

L'étrange labo microcosmique des Oumpalous

Dossier d'exposition
Du 27.04 au 18.05.2023



ISEA2023
SYMBIOSIS

À quoi ressemblera le monde de demain ? Depuis des siècles, les sociétés essaient de donner une réponse à cette question et de se projeter dans le futur, si proche et si lointain. Nous avons beau élaborer des théories de futurologie ou faire tourner des outils de prédictions statistiques, face au temps, l'imagination est la meilleure porte d'entrée dans le futur. D'ici quelques décennies, les enfants d'aujourd'hui mettront en place leurs visions d'avenir basées sur leurs imaginaires actuels.

L'exposition *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous* se propose d'être une capsule temporelle mettant en forme les imaginaires et les questionnements communs entre les artistes internationaux sélectionnés dans le cadre d'ISEA2023 et de jeunes de Garges-lès-Gonesse accompagnés en atelier, sur le sujet plus spécifique de notre relation au vivant. Au Cube Garges, l'art devient un lien intergénérationnel pour lier les futures adultes avec leurs questionnements et leurs rêves d'enfance.

Face aux visions dystopiques de notre avenir, l'exposition propose de questionner nos futurs communs, d'enquêter sur ses formes et ses valeurs à travers l'expression artistique : créer aujourd'hui pour inventer le monde de demain.

L'équipe curatoriale du Cube Garges

Une exposition
labelisée *ISEA2023*

Un dispositif de co-création
artistique

Une exposition à la confluence de la
recherche artistique et scientifique

Des ateliers
numériques et créatifs

Une programmation
artistique associée

Informations complémentaires

Une exposition

labelisée *ISEA2023*

Événement majeur de la scène mondiale de la création numérique, ISEA vise à renforcer le dialogue entre artistes, chercheurs, ingénieurs, designers, entrepreneurs des industries culturelles et créatives qui participent aux avancées de la recherche-création. Cette manifestation multidisciplinaire est ouverte autant aux spécialistes qu'à un large public.

Co-organisée par Le Cube Garges et l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, la 28ème édition d'ISEA se déroulera à Paris au Forum des images du 16 au 21 mai 2023 ainsi qu'à travers une programmation artistique répartie dans une cinquantaine de lieux culturels partenaires sur toute la France au printemps-été 2023. À la suite d'un appel international, plus de 1400 candidatures issues de 70 pays ont été examinées par un comité artistique et scientifique de 200 expert·e·s internationaux. Le thème de cette édition est la symbiose. En ce temps de crise globale à la fois sanitaire, écologique, économique et démocratique, la symbiose est une notion polysémique permettant d'explorer de façon transversale et interdisciplinaire les mutations et transformations en cours à l'ère du numérique, d'interroger le sens supposé donné au progrès, surtout dans le contexte environnemental et sanitaire actuel et d'imaginer des futurs possibles et viables pour notre planète et nos écosystèmes.

Présenté au Cube Garges, co-organisateur et producteur exécutif d'ISEA2023, *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous* est un dispositif de création et d'exposition narratif labélisée ISEA2023. Des œuvres issues de l'appel à projet du symposium y seront présentées aux côtés des installations des collégiens de la ville de Garges-lès-Gonesse qu'elles auront inspirées.

<https://isea2023.isea-international.org/index.php/fr>

Un dispositif de co-cr ation artistique

Sur le mode d'un conte prospectif visant à imaginer les relations qu'entreprendront les êtres humains de demain avec le reste du vivant, *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous* est avant tout une expérience de réflexion collective mêlant regards d'enfants et regards d'artistes sur le thème de la symbiose. Inspirés par les œuvres des artistes retenus dans l'appel à projets ISEA2023, une classe de 25 collégiens de la ville de Garges-lès-Gonesse a été invitée à concevoir une série d'installations artistiques collectives et à développer le cadre narratif de l'exposition. Les installations ainsi que les récits qui en découlent seront présentées au Cube Garges du 27 avril au 18 mai 2023 aux côtés des projets des artistes retenus dans l'appel à projets. Pour accompagner les étudiants du collège Henri Matisse dans leurs créations, le Cube Garges met en place une série de 4 ateliers répartis en trois étapes :

Une première étape d'idéation

Les équipes du Cube Garges proposeront aux étudiants différentes techniques d'idéation autour du thème de la symbiose, des futurs ou du vivant. Les œuvres sélectionnées dans l'appel à projets ISEA2023 ont été présentées aux étudiants comme point de départ à la création et comme source d'inspiration

Une seconde étape de création

Différents outils ont été mis à la disposition des étudiants lors d'ateliers de créations pour leur permettre de concevoir différents types d'installations. Le choix des outils et des matériaux disponibles ainsi que le soutien des médiateurs du Cube Garges a permis d'encadrer les ateliers tout en laissant la marge de liberté de création aux étudiants participants.

Une troisième étape de médiation et de mise en récit

Durant cette étape, les participants ont été invités à reprendre la trame narrative de l'exposition pour la façonner et pour y inscrire leurs créations. *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous* étant une exposition à hauteur du regard d'enfant, les dispositifs de médiation conçus par les participants seront adaptés aux jeunes publics, aussi bien dans leurs formes que dans leurs contenus.

