invitant à un voyage poétique autour du monde aquatique.

17 mai - L'Ombre de la main, Cie 1-0-1

Forme visuelle accessible à tous les publics, fondée sur le théâtre d'ombres et la création d'images en direct.

17-20 décembre - Alice au-delà des merveilles, Studio Oracle

Spectacle immersif inspiré de l'univers de Lewis Carroll, mêlant dispositifs visuels et narration interactive.

ÉVÉNEMENTS / ÉMERGENCE

5 avril - En Scène !

Concours dédié aux jeunes artistes du territoire, favorisant l'émergence et la visibilité de nouveaux talents.

PERFORMANCE / FORMES HYBRIDES

29 mars - Micro-Festival du Cosmos

Événement pluridisciplinaire mêlant expositions, ateliers, conférences art/science et performances immersives autour des imaginaires scientifiques.

22 mars - Music-Hall Colette, Billal Chegra Productions

Spectacle musical et théâtral retraçant la vie de Colette dans une forme inspirée du music-hall.

7 juin - Le Bal du monde pointu, Fanny Charmont

Spectacle musical mêlant musique électronique, chants, danses traditionnelles et projections visuelles.

25 octobre - NEMO x Le Cube Garges, CTRL + Utopia

Soirée de performances audiovisuelles dans le cadre de la Biennale NémO, associant créations visuelles immersives et musique électronique.

5 novembre - Roues libres, Cie Trafikandars

Spectacle mêlant théâtre, vidéo-mapping et intelligence artificielle, suivant un jeune homme en fauteuil roulant dans son désir de dépasser les limites imposées.

14 novembre - Dans les rêves de Tim Burton, La Framboise Productions

Spectacle immersif mêlant musique, projections et performance, inspiré de l'univers visuel et fantastique du cinéaste.

L'Illusion comique, Les Moutons Noirs
Crédit photo © Lucie Lesbats

Médiation : actions culturelles et champs libres

VISITE DES COULISSES ET ATELIERS

3 visites des coulisses et ateliers

- 5 avril – Visite des coulisses et échanges avec Marc Tourneboeuf, auteur et comédien, animateur de la soirée “En scène !”
- 23 avril – Visite des coulisses, échanges avec Corinne Linder et essai des capteurs d’émotions
- 11 octobre – Découverte des métiers du théâtre et de la culture + échanges avec Anne Monfort + improvisation de petites scénettes

CHAMPS LIBRES

5 champs libres

- 19 février – Atelier Magie Close-Up Edi Rudo
- 26 février – Atelier Magie Close-Up Edi Rudo
- 24 mai – Musique live en lien avec le concert symphonique musique de film
- 12 octobre – Prestation musicale des 5 musiciens du concert Tim Burton
- 17 décembre – Ateliers *Alice au-delà des merveilles* de 16h30 à 17h30

ACTIONS CULTURELLES

26h d’actions culturelles

- 17 janvier – 2 ateliers dramaturgie en lien avec le spectacle *Diego*
- 21 et 23 janvier – 5 ateliers de sensibilisation en classe en lien avec le spectacle *Amour*
- 5 février – 3 ateliers d’éveil musical par l’artiste du spectacle *UMI, le voyage aquatique*
- 12 février – 1 masterclass danse par Gael Rougegrez danseur sur le spectacle *Didon et Enée*
- 19 février – 1 atelier magie avec Edi Rudo artiste du spectacle *Magie et Illusion*
- 26 février – 1 masterclass d’Edi Rudo sur les secrets de son spectacle *Magie et Illusion*
- 12 mai – 2 atelier théâtre et sensibilisation par un comédien du spectacle *l’Illusion comique, en live*
- 15 et 16 octobre – 3 ateliers animés par Anne Monfort après le spectacle *le jeu de l’amour et de l’énigme* et mise en pratique théâtrale



