

Anno Accademico 2025/2026

Corso Integrato di Pedagogia dell'infanzia e
Letteratura per l'infanzia

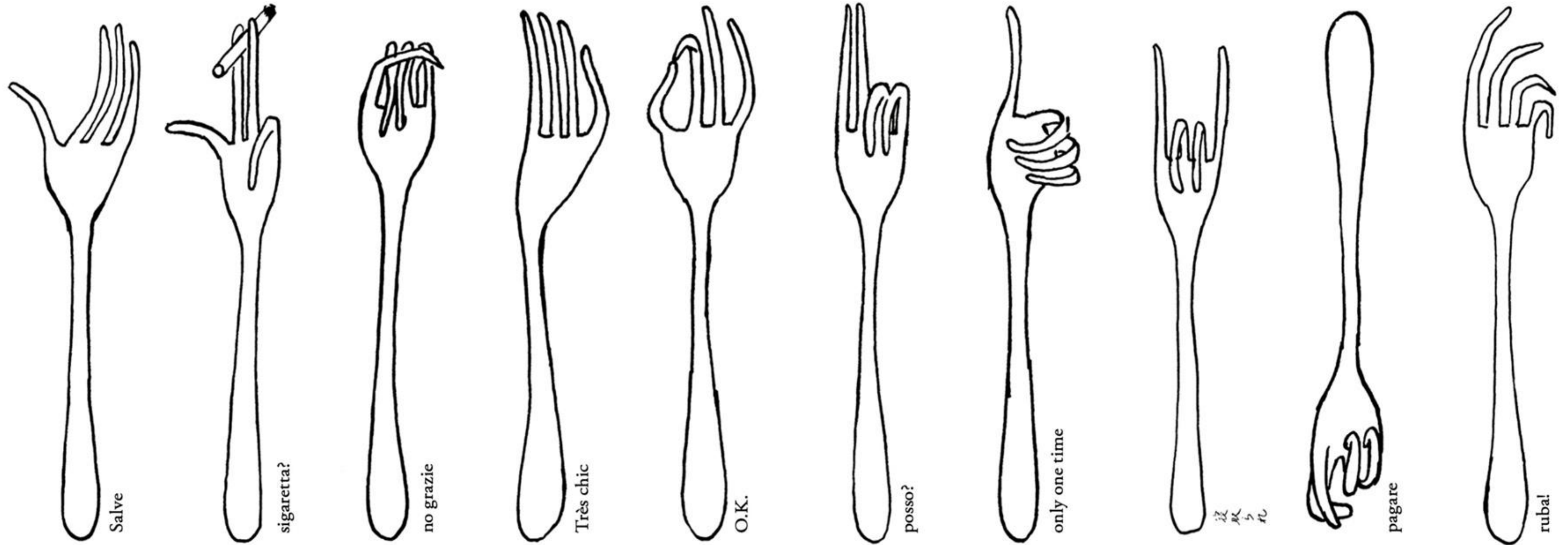
*Elisabetta Madriz –Dipartimento di Studi Umanistici
emadriz@units.it*



Riprendiamo i gruppi di lavoro

Analisi autonoma di alcuni albi illustrati:

- Tema
- Modalità di trattazione
- Età consigliata
- Attività eventuale da sviluppare
- Elementi fondanti la letteratura per l'infanzia reperibili nel testo



