

## MARSEILLE<sup>3</sup> (cube)

### RÉSUMÉ

Le film est construit sur deux lignes visuelles et narratives enchevêtrées.

La première se déroule de nuit, dans les quartiers nord de la ville, aux alentours du cap Janet et des *data centers* de Digital Realty. On y croise les habitants du quartier de la Calade, qui font face à une coupure d'électricité. Certains visiteurs mystérieux, équipés de casques électriques, visitent le quartier, guidé par un promoteur vantant les mérites du port pour y implanter de nouveaux centres de données.

La deuxième est construite sur les archives visuelles (notamment photographiques) des transformations du port de Marseille. Une voix-off commentant ces archives y décrit l'apparition d'une forme de vie venue d'ailleurs, les Cubes, qui détruisent certaines parties de la ville ancienne pour s'implanter, sous différentes formes, près du port.

De l'aller-retour entre ces deux lignes naît une perception « augmentée » du lieu, dialectisée sans pour autant être lourdement expliquée.