

Pascal Ruffenach
Directeur de Bayard
Jeunesse.

Serge arrive à Bayard Jeunesse en 1987. Bayard Jeunesse est né une vingtaine d'années auparavant avec la création de *Pomme d'Api* et a développé toute une réflexion et une pratique autour de l'image et des relations qu'entretiennent les mots et les images. Elles ne sont pas seulement belles, développant le goût du regard chez les enfants, elles ne font pas qu'illustrer, elles jouent également un rôle essentiel dans la compréhension et la réception des magazines et de leurs contenus.

Serge est déjà illustrateur pour Bayard avant d'y entrer et il continue quand il y travaille mais il découvre le monde de la direction artistique appliqué à la petite enfance et à l'enfance. À l'époque, les relations de travail purement digitales n'existent pas et Bayard, comme toute la presse, reçoit presque tous les jours des illustrateurs qui viennent montrer leur travail ou rendre des illustrations. Des petits groupes se forment de temps en temps pour admirer les travaux de ce monde de l'illustration qui vit, presque toujours, en marge du monde de l'art en général et de la peinture en particulier. Un monde un peu à part, une culture propre, le goût de la figuration, le goût des relations entre illustrateurs mais aussi le travail avec les maisons d'édition. C'est à Bayard que Serge rencontre Martin Berthommier, Claude Delafosse, Patrick Couratin et tant d'autres qui fabriquent, jour après jour, les pages de Bayard Jeunesse. Rien qu'au visuel, on peut souvent reconnaître la marque d'un éditeur. Je ne sais si c'est le cas pour Bayard Jeunesse tant les magazines sont autonomes dans leur expression visuelle, mais il y a certainement une marque Bayard Jeunesse dans la manière de mettre l'enfant au cœur des magazines. Ensuite seulement, le choix de la maquette et du type d'illustration sont profondément liés à ce que nous appelons parfois l'ADN d'un magazine.

Astrapi est regardé comme le centre d'un monde en perpétuelle ébullition créative, collant à l'énergie des 7/11 ans. Un monde qui tient les deux bouts opposés de la petite enfance et de la pré-adolescence. Un monde décrit comme plutôt heureux, à l'abri des inquiétudes commençantes et déjà loin des premiers apprentissages, un monde où la trilogie copains, école, famille tourne à fond, un monde où la différence des sexes se vit dans une altérité tranquille, un monde d'énergie pure. Et un monde de questions incessantes.

Astrapi est un laboratoire en même temps qu'un bimensuel adoré de ses lecteurs, un lieu où il vaut mieux avoir un âge intérieur proche de 8 ans si l'on veut trouver à s'épanouir. Serge s'est agrégé au duo formé par Martin Berthommier et Claude Delafosse, conjuguant les qualités de chacun, le goût du grand public et celui de l'inventivité permanente.

Serge pense en images. Son talent est de décortiquer un sujet pour en produire un véritable film d'animation sur papier. Je pense à des sujets sur la Préhistoire, sur Versailles, sur le progrès, sur tous les savoirs qui passionnent les enfants. Serge décompose et recompose les connaissances jusqu'à les rendre lisibles par le plus rétif des lecteurs. Je vois des « briefs » faits par les rédacteurs. Serge ne lit pas toujours les textes mais il écoute, il pousse l'autre au bout de sa logique pour essayer de trouver la bonne connexion, le bon enchaînement. L'image doit presque toujours raconter par elle-même.

Serge aime pousser loin les idées, le plus loin possible. Jusqu'au moment où les mots sont à peine nécessaires.



PASCAL RUFFENACH

Ainsi, les sujets les plus difficiles en apparence deviennent limpides pour le lecteur. Car celui-ci est placé au cœur du processus de traduction. Il en est le pivot d'après lequel tout s'évalue. Que diront une enfant, un enfant, comment entreront-ils dans ce monde de signes? Serge simplifie, son trait est un trait d'enfant, il attrape l'étonnement, cette vertu naturelle de l'enfance, pour s'en servir comme d'un moteur pour revenir à l'évidence des choses. Les grands directeurs artistiques font ainsi. Ils prennent un parti pris et s'y tiennent, coûte que coûte.

Quand Serge ne comprend pas ce que l'on veut dire, cela se sent tout de suite. Il voit avec les yeux avant de voir avec l'oreille. Son sens premier est visuel.

À la fin des années 1990, *Astrapi* se lance dans la grande aventure du « petit livre pour apprendre à dire non ». Devant la multiplication des affaires d'abus sexuels, il est important de réfléchir à la bonne manière d'aider les enfants. Ne pas créer un sentiment de suspicion, leur apprendre à détecter en eux, à dire des mots sur ce qu'ils peuvent ressentir réellement. Cela commence avec les choses simples, savoir si l'on a chaud ou froid, commencer l'apprentissage de soi-même. Établir les principes d'une vie libre.