"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.**

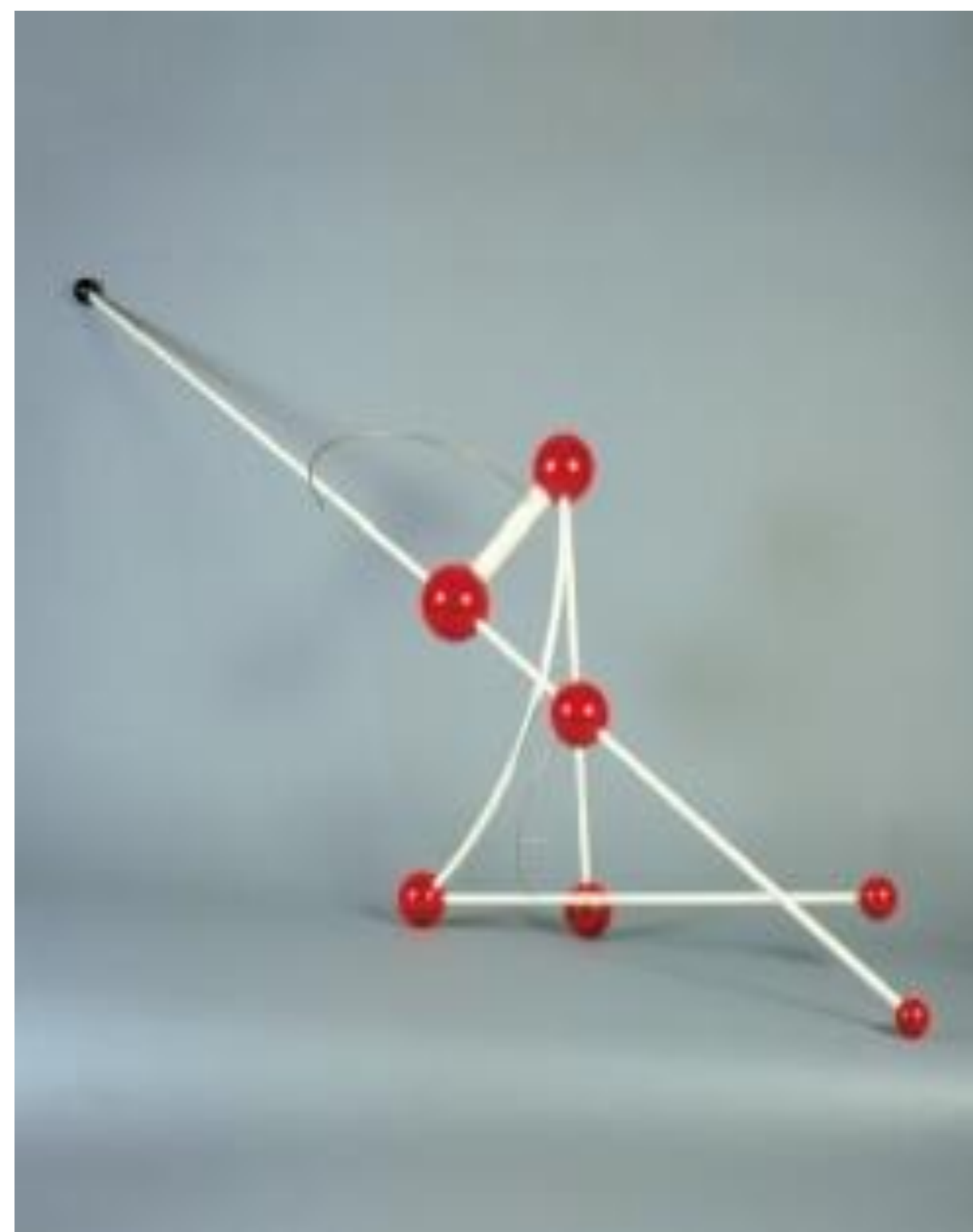
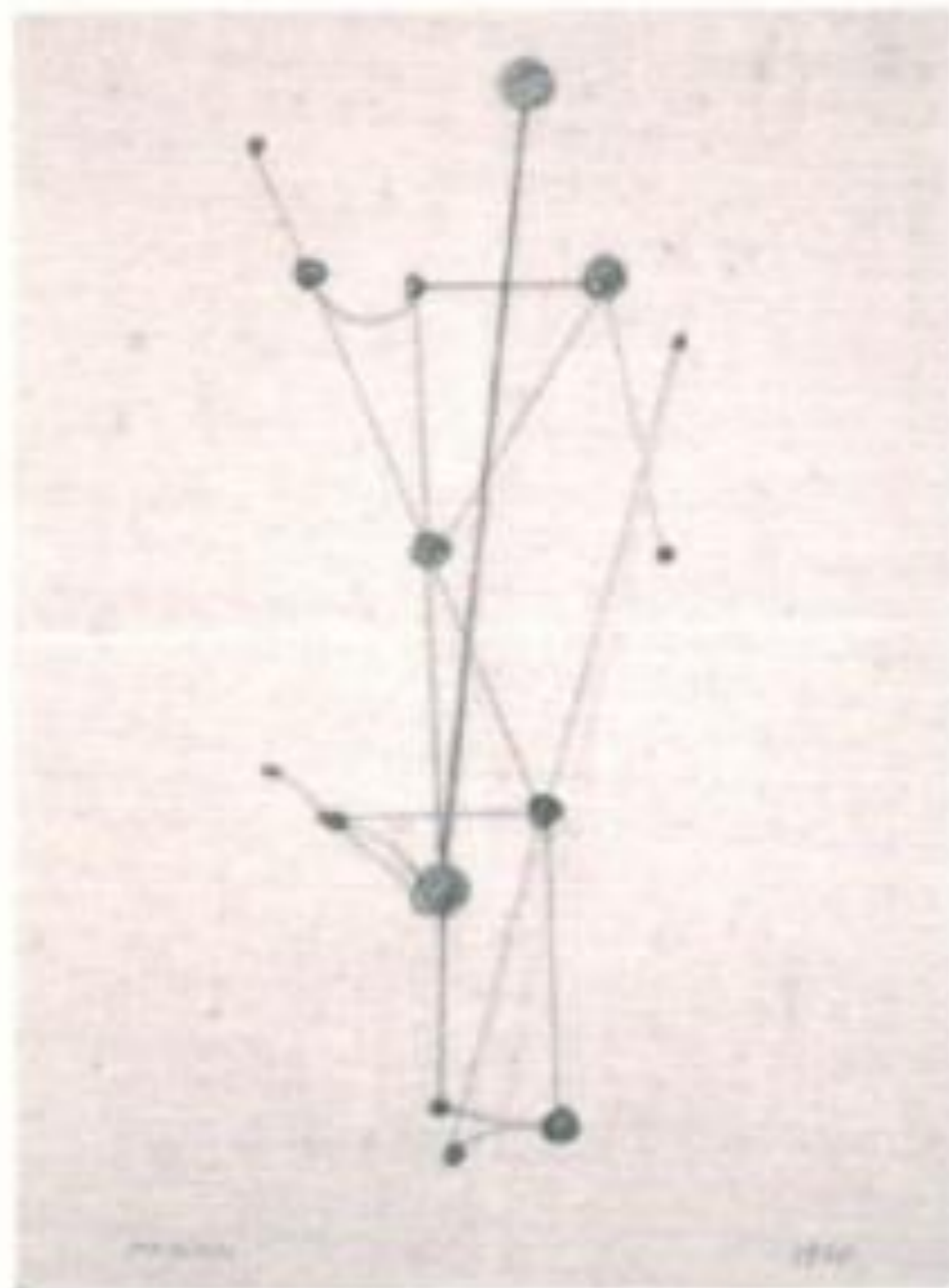
Fin dal 1929 **lavora come grafico** pubblicitario, e nel 1930 fonda lo studio grafico R+M con Riccardo Castagnedi. Crea intanto la *Macchina Aerea* e comincia il suo lavoro sulle ***Macchine Inutili (1933)***: queste sono la prima e più completa espressione della poetica di Munari, composizioni aeree 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.

