



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Le bimbe di Brera e Thomas

Aurora Belotti, Alessia Eshja, Thomas Guida e Catalina Simion

Rielaborazione grafica della scheda didattica
Domino degli Animali e progettazione di un cofanetto
raccolgitore per le schede educative della Pinacoteca di Brera.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

La **Scuola Internazionale Comics Sede di Milano** e i Servizi Educativi della **Pinacoteca di Brera** hanno avviato una sperimentazione che prevede la **collaborazione** degli studenti della scuola con il Museo attraverso la rielaborazione grafica di materiali didattici già presenti o la realizzazione di nuovi strumenti.

La **collaborazione** si è concretizzata in attività di tipo formativo ed esplorativo:

- **visite della Pinacoteca** dedicate agli studenti delle due classi di Graphic Design 3 che nel mese di ottobre 2026 hanno partecipato al progetto con formazione relativa ai **capolavori della Pinacoteca**, ai metodi e alle attività didattiche;
- Illustrazione agli studenti delle linee guida da seguire per la **realizzazione grafica dei materiali**;
- **Progettazione e sperimentazione** della grafica da utilizzare per i materiali didattici a cura degli studenti della Scuola, concordando gli obiettivi con i Servizi educativi.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

BRIEF - DOMINO DEGLI ANIMALI E COFANETTO

La richiesta della **Pinacoteca** riguarda la rielaborazione della scheda didattica del progetto **Domino degli Animali** da ripiegare informato A6 e di un **cofanetto** neutro che possa raccogliere diverse schede, tutte piegate in **formato A6**.

Lo scopo dell'attività '**Domino degli Animali**' incoraggia la ricerca all'interno delle opere degli animali in esse dipinti. È una pratica che incoraggia un'osservazione più attenta, aumentando così il tempo di permanenza davanti ai dipinti e la loro comprensione.

I **Servizi Educativi della Pinacoteca** offrono questi strumenti a tutto il pubblico del museo, senza distinzioni di età o competenze artistiche.

Il **progetto** è rivolto ai **bambini dai 7 anni** accompagnati da **adulti** che, grazie ai testi del '**Focus adulti**' presenti all'interno delle schede, potranno leggere una spiegazione più approfondita del **soggetto dei dipinti** e dell'intenzione degli artisti.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Le **schede didattiche** che guidano e danno spunti di **osservazione**, sono a disposizione al **desk** dell'ingresso della Pinacoteca. Sono anche scaricabili dal sito della Pinacoteca, e per questo dovranno essere realizzate in un **formato PDF**, visibile da tutti i sistemi informatici, scaricabili e stampabili dal pubblico su fogli di dimensione comune, Din A4.

In ogni scheda è stata richiesta la presenza dei seguenti **elementi**:

- Logo Brera
- Titolo
- Comanda
- Mappa del museo
- Suggerimenti del percorso alla ricerca degli animali
- Foglio con tessere da ritagliare del gioco del Domino degli Animali di Brera
- Informazioni di contatto Brera

Nello sviluppo del **progetto grafico**, gli studenti – organizzati in gruppi di lavoro – hanno seguito le **linee guida** fornite, elaborando **proposte creative** con l'obiettivo di trasmettere le informazioni in modo **chiaro e coerente**.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

APPROCCIO, INTENZIONE E SVILUPPO VISIVO

Il progetto nasce con l'obiettivo di rendere il patrimonio della **Pinacoteca di Brera** accessibile a bambini e famiglie, trasformando la visita museale in un'esperienza **educativa, ludica e condivisa**.

- **Il concept centrale è il percorso:** un segno grafico che guida il visitatore da una tappa all'altra, accompagnandolo nella scoperta delle opere. Il percorso diventa uno strumento visivo di orientamento e narrazione, capace di rendere l'esperienza chiara, continua e coinvolgente.
- Dal punto di vista visivo, il progetto adotta un **linguaggio semplice e immediato**, in cui una **palette cromatica vivace e forme essenziali** guidano bambini e famiglie lungo il percorso. Gli **animali presenti nei dipinti** vengono reinterpretati attraverso **forme giocose**, mantenendo un **legame riconoscibile con le opere originali** per facilitarne **l'identificazione**. Il **folder cartaceo**, progettato come supporto intuitivo e autoesplicativo, accompagna la visita senza ricorrere a spiegazioni complesse.
- **Il cofanetto raccogli-schede** è progettato per essere **facile da montare** grazie a un sistema di incastri, che non richiede strumenti aggiuntivi. Una volta assemblato, risulta **compatto**, permettendo di raccogliere più elementi delle visite alla Pinacoteca di Brera e trasformarli in un'esperienza che si costruisce **visita dopo visita**.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

TIPOGRAFIA

- La tipografia utilizza **due font complementari**: uno chiaro e leggibile per gli adulti, e uno più **giocosso e accattivante** per i bambini, garantendo leggibilità e appeal per tutti.

- PeachyKeenJF:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Raleway:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

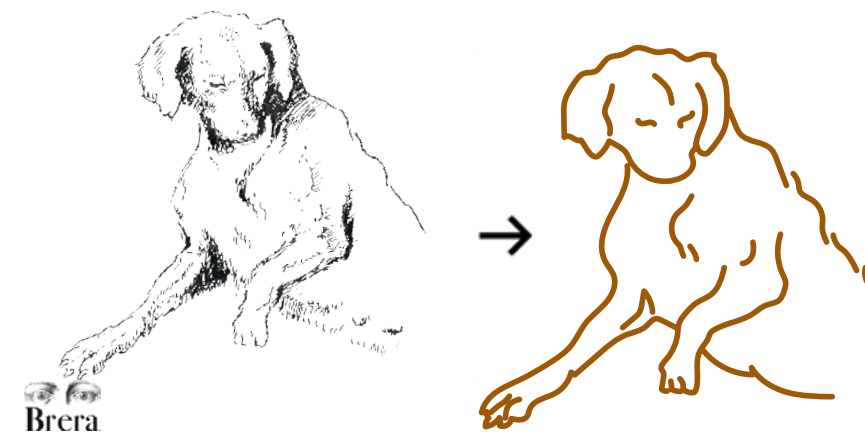
SEDE DI MILANO

ANIMALI E PALETTE COLORI

- **Ogni animale** è associato a un **colore specifico**, scelto per rappresentarne al meglio caratteristiche e personalità. La palette aiuta a riconoscere subito gli animali e a **creare continuità visiva** tra schede, domino, mappa e altri materiali del progetto.
- Gli animali sono **stilizzati** e **semplificati** per essere facilmente riconoscibili dai bambini, pur mantenendo i tratti distintivi delle opere originali.



