

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE

Corso Integrato di Pedagogia dell'infanzia e Letteratura per l'infanzia Anno Accademico 2023/2024

Quinta lezione di Letteratura per l'infanzia – 4 aprile 2024

Elisabetta Madriz

IL FUTURO DELLA CONOSCENZA
MOVIEUNITS
CINEFORUM PER IL CENTENARIO UNITS



FUTURA

Portogruaro Campus
via Seminario 34, Portogruaro (VE)

11 APRILE 2024 | ORE 16.30

Ingresso libero

2.627 x 4.472

I lunedì pedagogici al centro IDEAR



Seminari e
workshop peer
to peer

Programma



*You're
Invited!*



Iscrizioni



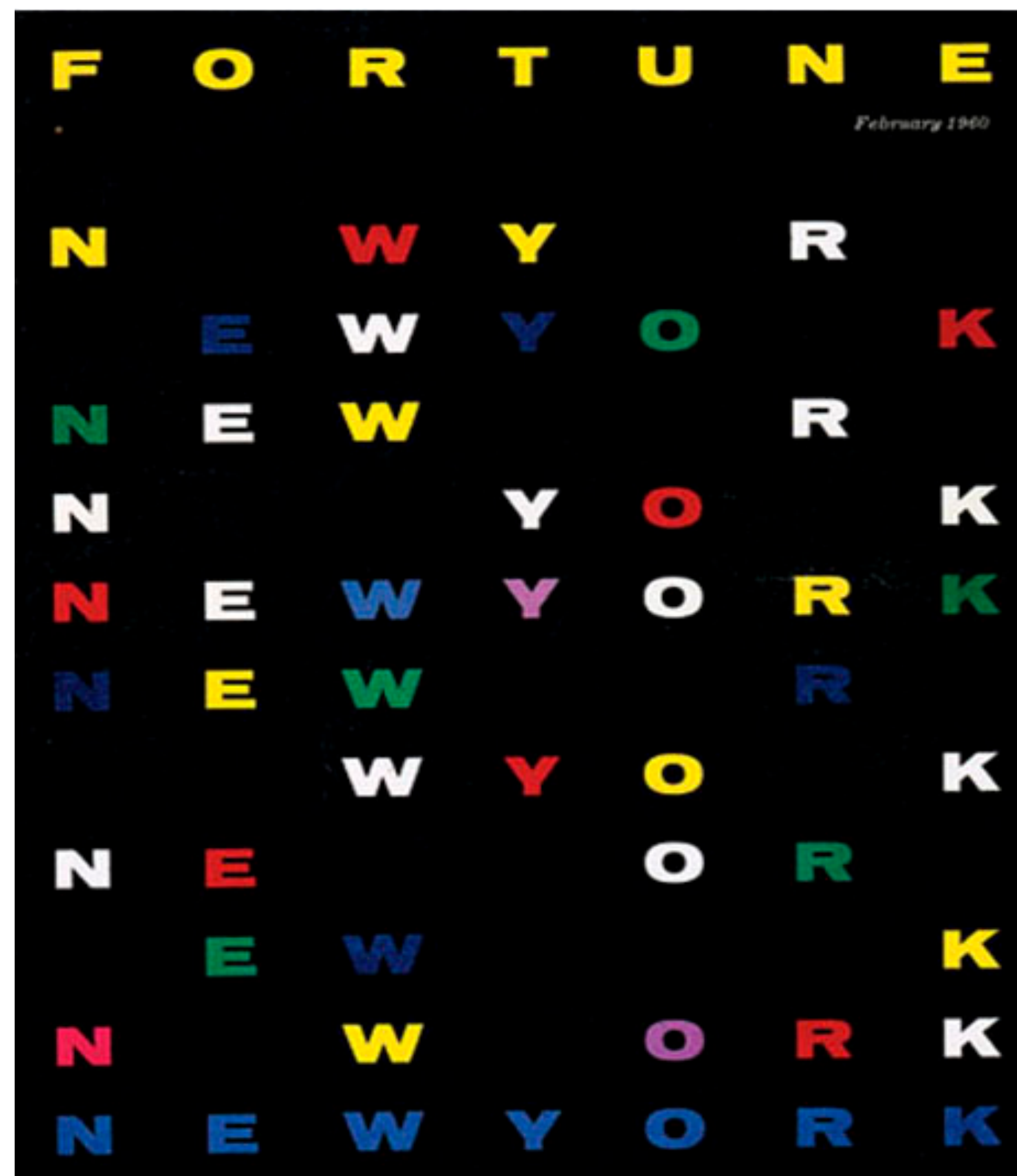
Leo Lionni

Pezzettino



https://youtu.be/gBT3Non0_zw

Durante la sua vita i viaggi tra Stati Uniti ed Europa sono stati numerosi e molto intensi, al punto che Leo intitolerà la propria biografia “*Between two worls*” (“[Tra i miei mondi](#)” In italiano per Edizioni Corsare). Mentre il secondo conflitto mondiale sta divorando e stravolgendo il vecchio continente, New York e, più in generale, gli Stati Uniti vivono un *fermento culturale incontenibile*: molti sono infatti gli intellettuali, artisti e scienziati che vi si stabiliscono in esilio facendo incontrare idee, pensieri e tecniche di diversa matrice culturale.