Edi Rudo – Crédit photo © LS-STUDIO

RÉSIDENCES ARTISTIQUES

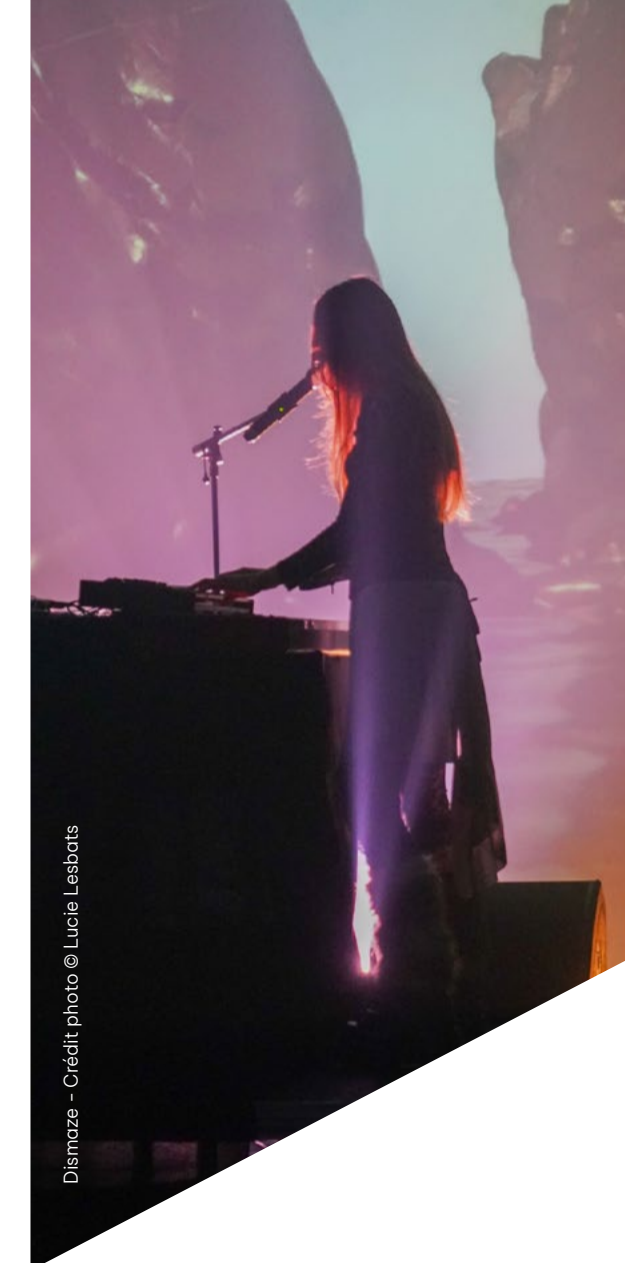
- 26h d’actions EAC dans le cadre de la résidence artistique de la Compagnie Cabanes en lien avec le spectacle *Le bal du monde pointu*.
Quatre classes de l’école Paul Langevin ont suivi un parcours EAC aux côtés d’une compagnie artistique reconnue, mêlant pratique artistique (écriture, chant, danse, percussions) et acquisition de savoirs, jusqu’à une première représentation sur scène, en participant au spectacle de la compagnie.
- Résidence de création Fheel Concepts du 14 au 24 avril
- Résidence de création Compagnie Cabanes du 14 au 21 mai

RESTITUTIONS SCOLAIRES ET CHAMP SOCIAL

34 restitutions en totalité

- 21 restitutions scolaires
- 6 restitutions internes dont 3 avec des scolaires (Born Social, Connect It et Art en immersion)
- 5 mises à disposition (dont INSPI)
- 2 restitutions champ social (gala des accueils de loisirs et gala des centres sociaux)
- 10 471 personnes accueillies sur la période :
 - ▶ 7 447 personnes accueillies en tant que public en salle
 - ▶ 3 024 personnes participant au spectacle.

Le nombre de personnes accueillies cette année représente près de 25 % de la population Gargeoise. Près d’un habitant sur quatre est venu au Cube Garges.



