

## **Mort lente et déclin de l'École des Beaux-Arts d'Alger**

Le 20 décembre dernier, Malika Bendouda, la ministre du "Chouchou patrimoine" et du "Couscous roulé en famille", déclarait à l'occasion de l'ouverture annuelle des établissements artistiques que leur cursus devait dorénavant répondre aux exigences économiques de l'heure, soit correspondre aux objectifs de la culture entrepreneuriale.

Cette perspective lucrative et managériale explique-t-elle la soudaine entrée (d'abord en tant que module complémentaire) de la bande dessinée à l'École nationale supérieure des Beaux-Arts d'Alger ? Laisse-t-elle par ailleurs déjà entendre les retombées sonnantes et trébuchantes du potentiel marché d'un "monde des bulles" appréhendé comme suffisamment attractif pour devenir dès l'automne 2021 une spécialité pleine et entière de ladite institution ?

Il ne fait désormais plus aucun doute que ce choix annonce la fin de l'École des Beaux-Arts d'Alger en tant que creuset du choc visuel désacralisant, disparition programmée au profit de celle des Arts Décoratifs plus en phase avec l'approche antisubversive de gouvernants attachés au paradigme de renouveau dans l'authenticité patrimoniale et ses tropismes idéologiques dérivés (retour aux sources, ancrages archétypaux, etc...).

Au même titre que le design, la bande dessinée mérite un cycle complet de formations mais pas aux dépens de celui des peintres, graveurs, graphes, sculpteurs, performeurs ou vidéastes auxquels revient le légitime et historique droit de demeurer au sein du bâtiment du parc Zyriab (ex-Gatlif). D'autres lieux sont par conséquent à dénicher afin d'améliorer les conditions techniques des prétendants designers et illustrateurs. Si chez eux l'acquisition des bases du dessin (croquis, modèle vivant, morphologie) reste fondamentale, l'insertion dans le paysage éditorial oblige par contre les auteurs de BD à maîtriser le storytelling appliqué à la narration numérique, à créer des univers graphiques connectés aux jeux vidéo ou au web.

Censés travailler en collaboration avec des producteurs, éditeurs, médias, agences de communication ou entreprises cinématographiques, ils ont à connaître impérativement les outils informatiques les plus sophistiqués, ce qui implique l'achat de matériels très onéreux mais aussi des espaces adéquats que ne peut offrir l'actuelle École supérieure des Beaux-Arts d'Alger. L'arrivée en son sein de la BD indique non pas l'élargissement du concept art mais bien sa contraction. Lui trouver un endroit plus approprié relève donc du bon sens et permettrait à ses impétrants de mieux explorer leur imaginaire, styliser images et dialogues, communiquer les singularités d'un domaine plastique dont les trames fixes ou séquentielles ont fait connaître mondialement des personnages parfois réincarnés en héros de long métrages. Les mises en scène (rough et story-board), scénarios et découpages formels sont autant d'étapes d'écriture caractéristiques d'un mode de communication et de représentation aux multiples destinations. Faut-il encore savoir choisir le bon champ d'application plutôt que de prendre le risque de se perdre encore une fois en conjectures.

Les futurs coloristes, rough-mens, story-boarders, character-designer, graphistes, réalisateurs de jeu de plateau, porteurs, faiseurs ou conteurs d'histoires ont à réinventer des récits adaptés aux supports (maquettes, affiches, jaquettes, manuels, livres, albums, collections) et thématiques, à composer (sur commande ou pas) et documenter des encrages sans se préoccuper des attrayants gains pécuniaires ou du probable intérêt public des projets.

**Saâdi-Leray Farid, sociologue de l'art et de la culture. Le 26 décembre 2020**