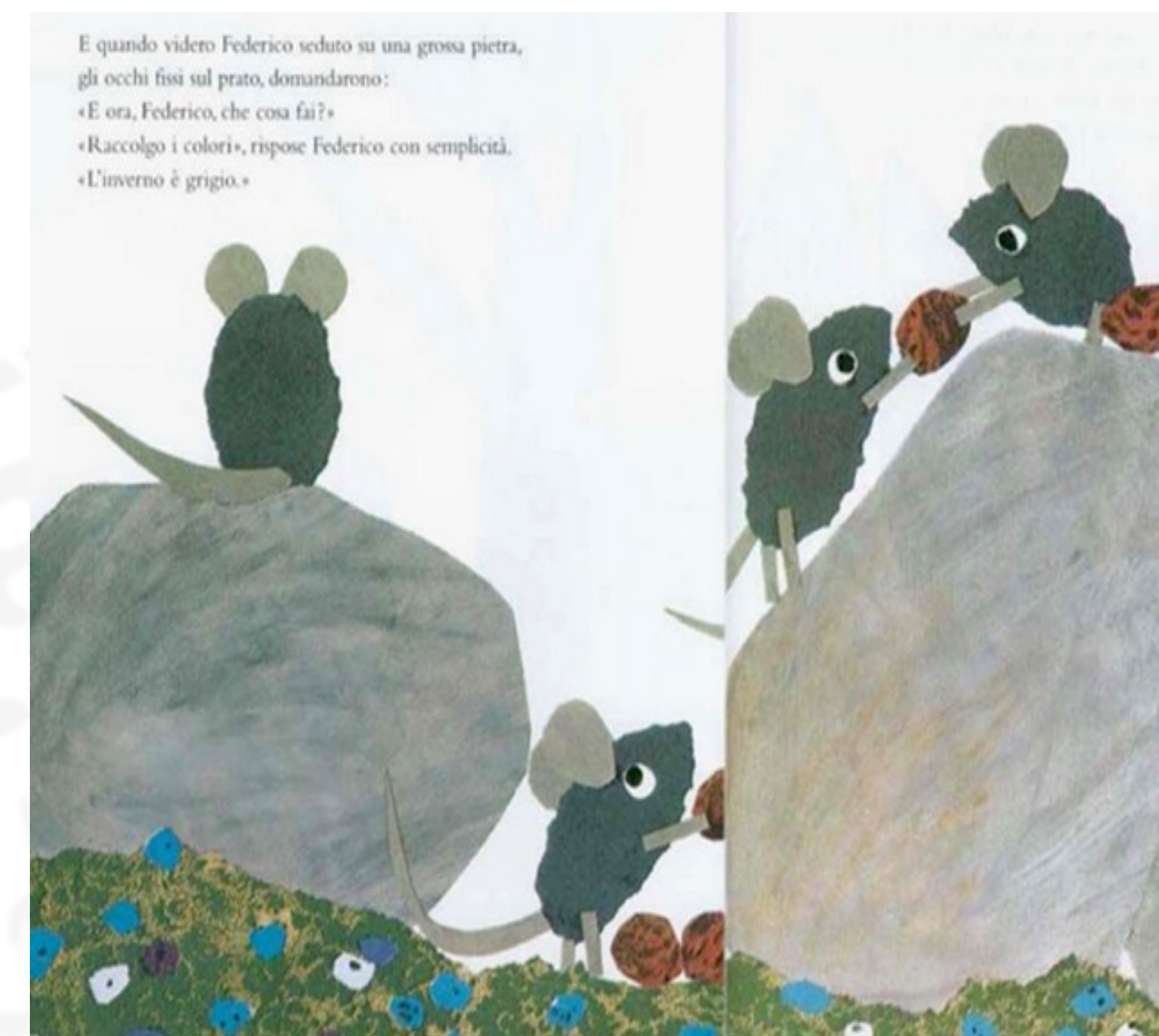


Leo Lionni, cover design for *Fortune*,
1960

Un artista che ha preso a **cuore il mondo dei bambini**, mettendo a loro servizio la propria esperienza di vita e di artista, con grande responsabilità, considerandolo un privilegio e un degno punto d'arrivo di una incredibile carriera.