Dismaze – Crédit photo © Lucie Lesbats

PARTENAIRES

- 100% des 27 écoles maternelles, primaires et élémentaires de la ville de Garges-Lès-Gonesse
- Collège Henri Wallon, collège Henri Matisse, collège Pablo Picasso et collège Paul Eluard
- Lycée général Simone de Beauvoir et lycée professionnel Arthur Rimbaud
- Centre social municipal et culturel du Plein Midi, Centre social municipal et culturel Dulcie September, Centre social municipal et culturel du Village, Centre social municipal et culturel Jean Baptiste Corot, Centre social associatif Les Doucettes
- Associations Gargeoises



05

Pratiques artistiques et culturelles

Des parcours individuels, collectifs et sur-mesure



Les parcours proposent un enseignement des pratiques instrumentales, vocales, chorégraphiques et théâtrales, explorant un large répertoire entre traditions et formes contemporaines. Les approches pédagogiques articulent cours collectifs comme fil rouge de l'apprentissage et suivis individuels complémentaires, favorisant à la fois l'exigence artistique et l'épanouissement personnel. Celles-ci associent l'acquisition de compétences techniques à un travail approfondi sur les compétences psychosociales : confiance en soi, créativité, esprit d'initiative, intelligence collective et engagement dans un projet commun.

Au sein de la Fabrique, les enseignements classiques en danse, musique et théâtre dialoguent avec des pratiques créatives contemporaines intégrant les outils numériques : musique assistée par ordinateur, enregistrement en studio, création scénographique, théâtre immersif. Des parcours transversaux permettent de croiser les disciplines proposées au Cube Garges.

Différents formats, adaptés au rythme et aux aspirations de chacun, sont proposés : séances d'exploration, parcours interdisciplinaires, ateliers, cartes blanches avec des artistes, stages thématiques.

Tout au long de l'année, des temps de restitution publique viennent valoriser le travail des élèves et renforcer les liens entre les familles, les enseignants et le territoire, dans une dynamique conviviale et fédératrice.

22 professeurs intervenants

- André Brisson
- Carole Paroubek
- Christophe Albor-Pirame
- David Schavelzon
- Etienne Cauchemez
- Laura Ardilla-Gomez
- Tamara Kazimirovic
- Alexandre Hagenmüller
- André Lopez
- Clara Buscatto
- Cyril Gamet
- Fernando Gomez
- Bérangère de la Forest Vivonne
- Lou Lemaitre
- Marius Réau
- Owaldo Rodriguez
- Pacaline Deminal
- Réjane Guyot
- Romane Duplenne
- Théâtre du Cristal Sylvana Gasparini et Véronique Baillet
- Michel Berry (Pianiste accompagnateur chorales)

Positionnement : un pôle structurant pour le territoire

Le pôle des pratiques artistiques du Cube Garges propose des enseignements artistiques individuels et collectifs dans quatre grandes spécialités :

- Musique : éveil, classique, musiques actuelles amplifiées, MAO
- Chant : choral, polyphonique, lyrique, musiques actuelles (et comédie musicale jusqu'en 2024-2025)
- Théâtre : répertoire classique et contemporain, module transverse Arts de la scène (Pratiques artistiques et Pratiques numériques)
- Danse : éveil, classique, contemporaine, création chorégraphique, Dance Fit, Hip-Hop (nouveau 2025-2026)

En 2025, **680 élèves** sont accueillis chaque semaine au sein de la Fabrique (contre 530 en 2024), témoignant d'une dynamique de croissance et d'attractivité renforcée.

L'équipe pédagogique, composée de **22 enseignants**, intervient également hors les murs : près de **600 enfants et jeunes** bénéficient d'actions artistiques dans les écoles, collèges, lycées et structures socio-pédagogiques de Garges-lès-Gonesse.