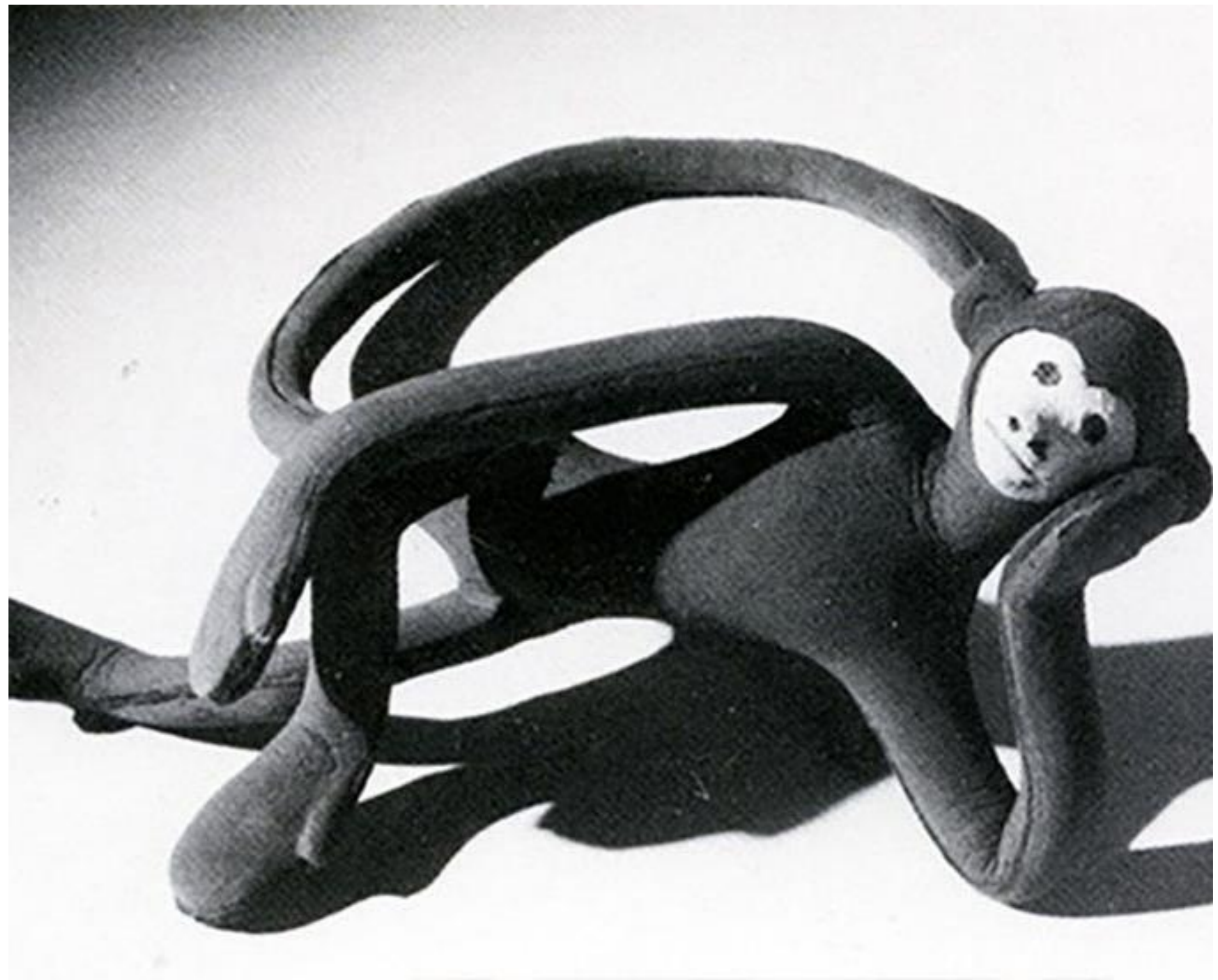
La sua ricerca quindi si articola ancora, si concentra sulla macchina e sul *good design* (è firma fissa per molti produttori di industrial design, come la ditta [Danese](#) con cui collabora dagli anni '40, realizzando icone come il posacenere *Cubo* del 1957 o la lampada *Falkland* del 1964) **e se 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>