 **Cane - #a05d00**
CMYK: 30, 67, 100, 20



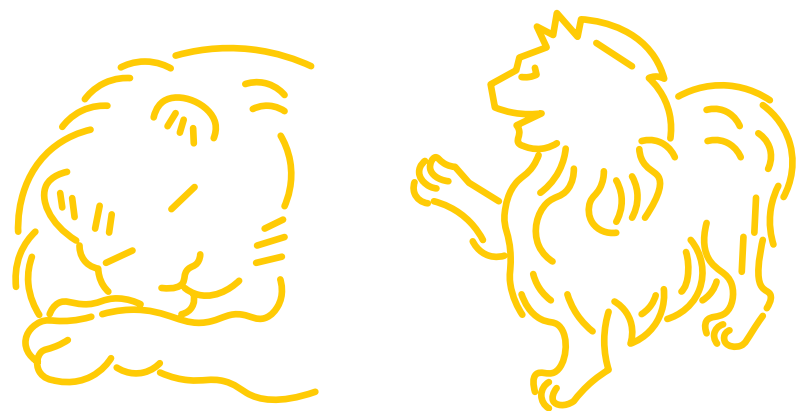


Scuola
Internazionale
di Comics

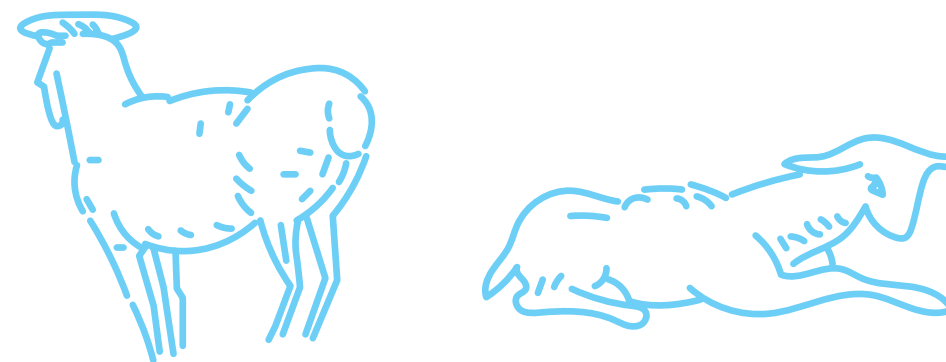
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

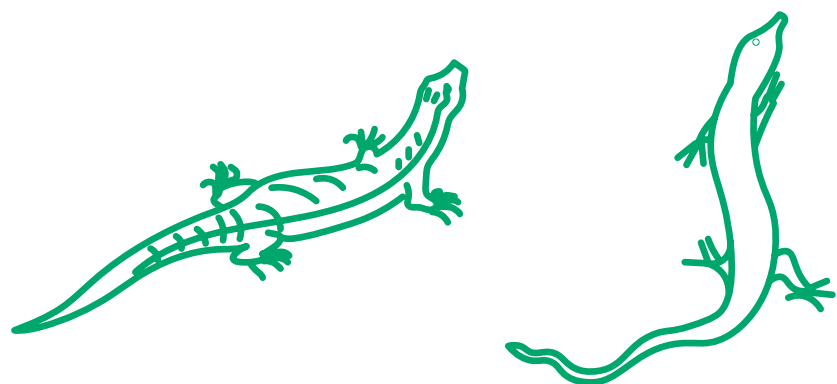
ANIMALI E PALETTE COLORI



 **Leone - #ffc005**
CMYK: 0, 20, 100, 0



 **Agnello - #6dcff6**
CMYK: 50, 0, 0, 0



 **Lucertola - #00975f**
CMYK: 82, 7, 77, 0



 **Gatto - #f58225**
CMYK: 0, 60, 98, 0



Scuola
Internazionale
di Comics

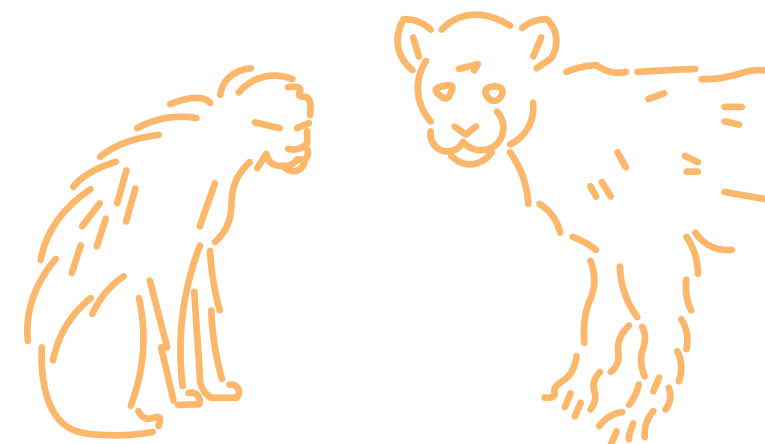
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