Les activités in-situ

Les activités culturelles et artistiques en 2025

DISCIPLINES

- Eveil et initiation musicale
- Batterie
- Basse et contrebasse
- Cuivres
- Chant lyrique et musiques actuelles
- Piano classique et musiques actuelles
- Guitare classique et musiques actuelles
- Violon
- Violoncelle

COURS D'ENSEMBLE

- Formation musicale
- Chorales enfants et adultes
- Polyphonies vocales
- Ateliers musiques actuelles
- Orchestre
- Destination orchestre (cordes enfants)
- Fanfare
- Musique de chambre

DESTINATION ORCHESTRE

Dans la continuité du programme *Un violon dans mon école*, porté par la Fondation Vareille et permettant à des élèves de 4 à 8 ans et d'éducation prioritaire de se former à l'apprentissage du violon, le programme "Destination orchestre", composé de deux orchestres d'enfants (niveau découverte et intermédiaire), propose la poursuite de cet apprentissage en collectif.

COURS COLLECTIFS

- MAO
- Théâtre enfants Parcours transverse (création costumes et décors et théâtre)
- Théâtres adultes
- Théâtre inclusif
- Danse contemporaine enfants et adultes
- Danse Hop Hop adolescent
- Danse Hip hop adultes

Les activités hors les murs

En 2025, Le Cube Garges est intervenu dans **plus de 15 établissements** de Garges-lès-Gonesse.

Saison 2025-2026

CLASSES ORCHESTRE ET CHOEUR A L'ECOLE

- Ecole Jean Jaurès, 81 élèves
- Ecole Jacques Prévert, 60 élèves
- Ecole Alphonse Daudet (ciné-concert), 65 élèves
- Ecole Langevin, 27 élèves
- Ecole Joliot Curie, 48 élèves

INTERVENTIONS DANS DES IME ET CRÈCHES

- IME (Cube)
- Crèche Duvivier
- Crèche Plein midi
- Crèche Doucette
- PRE Maternelle
- Eveil relais petite enfance
- Crèche Dolto

Saison 2024-2025

CLASSES ORCHESTRES ET CHOEUR A L'ECOLE

- Ecole Jean Jaurès, 101 élèves
- Ecole Jacques Prévert, 180 élèves
- Ecole Henri Matisse, 15 élèves
- Ecole maternelle Jean-Effel, 12 élèves

INTERVENTIONS DANS DES ÉCOLES ET DES LYCÉES (CO-FINANCEMENT PASS CULTURE, PROJET ACTE, ET CUBE GARGES)

- Ecole Alphonse Daudet : Opéra des cultures
- Lycée Simone de Beauvoir : Rap et poésie
- Lycée Arthur Rimbaud : classe Musique assistée par ordinateur (MAO)

INTERVENTIONS DANS DES INSTITUTS MÉDICAUX-ÉDUCATIFS (IME) ET CRÈCHES DU TERRITOIRE

- IME
- Crèche Duvivier
- Crèche Plein-Midi
- Crèche Doucette
- Programme de réussite éducative (PRE) Maternelle
- Eveil relais petite enfance
- Crèche Dolto

Restitutions de fin d'année scolaire au Ring

Organisée à l'occasion de la Fête de la musique, la restitution de fin d'année des pratiques instrumentales et vocales a constitué un moment fédérateur majeur pour l'ensemble des élèves et des équipes pédagogiques.

Inscrite dans la thématique de l'exposition le « Cosmos », cette restitution a réuni 190 élèves, familles et artistes autour d'un projet artistique commun. Les répertoires choisis exploraient l'imaginaire spatial et les représentations du voyage, créant une cohérence esthétique entre les disciplines.

Moment particulièrement marquant : la constitution d'un orchestre de 50 cordes, incluant la classe orchestre du collège Henri Matisse. Ce grand ensemble a incarné la dimension collective et inclusive du projet pédagogique, en valorisant la progression des élèves sur plusieurs années.

Les pratiques collectives de danse et de théâtre ont également donné lieu à une restitution au Ring le 11 juin, réunissant 154 personnes, sous la forme d'une création croisée, mêlant danse contemporaine, jeu dramatique et théâtre inclusif, illustrant la dynamique transdisciplinaire portée par le projet d'établissement.