C'è sempre qualche vecchia signora che affronta i bambini facendo delle smorfie da far paura e dicendo delle stupidaggini con un linguaggio informale pieno di ciccì e di coccò e di piciupaciù. Di solito i bambini guardano con molta severità queste persone che sono invecchiate invano; non capiscono cosa vogliono e tornano ai loro giochi, giochi semplici e molto seri. Conservare l'infanzia dentro di sé vuol dire conservare la curiosità di conoscere, il piacere di capire, la voglia di comunicare.

Da "Fantasia", Universale Laterza.

***Progresso è quando si semplifica e non quando si complica.
(Bruno Munari)***

<https://www.incasaconmunari.it>



Nel 1940 nasce suo figlio Alberto: si rafforza l'attenzione di Munari per l'infanzia e nell'arco di cinque anni, nella triplice veste di autore, grafico e illustratore, crea una fortunatissima serie di **libri per bambini e bambine**:

- per la casa editrice Italgéo pubblica **Mondo, Aria, Acqua, Terra**;
- con Einaudi nel 1942, **Abecedario**;
- nel 1943 insieme a Gelindo Furlan crea due libri gioco **Teatro dei bambini e Musica**
- dal 1945, la celebre collana per Mondadori **I libri di Munari**, subito stampata negli Stati Uniti.



“Quando qualcuno dice: questo lo so fare anch’io, vuol dire che lo sa rifare altrimenti lo avrebbe già fatto prima”.

Da “Arte come mestiere”, Universale Laterza.



Alberto Munari è stato psicologo ed epistemologo, professore di Psicologia dell'apprendimento all'Università di Padova, direttore dell'Unità di Psicologia e Risorse Umane dell'Università di Ginevra. Tra le sue pubblicazioni: *Il sapere ritrovato* (1993), *Strategie del sapere. Verso una psicologia culturale* (con D. Fabbri, 1984-2005). Donata Fabbri e Alberto Munari hanno fondato, circa trent'anni fa, la Psicologia Culturale e l'Epistemologia Operativa, dalle quali hanno preso forma i Laboratori di formazione LEO (Laboratorio di Epistemologia Operativa), oggi usati in diversi programmi di formazione e valorizzazione delle risorse umane nelle imprese, nelle scuole e nelle organizzazioni pubbliche e private.

Gatti, cappelli, elefanti e sorprese

I libri per bambini di Bruno Munari raccontati dal figlio Alberto

Corraini, 2016

“Come sono nati i libri per bambini che Bruno Munari ideò all’inizio degli anni Quaranta? Da dove gli vennero le idee di fondo che ispirarono e guidarono quel progetto? Perché i suoi libri sembrano così bene rispondere, ancora oggi dopo più di 70 anni, alle curiosità naturali dei bambini, anche se di culture molto diverse?”

Tutte queste domande trovano risposta in *Gatti, cappelli, elefanti e sorprese*, in cui **Alberto Munari**, figlio di Bruno, ci accompagna alla scoperta della genesi dei capolavori munariani per bambini. Attraverso numerosi aneddoti familiari e analogie con il mondo dei cuccioli, Alberto Munari ci spiega come l’esercizio concreto della sperimentazione e della ricerca abbia dato luogo ad alcuni dei più famosi tra i libri per bambini di **Bruno Munari**. Emerge dall’occhio attento e vicino del figlio l’approccio progettuale del designer, lo studio della psicologia cognitiva del bambino e la conseguente ideazione libera e sperimentatrice.



Non so fino a che punto è stato il risultato di una strategia pedagogica particolarmente consapevole da parte di mio padre, quella di farmi accompagnare, nella mia crescita, da un gattino, che stava anche lui crescendo. Sta di fatto però che mi ricordo molto bene di alcuni precisi istanti in cui mi sono riconosciuto nelle azioni di gioco di quel gattino, e mi piace pensare che anche lui, probabilmente, si riconosceva nel mio giocare. Infatti il problema esistenziale di fondo di ogni bambino, così come di ogni altro cucciolo, è quello di capire il mondo: di capire come funziona questo nuovo mondo dove ci si è improvvisamente trovati a vivere.