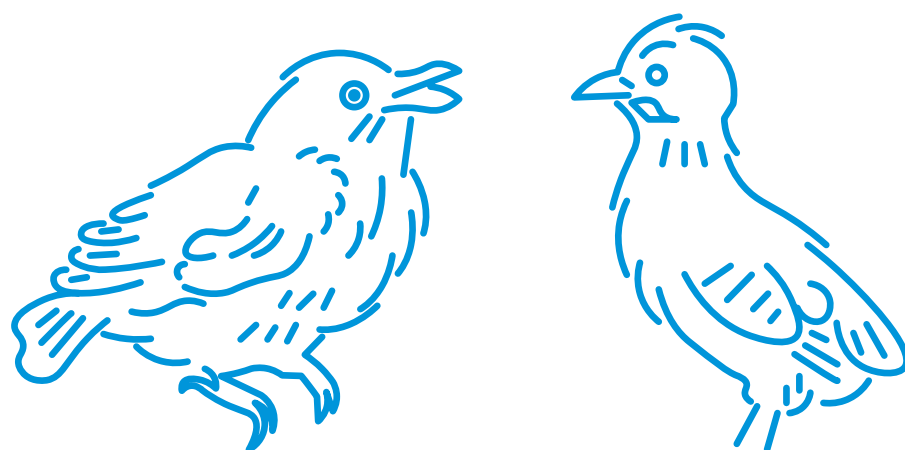
ANIMALI E PALETTE COLORI



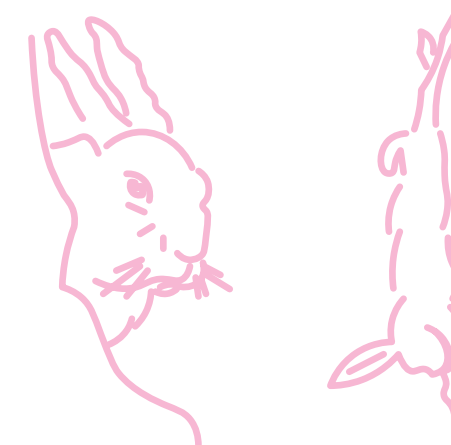
 **Mucca - #6b6eb3**
CMYK: 65, 60, 0, 0



 **Ghepardo - #fcb76a**
CMYK: 0, 32, 66, 0



 **Ghiandaia - #0095da**
CMYK: 76, 29, 0, 0



 **Coniglio - #f7b7d3**
CMYK: 0, 35, 0, 0



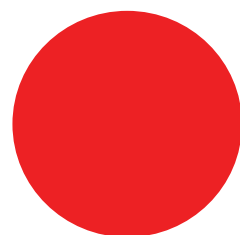
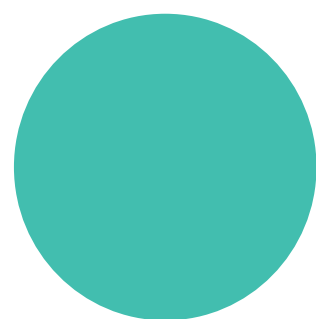
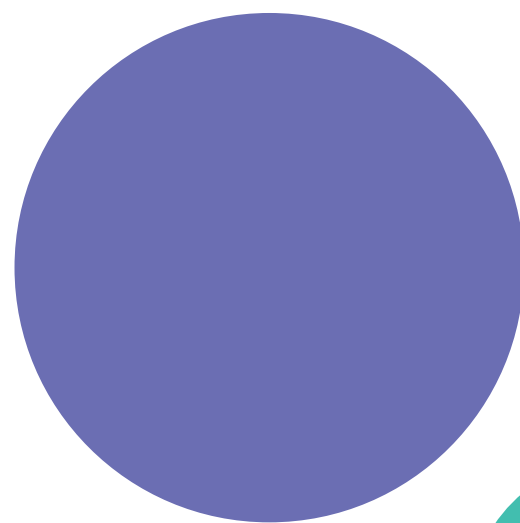
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

ELEMENTI GRAFICI

- Abbiamo utilizzato **cerchi colorati** di diverse dimensioni e un **percorso tratteggiato** a colori per guidare lo sguardo e rendere il contenuto più dinamico e giocoso.
- I **cerchi** aiutano anche a evidenziare punti chiave, mentre il **percorso tratteggiato** suggerisce movimento e collegamento tra le informazioni, rendendo l'esperienza visiva più coinvolgente.





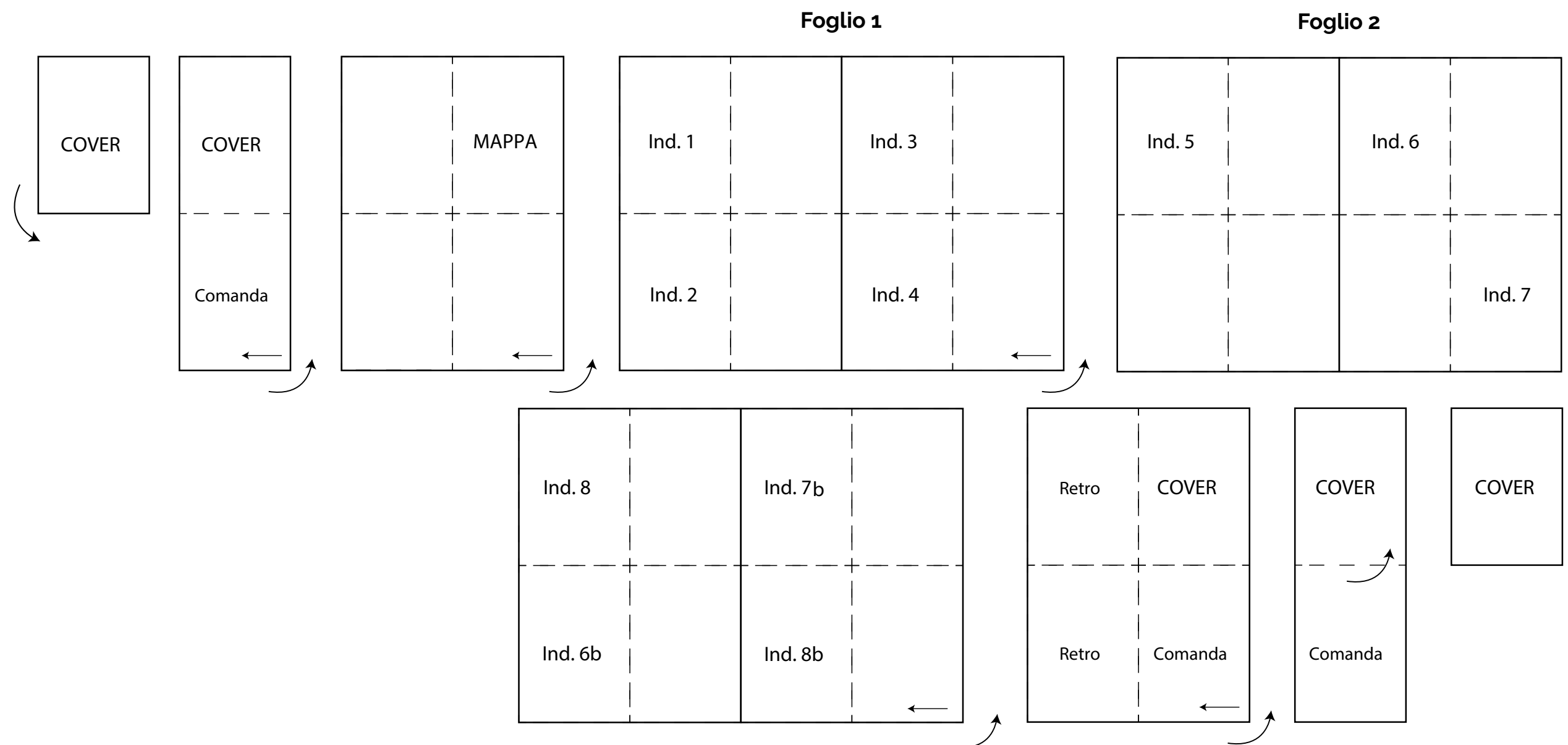
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDING

- Il **folder cartaceo** è organizzato in modo **chiaro e ordinato**, con una struttura semplice pensata per essere facilmente utilizzata da bambini e famiglie.
- Il **formato** e la suddivisione dei contenuti rendono il materiale **pratico, maneggevole e immediato**.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDING



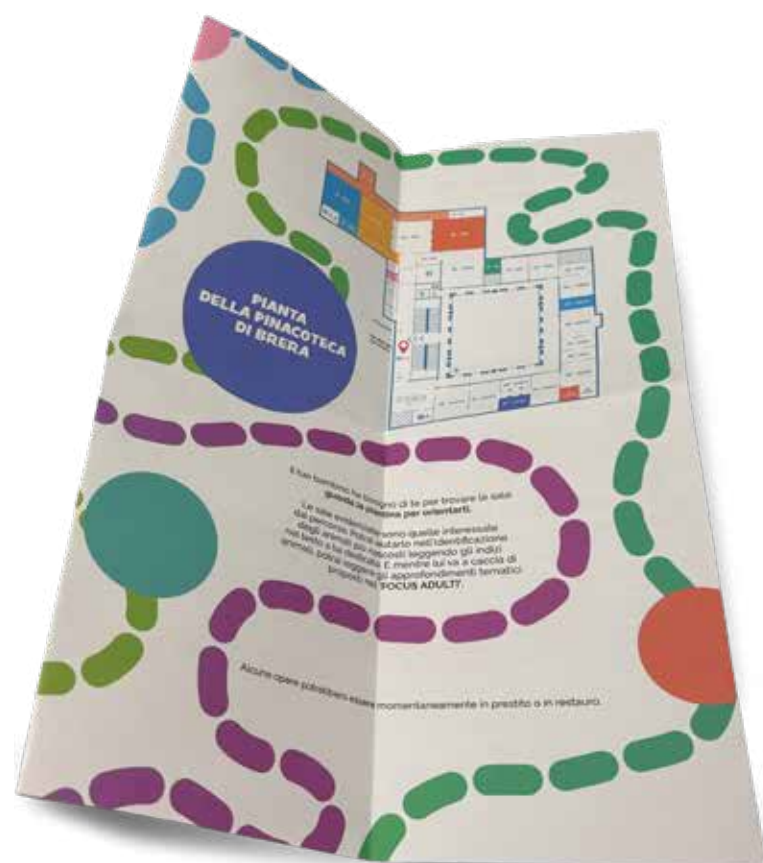


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDING





Scuola
Internazionale
di Comics

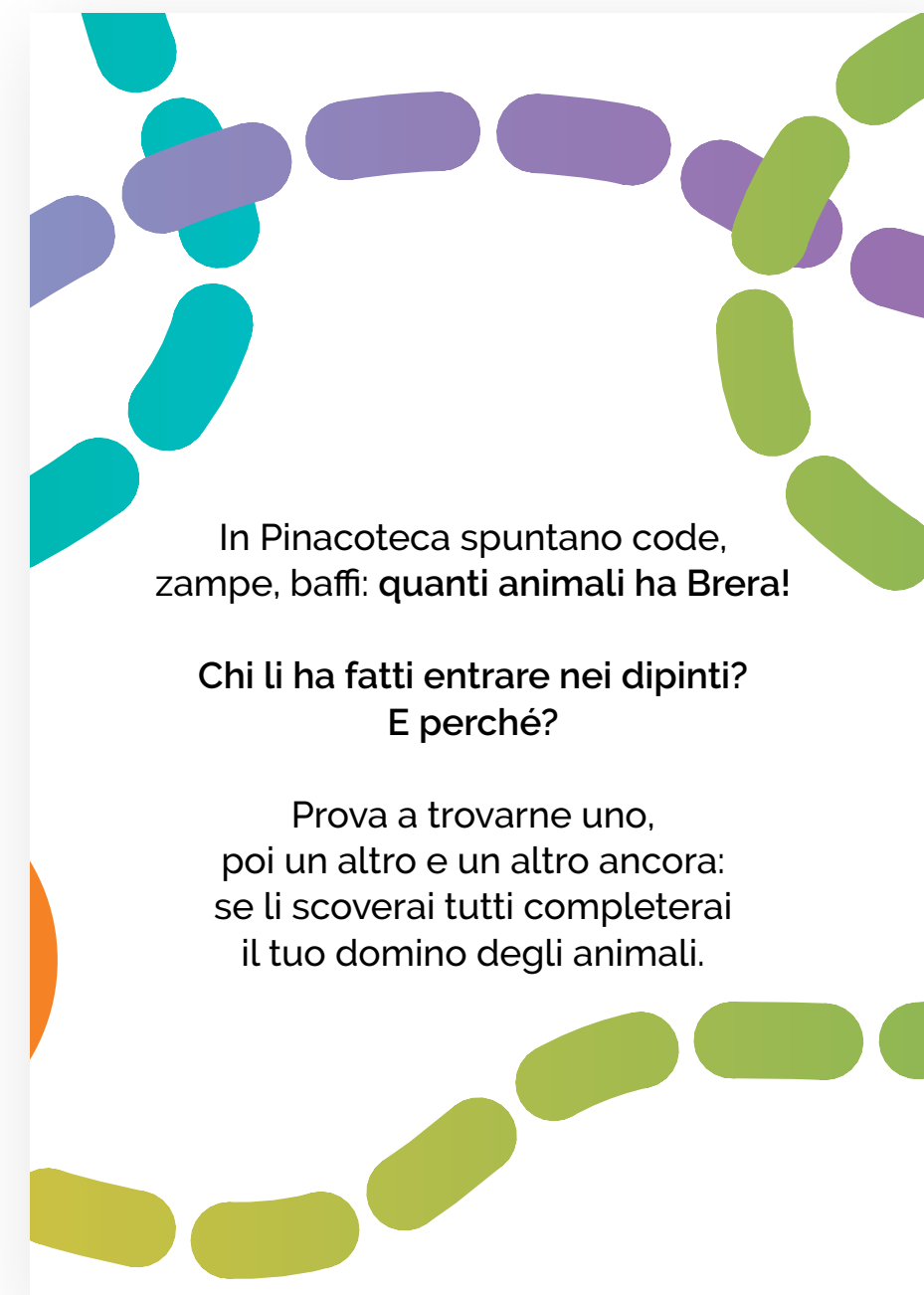
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COVER