Ces moments de restitutions de fin d'année scolaire confirment le rôle du Cube Garges comme lieu de rassemblement culturel et intergénérationnel, favorisant la rencontre entre élèves, familles et habitants du territoire.



Partenaires des pratiques artistiques

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
- Cités Éducatives : Financement de 18 000€ (Classe orchestre 2025-2026)

Partenariats éducatifs, culturels et sociaux

- Chœur à l'école Jacques Prévert
- Chœur à l'école et Classe passerelle violon école Jean-Jaurès
- Classe orchestre Collège Matisse (2025)
- Ecole Langevin Spectacle musical
- Ecole Joliot Curie "Conte musical"
- Ecole Alphonse Daudet "Ciné concert"

Autres actions

- Théâtre du Cristal : Partenariat dans des projets inclusifs visant des personnes en situation de handicap, création atelier chant et théâtre
- Eveil musical dans les crèches du territoire
- Institut médicaux éducatifs (IME)
- Programme de réussite éducative (PRE)
- Assistantes maternelles



06

Développement stratégique et création d'offres

L'innovation numérique au service des organisations

À l'ère des intelligences artificielles, l'agilité, la créativité et la capacité d'innovation deviennent des compétences clés pour les organisations. Dans un contexte économique plus complexe et en constante évolution, les entreprises doivent renforcer leur capacité d'adaptation, stimuler l'intelligence collective et imaginer de nouvelles façons de collaborer.

Pour répondre à ces enjeux, Le Cube Garges propose aux entreprises un cadre original, au cœur des arts numériques, pour organiser des temps forts internes conçus pour marquer les esprits et ouvrir de nouvelles perspectives.

Séminaires d'équipe, journées de réflexion,ancements de produit, réunions stratégiques ou événements internes : Le Cube accompagne les organisations dans la conception de formats classiques ou sur mesure, adaptés à leurs objectifs et dynamiques.



© Quentin Chevrier

Les équipes ont développé un catalogue d'expériences innovantes permettant d'enrichir ces événements et de les transformer en véritables moments d'inspiration et de cohésion. Il comprend des ateliers participatifs de design fiction, conçus pour stimuler l'intelligence collective et encourager l'innovation, des conférences thématiques pour éclairer les grandes transformations technologiques et sociétales, des escape games personnalisables permettant d'aborder de manière ludique des enjeux de coopération et de transformation, ainsi que des ateliers artistiques et musicaux, inspirés des pratiques créatives du lieu, pensés pour favoriser l'expression collective, la créativité et le team building. Des spectacles ou performances artistiques peuvent également être intégrés aux événements afin de créer des moments d'inspiration et de partage.

L'ambition du Cube Garges est de faire de chaque rencontre professionnelle une expérience marquante, stimulante et hors du commun, qui nourrit à la fois la réflexion, la créativité et la dynamique des équipes.



© Lucie Lesbats

Activités entreprises et pros

Chiffres 2025

8 500

personnes touchées par les actions du Cube

38

événements sur mesure organisés

“ Je tenais encore à remercier les équipes du Cube Garges qui nous a accueillis pour la visite de ce site exceptionnel. ”

Thierry Varlet,
Animateur réseaux d'entreprises de la CCI Val d'Oise

“ Je vous remercie pour l'accueil et la qualité des prestations que vous avez offertes lors de notre événement. ”

Assad Mohamed,
Délégué territorial Groupe SOS Val d'Oise



Typologie d'événements

- Assemblées Générales
- Vœux d'entreprises
- Spectacles associatifs
- Séminaires d'équipe
- Activités de cohésion d'équipe
- Learning expedition
- Colloques

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

Création d'événements expérientiels et immersifs

CHÉRUBINS

Pour la deuxième année consécutive, nous avons le plaisir d'accueillir la Chorale des Chérubins, grande gagnante de l'émission télévisée La Meilleure Chorale de France. Un rendez-vous festif et fédérateur autour d'une troupe talentueuse, intergénérationnelle et pleine d'énergie, réunissant petits et grands sur scène. À cette occasion, nous créons un cadre technique et organisationnel adapté pour permettre à cette grande troupe intergénérationnelle de se produire dans les meilleures conditions.