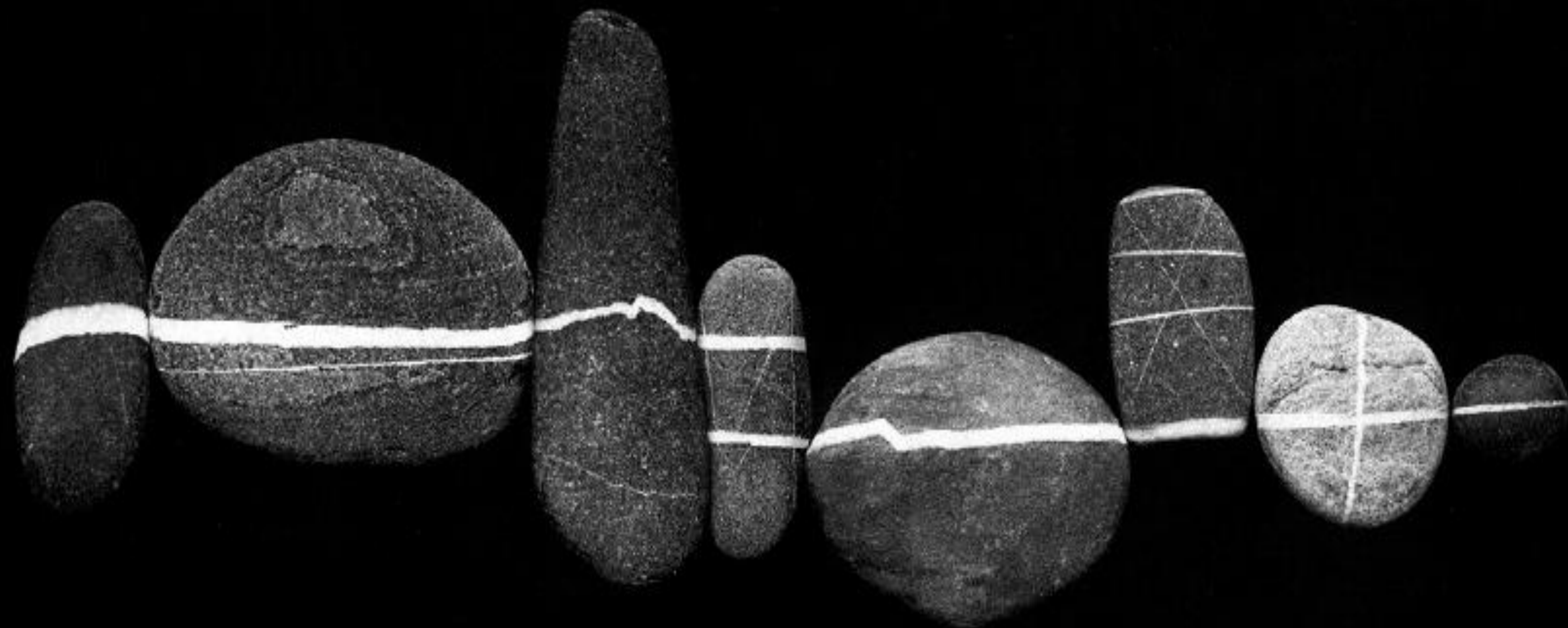
Ad un certo momento ci siamo trovati in questo mondo senza che nessuno ci spiegasse precedentemente come funziona, senza che nessuno ci spiegasse come usare il nostro corpo, come individuare e riconoscere le regolarità delle resistenze che questo mondo oppone ai nostri gesti, come acquisire la consapevolezza del nostro pensare.



provviso: è il ben noto gioco del “nascondino”. Perché si gioca a nascondere o a nascondersi? Proprio per esercitarsi nella sempre miglior comprensione del fatto che le cose continuano ad esistere anche quando non si vedono più. Anche da grandicello, quando ha già scoperto da un po' che le cose continuano ad esistere anche se non le vede, il bambino si diverte ancora a giocare a questo tipo di giochi, come per mettere più volte alla prova questa sua nuova conquista cognitiva ma anche emozionale: nascondere una cosa dalla propria vista, nascondere se stessi alla vista degli altri... (ma siamo poi sicuri che le cose e le persone che spariscono, poi riappaiono sempre di nuovo?).

