

**Supplément Science/technique/jeunesse
n°19, automne 1986**

Rédaction : Elisabeth Lortie

**Documentation scientifique pour les enfants/
la Joie par les livres**

5, rue Auguste Vacquerie, 75116 Paris, tél. : (1) 47.23.33.88.

**Supplément publié avec la collaboration
de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette**

Dans ce numéro le supplément Science s'amuse !
Au cours du travail de sélection du fonds pour la Médiathèque des enfants de la Villette nous nous sommes posé la question de la présence des jeux à la bibliothèque. Il ne s'agit pas de perdre de vue le rôle de la bibliothèque ni celui des ludothèques. Mais il nous a semblé que certains jeux avaient leur place dans une bibliothèque scientifique. Non pas sous l'angle panoplie du parfait petit chimiste ou du microscope-jouet, parmi lesquels la revue « Ludo » a d'ailleurs fait une sélection (1), mais plutôt le jeu dans ce qu'il implique comme apprentissage de la logique, de la stratégie, du raisonnement et de l'observation et aussi de l'art de compter. Cette sélection (encartée sous forme d'affiche dans ce numéro) constitue avec celle des livres de maths (Revue n° 103) un ensemble cohérent.

Conçue pour un usage en bibliothèque, cette liste tient compte d'un certain nombre de critères, excluant les jeux trop bruyants, ceux qui nécessitent des matériaux extérieurs (eau, peinture, colle) ou la présence systématique d'adultes. Certains jeux ont une utilisation individuelle mais la plupart du temps renouvelable (comme la maquette du dinosaure). Des critères d'ordre esthétique ont aussi été pris en compte, comme nous l'aurions fait dans n'importe quel choix de livres. Ils s'adressent à des enfants entre 3 et 15 ans. Peut-être trouverez-vous quelques suggestions pour votre propre bibliothèque, en tout cas amusez-vous bien !

Vous pourrez lire dans ce numéro :

— une interview de Bruno Munari, créateur de jeux et de livres qui nous semblent être les plus réussis tant par leur simplicité, leur richesse d'invention que par leurs multiples possibilités d'utilisation ;

**Ludo
et
Biblio
sont
dans
un
bateau...**

**un
supplément
Science/
technique/
jeunesse
et un
poster**



Arnold Lobel, Ecole des loisirs.

1. Ludo : Jeux et jouets d'initiation scientifique et technique en ludothèques, n° 4, mars 1986 (28 F).

- un exemple d'activité autour des jeux à la bibliothèque de Poitiers par Françoise Corcuff ;
- des livres et des adresses sur les jeux et les jouets qui pourront vous aider dans vos recherches.

Vous ne trouverez pas de sélection sur les jeux informatiques qui feront l'objet d'un traitement ultérieur. A la Médiathèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie, les consoles informatiques ne sont pas installées dans le secteur enfant mais dans la didacthèque.



***Simples
transparentes
et drôles :
les créations
de Bruno
Munari***

Bruno Munari est un artiste impossible à étiqueter : il a exploré tellement de domaines de création ! Auteur entre mille choses d'une trentaine de jeux et de livres pour enfants, il a exposé un peu partout dans le monde : à Tokyo en 1985, à la Biennale de Venise en 1986 et le Palais Royal de Milan prépare un hommage complet pour cet automne 86. En France l'Atelier des enfants du Centre Georges-Pompidou a présenté les productions Danese, parmi lesquelles figuraient un grand nombre des jeux de Bruno Munari (1). On ne sait pas s'il faut dire qu'il n'est plus tout à fait un gamin, ayant travaillé avec les Futuristes et ayant été un des piliers de l'explosion du design milanais, ou s'il est resté un gamin. Cette ficelle où sont accrochés une plume, un caillou, c'est un talisman indien ? Non, c'est un système de communication qu'il a essayé d'établir pour une petite fille aveugle.

Son atelier est plein d'objets « détournés », un peu comme Marcel Duchamp en moins

sérieux. Il a aussi dessiné des tissus, des rayonnages de livres et a joué avec l'informatique. En Italie, il est bien sûr très connu et respecté du milieu éducatif. En France la sortie des « Pré-livres » en 1981, petites merveilles d'intelligence et d'art, n'a pas provoqué le choc et l'enthousiasme mérités. Distribués jusqu'à présent confidentiellement, seuls quelques « fêlés » se repassent l'adresse.