Une exposition à la confluence de la
recherche artistique et scientifique





YOSRA MOJTAHEDI

L'érosarbénus, 2020

Installation, sculpture interactive, mouvante et sonore

Production: Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains
En partenariat avec l'Inria - Defrost (Deformable Robotic Software)
Prix *Révélation Art Numérique ADAGP 2020*

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023

Les corps statuaire de l'artiste franco-iranienne Yosra Mojtahedi rendent indistinctes les frontières séparant l'humain du non humain, l'animé de l'inanimé, le mythologique du prospectif. *L'Érosarbénus*, cette pièce oxymore et novatrice, attire et repousse, fascine et alerte dans un baroque technologique assumé. Elle associe *soft robotique*, céramique et programmation, dans une sculpture qui émerge de l'obscurité. *L'Érosarbénus* est un corps hybride, sensuel et végétal sur lequel s'accrochent des robots déformables qui respirent et palpitent grâce à un système de souffle d'air, pour transmettre la sensation de la vie. On y perçoit un chant profond à écouter ainsi qu'une odeur à ressentir.

DISNOVATION.ORG

A Bestiary of Anthropocene, 2020

Installation - Livre

Ce projet a reçu un financement du programme MASC-RISE dans le cadre de la convention de subvention n° 101007915.

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023



Inspiré des bestiaires médiévaux, *Le Bestiaire de l'Anthropocène* est une compilation de différentes créatures hybrides produites par notre époque. Présentés à l'occasion sous la forme d'une installation s'inspirant des cabinets de curiosités et des vitrines des musées d'histoire naturelle, ces êtres hybrides nous aident à observer, à naviguer et à nous orienter dans le tissu de plus en plus artificiel du monde. Plastiglomérats, chiens robots de surveillance, arbres à antennes, Sars-Covid-2, aigles combattant les drones, bananes standardisées... chacun de ces spécimens symptomatiques de l'ère «*post-naturelle*» dans laquelle nous vivons nous permet d'entrevoir le devenir des êtres qui peupleront à terme notre planète.