COMANDA





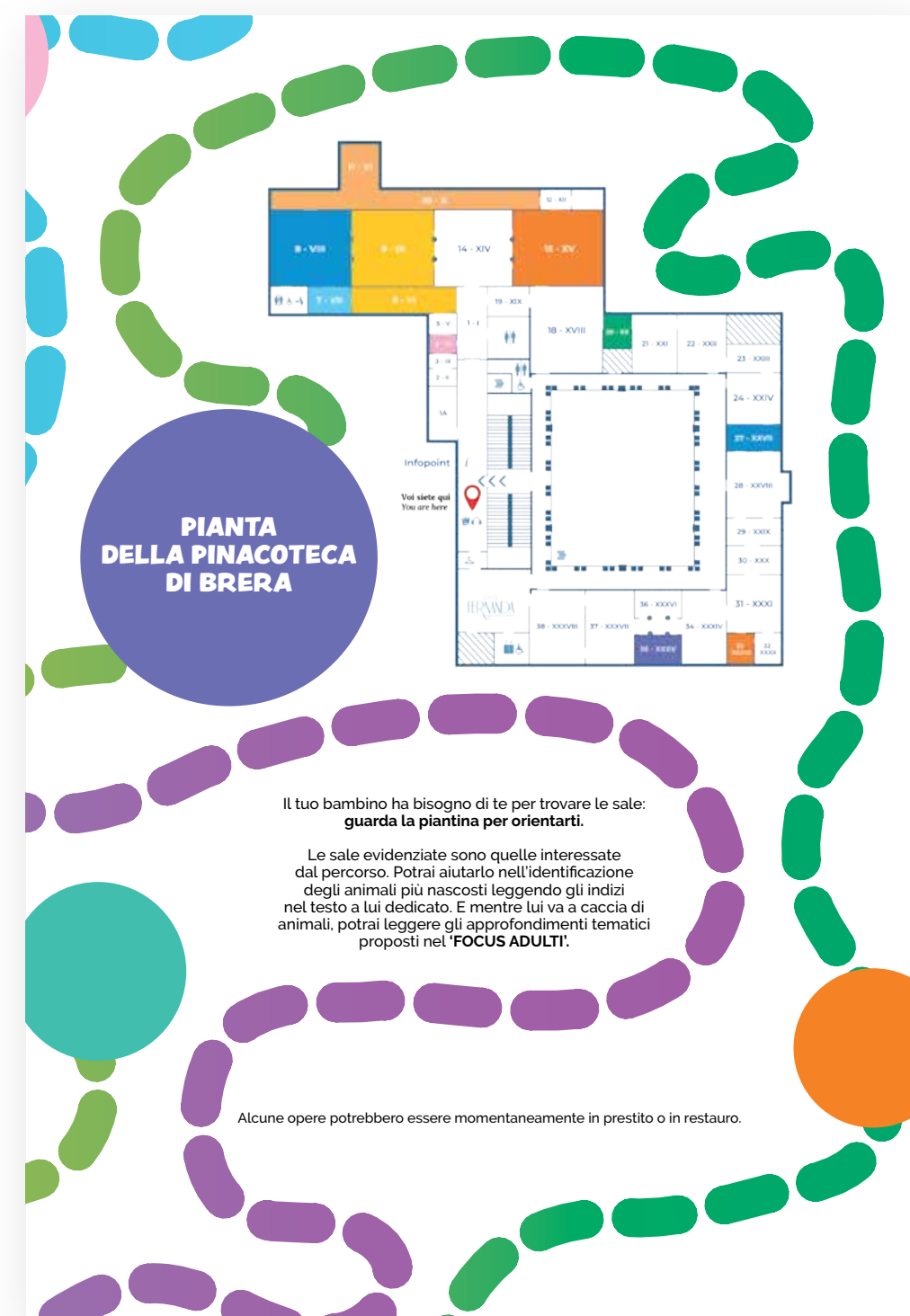
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MAPPA

- La **mappa** utilizza un sistema cromatico semplice e immediato: a ogni stanza è associato il colore dell'animale da cercare. Questo permette un orientamento intuitivo e facilita il collegamento tra spazio, animale e opera.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDER pt 1

01

Vai nella sala VI (6): cerca un leone

Metti in ordine le sequenze di parte della storia di San Gerolamo dipinta da Lazzaro Bastiani.

1. Un giorno al convento di San Gerolamo giunse un leone. Tutti i frati scapparono spaventati, ma Gerolamo no. Capi che il leone aveva una spina conficcata in una zampa e gliela tolse subito.

2. Da allora il leone lo seguì dappertutto. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto gli restava vicino, come un gattino domestico.

3. E venne il giorno in cui San Gerolamo, ormai vecchio, morì. Il leone fu molto triste, ma volle partecipare al funerale. Rimase in disparte e pensò: "Sono stato fortunato ad avere un amico come San Gerolamo!"

Focus Adulti

SALA VI, Lazzaro Bastiani,
Storie di San Gerolamo

Ricorrente nelle biografie dei santi (basti pensare a San Francesco e il lupo) è la capacità dei santi di ammansire la più grande ferocia. Episodi come quello di San Gerolamo e il leone vogliono dimostrare che la santità può annullare anche la violenza più irrazionale, la pietà vince la forza bruta.



02

Vai nella sala IX (9): cerca un leone

Nell'opera con il leone, trova gli altri animali.