Le travail de Bruno Munari n'est pas facile à décrire. On pourrait dire qu'il consiste à indiquer du doigt les choses importantes : une ficelle, du papier, un caillou (2)... En gros ce qu'il y a dans la poche des enfants, mais des objets qui deviennent par la force de son regard et de sa réflexion comme indispensables. Tout lui sert à établir une écriture : des trous, des couleurs, des formes, un effet de transparence, à créer les éléments d'un jeu. Mais les règles que donne Bruno Munari sont tellement simples que pour nous adultes — c'est presque un peu difficile !

***« Toc, toc,
chi è ? »
C'est
Bruno
Munari***

1. Exposition « A vos jeux », Paris, 1981.

2. A l'automne 1985 il a organisé avec les enfants de Milan une gigantesque exposition de cailloux au Musée d'Histoire naturelle.



Bruno Munari en 1983.

Annie Pissard et Elisabeth Lortic l'ont rencontré dans son atelier à Milan.

A.P. : Ce qui m'intéresse dans votre travail c'est le rapport à la science : le jeu, la science, l'apprentissage du regard sur les choses, comment elles sont faites, mais sans y adjoindre aucun discours.

B.M. : Non, je montre...

A.P. : Vous êtes bien le seul.

B.M. : Au lieu de faire des discours, je montre. Parce que les enfants imitent. Ils veulent toujours faire ce qu'un autre fait. C'est dans ce sens qu'il faut chercher en pédagogie. Si je fais quelque chose, que je montre comment on fait, je n'ai pas besoin de discours et l'enfant comprend.

A.P. : Quand avez-vous commencé ?

B.M. : J'ai fait des livres quand mon fils avait 4 ans. Maintenant il a succédé à Piaget à l'université de Genève. Mais quand j'étais

enfant il n'y avait pas de livres, sauf toujours les mêmes histoires, des contes avec beaucoup de texte. Je n'avais ni livre ni jouet : je m'en suis inventé.

A.P. : Les matériaux sont très importants.

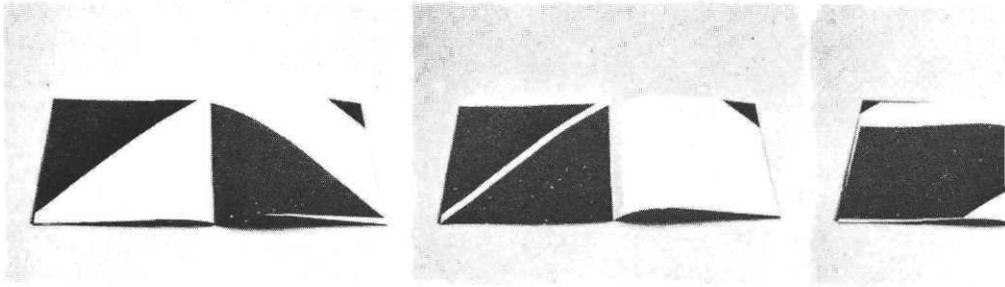
B.M. : Oui, bien sûr, les enfants ont un sens fort du toucher. J'ai fait des objets pour essayer de communiquer avec des enfants aveugles, de créer un langage.

A.P. : Vous avez inventé d'abord les jeux ou d'abord les livres ?

B.M. : D'abord les jeux.

A.P. : Comment est venue l'idée des livres ?

B.M. : Parce que je constatais alors qu'il n'y avait pas de livres de ce genre pour les enfants. Les éditeurs savent que ce sont les parents et non les enfants qui achètent les livres. Les parents achètent les livres qu'ils connaissaient étant enfants. Ils ne veulent pas faire l'effort de voir ce qui a changé, ce qui est mieux... Alors on continue à imprimer toujours les mêmes livres, c'est une question



Un libro illeggibile (« Un livre illisible »), 23,5×23,5 cm. Amsterdam, Steendrukkerij de Jong, 1955.

économique. Le fabricant veut retrouver l'argent qu'il a investi. Il ne veut pas de problème. Avec certains éditeurs plus sensibles on peut tenter des choses.

Un livre c'est aussi un objet qui parle — en tant qu'objet. La couverture, c'est comme une porte. On ouvre et on entre. Je peux même faire des trous dans cette porte comme je l'ai fait dans « Toc, toc. Chi è ? Apri la porta ». On ouvre, on entre et les surprises commencent. Les enfants aiment être surpris. J'ai commencé à faire des livres avec Mondadori. Après la guerre, il n'y avait pas beaucoup de papier ; ces livres ont tout de même plu. Ils ont été très copiés. Combien de livres avec des trous actuellement ! Mes livres ne racontent pas des histoires avec des personnages. L'enfant n'est pas spectateur regardant le héros de l'histoire, il est lui-même le sujet.

