

# (É)mergences

Chers collègues,

S'il nous faut faire l'effort de nous ouvrir sur l'autre et l'ailleurs, n'oublions pas que cet autre et cet ailleurs peuvent être tout proches, dans ces pratiques culturelles et ces manières de penser exotiques qui peuplent l'esprit des adolescents dont nous avons la charge par le fait même de notre activité pédagogique et contre lesquelles nous nous raidissons à l'ordinaire comme pour nous prémunir d'une étrangeté menaçante et méprisable : Comment peut-on être persan ? Comment peut-on passer ses journées et ses nuits à lire des mangas, à visionner des clips et des animations japonaises ou à s'acharner à des jeux vidéos dont tout laisse à penser qu'ils ruinent l'âme tout autant que l'esprit ? Règne sans résistance ni révolte des puissances de l'aliénation qui endorment les générations que nous voyons passer sans rien y pouvoir faire ! Il vaudrait pourtant la peine de pénétrer un peu ces mondes exotiques afin d'évaluer sur pièces s'il n'y a là que sous-culture ou peut-être une autre culture au contact de laquelle la nôtre ne pourrait pas rester indemne.

**(E)MERGENCES** peut donner quelques clefs pour cela.

Je vous invite d'abord à titre personnel à venir explorer cette manifestation qui se tiendra au LUX dans une fenêtre étroite, du **18 au 23 janvier** prochains et qui sera centrée sur le potentiel créatif des jeux vidéos.

Il ne s'agit pas de complaisance à l'égard d'un phénomène sociologique, - et sans doute économique-, massif, mais de poser au moins deux questions :

- 1/ Dans quelle mesure ces jeux peuvent-ils être considérés comme art ?,
- 2/ Dans quelle mesure enrichissent-ils, contaminent-ils ou entachent-ils, selon les évaluations, les autres arts ?

1/ Une exposition, **ARCADE ! JEU VIDEO OU POP ART ?**, dont le commissariat a été confié à **Nicolas Rosette** et qui se prolongera jusqu'au 5 mars, devrait fournir quelques éléments pour répondre à la première question.

Depuis les années 50, nous savons que les objets de séduction du monde profane peuvent séduire aussi à titre d'art et qu'une bannière étoilée ou un bâton de rouge à lèvres géant ont leur place dans les musées. Soixante ans après ces premières intuitions, c'est Jeff Koons qui occupe les galeries du Palais de Versailles, et les graffitis de Jean-Michel Basquiat qui reçoivent leur sacre du Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Ca donne bien entendu à penser sur l'essence de l'art, mais ça invite aussi à rester très attentif aux évolutions en cours : la culture qui se forge dans le monde d'en-bas accède avec aisance à celui d'en-haut qui se délecte de la digérer, et il y a un potentiel esthétique propre aux jeux vidéos qui mérite d'être exploré pour ne pas être surpris de les voir intronisés, plus vite qu'on ne le croit, par le monde de l'art.

2/ La programmation d'une dizaine de films et une **leçon de cinéma** animée par **Alexis Blanchet** le jeudi 20 janvier devrait permettre à beaucoup de découvrir ce que l'art cinématographique est susceptible de devenir lorsqu'il est fécondé par les univers parallèles et virtuels issus des jeux vidéos, et EFFET PAPILLON, une chorégraphie pour trois danseurs de **Mylène Benoit** le même soir du 20, de se rendre compte, sans doute avec bonheur, de ce qu'il en est pour la danse.

Je vous invite à titre personnel à venir, parce que vous êtes, comme je le suis, enseignants et que quelque soit notre champ disciplinaire, nous ne pouvons faire l'impasse ni sur les pratiques de divertissement, ni sur les évolutions de l'art qui affectent de plus en plus massivement les esprits que nous avons à former. Et aussi parce que nous avons du même coup à réfléchir à la frontière incertaine qui sépare encore art et divertissement.

Mais je vous invite aussi bien sûr, à venir avec vos classes. Prenez le temps d'examiner la programmation, le synopsis des films et des manifestations que je joins.

Avec mes meilleurs vœux pour l'année qui s'annonce, Hubert CHARBIT, Professeur relais.