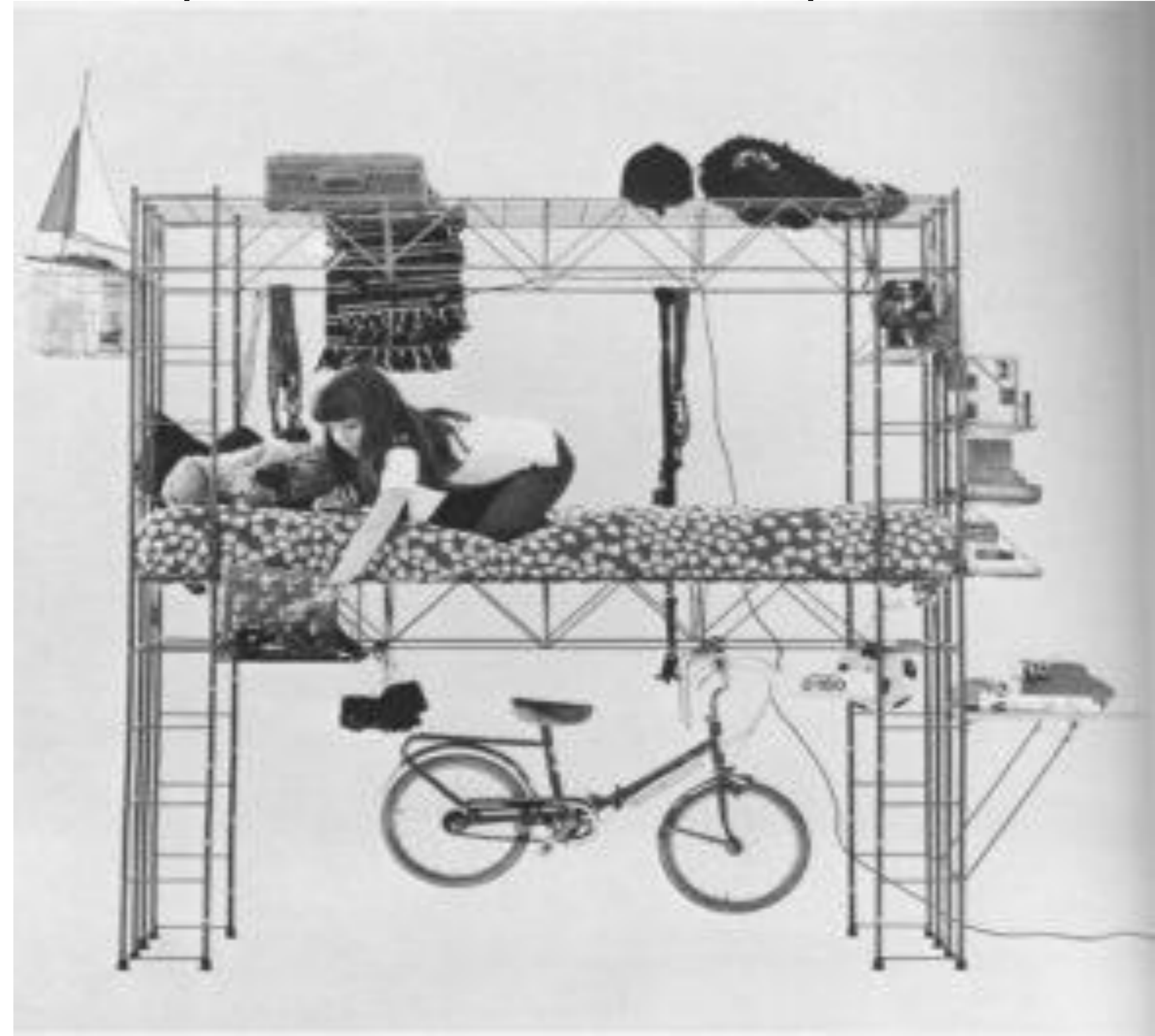
Naturalmente poi, col tempo, il gioco può diventare anche più articolato e coinvolgere un più gran numero di persone: si va per esempio a nascondere le cose in luoghi sempre più improbabili, per renderne ancora più difficile la ricerca, come in quell'antico gioco del rituale pasquale (ma già presente in epoche pre-cristiane, e tutt'oggi molto popolare in certi paesi) che consiste nel





A metà degli anni Settanta cresce considerevolmente il suo interesse per il mondo dell'infanzia, che esprime attraverso giochi e libri: dal 1972 dirige per Einaudi la collana **Tantibambini**, con lo pseudonimo «E. Poi» pubblica quattro racconti.

E' del 1971 l'**Abitacolo**, struttura-letto multiuso pensata per il bambino (che gli fa attribuire il terzo Compasso d'oro nel 1979) disegnata per la casa di produzione Robots.





DOMUS n. 496, marzo 1971

***Che cos'è un abitacolo* Bruno Munari per Robots di Milano**

“Che cos'è un ABITACOLO? Negli aerei monoposto è il posto del pilota, contenete comandi e strumenti, spazio che nei grandi aerei diventa la cabina di pilotaggio. Nelle automobili di ogni tipo è lo spazio che accoglie le persone. Nelle astronavi è lo spazio che accoglie gli astronauti con tutto il necessario per vivere e controllare la navigazione. Abitacolo è lo spazio abitabile in misura essenziale. In modo figurativo è anche l'intimo recesso individuale, è il luogo interno dove è situato tutto ciò che forma il proprio mondo. Nelle case degli adulti, non tutti i ragazzi hanno una camera tutta per loro che possono trasformare e arredare a piacere. Molti altri hanno solo un letto, un tavolo, una sedia, un posto per i libri, gli abiti in una valigia come ho avuto io stesso per parecchio tempo. Non hanno un abitacolo dove potersi isolare, dove poter studiare, meditare, scrivere, leggere, dormire, ascoltare la loro musica, conversare con gli amici.

Da questa esigenza nasce questo Abitacolo, il quale intende risolvere il problema, per ora, sia dal lato strutturale che da quello estetico, e, non meno importante, da quello economico.