San Gerolamo visse anche nel deserto, questo però non lo sembra! Ci sono rocce e alberi rigogliosi. Forse è un bosco di Pieve di Cadore, un paese di montagna in Veneto dove Tiziano nacque. La lucertola sotto alla firma del pittore "Ticianus" riesce a vivere anche in terreni aridi, ma oltre al leone c'è un altro animale che non troverai mai nel deserto perché ama gli ambienti umidi: è la...

C _ _ _ _ _ A

Focus Adulti

SALA IX, Tiziano,
San Gerolamo

La lucertola è simbolo di fede perché è un animale a sangue freddo che cerca il sole, così come il credente cerca di scaldarsi al sole che è Dio (qui San Gerolamo è rivolto verso il Crocifisso, suo sole).

La chiocciola è un animale che avanza con lentezza e costanza: è immagine del cammino spirituale del fedele che procede senza fretta e con tenacia. È un animale che d'inverno si chiude nel guscio e che a primavera rompe la protezione dell'apertura del guscio per ricominciare la sua vita: pertanto è simbolo e auspicio di nuova vita, di Resurrezione. La chiocciola, che ha sempre con sé la propria casa, è simbolo anche di sobrietà.

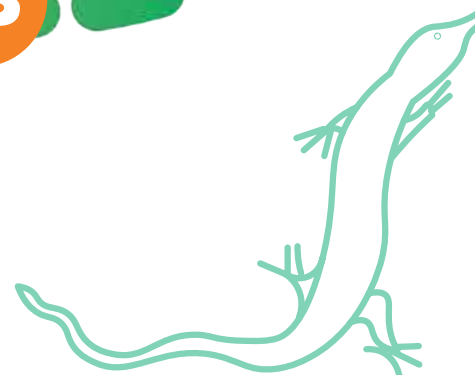
03

Vai nella sala XX (20): cerca una lucertola

Anche San Giovanni Battista trascorse alcuni anni nel deserto. Nel dipinto di Francesco del Cossa, oltre alla lucertola, vedi dei cavalli, una volpe e... cosa?

È in cima al bastone di San Giovanni, dentro a un cerchio d'oro: è minuscolo ma sembra vero. Il racconto del vangelo dice che il santo predicava sulle rive del fiume Giordano insieme a tante persone; vide Gesù che si avvicinava, lo riconobbe e disse: "Ecco Gesù, l'Agnello di Dio". L'agnellino-Gesù che è nel dipinto significa che San Giovanni "portò in giro" Gesù raccontando di lui.

C'è un particolare che ci fa capire che non è un agnello qualsiasi. Quale?



Focus Adulti

SALA XX, Francesco del Cossa
San Giovanni

L'agnello è l'animale sacrificale per eccellenza; qui c'è l'agnello perché il precursore San Giovanni addita Cristo dicendo "Ecce Agnus Dei" (Giovanni 1, 29), espressione che indica l'offerta di Cristo come vittima innocente. Il segno distintivo dell'agnello-Cristo nel dipinto è l'aureola.

04

Vai nella sala VII (7): cerca un agnello

È insieme ad alcune pecore, vicine al loro pastore, in un bel paesaggio che fa sfondo a un dipinto con la Madonna e Gesù Bambino (sono davanti a una stoffa verde). È un dipinto di Giovanni Bellini, famoso pittore di Venezia, che mise la sua firma "JOANNES BELLINUS" e la data "MDX" (1510, in numeri romani) sul cubo a sinistra.

Su questo basamento c'è un animale, quale?

Qualcuno dice che è una scimmia. Sarebbe quindi immagine del pittore che cerca di imitare ciò che lo circonda, così come la scimmia rifà quello che vede fare all'uomo. E se fosse un ghepardo? Sarebbe simbolo di forza e di velocità?

Potrebbe essere una scimmia perché:

Potrebbe essere un ghepardo perché:

Focus Adulti

SALA VII, Giovanni Bellini
Madonna col Bambino

La "scimmia" è su un'ara con il nome del pittore e la data d'esecuzione; per questo è possibile che l'animale sia da mettere in rapporto a Bellini stesso e alla sua attività di artista quale "scimmia della natura". Tuttavia un'incisione dell'opera, pubblicata in un volume del 1812, mostra che si tratta di un felino, come ha confermato il restauro del 1986.

Potrebbe dunque trattarsi di un ghepardo che, a causa del suo pelo maculato, diventa simbolo delle macchie del peccato. Così Bellini confesserebbe la sua condizione di prigioniero del vizio, a cui alluderebbero anche gli uccelli invischiati nelle panie, e il proprio torpore morale, suggerito dal pastore addormentato.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDER pt 2

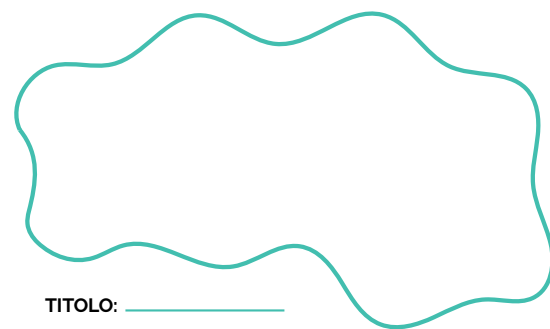
05

Vai nella sala X (10) e cerca una scimmia e un ghepardo

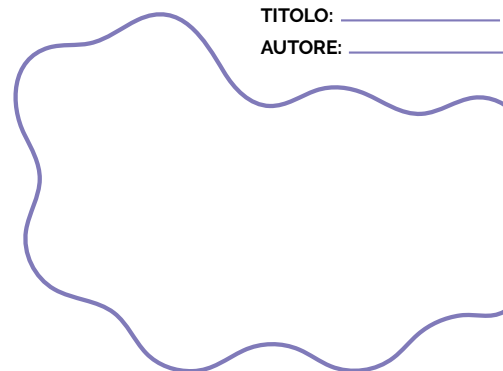
Fanno parte del corteo dei Magi andati a trovare Gesù Bambino. Il pittore Gaudenzio Ferrari ha immaginato non solo i tre Magi, ma anche i servitori che li accompagnarono. I Magi arrivavano da Oriente. Gaudenzio Ferrari pensò di rappresentare qualche animale che non vive da noi per far capire che venivano da terre lontane. C'è un cane peloso bianco che ti guarda.

Trova gli altri animali e scrivilì qui sotto,
sono almeno sei, li hai trovati tutti?