3F

En 2025, le groupe immobilier 3F, un bailleur social majeur du Val d'Oise et de Garges-lès-Gonesse a choisi le Cube Garges pour organiser ses vœux aux agents en début d'année, entre plénières et moments conviviaux, ainsi que son assemblée générale en fin d'année.

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ROISSY DEV

Le Cube Garges a accueilli l'Assemblée générale de Roissy Dev, réunissant élus, entreprises et acteurs socio-professionnels du territoire. Ce temps fort institutionnel a été suivi d'une visite privée du Cube Garges, offrant aux participants une immersion dans les différents espaces du lieu. Un moment privilégié pensé pour renforcer les liens avec les acteurs locaux.

GROUPE SOS

Le Groupe SOS a fait confiance au Cube Garges pour organiser l'une de ses journées d'études 2025. Ils se sont réunis pour cela dans l'Ecran du Cube Garges pour laisser la parole à de nombreux experts sur le riche sujet "Agir subjectif, on ne fait pas rien !".

Partenariats publics et privés



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

Ces partenariats permettent de diversifier les ressources de l'établissement et d'enrichir les projets culturels, artistiques et éducatifs que nous portons.

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.

Nouveau partenariat structurant au sein du Val d'Oise : le PUI CY Cergy Paris Université

Depuis 2025, Le Cube Garges est partenaire du Pôle Universitaire d'Innovation (PUI) de CY Cergy Paris Université porté par CY Transfer.

Cergy Paris Université coordonne le PUI - Pôle Universitaire d'Innovation. Ce PUI associe 3 autres fondateurs, le CEREMA, le CNRS, et la SATT Erganeo et plus d'une cinquantaine de partenaires de son écosystème territorial d'innovation : collectivités (Région Ile de France, Conseil départemental du Val d'Oise, Communautés d'agglomérations), pôles de compétitivité (Cosmetic Valley, Systematic), acteurs du développement économique (CEEVO - Comité d'expansion économique du Val d'Oise, CCI), réseaux d'entreprises et entreprises du Val d'Oise, industriels et investisseurs. Les ambitions et objectifs du PUI visent à renforcer les synergies entre les sphères académiques et privées, en proposant des programmes «sur mesure» et sans coutures à des entreprises du territoire, pour renforcer leur compétitivité et développer leurs innovations aux côtés du potentiel académique du PUI (>50 Laboratoires de recherche, > 20 plateformes technologiques avec des instruments de pointes, écoles d'ingénieurs et IUT).

L'objectif est d'accélérer l'innovation des entreprises en les connectant directement au monde de la recherche.

Grâce au transfert de compétences, de découvertes scientifiques, les entreprises du territoire la possibilité d'accélérer leur projet facilement et localement.

ACCELERER L'INNOVATION

Ce partenariat ouvre des nouvelles perspectives pour la compétitivité des entreprises du territoire :

- Booster les processus d'innovation
- Accéder à des infrastructures et des ressources de pointe
- Réduire les risques associés à la recherche & développement
- Renforcer les liens entre le monde académique et le monde de l'entreprise.



Financement et création d'offres innovantes : interroger les mutations pour construire un avenir collectif

Développement des activités du Lab d'impact, une nouvelle étape vers l'innovation culturelle

Le Cube Garges poursuit, à travers le projet du Lab d'impact, une démarche de recherche-action visant à interroger et améliorer l'impact des pratiques culturelles, artistiques et numériques à l'échelle territoriale.

Après une première année consacrée à la préfiguration du Laboratoire d'impact (structuration méthodologique, acculturation interne, clarification des enjeux et des partenaires), le projet est entré en 2025-2026 dans une phase plus opérationnelle et incarnée.