Il mondo di un bambino è un mondo di parti, di minuzie. Per i bambini, ancora inconsapevoli del peso del significato, le cose esistono per il semplice piacere di essere ciò che sono.

(Tra i miei mondi, Leo Lionni, Donzelli, p. 24)



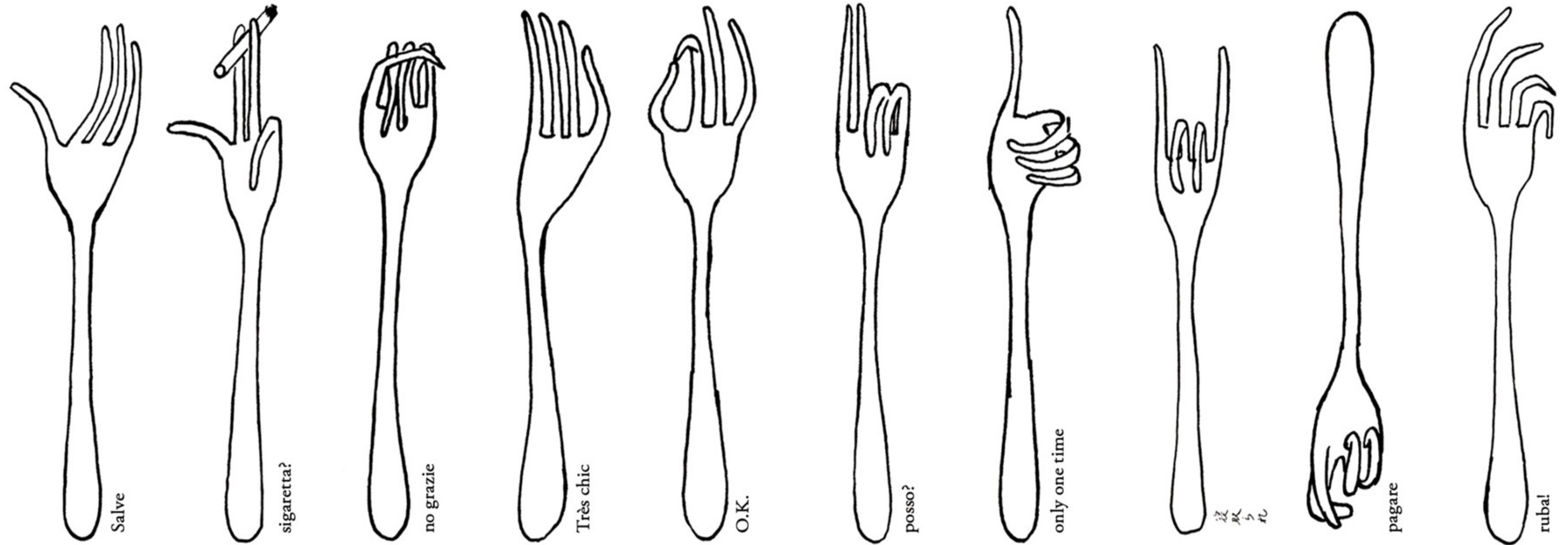
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE

“Pezzettino” libro gioiello in cui la ricerca dell’***autenticità*** è il filo conduttore della storia. Pezzettino dopo aver interrogato tutti i “più” della sua terra (il veloce, il grande, il saggio..) parte per un viaggio alla scoperta di sé. ***Al centro vi è l’unicità di ognuno di noi e del viaggio che è necessario affrontare se desideriamo scoprire la nostra autentica essenza.***



Riprendiamo i gruppi di lavoro sulla creazione di una fiaba

- Tenere in considerazione lo schema di Propp
- Domanda: in che modo la lezione su Leo Lionni ha influenzato/dato spunti riflessivi sul vostro lavoro «creativo» per la fiaba?



"Non ci deve essere un'arte staccata dalla vita,
cose belle da guardare e cose brutte da usare."

(Bruno Munari, 1966)



Ritratto dell'artista e designer Bruno
Munari (1907-1998)

<https://youtu.be/MKvh1mAcLjw?si=JiWpvxghbiz06OWx>

Pittore, scultore, designer grafico e industriale, artista nel senso più ampio, Bruno Munari è stato una delle figure più indipendenti e influenti nella storia del design italiano e internazionale (1907-1998) .

Nato a Milano nel 1907, cresce nel Polesine (Veneto meridionale) dove i genitori gestiscono un albergo. Questi primi anni in un ambiente di campagna formano molte delle estetiche e delle domande in seguito fondamentali per il lavoro di Munari; **nel 1926 si ritrasferisce a Milano, dove molto presto si unisce al gruppo di artisti del secondo Futurismo**, con Severini, Marinetti, Prampolini e Aligi Sassu, contribuendo a fondare il Gruppo Lombardo Radiofuturista nel 1929, ed esplorando l'aeropittura.

«Non c'è stato un momento, nella mia infanzia e nella mia vita, in cui mi sono accorto che la mia strada sarebbe stata quella dell'artista. C'è sempre stata una specie di 'dissolvenza incrociata' tra la vita normale di paese e una mia attività che oggi si definirebbe 'creativa', provocata dalla curiosità e dalla voglia di fare qualcosa di diverso dal solito».

Altrettanto rapidamente, però, Munari forza i limiti concettuali e tecnici di pittura e scultura: **il suo lavoro si fa sempre più autonomo, diventando un lavoro sull'oggetto e sul meccanismo come soggetti, di cui studiare il comportamento, che incarnano e attivano le azioni umane.** Con l'aggiunta nel ragionamento del fattore *spazio*, questo approccio saprà esprimersi al massimo della **trasversalità in diversissimi campi e tramite i media più diversificati.**