Disegna qui altri animali che incontri
in Pinacoteca. Ricordati di scrivere anche
l'autore e l'opera del quadro in cui li hai trovati.



TITOLO: _____
AUTORE: _____



TITOLO: _____
AUTORE: _____

Focus Adulti

SALA X, Gaudenzio Ferrari
Adorazione dei Magi

L'evangelista Matteo, l'unico che narra della venuta dei Magi, scrive che arrivavano "da Oriente". Sebbene non precisi quanti fossero, essi sono tradizionalmente tre in ragione del numero dei doni. Questo consente di legare i Magi a una ricca simbologia: possono rappresentare le tre età dell'uomo, oltre che le tre parti del mondo allora conosciuto (Europa, Asia e Africa), a significare l'universalità del messaggio di Cristo e l'omaggio dell'intero genere umano a Gesù. La presenza di animali esotici, provenienti dai paesi più diversi e lontani, rafforza tale concetto.



06

Vai nella sala XXVII (27) e cerca il dipinto più grande...

... pieno di colori intitolato Martirio di San Vitale di Federico Barocci. A destra c'è un cane. C'è anche un uccello con il piumaggio di colore marrone - rosso con le penne delle ali nere e azzurre barrate di nero.
Il suo nome è ghiandaia, riesci a trovarla?

(nota: la ghiandaia è ancora un nidiaceo, l'aspetto è un po' diverso rispetto all'uccello adulto)



Focus Adulti

SALA XXVII, Federico Barocci
Martirio di San Vitale

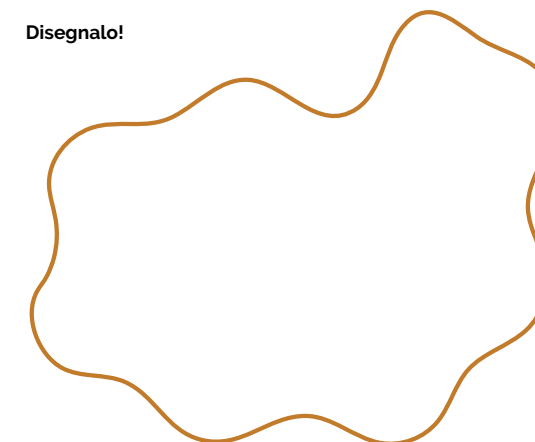
Federico Barocci nei suoi dipinti mette di repute animali, studiati attraverso numerosi disegni; spesso li pone in primo piano a introdurre il tema dell'opera. Qui il piccolo di ghiandaia appare spaventato di fronte alla scena di martirio alla quale assiste, al pari della bambina che gli è vicina.

07

Vai nella sala VIII (8) e cerca una ghiandaia

Torna indietro e cerca la ghiandaia nel dipinto di Andrea Mantegna, aiutandoti con il disegno qui sopra. Di fronte alla ghiandaia c'è un altro animale.

Disegnalo!



Focus Adulti

SALA VIII, Andrea Mantegna
San Bernardino

Il coniglio può diventare simbolo dell'essere indifeso che ripone totale fiducia in Dio.



ATTENZIONE!

Qui il percorso si biforca.
Se sei un bambino coraggioso, salta una pagina.
Se sei impressionabile, prosegui alla pagina successiva.
Se poi ci ripensi, puoi sempre tornare indietro.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDER pt 3

08

Vai nella sala IV (4):

Torna indietro ancora e incontri una faraona, prosegui nella sua direzione fino alla piccola porta sulla destra. Supera la sala blu e cerca il dipinto di Stefano da Verona.

Hai trovato il coniglio? È appeso a testa in giù.
E non è certo l'unico animale!

FINE PERCORSO!

Vuoi provare anche l'altro?
Vai avanti!

06

BIS

Vai nella sala XV (15) e cerca...

... "La cucina di Vincenzo Campi" dove un cane
e un gatto stanno litigando.

Guarda i cibi nel dipinto, disegnatli qui sotto.
Collega ogni cibo al suo ingrediente principale
e all'animale che lo produce.

Disegnali tu!



Formaggio



Pasta sfoglia

Uova

Latte

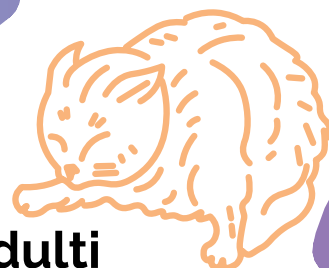
Gallina

Mucca

Focus Adulti

SALA IV, Stefano da Verona
Adorazione dei Magi

*Sotto a questo dipinto trovi una didascalia che inizia
con un pavone e prosegue con nuovi animali.
Cerca in Pinacoteca tutte le altre didascalie
dedicate alle famiglie!*



Focus Adulti

SALA XV, Vincenzo Campi
La cucina

*Il cane nella nostra cultura è associato a valori positivi,
come la fedeltà, mentre il gatto ha valori negativi, poiché
è un animale notturno e diventa immagine del diavolo,
dell'oscurità. In questo caso probabilmente non hanno
significato simbolico.*



Vai nella sala XXXIII (33) e cerca un gatto

Guarda dov'è scappato il gatto spaventato!
Qui in alto, in questo angolo della cucina dipinto
dal pittore Jan Fyt. Attento!

In quello che stiamo cercando ci son ben due gatti
e tanti volatili morti. Ma forse i gatti preferirebbero farsi
una scorpacciata del più grande animale raffigurato
nel quadro:

La — — — — —

07

BIS

Focus Adulti

SALA XXXIII, Jan Fyt
Selvaggina morta

*Non è difficile comprendere che le nature morte,
che si codificano come genere proprio nel '600,
spesso assumono un significato simbolico
di caducità della vita.*

08

BIS

Vai nella sala XXXV (35)...

Una mucca, dai grandi occhi scuri e dalla fronte ricciolina,
gira il muso verso di te; è vicino a un pozzo, in un dipinto
del Piazzetta. Qui trovi anche una didascalia per famiglie,
l'ultima del percorso a caccia di animali, ma non l'ultima
della Pinacoteca.



