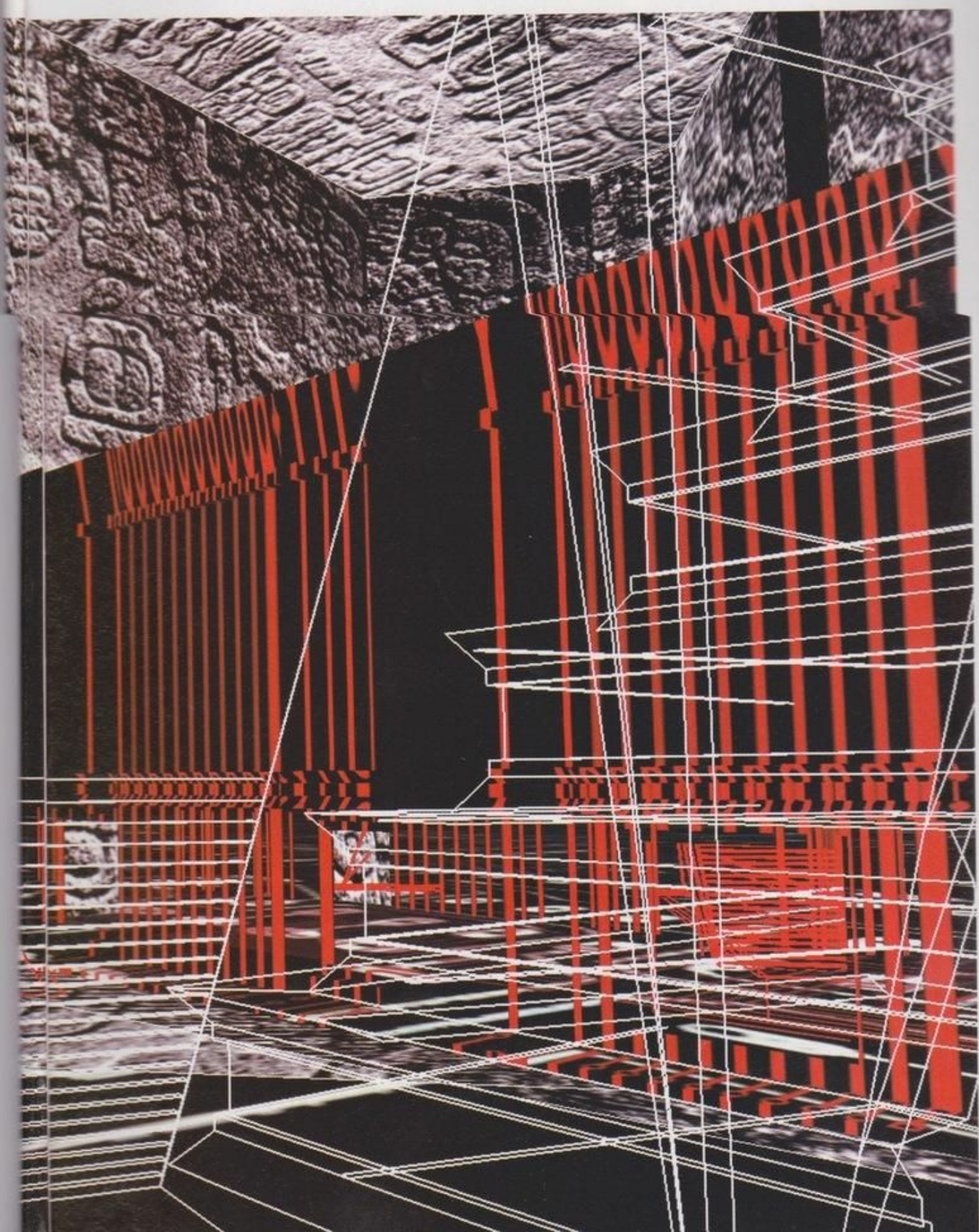


Dans un espace de 400 m², deux écrans de projection de 12 m de long et de 5 m de haut avaient été intégrés. Au centre de l'installation, trois bornes interactives permettaient aux spectateurs de générer des textes et de modifier la structure musicale.



du terme, présupposait des routes, des circuits et des stratifications, un réseau avec son centre, ici ce sont les réseaux qui créent un univers urbain de méga-machines sans aucune limite. Tels des immenses montages et collages architecturaux, mélangeant usines, centres commerciaux et quartiers d'habitation, ce qui impose en permanence de « refaire de la ville ».

> La ville se transforme aussi selon une croissance globale et complexe. Soit en formant des cercles, soit prolifèrant en bandes de manière linéaire, tels des « labyrinthes de données », reproduisant des schémas mentaux en mal de repères. Si bien que devenir de la ville est désormais auto-producteur d'un chaos de dynamismes et de flux non programmables. Il s'ensuit des images fortes. Une vie grouillante, en permanence sous tension, électrisant les mentalités et les activités. C'est un espace réticulé semblable aux circuits imprimés d'une plaquette électronique où les électrons s'agitent dans tous les sens.

> Le maître mot de cette représentation du fait urbain est mobilité : mobilité physique incessante et rapide, mobilité des techniques, des idées et des valeurs. Il faut désormais penser en termes de circulation, de déplacements pour exprimer notre monde actuel et celui en devenir. Métapolis est la ville numérique qui dépasse et englobe les métropolis de l'ère industrielle que nous avons connues jusqu'à présent. La métapolis propose une nouvelle espèce d'agglomération urbaine faite d'espace et de relations multiples, hétérogènes et discontinues. Si la notion de métropolis était à associer à une production mécanique d'