Cette nouvelle phase repose sur trois axes structurants :

- le recentrage du terrain d'observation autour d'un projet emblématique et transversal du Cube Garges, Les Rendez-vous des Futurs (cf p. 53) ;
- le recrutement d'une post-doctorante pour une durée d'un an, en partenariat avec Ecole Universitaire de Recherche ArTeC, chargée de conduire un travail de recherche appliquée sur les tensions entre éthique du numérique et écoresponsabilité ;
- l'ouverture progressive à des expertises extérieures complémentaires (mesure d'impact social, environnemental, formation), mobilisées de manière ciblée et non cloisonnée.

L'ambition du Lab d'impact demeure inchangée : produire des cadres d'analyse, des outils et des ressources partageables, au service des acteurs des industries culturelles et créatives, tout en accompagnant la transformation des pratiques internes du Cube Garges.

Cette démarche donnera lieu, fin 2026, à la production d'outils d'évaluation transférables à d'autres structures culturelles, à un livre blanc et à des événements de valorisation de la mesure d'impact.

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.

Le Cube Garges dans la presse

■ 19.12.2025 - Chut! Magazine - (Anti) Dopamine

À la croisée de l'art, du numérique et du territoire, le Cube s'est imposé en trois ans comme un espace unique à Garges-lès-Gonesse (Île-de-France). C'est dans cette dynamique que s'inscrit l'exposition «Dopamine», se tenant dans le hall du Cube jusqu'au 18 juillet 2026.

■ 15.12.2025 - France Inter - "Dopamine" : quand l'art contemporain explore nos addictions aux écrans

Le centre d'art dédié au numérique Le Cube, à Garges-lès-Gonesse, propose dans le cadre de la biennale Nemo une exposition dans laquelle les artistes se plongent dans les filtres, les interfaces et les outils dont la mission est de retenir notre attention.

■ 26.11.2025 - Arts in the City - Dopamine : l'expo qui nous interroge sur Internet

Et si l'esthétique d'Internet était avant tout une affaire de design ? Dopamine, au Cube Garges, démonte la mécanique des écrans pour en révéler la part invisible : la manière dont les interfaces façonnent nos gestes, nos désirs et nos dépendances.

■ 20.10.2025 - S-Quive - «Dopamine» : si l'art numérique décortiquait nos addictions connectées ?

À l'heure où nos écrans dictent nos gestes et nos pensées, la Biennale Nemo 2025 frappe fort avec «Dopamine», une exposition collective aussi percutante que nécessaire, du 25 octobre prochain au 10 janvier 2026, au Cube Garges.

■ 06.10.2025 - Fisheye Immersive - « Dopamine » au Cube Garges : réfléchir à la marchandisation de notre attention

Après avoir exploré le cosmos ou l'interface cerveau-machine, le Cube Garges ancre sa nouvelle exposition résolument pop dans notre quotidien. Colorée, ludique et aussi divertissante qu'instructive, Dopamine met en lumière de manière extrêmement bien documentée le lien entre cette molécule et notre manière de (sur)consommer Internet et les réseaux sociaux.

■ 01.04.2025 - Arts Hebdo Médias - TEMPEST, retour aux sources du cosmos avec Franck Vigroux et Antoine Schmitt

Juste après le big bang, samedi 29 mars à 20h, les artistes Franck Vigroux et Antoine Schmitt feront émerger du chaos des formes visuelles et sonores dans le bruit et la fureur d'une de leur toute première performance, Tempest, une pièce mythique des scènes électroniques.

■ 24.03.2025 - Arts in the City - Exposition Sous le même ciel ? Une exploration cosmique au Cube Garges

Dans cette nouvelle exposition, le Cube Garges ouvre son horizon au cosmos. En explorant le monde du jeu vidéo et ses matrices, c'est toute une dimension d'exploration, de découverte de mondes fascinants et d'échelles de réel qui se dévoile au public.

■ 06.03.2025 - Connaissance des arts - Au ciel à Garges

Depuis sa création en 2023 au nord de Paris, l'impressionnant Cube Garges déploie sur dix mille mètres carrés, au sein de six grands équipements culturels, une large palette de pratiques artistiques, numériques et éducatives.

