MALUGGED White the second of the second of

A l'heure où la réalité est vécue à travers l'ampleur de la technologie virtuelle, l'homme est emprisonné dans un système global et ne peut y échapper. La technologie contrôle tout : ses désirs, ses relations, son travail, ses actes, ses choix. Pensant être tramé dans la diversité et la mixité sociale, l'effervescence exponentielle de ces technologies de l'information sont, au contraire, vecteurs « d'entre soi » et de replis identitaires. La société individualiste est à son zénith, l'homme n'entre plus directement en relation avec les autres. Tout se produit par l'intermédiaire de la machine. L'augmentation considérable de l'étalement urbain rend l'échappatoire à la ville difficile. La vie en ville est elle-même devenue virtuelle, l'individu y est constamment solicité et son quotidien devient insoutenable. Pour ressentir la notion de bonheur, de loisir et de liberté, l'individu dois fuir cette vie virtuelle dans laquelle il est profondément ancré.

Le dispositif génère des espaces qui neutralisent la technologie. Par une technologie avancée, il est possible de créer une barrière imperceptible neutralisant toute technologie, quelle qu'elle soit. Aucune onde virtuelle le traverse, aucun dispositif technologique et moderne ne s'y trouve. Dans cette zone, l'homme s'approprie l'espace pour y développer sa propre identité. Le projet a un signal architectural inexistant, les espaces sont localisables mais non reconnaissables dans la ville de Montréal. L'individu peut s'y trouver de façon volontaire ou non. Ces espaces sont une grande source d'évasion du monde quotidien et favorisent l'interaction non-virtuelle entre des individus. Alors qu'en 2013 les hommes fréquentaient des parcs, en 2063 ils investissent ces espaces virtuellement stériles.

La surmodernité engendre la création inévitable de «non-lieux» (Marc Augé).