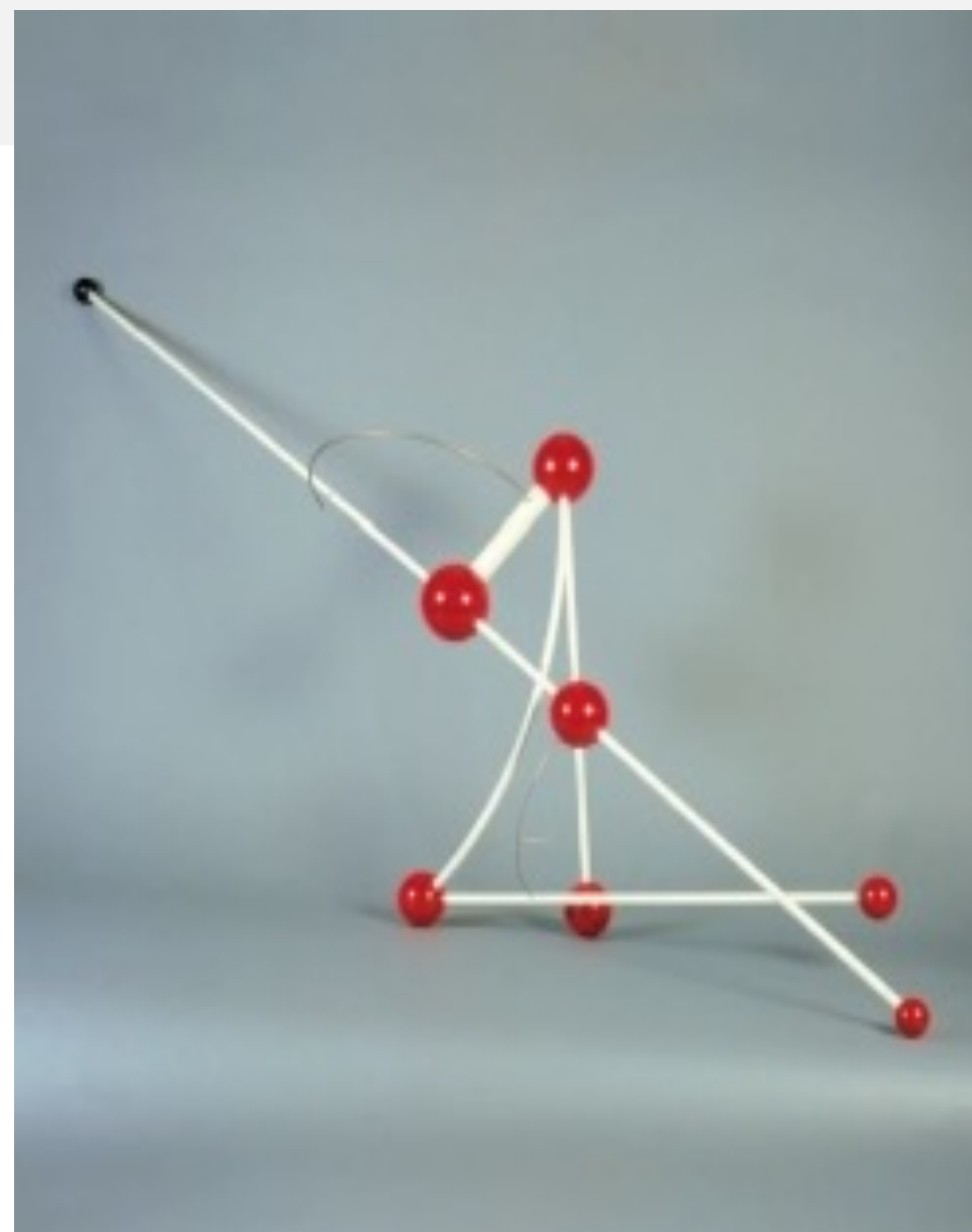
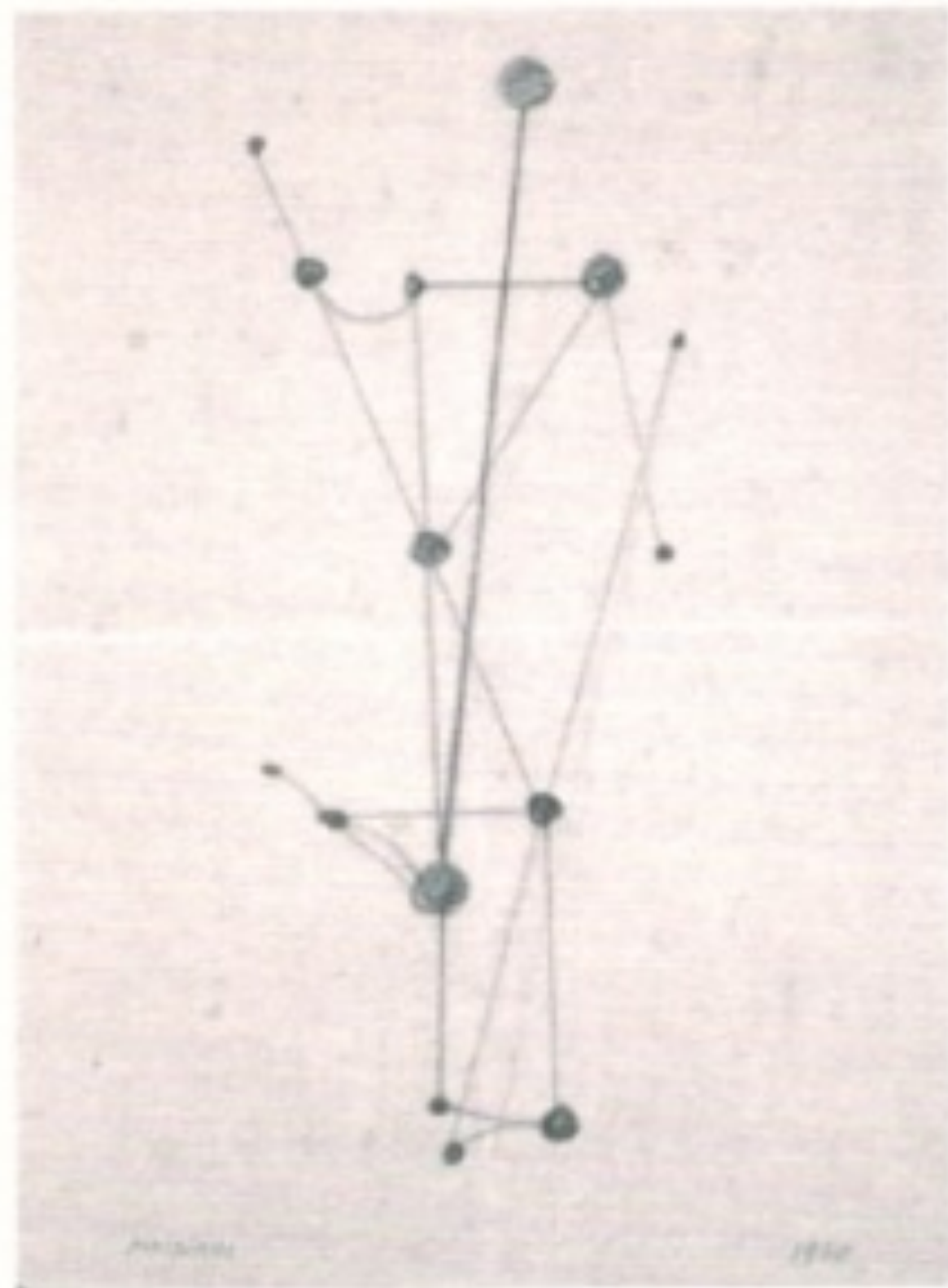
Fin dal 1929 **lavora come grafico** pubblicitario, e nel 1930 fonda lo studio grafico R+M con Riccardo Castagnedi. Crea intanto la *Macchina Aerea* e comincia il suo lavoro sulle ***Macchine Inutili (1933)***: queste sono la prima e più completa espressione della poetica di Munari, composizioni aeree di elementi leggeri con gradi diversi di cinetismo, che avvicinano la macchina al non-utile e l'arte all'utile.