Le *Petit livre pour apprendre à dire non*, les livrets qui ont suivis dans *Astrapi*, posent l'enfance comme un territoire où l'expression artistique de Serge est d'une incroyable efficacité. Frôlant le dessin de presse mais en gardant toute la tendresse nécessaire au contact avec les enfants. C'est aussi une manière, pour Bayard Jeunesse, de continuer à chercher des formes nouvelles d'expression.

Serge a un esprit d'enfance quasi immédiat. Il ne traduit pas, il vit dans ce monde. Penser avec sa main oblige à chercher les raccourcis. La presse, même la presse à Bayard Jeunesse, vit à un rythme totalement différent du livre. Les numéros suivent la vie de l'enfant.

Entre son travail de dessinateur et de directeur artistique il y a un lien fort. Même recherche de simplicité et d'évidence. Même volonté de communiquer directement par la forme, y compris celle de l'objet. À Bayard Jeunesse, ce lien avec l'univers technique des formes est important. Trouver d'autres modes de lecture, proposer des maquettes, des pages à découper, demande à la fois de l'imagination et une grande rigueur. On dit parfois que certains secrétaires de rédaction savent écrire vite. Ils ont appris à couper, enlever, modifier les phrases des autres pour les rendre plus claires. La direction artistique, la contrainte de la forme ont peut-être permis à Serge d'aller plus vite pour réaliser ensuite ses dessins.

Travailler au sein d'une équipe, comme celle d'*Astrapi*, demande le talent de faire vivre ensemble plusieurs sensibilités artistiques. Serge poursuit ensuite ce travail dans le cadre d'une cellule visuelle qui s'occupe de développement et d'aide à l'ensemble des rédactions. Il aime la compagnie des graphistes. Il en fait venir un certain nombre à Bayard Jeunesse. Le critère numéro 1 est resté et reste toujours l'enfant, petit ou grand. C'est le pivot de notre presse et la garantie de son audience.

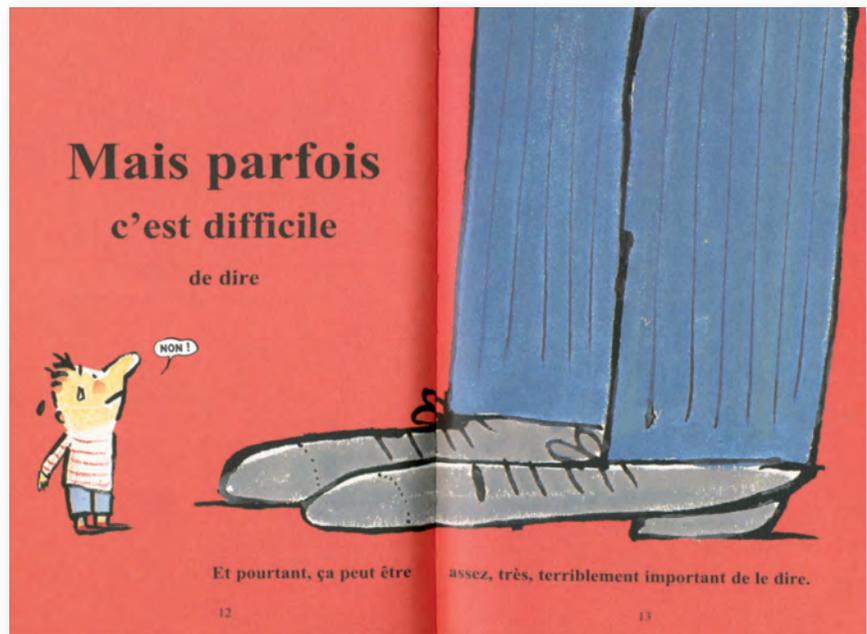
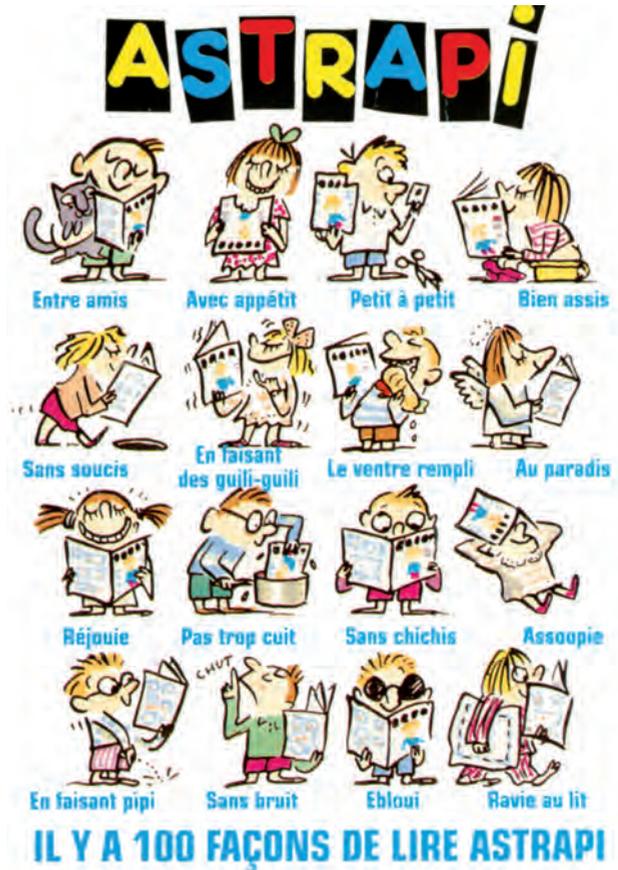
Des personnages sont nés de cette cohabitation entre les lecteurs et Serge. Les héros, comme on dit, sont de fantastiques médiateurs. Ce sont eux qui donnent envie aux enfants de revenir mois après mois. Avec SamSam, *Pomme*