■ 21.02.2025 - Fisheye Immersive - Sous le même ciel ?, quand l'art numérique monte en game

Jusque fin juillet, la nouvelle exposition du Cube Garges explore les à-côtés du jeu vidéo. Au-delà de sa jouabilité, il s'agit ici d'envisager ce médium, première industrie culturelle au monde, comme une expression artistique au sein de laquelle se reconfigurent les structures sociales existantes.

■ 06.02.2025 - Fisheye Immersive - Projection Cycle machinim_ai

Durant près de deux mois, le Cube Garges fait la part belle aux œuvres animées à partir d'IA et de moteurs 3D prélevés dans des jeux déjà existants.

■ 04.02.2025 - Fisheye Immersive - Exposition Sous le même ciel ?

Toujours aussi attaché à l'idée d'esquisser une autre idée du cosmos, le Cube Garges présente « Sous le même ciel ? », une exposition collective où le jeu vidéo sert de principal médium artistique.



L'équipe du Cube Garges

■ Direction

- ▶ Nils Aziosmanoff – Fondateur du Cube – Directeur général du Cube Garges
- ▶ Flavien Bazenet – Directeur général délégué

■ Administration générale

- ▶ Pierre-Elie Miremont – Administrateur général
- ▶ Karine Urbain – Responsable RH
- ▶ Maryam El Kebch – Assistante comptabilité et administration

■ 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
- ▶ Rayane Rahbaoui – Alternant en Régie d'exposition et audiovisuel

■ Pratiques artistiques

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

■ Communication & Relations avec les publics

- ▶ Audrey Gouimenou – Directrice de la communication et des relations avec les publics
- ▶ Marie Lemoine – Responsable de l'équipe d'accueil
- ▶ Léa Rekouane – Chargée des relations avec les publics
- ▶ Manelle Belhadj – Chargée des réseaux sociaux et de l'influence
- ▶ Lucie Lesbats – Chargée de communication visuelle et web
- ▶ 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
- ▶ Cléofé Sanchez Ruiz – Assistante relations avec les publics



■ Pratiques numériques

- ▶ Lucie Lалуque – Directrice des pratiques numériques
- ▶ Melissande Preguiça – Cheffe de projet accessibilité inclusion
- ▶ Jeanne Ragot – Cheffe de projet éducation numérique
- ▶ Arthur Chevalier – Chef de projet design interactif
- ▶ Maurine Augis – Chargée d'animation et de projets
- ▶ Laurane Batany – chargée d'ingénierie culturelle et de partenariats

■ Développement stratégique

- ▶ Sacha Capelier – Directeur du développement et des partenariats
- ▶ Marie Béraud – Cheffe de projet développement et partenariats
- ▶ Alexandre Goeury – Chargé des relations entreprise et conception pédagogique
- ▶ Alice Dussech – Cheffe de projet entreprise
- ▶ Laura Plisson – Chargée des partenariats publics et privés

■ Spectacle vivant

- ▶ Florian Blache – Directeur du spectacle vivant
- ▶ Thomas Haberstich – Chargé de production et d'action culturelle

■ Équipe Technique & Bâtiment

- ▶ Frédéric Zielinski – Directeur technique et bâtiment
- ▶ Jean-Baptiste Orsinet – Régisseur général
- ▶ Maxime Gayno – Régisseur général
- ▶ Benoît Engrand – Régisseur général
- ▶ Mustapha Seghdau – Chargé informatique et réseaux
- ▶ Hippolyte Viannay – Assistant Régisseur Technique
- ▶ Bouchra Mezrab – Agent d'entretien
- ▶ Eliana Desire – Agent d'entretien
- ▶ Foulemata Dabo – Agent d'entretien
- ▶ Mamadou Soukouma – Agent d'entretien
- ▶ Patricia Huerta – Agent d'entretien
- ▶ Ramata Thiam – Agent d'entretien

Nos partenaires



Notes

[illegible]

A series of horizontal dotted lines for writing.



À bientôt
au Cube Garges !

Le Cube Garges

lecubegarges.fr | @lecubegarges