La macchina aerea

La macchina aerea del 1930 in una rara fotografia dello studio di Munari.

Nello studio di Kandinskij
(*"comperai un suo quadro alla
Galleria Il Milione a rate per 1.000
lire"*, unico quadro venduto nella
mostra milanese del 1934) e nella
descrizione disincantata del suo
lavoro (*pitture veriste*) ritroviamo
l'intelligenza di colui che sa
metabolizzare e, allo stesso
tempo, andare oltre i risultati
raggiunti, per quanto importanti,
delle generazioni di maestri a lui
precedenti.





Macchina
aerea edizione
danese del
1971, l'unica
ad oggi
disponibile

La prima realizzazione di forme geometriche libere nell'aria avviene con la *macchina aerea*, le *macchine sensibili* e con le *macchine inutili* costruite a partire dal 1930.

La *macchina aerea* viene distrutta durante un trasloco e Munari la ripropone nel 1971 in un multiplo d'arte a tiratura 10 esemplari per le edizioni Danese di Milano.

L'oggetto costruito in legno e metallo, era alto 1 metro e 80, largo circa 60 x 30. Le sfere erano rosse, meno una piccola che era nera, tutte le bacchette erano bianche. Appeso ad una corda al soffitto di un ambiente, si muoveva lentamente, spinto da qualche corrente d'aria.



Le macchine inutili

Le *Macchine Inutili* costituiscono il lavoro più importante con il quale Munari ha esordito nel panorama futurista milanese degli anni trenta. Evidenziano un pensiero compositivo complesso e fuori dal comune. Le loro proprietà formali:

1. dinamismo di una forma indefinita
2. cinetismo
3. spazialità
4. programmazione
5. casualità
6. astrazione
7. installazione
8. instabilità percettiva
9. creazione di forme naturali

A partire da queste prime espressioni, Bruno Munari rende sempre più autonoma la sua posizione (*Manifesto della Aeroplastica futurista*, 1934) e il suo campo di azione: **nel 1942, pubblicando *Le macchine di Munari* presso Einaudi, diventa collaboratore della casa editrice torinese alle grafiche**, un rapporto che continuerà per oltre 40 anni. Munari sarà il **creativo grafico di molte testate**: nel 1939 Mondadori lo ingaggia come direttore artistico di *Grazia* e *Il Tempo*, e dal 1950 sarà grafico per il neonato *Epoca*; **tra 1943 e 1944 è direttore creativo di *Domus***, in anni difficili in cui riuscirà nondimeno a promuovere un discorso di ricostruzione e innovazioni di comunicazione visuale attraverso le sue grafiche antirigoriste ed eclettiche.

All'abbandono dei fronti futuristi per la grafica si aggiunge poi, dopo la guerra, il passaggio di Munari a forme di sperimentazione artistica sempre più legati ai mondi della materia e della macchina: **nel 1948 è tra i fondatori del M.A.C. (Movimento Arte Concreta)**, e gradualmente esplora l'ambito dell'arte cinetica, la coesistenza di moti organici e meccanici propria delle opere di Alexander Calder e di molti componenti del gruppo Zero.

Inizia dal 1953 sperimentazioni visuali, lavorando su proiezioni dirette a luce polarizzata, fino a realizzare film sperimentali. Nel 1962 organizza poi a Milano la prima mostra di Arte Programmata, e nel 1964 inizia anche a lavorare alle sue *Xerografie originali*, ritratti deformati attraverso lo spostamento in fase di riproduzione con una fotocopiatrice.

