Luigi Conconi e la Scapigliatura

OFFERTA DIDATTICA





SCUOLA DELL'INFANZIA

IL MONDO DI CONCONI

Immagina di poter entrare dentro a un quadro.
Non con tutto il corpo, ma con gli occhi. Con la curiosità. Nel mondo di Conconi si può. È un mondo fatto di segni che danzano, di colori che sussurrano, di forme che si nascondono e di personaggi che sembrano apparsi per sbaglio, e poi restano lì. All'inizio è solo un groviglio. Poi, piano, qualcosa succede.
"Quale segno ti fa capire che qui sta succedendo qualcosa?"
Ai bambini diamo una cornice magica. Non è una cornice qualunque: è una piccola finestra per guardare meglio. La avvicinano al quadro e, come per magia, il grande diventa piccolo, il nascosto diventa visibile. Un ricciolo. Una macchia scura. Una linea che trema. Ed è lì che comincia il gioco più bello.
Quel ricciolo, cos'è per te? La coda di un gatto? L'onda di un mare in tempesta?
Quella macchia è forse un orso che dorme o il cappello di un mago? Ogni bambino sceglie il suo tesoro e lo porta con sé, sul suo taccuino d'artista. Lo ridisegna, lo colora, lo trasforma in una storia tutta nuova. Perché le opere della Scapigliatura ci insegnano proprio questo: non esiste un solo modo di guardare. Esiste il tuo.
Un laboratorio per imparare che le immagini non sono solo da vedere, ma da immaginare.

SCUOLA PRIMARIA

SCAPIGLIATI PER UN GIORNO

E se oggi la regola fosse... non seguire nessuna regola?
Gli Scapigliati lo hanno fatto davvero. Più di cento anni fa hanno deciso che dipingere bene non voleva dire dipingere come tutti gli altri. Che ci si poteva sporcare, sbagliare, esagerare, inventare. Davanti alle loro opere succede qualcosa di strano. Niente è al suo posto. Le case fluttuano, le persone non hanno faccia, le linee tremano. Ed è bellissimo. Ci chiediamo insieme: "Che cosa succede quando decidiamo di non seguire una regola?" Per scoprirlo ci sono le Carte della Libertà. Ogni carta è una sfida, un permesso speciale per disobbedire un po' e per scoprire che non ci sono disegni giusti o sbagliati. Ci sono solo idee che non avevi ancora provato. Alla fine, ogni bambino completa la sua dichiarazione di libertà sul proprio taccuino! Un laboratorio per capire che la libertà non è fare a caso, ma avere il coraggio di trovare la propria strada.

LA CASA DEI SOGNI DI CONCONI

Conconi amava le case. Non quelle normali. Quelle che esistono solo nei disegni: torri storte, finestre enormi, scale che non portano da nessuna parte, tetti che sembrano cappelli. Era un architetto dei sogni. E la sua domanda diventa la nostra: "Se potessi progettare un edificio per un artista come Conconi, come sarebbe?"
Prima di costruire, però, bisogna imparare a guardare. Insieme osserviamo le sue opere come se fossero mappe: seguiamo le linee, misuriamo le proporzioni, sbirciamo dalle aperture, scopriamo dove entra la luce. Ogni bambino raccoglie nel suo taccuino pezzi di architettura rubati ai quadri: un arco, un comignolo, una finestra segreta. Poi si parte con la micro-sfida itinerante raccogliendo forme e linee da trasformare in case sull'albero, laboratori volanti, castelli.
Un laboratorio per capire che lo spazio non è solo quello che ci sta intorno, ma anche quello che possiamo immaginare.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