A.P. : Vous avez même fait un livre « illisible »...

B.M. : C'est l'aboutissement d'une recherche, mais c'est plutôt un objet d'art pour collectionneur. C'est la même idée — version enfant — que l'on trouve dans les « Pré-livres ». Ce sont des livres à toucher, à manipuler pour sentir le chaud, le froid, le doux des différentes matières.

A.P. : Où est la frontière entre un livre et un jeu ?

B.M. : Un livre peut être un jeu. Celui-ci joue avec la composition des couleurs et des

formes. La différence, c'est que dans le jeu il n'y a pas de reliure, les pages ne sont pas cousues ensemble. Dans les « Pré-livres » chaque livret a une reliure différente. Cela peut être une spirale, une couture, une corde. Ceci signale à l'enfant que n'importe quel objet ainsi construit, cousu de n'importe quelle manière, est un livre. A l'intérieur il y a une surprise : ce qu'avant il ignorait. C'est peut-être cela qui serait la culture... L'enfant alors mémorise la notion de livre à cause de la surprise. Quand il sera grand il ira voir à l'intérieur s'il trouve quelque chose qu'il ne sait pas... Je crois à la justesse de cette idée. La série des « Pré-livres » est comme une encyclopédie de ce qu'un enfant connaît du monde.

A.P. : C'est l'idée des matériaux qui a surgi en premier ?

B.M. : Les matériaux, j'ai toujours cela en tête, comme les éléments d'un langage : les mots, les sons, la sensation. Alors on peut comme les Futuristes mettre les choses en rapport, inventer des sensations. Pour moi l'idée de rugueux est liée au minéral, celle de la douceur à l'animal.

A.P. : Vous avez fait un film aussi...

B.M. : Oui, avec un scientifique spécialiste de la couleur, à l'université de Trieste. Sur la couleur endogène, celle qui est produite par l'œil. C'étaient des petits films de 3 minutes, ils ont été perdus. On pourrait les refaire !

« *Da cosa nasce cosa* »

« Il faudrait inventer des jeux pédagogiques pour les adultes, pour changer les idées reçues, faire une gymnastique mentale, libérer les énergies potentielles (quand elles existent, car certaines personnes tellement bloquées dans leur propre enfance sont complètement fossilisées et irrécupérables).

« Il faudrait entraîner et habituer les adultes à comprendre les enfants. Un vieux proverbe chinois dit que la seule constante en ce monde est le mouvement. Si on tente de l'arrêter, c'est lui qui vous arrête et vous fait vieillir mal.

« On pourrait dire que si les adultes doivent éduquer les enfants, ils ont à apprendre de ceux-ci la connaissance du monde. Je parle du vrai monde, pas de celui artificiel des affaires. »

Traduction A. Pissard,
in : « *Da cosa nasce cosa* »,
Editori Laterza, 1985.



Dans ce livre plus théorique sur le design, Bruno Munari ne perd pas son humour inégalable : pour dire les choses les plus sérieuses il se base sur une recette de cuisine. Méprisant le luxe, opposant la mode et le stylisme au design, on y trouve tout ce à quoi il faut être attentif lorsque l'on veut créer aussi bien des objets quotidiens (poêle à frire, chaise) qu'un espace d'habitation, d'exposition, un système d'éclairage. Un chapitre est consacré aux jeux et jouets, dont est extrait le paragraphe ci-dessus.

A.P. : Vous avez gardé la curiosité d'un enfant...

B.M. : Il ne faut pas contraindre les enfants à perdre leurs modes de compréhension naturels parce qu'alors ils perdent leur capacité d'être curieux. C'est toujours là l'énorme difficulté : transformer en jeu les choses les plus sérieuses. Il y a bien le musée « Please Touch » à Philadelphie... On peut essayer d'y arriver. Je crois avoir trouvé un certain degré de communication avec « *Da lontano era un'isola* » : les enfants ont répondu de façon immédiate. Ça se voit bien à la façon dont leurs yeux brillent !

A.P. : Vous avez été aussi directeur de collection.

B.M. : Oui, chez Einaudi. J'ai aussi illustré des livres en essayant d'entrer dans l'état d'esprit du texte, de le rendre intelligible comme pour Rodari. Une des collections, « *Tanti bambini* », dans laquelle est paru « *Rose nell'insalata* », a eu beaucoup de succès. C'étaient des livres très peu chers qui ont plu aux parents et aux enfants. Ils n'ont pas plu aux libraires : ça ne faisait pas assez livre.