Abitacolo è una struttura di acciaio ridotta alla sua essenza. Il modulo è di venti centimetri con tutti i suoi sottomultipli, il che permette la massima combinabilità. Questa struttura di acciaio saldato è plastificata con resine epossidiche a 200 gradi. Il suo colore è grigio molto chiaro. La struttura base porta un tavolo, regolabile in altezza e inclinazione. Quattro mensole per libri, di ottanta centimetri ognuna, sono agganciabili dove si vuole. Due superfici di ottanta per centonovanta possono essere fissate a qualunque altezza sui quattro montanti, che sono anche quattro scale per salire sui piani. Bastano otto galletti a vite.

Il montaggio è molto semplice, non occorrono istruzioni.

Due cesti metallici si possono agganciare dove si vuole, per mettere ogni cosa. Una ventina di ganci per appendere tutto dove si vuole.

Il tutto pesa 51 chili.

L'insieme è solido come se fosse saldato; anche un adulto grasso e antipatico può salire sull'Abitacolo senza sfondarlo, anzi dalle prove risulta che l'Abitacolo può portare anche venti persone.

Non è stato ancora stabilito il prezzo di questo Abitacolo, ma certamente costerà meno di un tavolo, quattro metri di libreria, un mobiletto contenitore di oggetti, due letti e quattro scale. Senza calcolare che Abitacolo è assolutamente neutro, non impone una sua estetica essendo solo una struttura essenziale, anzi si pensa a qualunque adattamento o trasformazione che l'ambiente voglia fare, rendendosi sempre più invisibile secondo l'invadenza dell'ambiente”.

Bruno Munari

Dal 1974 cura per Zanichelli tre raccolte di **educazione artistica**.

Prosegue intanto nella sua ricerca su funzionalità, estetica e agio negli spazi abitabili.

Nel **1977**, crea il **primo** -e ormai storico- **laboratorio per bambini** in un museo, presso la **Pinacoteca di Brera a Milano**, inaugurando una nuova epoca nella promozione di un precoce approccio all'arte.





Sono del **1979**, i **Prelibri**, usciti per Danese, una sorta di libri illeggibili in miniatura, adatti per i bambini in età prescolare.



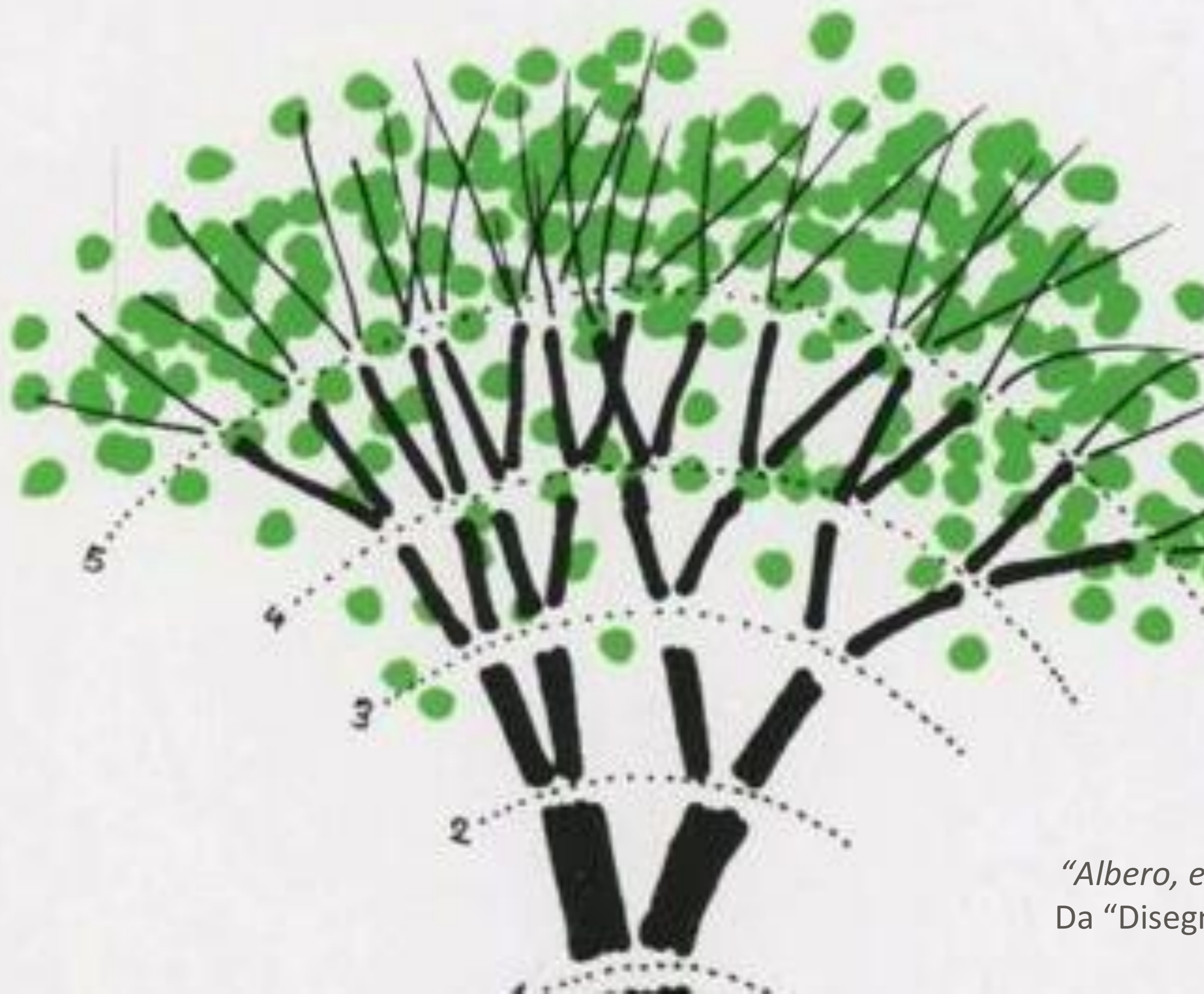
• ***I PRELIBRI***, si presenta oggi con una copertina disegnata da Katsumi Komagata, importante graphic designer e progettista di libri giapponese, grande amante dell'opera di Bruno Munari, a cui tutt'oggi si ispira.