SPECIMEN N°22

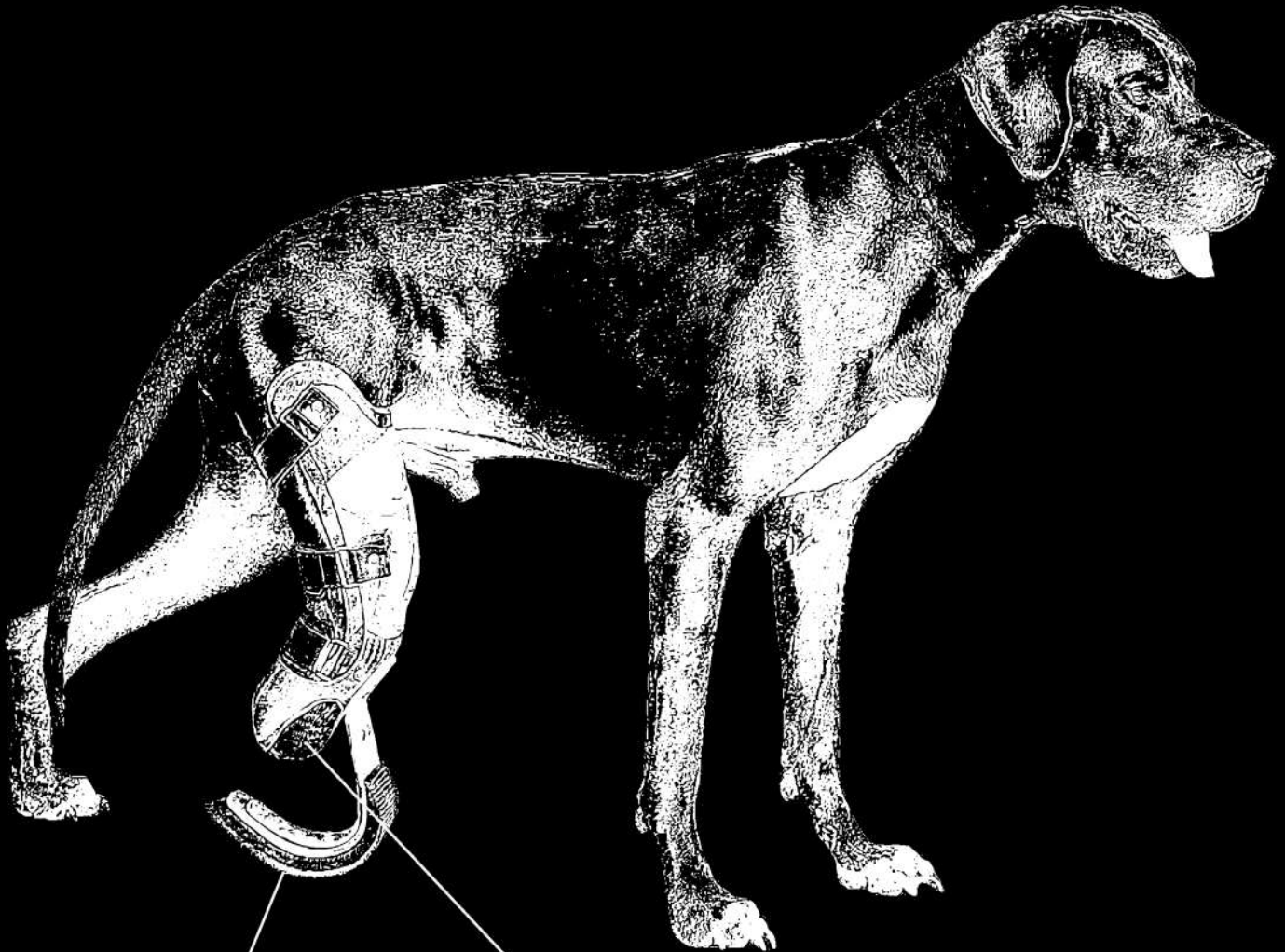
**A BESTIARY OF
THE ANTHROPOCENE**

ANIMAL PROSTHETICS

KINGDOM ANIMALS

CATEGORY TOOLS

FRANKENDOG



*CUSTOM-DESIGNED
PROSTHETIC DEVICE*

AMPUTATED LIMB



ALISON BENNETT

Vegetal/digital, 2022

Installation interactive

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023

Vegetal/digital se propose comme une tentative numérique et poétique de reconstruction digitale de la flore australienne. S'engageant dans la «*pensée végétale critique*», un concept d'études visant à promouvoir une relation symbiotique et sensible avec les plantes, l'artiste Alison Bennett a recréé sous la forme de nuages de points en 3D des fleurs indigènes australiennes en voies de disparition avec lesquelles les visiteurs peuvent interagir grâce à un dispositif de *motion capture*. Par ce biais, Alison Bennett établit la technique et la technologie comme vecteurs d'une sensibilité accrue aux éléments non humains avec lesquels nous coexistons parfois sans grande considération. En nous entraînant dans le temps lent et sublime du monde végétal, l'œuvre d'Alison Bennett nous invite à considérer et valoriser l'héritage végétal du monde dont nous avons la responsabilité.

ROBIN BAUMGARTEN

Quantum Jungle, 2020

Installation interactive et lumineuse

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023

Composé de plus de 1000 ressorts métalliques tactiles, *Quantum Jungle* est une installation artistique interactive qui permet d'appréhender et de visualiser de manière extrêmement ludique certains concepts de la physique quantique. En calculant l'équation de Schrödinger pour modéliser le mouvement d'une particule quantique, elle démontre des concepts tels que la superposition, l'interférence, la dualité onde-particule et l'effondrement de la forme d'onde quantique. En conservant une approche ludique qui attire autant les enfants que les adultes, le dispositif suscite la curiosité et l'émerveillement et nous permet de comprendre les lois physiques invisibles qui régissent notre univers.





ANNE MARIE MAES

Exoskeleton: Topography of a second skin, 2022

Installation, culture bactériologique

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023

L'installation *Exoskeleton : Topography of a second skin* présentée par la bioartiste Anne Marie Maes nous invite à jeter un regard neuf sur la monde microscopique et bactériologique avec lequel nous co-existons parfois inconsciemment. Sur l'écran central, la vidéo *Non-human communication* présente les modes de communication de différentes communautés bactériennes. Les photographies suspendues de par et d'autre de l'écran présentent pour leurs parts le résultat d'une expérience scientifique appelée «*colonne de Winogradski*». Des échantillons de sol ont été cultivés pendant plusieurs semaines. Au fil du temps, les communautés bactériennes présentes ont évolué en réponses à différents éléments environnementaux tels que l'oxygène, la lumière et la température. Les photographies présentées constituent des sortes de portraits abstraits de la région où les échantillons de sol ont été prélevés et représentent la complexité détaillée de l'environnement local, son profil génétique, bactérien et géologique. Dans l'aquarium central, une *Sensorial Skin* est en cours de croissance. Il s'agit d'une membrane développée par un organisme symbiotique composé de bactéries et de cellules de levure au cours du processus de fermentation de thé noir et de sucre. Interface entre l'intérieur et l'extérieur, entre l'humain et le végétal, ces secondes peaux nous invitent à repenser la manière dont nous collaborons avec le monde bactériologique.