A.P. : Comment choisissez-vous les textes ?

B.M. : J'en ai inventé beaucoup moi-même...

A.P. : Votre dernier livre c'est « *Tanta gente* », publié au Japon, à New York (co-édité par le Musée d'Art Moderne).

B.M. : Oui, ça ne suffit pas de donner aux enfants du papier blanc et de leur dire : « dessine ». J'ai donc proposé un commencement d'histoire le plus simple possible : une sortie à la campagne « *Que de monde !* »

Livres de Bruno Munari traduits en français

L'homme au camion, Ecole des loisirs, 1983, 65 F.

Marco, chauffeur de camion, porte un cadeau à son fils : de camion en auto, d'auto en moto... Les pages rétrécissent, les kilomètres aussi, la maison se rapproche et la porte s'ouvre...

Le marchand d'animaux, Ecole des loisirs, 1983, 65 F.

Flamand rouge, porc-épic, tatou, chauve-souris, mille-pattes : des découpages astucieux...

Jamais content, Ecole des loisirs, 1983, 65 F.

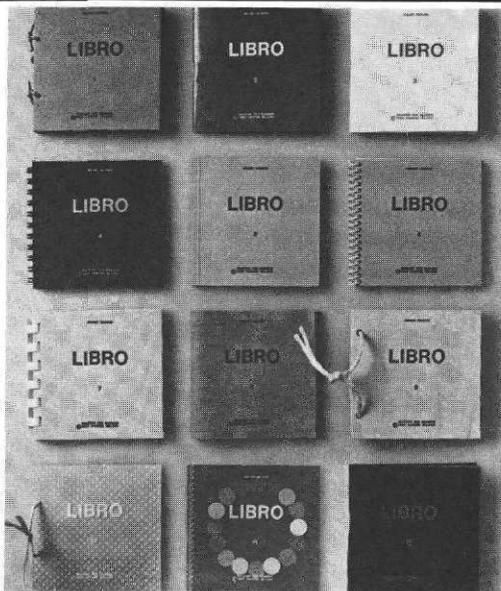
A quoi rêve l'éléphant ? Il rêve d'être un oiseau. A quoi rêve le petit oiseau ? Il rêve d'être un poisson. A quoi rêve le poisson ? etc.

Nella notte buia/Dans la nuit noire, Emme Ed. (épuisé).

Imprimé sur papier noir, des illustrations en bleu, des papiers transparents où des touffes d'herbes vertes onduleuses cachant des insectes, du papier d'emballage plein d'impuretés pour la terre et deux petits chats...

Les Pré-livres, Bruno Danese, 174, bd Voltaire, 75011 Paris, 935 F (les 12 sous-coffrets plastiques). Tél. 43.56.34.94.

Douze « Pré-livres » de différentes matières, réversibles. « On ne peut pas dire à un enfant : tu t'es trompé de sens, mets-le à l'endroit. Il faut faciliter au maximum le contact avec le livre. L'enfant doit mémoriser que le livre est une chose agréable pour tous les sens : vue, toucher, poids, texture, son, goût... ».



Tanta gente (à paraître prochainement en français), Bruno Danese, 400 F.

Un grand livre-jeu carré, à faire soi-même, seul ou en groupe. Quelques mots d'incitation très simples qui permettent de relancer l'histoire, des papiers de couleurs, teneur et texture différentes, des transparents, 2 grosses vis pour modifier ses compositions, mettre le jour à la place de la nuit...



Quelques titres pour une meilleure connaissance du travail de Munari

Le macchina di Munari, Einaudi.

Des machines imaginaires : drôles, foisonnant d'idées dans le texte et l'illustration. Un peu comme dans le *Catalogue des objets introuvables* de Carelman ou encore le principe des mots-valises, mis en dessin.

Nella nebbia di Milano, Einaudi.

« Les livres d'images de Munari reposent toujours sur l'idée largement mise en valeur par la composition de la page, le jeu des couleurs, les superpositions de pages transparentes ou découpées qui font apparaître des couleurs ou des objets » (Carla Poesio).

Da lontano era un'isola, Einaudi.

Un magnifique livre de photographies de galets. On peut voir le livre dans l'exposition de l'Ibby « Livres scientifiques du monde entier ». Lire aussi l'article de Claude-Anne Parmegiani « Un Persan à Bologne », Revue des livres pour enfants n°109.