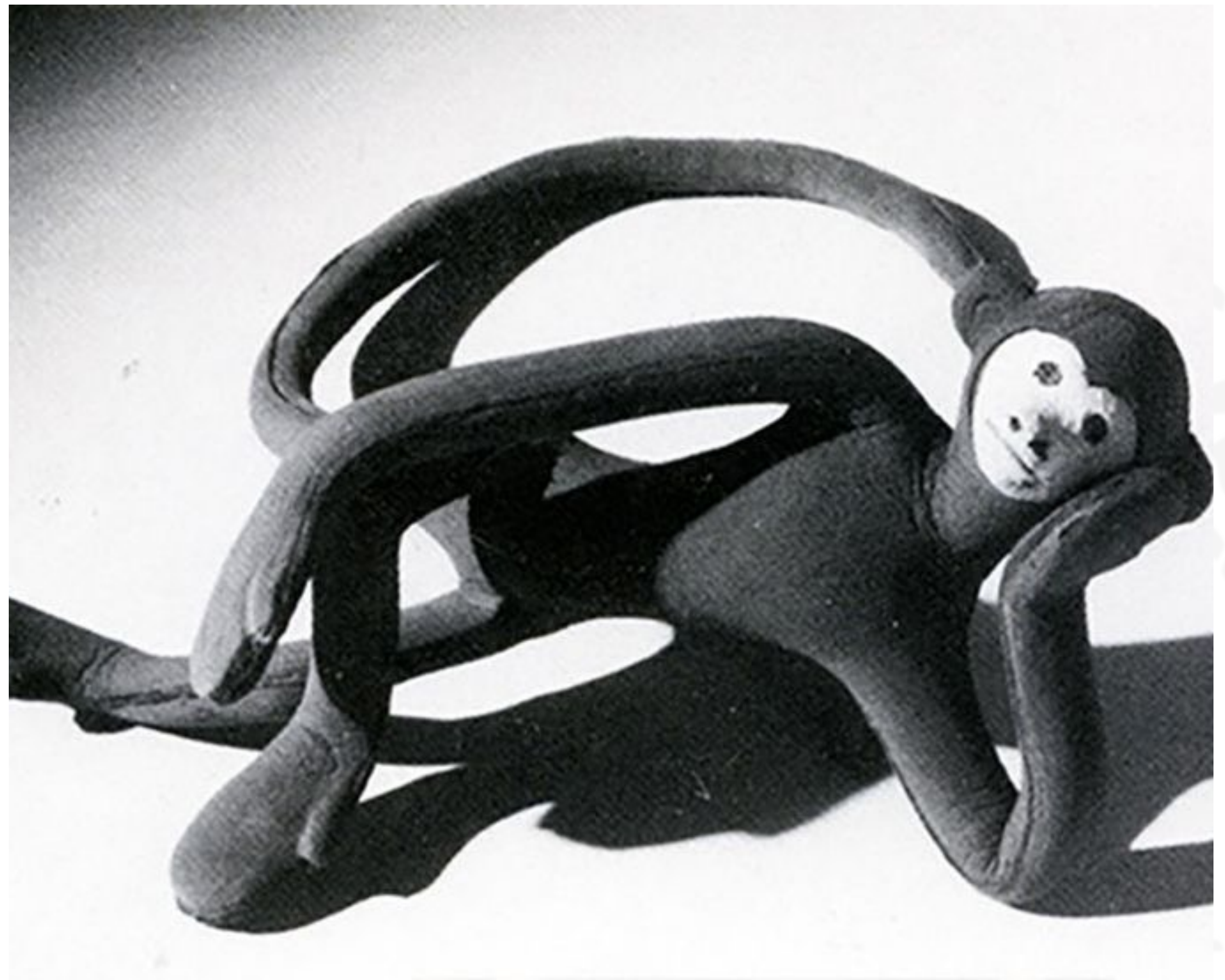
La sua ricerca quindi si articola ancora, si concentra sulla macchina e sul *good design* (è firma fissa per molti produttori di industrial design, come la ditta [Danese](#) con cui collabora dagli anni '40, realizzando icone come il posacenere *Cubo* del 1957 o la lampada *Falkland* del 1964) **e se ne fissano molti principi.** È sempre presente il discorso **dell'esplorazione della forma**, espresso nelle **grafiche** più o meno rigorose ma sempre improntate a una comunicativa efficace e diretta, o in **opere plastiche** quali le *Sculture da viaggio* pieghevoli in cartone (dal 1958).

Sempre in una chiave creativa molto spesso immaginativa, ancor più spesso ironica, è la **natura**, retaggio dei suoi primi anni nelle campagne del Polesine, ad essere presente nelle sue opere figurative, nei prodotti da lui disegnati ([giocattoli](#) come la *Scimmietta Zizì* per Pigomma, 1952).

Una scimmietta di poliuretano marrone, con un simpatico muso bianco dipinto a mano, e uno scheletro metallico che le permette di contorcersi, arrampicarsi e assumere qualsiasi posizione: la **scimmietta Zizì di Bruno Munari** rappresenta la semplice genialità del designer e il suo metodo didattico basato sull'imparare giocando.

Zizì è un gioco-azione, che consente al bambino di essere attivo e partecipe. Con i suoi progetti vuole coinvolgere l'utente e risvegliarne l'immaginazione, esortare la sperimentazione e l'attività artistica.

Per **Munari** i bambini erano il pubblico ideale, perché privo di preconcetti. "Se una cosa non gli piace lo dicono subito senza tanti complimenti. Se anche gli uomini fossero così, sarebbero semplificati molti rapporti," scriveva il designer.



<https://youtu.be/rGXbsIM1uAM>