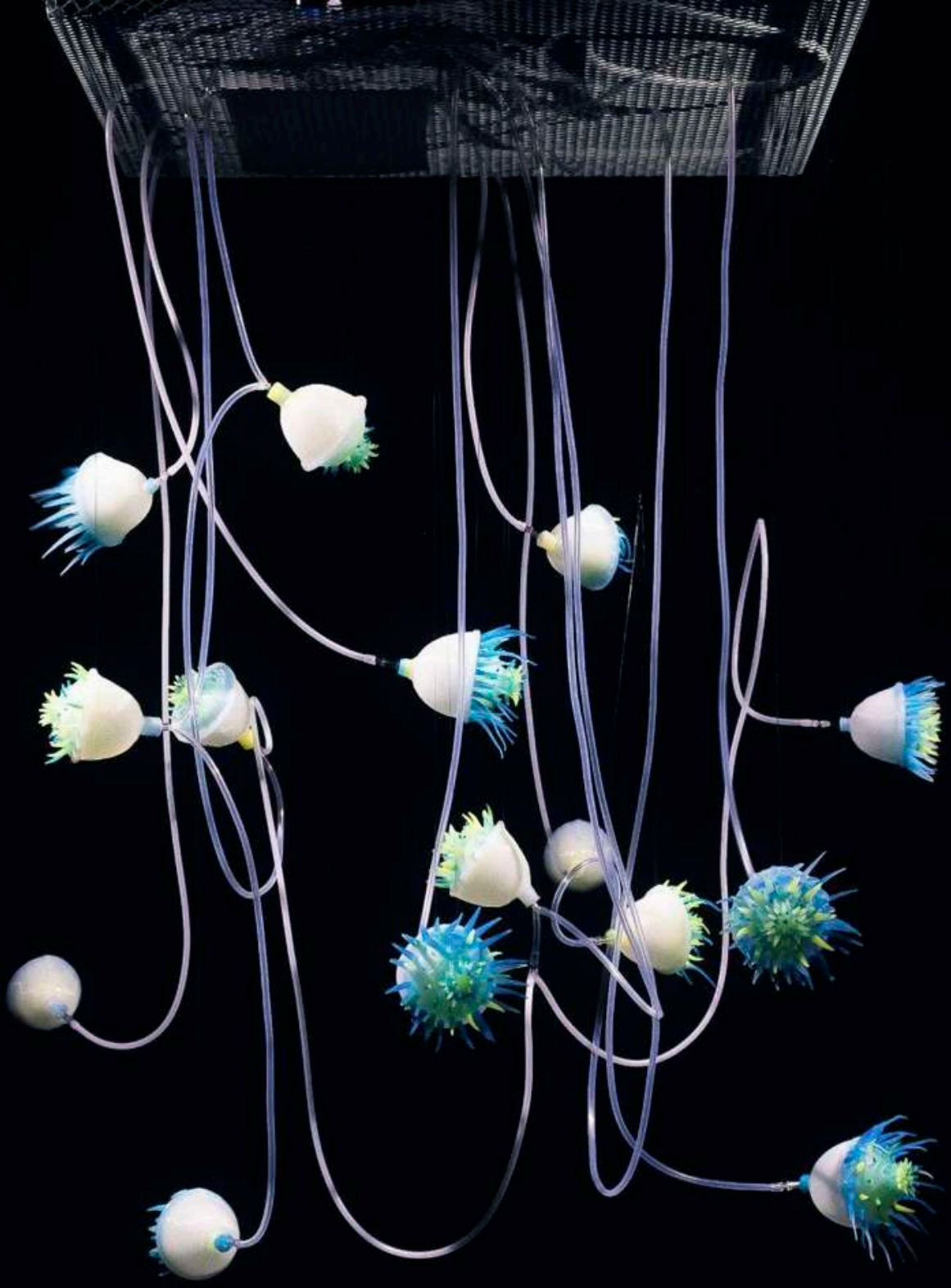
YU YIN

OctoAnemone, 2022

Installation interactive

Œuvre incluse dans l'appel à projet ISEA2023

L'artiste et chercheuse Yu Yin s'intéresse à la manière dont le monde contemporain influence le développement et l'évolution des espèces vivantes actuelles et à venir. *L'OctoAnemone* est l'une est une créature marine spéculative, la morphologie d'une forme de vie artificielle encore inconnue créée par l'ère du post-Anthropocène. La rencontre avec cet être à venir nous permet d'explorer des formes de communications futures avec des êtres dotés d'une d'une intelligence et d'un langage qui divergent des nôtres.





TOM WHITE

Perception Engines, 2018

Sérigraphies, intelligence artificielle
(GAN)

Les machines et les algorithmes ont une perception du monde qui diffère de la nôtre. Tom White a décidé d'interroger ce regard machinique, de plus en plus présent dans notre quotidien. Grâce à une technique de dessin algorithmique qu'il a développée, il permet à une intelligence artificielle de produire des images abstraites pour l'humain mais qui ont une signification pour les machines, notamment les algorithmes de modération des grandes plateformes. Loin des images froides et austères qu'on prête communément au regard machinique, les formes abstraites et colorées produites par ce type d'intelligence artificielle développé par Tom White nous permettent de repenser notre rapport aux machines et de mieux comprendre la manière dont elles perçoivent le monde.

FLORIAN SUMI

Ephemeral Electronics,
2014

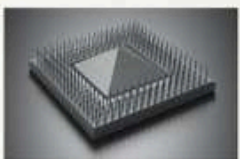
CGI, Design Fiction

« *Looking for future ? Look at nature* » C'est l'un des slogans d'*Ephemeral Electronics*, campagne publicitaire d'anticipation réalisée par Florian Sumi et l'agence de communication DawnMakers. Cette campagne artistique met en avant les possibilités offertes par les recherches du laboratoire Urbana-Champaign, basé dans l'Illinois (USA). Composée exclusivement de soie de chenille bombyx cristallisée, de silicium et de magnésium, la technologie développée par le laboratoire est biodégradable, biocompatible, à obsolescence programmable. Communiquer permet alors de considérer et de rendre possible des alternatives réalisables. Ce marketing technologique et artistique est une projection politique autant qu'esthétique.

LOOKING FOR THE FUTURE? LOOK AT THE NATURE.



DAWNMAKERS.COM



CPU composed solely of crystallized silk, magnesium and silicon. Biocompatible, biodegradable components with planned obsolescence. *Ingredients* : Silk from the caterpillar of the Bombyx Mori, porous silicon made from the chemical anodization of monocrystalline wafers, enhanced bactericidal magnesium. The dissolution rate of the circuit and its electronic components is determined via the proteins contained in the silk.