• Si tratta di una serie di 12 piccoli libri (10 x 10 cm) dedicati ai bambini che non hanno ancora imparato a leggere e scrivere, disegnati per adattarsi alle loro mani e assemblati usando diversi tipi di materiali, colori e rilegature.

Offrono una varietà di **stimoli, sensazioni e emozioni**, che nascono dall'accostamento di percezioni e immagini: "dovrebbero dare la sensazione che i libri siano effettivamente fatti in questo modo, e che contengano sorprese. La cultura deriva in effetti dalle sorprese, ossia cose prima sconosciute" (Bruno Munari)

Tra gli anni Settanta e Ottanta, le istituzioni pubbliche italiane e straniere iniziano a dare grande visibilità al suo lavoro: **dal 1985 inizia ad ottenere importanti riconoscimenti ufficiali e di pubblico** nelle mostre, tra cui la Medaglia d'oro della Triennale di Milano per i libri illeggibili (1957), il Premio Lego "per il suo eccezionale contributo allo sviluppo della creatività nei bambini" (1986), lo Spiel Gut dalla città di Ulm (1987, 1971, 1973), dall'Accademia dei Lincei (1988); l'ADI (Compasso d'oro alla carriera, 1994), la laurea ad honorem in architettura, dall'Università di Genova (1989).

Intanto continua ad affinare la sua sensibilità pedagogica, che mette al servizio anche degli anziani, curando nel **1989**, a Milano Fiera, dei **laboratori dedicati alla terza età: Ritrovare l'infanzia.**



E' del 1993 la **serie degli Alberi**, che testimonia quali e quante sollecitazioni provenienti dagli ideogrammi giapponesi Munari abbia fatto proprie e quanto sia rimasto affascinato dall'efficacia con cui trasmettono informazioni visive.

“Albero, esplosione lentissima di un seme”.
Da “Disegnare un albero”, Corraini Edizioni.



“La perfezione, dice un antico proverbio orientale, è bella ma è stupida: bisogna conoscerla ma romperla. Adesso che, come penso, vi sarà chiaro come disegnare un albero, non dovete seguire pedestremente quello che vi ho mostrato; se la regola ormai vi è nota potete disegnare l’albero che volete, tutto diverso da quello che avete visto in questo libro. Potete disegnarli con la matita, con la penna, col pennarello, col pennello, con il pastello, col gesso, con un pezzo di mattone, col carboncino, di cartone ondulato di carta da pacchi, di rete metallica, di plastica e mica di plastica, di cartapesta, di filo di ferro, di ottone, di alluminio, di spago, di spaghetti, di panno, di quello che vi pare. E poi, soprattutto, insegnatelo ad altri”.

Bruno Munari

La favola delle favole, 1994

UNA FIABA INFINITA IN INFINITE COMBINAZIONI.

"I fogli trasparenti prendono il colore dei fogli colorati sui quali sono posati. Il disegno fatto su trasparente apparirà sul fondo di colore che si vuole. Potrete, così, far volare l'uccellino rosso su un cielo azzurro, verde, nero, o su qualunque altro fondo, o addirittura, su qualunque altro disegno trasparente o no. I fogli di carte colorata vanno interpretati e usati secondo il significato che gli si vuol dare: il verde può essere un prato, ma anche l'interno di una stanza dipinta di verde; il giallo può rappresentare il sole, un campo di grano, un fiore molto vicino e anche la polenta. Potete aggiungere fogli di qualunque tipo di carta che troverete, fotografie, carta delle caramelle, nastri, una foglia strana e tante altre cose... fate voi secondo le vostre storie, sono molto curioso di vedere che cosa combinerete".

