

## Cités, Citoyennetés, Citoyens

*La forme d'une ville  
change plus vite hélas ! que le coeur d'un mortel*  
BAUDELAIRE, Charles (1821-1867), *Le Cygne*. [Les fleurs du mal], 1861

Exister, c'est avant tout habiter le monde et le façonner à son image. En passant de l'état nomade du chasseur-cueilleur à la sédentarité, l'Homme n'a cessé de se rassembler, d'échanger, de partager, de s'organiser en mettant en place des sociétés humaines de plus en plus complexes. De ce besoin d'interaction des gens sont d'abord nés les villages, puis les bourgs et ensuite les villes et les cités qui jalonnent l'histoire de l'Antiquité jusqu'à nos jours. Plus qu'un simple lieu physique, bien plus qu'un assemblage de pierres ou un désert de bitume, la Cité est à la fois un corps moral et collectif, une personne publique et vivante formée par l'union de tous ses citoyens.

Au cours du dernier siècle, l'accélération sans précédent des développements techniques et technologiques ainsi que la démographie galopante ont changé le paysage mondial à jamais. Avec l'essor de l'industrie, les campagnes se sont vidées tandis que s'opérait un gigantesque développement des centres urbains. Aujourd'hui, la ville telle que nous l'avons connue se meurt de l'intérieur et est appelée à disparaître au profit des Métropoles et des Mégalo-poles qui s'étalent sans cesse sans pouvoir vraiment intégrer les migrants. Cette machine urbaine devenue incontrôlable et chaotique fait face à des problèmes politiques, structurels et sociaux sans précédent à l'échelle planétaire. L'espèce humaine en est arrivée à une structure si monstrueuse qu'elle ne semble être plus qu'une seule et unique créature, un monstre à plusieurs têtes à l'image du Léviathan. L'artiste contemporain, dans son rôle de témoin, met en question la place de l'être humain au centre de cette mutation perpétuelle et participe du même coup au débat idéologique en offrant sa vision du monde et en proposant d'autres perspectives. Face aux nouvelles réalités auxquelles l'humanité est confrontée, il se penche sur le statut du citoyen dans cette multitude de collectivités humaines de plus en plus homogènes et contrôlées, en explorant les relations qu'il entretient avec son environnement et son univers social. À la lumière de ses observations, l'artiste témoigne de la condition du citoyen postmoderne qui n'a d'autre choix que de s'adapter, se transformer et d'évoluer au même rythme démesuré que sa cité, tout en cherchant désespérément de nouveaux repères.

Poursuivant une exploration entreprise il y a de cela quelques années sur la rencontre entre l'image vidéographique, l'objet et l'écran, Jean-François Côté scrute, avec l'installation vidéo *Cités*, diverses manières d'habiter la ville, de la parcourir, de s'y inscrire. Face au rythme effréné que nous impose la cité contemporaine, l'artiste oppose l'idée du marcheur solitaire qui arpente la ville et qui laisse errer son regard en accumulant les images qui s'offrent à lui dans le temps et dans l'espace : le temps du marcheur devient celui de l'imagination. À l'image de la figure du flâneur popularisée par Baudelaire dans la littérature du XIXe siècle, Jean-François Côté propose une fiction où les réalités physiques et virtuelles se côtoient pour créer un lieu qui inclut le spectateur dans l'image en l'amenant à déambuler dans l'oeuvre pour la saisir dans son entièreté. L'artiste intervient d'abord sur l'espace d'exposition en le divisant en son centre par un mur-écran qui accueille, sur chacune de ses faces, deux projections vidéo simultanées. D'un côté, la silhouette anonyme d'un marcheur

qui déambule dans une ville fictive composée d'ombres projetées sur l'écran de tubes d'acier et de béton d'échelles différentes déposés verticalement au sol. En utilisant ces matériaux pour ériger sa ville-maquette, Jean-François Côté nous rappelle que l'acier et le béton ont révolutionné l'architecture moderne en permettant la construction de structures verticales défiant les lois de la gravité et marquant l'avènement de la cité contemporaine et de ses forêts de gratte-ciel.

Jouant sur l'idée du contraste et du paradoxe, il nous propose, sur la surface inverse de l'écran, un arbre solitaire qui se dresse dans un paysage incertain granuleux et mouvant. Filmé en plan fixe pendant la nuit, cet arbre qui rappelle métaphoriquement le flâneur ne semble être que l'ombre de lui-même; une image qui ne se fixe jamais tout à fait. L'artiste accentue cette impression en jouant avec divers niveaux de luminosité dans l'image en deux dimensions, lui donnant ainsi mouvement et profondeur.

Disposant ses projecteurs vidéo à même le sol, il permet au spectateur qui circule à travers l'oeuvre de l'intégrer physiquement en projetant l'ombre de sa propre silhouette en mouvement sur l'écran, rejoignant ainsi le marcheur anonyme et devenant à son tour flâneur de cette cité invisible dont les ombres sont la seule temporalité.

Geneviève Pelletier