Ephemeral Electronics

© Florian Sumi

Des ateliers
numériques et créatifs

Axé sur le renouveau créatif, Le Cube Garges allie découverte des nouvelles formes artistiques, pratiques inclusives, formations au numérique et réflexion interdisciplinaire sur les enjeux sociétaux. À l'occasion de l'exposition *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous*, Le Cube Garges propose à destination des publics deux programmes d'actions culturelles sur mesure mêlant visites guidées de l'exposition et ateliers numériques pour permettre à chacun de s'emparer créativement de l'exposition.

ATELIER DESIGN SONORE

Les mercredis 03, 10 et 17 mai

2H15 - À partir de 8 ans

Composer un chant tribal interespèce, dépeindre le paysage sonore du monde à venir... Cet atelier constitue une approche ludique pour s'initier aux bases du design sonore. Accompagnés par les médiateurs du Cube, venez imaginer et créer les sonorités que vous inspire la visite de *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous*.

Gratuit sur inscription

ATELIER RÉALITÉ AUGMENTÉE

Le samedi 13 mai

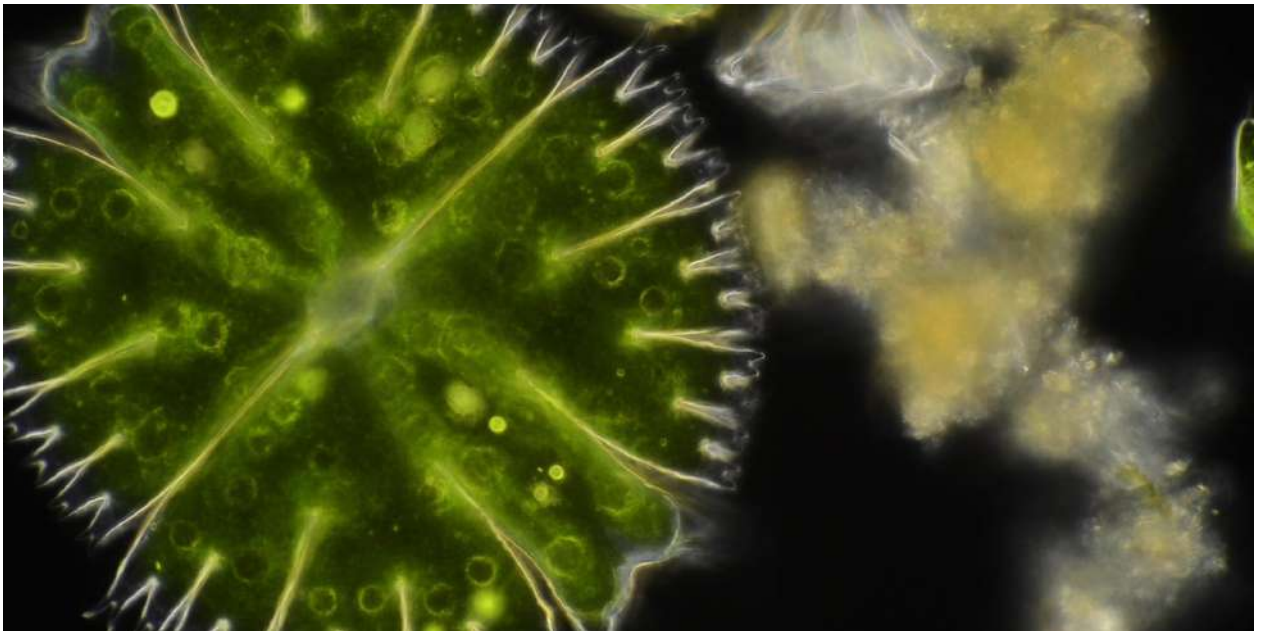
2h30 - À partir de 12 ans

Cet atelier vous propose de découvrir les bases de la création 3D et de la réalité augmentée. Accompagné par les médiateurs du Cube Garges, les visiteurs découvrent les logiciels *Tinkercad* et *MetaSpark AR* pour donner forme à leur imaginaire et déployer leurs créations inspirées de la visite de *L'étrange labo microcosmique des Oumpalous* dans les espaces d'expositions du Cube Garges.

Gratuit sur inscription

Une programmation
artistique associée





Cindy Coutant

Télédesir, 2018

Film (France)

Au commencement, terre et ciel. Des escargots se déplacent sur l'axe du monde nu, au cours d'une lente ascension où le commun côtoie le surnaturel. Dans quelles eaux naviguent ces créatures, à la fois familières et monstrueuses ? Il n'y a pas de réponse, mais les images hantent.

Programmation Ecran - Séance d'ouverture de l'exposition - 27.04

JAN VAN IJKEN

Planktonium, 2021

Film (Pays-Bas)

Planktonium est un film sur le monde invisible du plancton, un organisme vivant microscopique. C'est un voyage dans un univers secret, habité par des créatures qui paraissent extra-terrestres. Ces organismes nombreux, très divers et magnifiques sont pourtant inconnues de la plupart d'entre nous car invisibles à l'œil nu. Pourtant, on les retrouve sous la surface de toutes les eaux qui nous entourent et sont d'une importance vitale pour toute vie sur terre...