FUORI DALLE RIGHE

A metà Ottocento, essere un artista voleva dire una cosa sola: rispettare le regole. Disegnare bene e rappresentare il mondo esattamente com'è.
Luigi Conconi e Tranquillo Cremona hanno detto di no. La Scapigliatura è stata questo: una ribellione elegante. Figure che si sfaldano, contorni che tremano, colori che macchiano. Non un errore, una scelta. Davanti alle loro opere il gioco si fa serio. Non chiediamo più "cosa vedi?", ma: "Una regola. Come potremmo romperla?" "Qual è la regola che quest'opera sta infrangendo?" "E se fossi tu l'artista, come la romperesti?" A ogni studente viene data una Carta della Trasgressione, da completare davanti al quadro: un esercizio di lettura, ma anche di coraggio. Perché rompere una regola in arte vuol dire prendersi la responsabilità di una visione personale. E poi la domanda si sposta su di noi: cosa vuol dire oggi essere "fuori dalle righe"? È ancora un atto di ribellione o è diventato di moda? Quando la trasgressione è solo una posa e quando è davvero necessaria?
Un percorso per capire che l'arte più innovativa non è quella che piace a tutti, ma quella che osa disubbidire.

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

L'ARTISTA E LA CITTÀ MODERNA

Milano alla fine dell'Ottocento è un cantiere a cielo aperto. Non cambia solo l'urbanistica, cambia il modo di vivere, comunicare, apparire. Luigi Conconi è dentro questa trasformazione. Non è solo un pittore. È architetto, illustratore, grafico, incisore. Una figura poliedrica che anticipa l'artista contemporaneo: contamina i linguaggi perché la città stessa è contaminazione. Il suo lavoro sta nei quadri, ma anche sui giornali, nei manifesti, nei progetti. Il percorso parte da un triangolo critico: ARTISTA – CITTÀ – SOCIETÀ. A ogni studente verrà assegnato un ruolo professionale – artista, architetto, illustratore, grafico, giornalista, progettista urbano – e con quello sguardo dovrà interrogare l'opera: cosa vogliamo dire? A chi vogliamo dirlo? Perchè lo diciamo attraverso l'arte? L'opera smette di essere solo immagine e diventa documento culturale, strumento di comunicazione, presa di posizione, da rielaborare in una propria immagine concettuale o idea progettuale.
Un modo per collegare la Scapigliatura alle contraddizioni del presente e per riflettere sul ruolo sociale dell'artista oggi.





PUBBLICO ADULTO

CONCONI, ARTISTA SENZA CONFINI

Luigi Conconi non ha mai scelto un solo confine. È stato pittore, architetto, illustratore, incisore. Passava dall'olio all'acquarello, dalla tempera all'acquaforte con la stessa naturalezza con cui oggi passiamo da un linguaggio all'altro. Per lui contaminare non era un'eccezione, era il metodo. E noi, attraverso le sue opere, propniamo all'osservatore un cambio di ritmo: rallentare. Prendersi il tempo di guardare davvero. Davanti alle opere, ci soffermeremo sulla materia, sul gesto, sulla mano dell'artista. Olio denso e materico, acquarello trasparente e immediato, tempera rigorosa, acquaforte fatta di segno inciso e ombra scavata. Quattro tecniche, quattro modi diversi di respirare e di pensare. Noi stessi ci misureremo con la forza del segno grafico, utilizzando solo un taccuino e una matita per "graffiare la luce". Quanto devo premere per far apparire l'ombra? Quanto devo alleggerire per far entrare la luce? E poi una domanda semplice: "Che cosa cambia quando cambia la tecnica?"
Un percorso per entrare nel laboratorio di Conconi e scoprire che la vera libertà, per un artista, è non avere un solo linguaggio.

INFORMAZIONI E TARIFFE

Costo visita guidata e attività didattiche (a gruppo/classe):

- solo visita guidata alla mostra: **110,00 €**
- visita guidata con attività didattica da 90' (materiali inclusi): **150,00 €**
- prenota entro il 30 ottobre: visita guidata: **100,00 €**; visita con attività didattica: **130,00 €**!

Biglietto di ingresso (a partecipante):

- ridotto gruppi (min. 15 pax): **12,00 €**
- ridotto scuole: **6,00 €**
- prenota entro il 30 ottobre: biglietto scuole scuole **4,00 €**!

Per info e prenotazioni: prenotazionimostrevidi@gmail.com