↑
La première couverture
de Serge Bloch pour *Astrapi*.
N°198 du 15 janvier 1987.

→
L'une des cartes réservées aux
abonnées dans le n° Spécial
Vacances d'*Astrapi*, Hors Série,
Juillet-Août 1994
Bayard Presse Jeune, 1994.

↘
Dominique de Saint Mars /
Serge Bloch : *Le Petit livre pour
dire non à la maltraitance*,
Bayard Éditions/Astrapi, 1998.



d'Api a accompagné des centaines de milliers d'enfants. Ils ont eu peur, ont frémi aux mêmes cauchemars, ont rêvé de gagner toutes les batailles contre les Piratroce. Et SamSam est passé de l'autre côté de l'écran. En trois dimensions. D'un seul coup, l'espace semblait sidéral.

Serge aime pousser loin les idées, le plus loin possible. Jusqu'au moment où les mots sont à peine nécessaires.

En ce temps-là la terre était un jardin
comme les jardins de Babylone.



Un grand jardin arrosé par quatre grands fleuves.



Un jardin où poussaient des arbres appétissants avec des fruits délicieux.



Dans ce grand jardin vivaient Adam, l'homme,
et Eve, la femme.



Ils vivaient avec les loups et les agneaux.



Ils vivaient parmi les lions et les gazelles.



Ils vivaient avec les oiseaux et les toutes petites bêtes.



Depuis trois, quatre ans, nous rêvons, à Bayard Jeunesse, de pouvoir « traduire » l'Ancien Testament en animation. En échappant aux images traditionnelles et convenues. Et surtout en trouvant une manière de traverser l'épaisseur des siècles. Comment dire aujourd'hui le paradis et l'exil? Comment montrer l'arbre de la connaissance? Serge, profondément ancré dans le présent qui vient, nous pousse à trouver de nouvelles images. l'aventure continue toujours. ●



Quelques images du projet sur l'Ancien Testament en animation.
© Frédéric Boyer et Serge Bloch.
2014.

Pour se nourrir il suffisait de cueillir des herbes et des fleurs.



De ramasser les fruits qui tombaient des arbres.



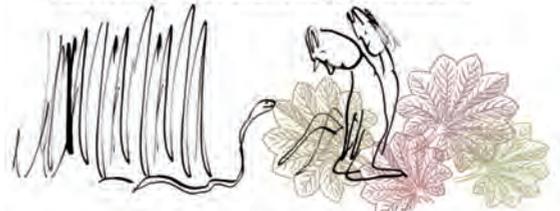
Le boyaux aux sources.



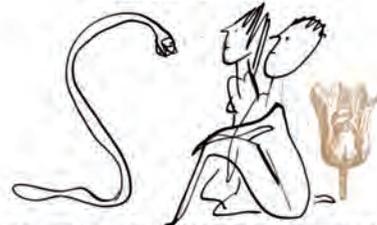
En ce temps-là on ne connaissait pas la mort



Un jour au pied de l'arbre surgit le serpent.
Il est fin, il est tout nu et s'amuse à leur poser des questions.



Vous voulez devenir quelqu'un d'autre ?
comme des dieux ? dit le serpent.
Vous voulez être des héros ?



Le serpent est l'animal de la ruse et de la sagesse à la fois.
Il pose la question, il blabla tentation



Si tu manges, tu deviendras quelqu'un d'autre, dit le serpent.
Tu ne mourras pas mais tu verras autre chose.
Tu verras tout autrement, le jardin, les habitants du jardin, le ciel...
« Le jour où vous en mangerez vos yeux s'ouvriront » dit le serpent.