Programmation Ecran - Séance d'ouverture de l'exposition - 27.04

FANNY BÉGUÉLY

Pneuma, 2020

Film (France)

L'orage gronde, un lit s'enfonce dans la nuit. Ma mère, mes sœurs, mon frère et moi partageons des histoires d'humains et de plantes. Autrefois, nous nous attachions aux arbres pour guérir. Autrefois encore, nous brûlions pour nos remèdes. Sous les reflets d'une lune, un feuillage se meut à l'œil nu, des bactéries fécondent l'air et des herbiers menacent : un jour viendra où le monde se renversera.

Programmation Ecran - Séance d'ouverture de l'exposition - 27.04

ANDREW STANTON, PETE DOCTER

Wall -E, 2008

Film (États-Unis)

Faites la connaissance de WALL•E : il est le dernier être sur Terre et s'avère être un... petit robot ! 700 ans plus tôt, l'humanité a déserté notre planète laissant à cette incroyable petite machine le soin de nettoyer la Terre. Mais au bout de ces longues années, WALL•E a développé un petit défaut technique : une forte personnalité. Extrêmement curieux, très indiscret, il est surtout un peu trop seul...

Programmation Ecran

RICHARD FLEISCHER

Soleil Vert, 1973

Film (États-Unis)

New York en 2022. Un brouillard a envahi la surface du globe, tuant la végétation et la plupart des espèces animales. D'un côté, les nantis qui peuvent avoir accès à la nourriture rare et très chère. De l'autre, les affamés nourris d'un produit synthétique, le soylent, rationné par le gouvernement... Lors d'une émeute, le président de Soylent trouve la mort et Thorn, un flic opiniâtre, est chargé de l'enquête...

Programmation Ecran

CLAUDE NURIDSANY ET MARIE PÉRENNOU

Microcosmos, 1996

Film (France, Suisse, Italie)

Une heure quinze sur une planète inconnue : la Terre redécouverte à l'échelle du centimètre. Ses habitants : des créatures fantastiques, les insectes et autres animaux de l'herbe et de l'eau. Ses paysages : forêts impénétrables des touffes d'herbe, gouttes de rosée grosses comme des ballons... Il s'agit d'explorer cette terre nouvelle - une simple prairie - durant une journée d'été ; un jour, une nuit et la naissance d'un second matin.

Programmation Ecran





APICCHATPONG WEERASETHAKUL

Cemetery of splendour, 2015

Film (Thaïlande)

En Thaïlande, de nos jours. Des soldats souffrent d'une mystérieuse maladie : ils demeurent plongés dans un profond sommeil, s'éveillent quelques heures puis s'effondrent de nouveau, endormis. On les a transférés dans une vieille école transformée en hôpital de fortune où la jeune médium Ken tente de communiquer avec eux.

Programmation Ecran

HAYAO MIYAZAKI

Le château dans le ciel, 1986

Film (Japon)

Qui est vraiment Sheeta, la petite fille porteuse d'une pierre en pendentif aux pouvoirs magiques qui suscite bien des convoitises? Sauvée par le jeune Pazu, Sheeta se réfugie dans un village de mineurs. Là, elle tentera avec le garçon de percer le secret de ses origines pour prouver que l'histoire de Laputa, l'île merveilleuse flottant dans les airs, n'est pas une légende...

Programmation Ecran

SHIN'YA TSUKAMOTO

Tetsuo, 1989

Film

Un homme s'insère une tige métallique dans la cuisse. La plaie s'infecte rapidement. Pris d'effroi, il s'enfuit en courant et se fait percuter par une voiture. Après s'être débarrassé du cadavre, le conducteur remarque un morceau de métal qui sort de sa joue. Dès lors, son corps devient un aimant qui attire à lui tous les débris métalliques de la ville...

Programmation Ecran

DISNOVATION.ORG

Sélection de vidéos «Post Growth Toolkit», 2020

Vidéos (Internationale)

La sélection de vidéos extraites du projet “*Post Growth Toolkit*” de Disnovation.org propose de remettre en question les récits dominants de la croissance et du progrès et d’explorer des modèles spéculatifs de comptabilité environnementale.

Programmation Ecran - Séance spéciale *ISEA2023* - 15.05 et 18.05

DASHA ILINIA

Let me fix you, 2022

Film (Russie)

«*Let Me Fix You*”, réalisé par Dasha Ilinia, explore la relation entre les humains et les robots dans le contexte du travail de soin. Le film met en évidence le caractère irremplaçable des travailleurs humains pour assurer une interaction émotionnelle, un contact physique et éviter l’aliénation et l’isolement des patients.

Programmation Ecran - Séance spéciale *ISEA2023* - 15.05 et 18.05

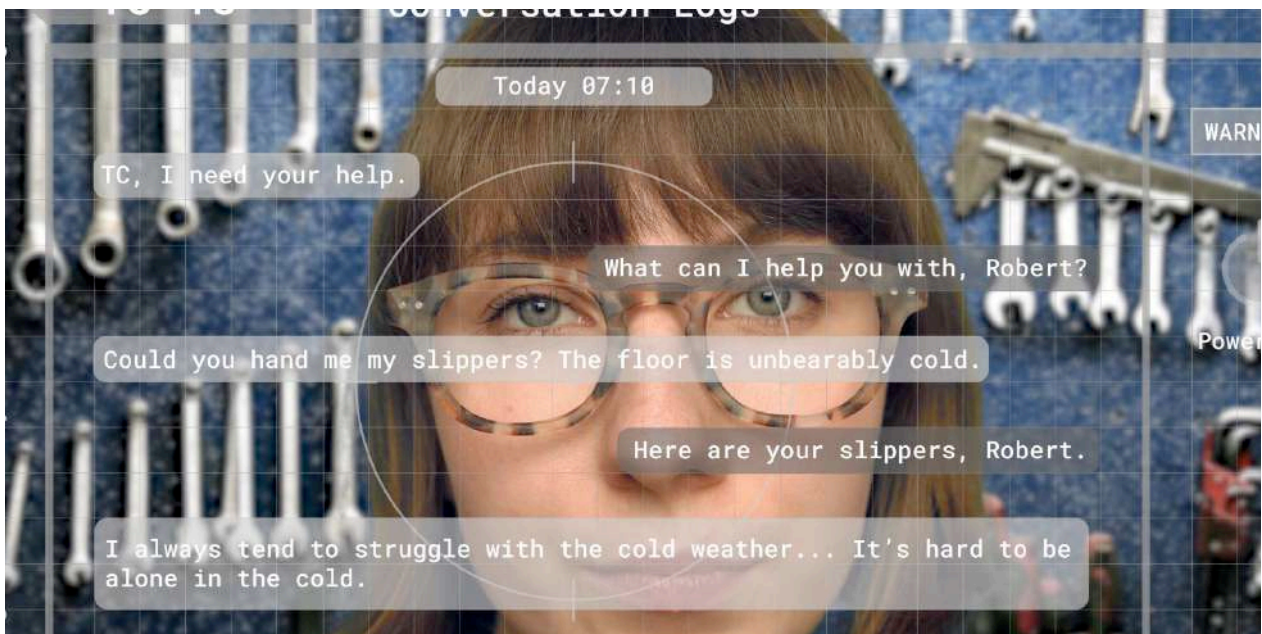
LINA DOVYDÉNAITÉ

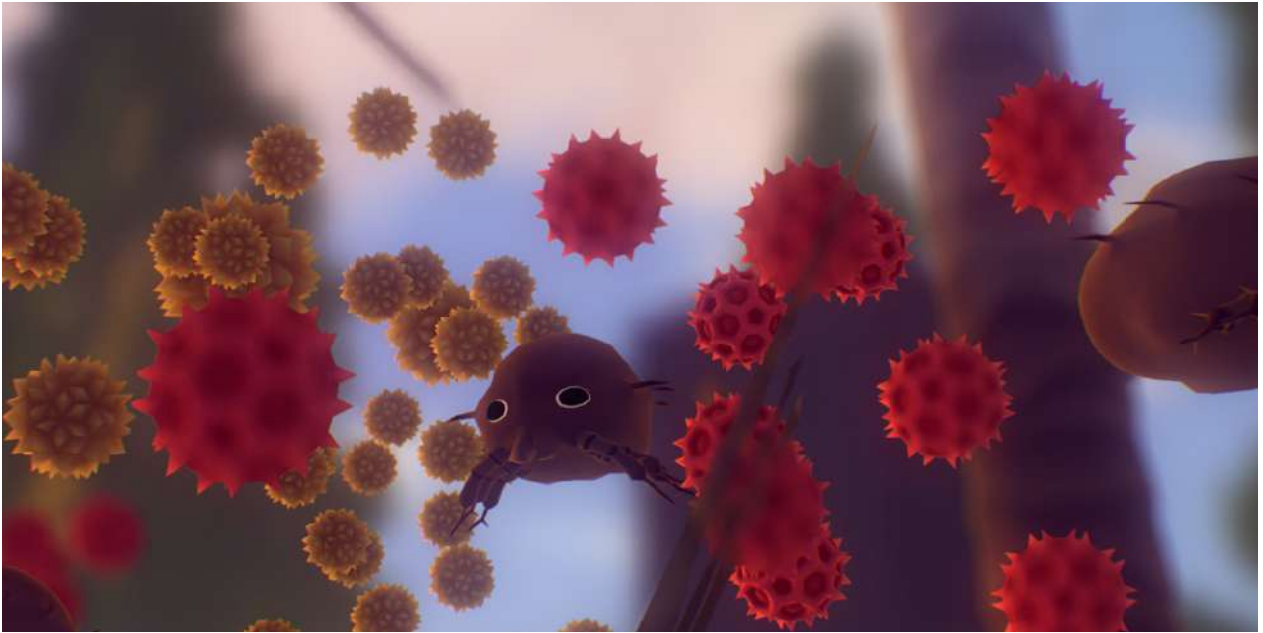
Democratopia. A speculative future scenario of Data-Driven AI-Supported Direct Democracy, 2020

Film (Lituanie)

Ce film de Lina Dovydenaitė présente un scénario spéculatif de démocratie directe où l’intelligence artificielle est mise au service de la communauté. Le film nous invite à réfléchir aux possibilités et aux limites de la démocratie fondée sur les données.

Programmation Ecran - Séance spéciale *ISEA2023* - 15.05 et 18.05





DAVID O'REILLY

Everything, 2017

Jeu vidéo (États-Unis)

Everything est un jeu de simulation dans lequel le joueur explore un univers généré de manière procédurale. Il est projeté dans un animal choisi aléatoirement et qu'il peut déplacer. Il peut ensuite se projeter dans toute sorte d'autres objets de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Le jeu met en exergue nos relations et système d'interdépendance. Toutes les choses sont conscientes d'elles-mêmes, des autres et de leur environnement.

Programme Portail

Mélanie Courtinat

All Unsaved progress will be lost, 2022

Réalité virtuelle (France)

All Unsaved Progress Will Be Lost est une déambulation mélancolique au sein d'une ville fantôme faite de béton et de brouillard, basée sur le témoignage d'une femme ayant refusé d'évacuer son village natal suite à une catastrophe nucléaire. La menace non-nommée est sourde, inexplicablement imminente, et laisse le spectateur y projeter ses propres peurs quant à une possible catastrophe future.

Programme Portail

BIANCA KENNEDY AND THE SWAN COLLECTIVE

Animalia Sum, 2019

Réalité virtuelle (Allemagne)

Animalia Sum est un court métrage d'animation RV qui spécule sur un avenir dans lequel les insectes deviennent la principale source de nourriture de l'humanité. Au fond, *Animalia Sum* adopte un ton unique pour aborder le sujet sensible mais pressant de l'avenir de l'alimentation humaine, après que les catastrophes naturelles et la rareté des ressources aient compromis les options qui nous semblent normales.

Programme Portail

Informations complémentaires

JOURS ET HORAIRES D'OUVERTURE

Le Cube Garges est ouvert du **mardi** au **samedi** :

- Mardi, jeudi, vendredi : 14h-19h
- Mercredi et samedi : 11h-19h

La fabrique ferme à 22h tous les soirs, du mardi au samedi.

L'exposition *L'Étrange labo microcosmique des Oumpalous* est ouverte au public du jeudi **27.04.23** au jeudi **18.05.23**

Le vernissage aura lieu le **27.04.23** de **14h à 21h**.

TARIFS

- L'accès à l'exposition *L'étrange labo microscomique des Oumpalous* est **gratuit**.
 - L'accès à l'exposition *Le miroir d'un moment* est **gratuit**.
 - L'accès aux ateliers numériques et créatifs liées à l'exposition est **gratuit**.
 - L'accès aux séances de cinéma est conditionnée à l'achat d'un ticket.
 - Tarif plein : **6,50 €**
 - Tarif réduit : **4,50 €**
 - Tarif enfant (- de 12 ans, accompagné.e d'un.e adulte) : **3,50 €**
 - Tarif séances spéciales (conférences, ciné-concerts...) : **3,50 €**
 - Tarif scolaires et centres, actions culturelles (éducation à l'image, ateliers, services à la population de la ville, associations conventionnées...) : **3,00 €**
-

ACCESSIBILITÉ

Le Cube Garges est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Sur nos supports de communication, cherchez nos pictogrammes accessibilité qui indiquent les spectacles et activités adaptés à certains types de handicap.



Handicap
invisible



Handicap
visuel



Handicap
psychique



Handicap
auditif



Handicap
mental

Si vous avez des besoins spécifiques, vous pouvez nous contacter afin de préparer au mieux votre visite.

VENIR AU CUBE GARGES

Adresse : Avenue du Général de Gaulle, Garges-lès-Gonesse (95140)

Venir en bus

- **Bus 133** arrêt Le Cube Garges
- **Bus 250** arrêt Croix Buard ou Verdun
- **Bus 270** arrêt Mairie
- **Bus 11** arrêt Verdun

Venir en RER

RER D, arrêt Garges – Sarcelles

Sur le parvis de la gare de Garges-Sarcelles, derrière les rails du tramway sur votre droite, vous trouverez la ligne de Bus 133, direction Le Bourget RER. Elle vous déposera à l'arrêt Le Cube Garges, et vous y êtes !

RER B, arrêt Le Bourget

Nous rejoindre à partir de la gare Le Bourget : En sortant de la gare Le Bourget, tournez à gauche vers la gare routière et prenez le bus 133 (dernier abribus). Descendez à l'arrêt Le Cube Garges, en face du lieu.

Venir en voiture ou à vélo

Un parking souterrain gratuit (voiture & moto) est accessible aux horaires d'ouverture du Cube Garges. Des places sont réservées aux personnes en situation de handicap. Des racks à vélos sont également disponibles.

CONTACT

Pour les questions générales, veuillez contacter le Cube Garges au **01 34 53 31 06**
Pour les questions liés à la programmation artistique, veuillez contacter l'équipe curatoriale du Cube Garges :

- **Clément Thibault** : Directeur des arts visuels et numériques du Cube Garges et coordinateur artistique d'ISEA2023
clement.thibault@lecubegarges.fr
- **Axel Fried** : Chargé de programmation artistique et de l'écoresponsabilité curatoriale
axel.fried@lecubegarges.fr
- **Anastasiia Baryshnikova** : Chargée de programmation artistique et de l'inclusion des publics
anastasiia.baryshnikova@lecubegarges.fr
- **Mickaël Robert-Gonçalves** : Responsable de l'écran
mickael.robertgoncalves@lecubegarges.fr

Merci !