Focus Adulti

SALA XXXV, Giovanni B. Piazzetta
Rebecca ed Eleazaro al pozzo

*Il Piazzetta interpreta l'episodio biblico come
una scena pastorale, dipingendo animali da pascolo
come la mucca, e un cane. Non trascura però
di rappresentare anche il muso di un cammello,
in aderenza al testo biblico (Genesi 24) in cui sono
citati più volte i cammelli, parte della dote della futura
moglie di Isacco.*



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SCHEDA TESSERE DOMINO

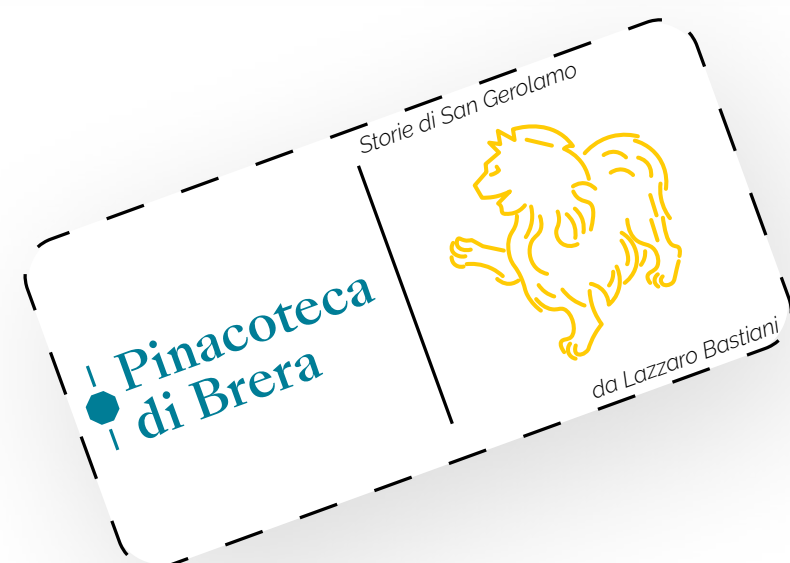
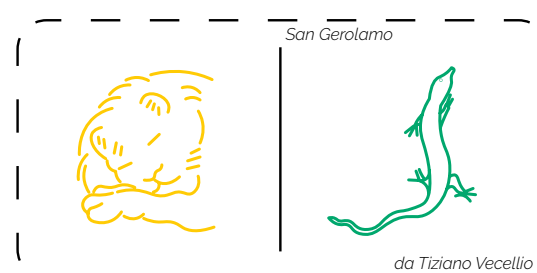
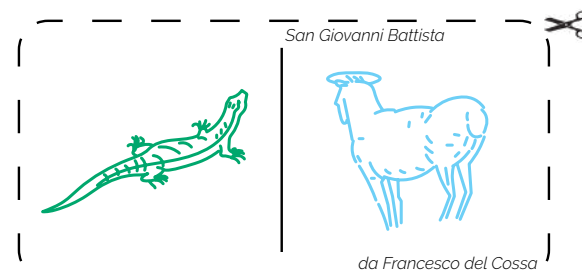
Ritaglia le tessere e comincia a giocare!

Al Domino degli animali di Brera si gioca in due, con 11 tessere. Si rovesciano a faccia in giù le tessere e ogni giocatore ne prende 4. Le altre rimangono come "ossario".

Il primo giocatore posa una tessera, poi il turno passa al secondo, che potrà attaccare una sua tessera solo se ha lo stesso animale rappresentato su una delle estremità. La forma del serpente di tessere è libera.

Se un giocatore non può attaccare una tessera, pesca tra quelle dell'ossario, altrimenti salta il turno.

Le tessere pescate e inutilizzate vanno aggiunte alle proprie. Vince chi finisce per primo le tessere.



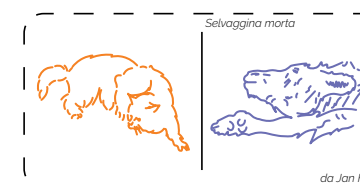
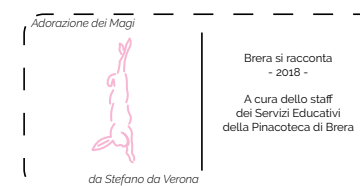
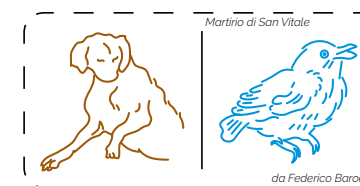
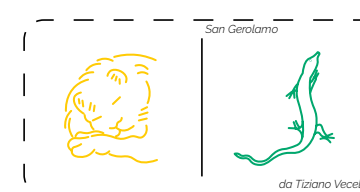
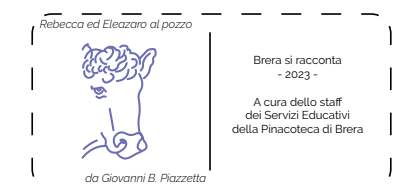
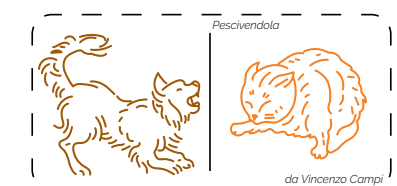
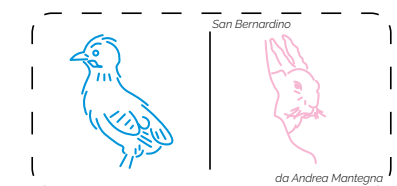
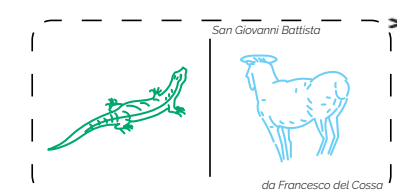
Ritaglia le tessere e comincia a giocare!

Al Domino degli animali di Brera si gioca in due, con 11 tessere. Si rovesciano a faccia in giù le tessere e ogni giocatore ne prende 4. Le altre rimangono come "ossario".

Il primo giocatore posa una tessera, poi il turno passa al secondo, che potrà attaccare una sua tessera solo se ha lo stesso animale rappresentato su una delle estremità. La forma del serpente di tessere è libera.

Se un giocatore non può attaccare una tessera, pesca tra quelle dell'ossario, altrimenti salta il turno.

Le tessere pescate e inutilizzate vanno aggiunte alle proprie. Vince chi finisce per primo le tessere.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO

- Il **cofanetto raccogli-schede** permette di conservare e organizzare il materiale in modo ordinato. Diventa così uno strumento da **riutilizzare nel tempo**, prolungando l'esperienza anche dopo la visita al museo.



Sotto



Sopra



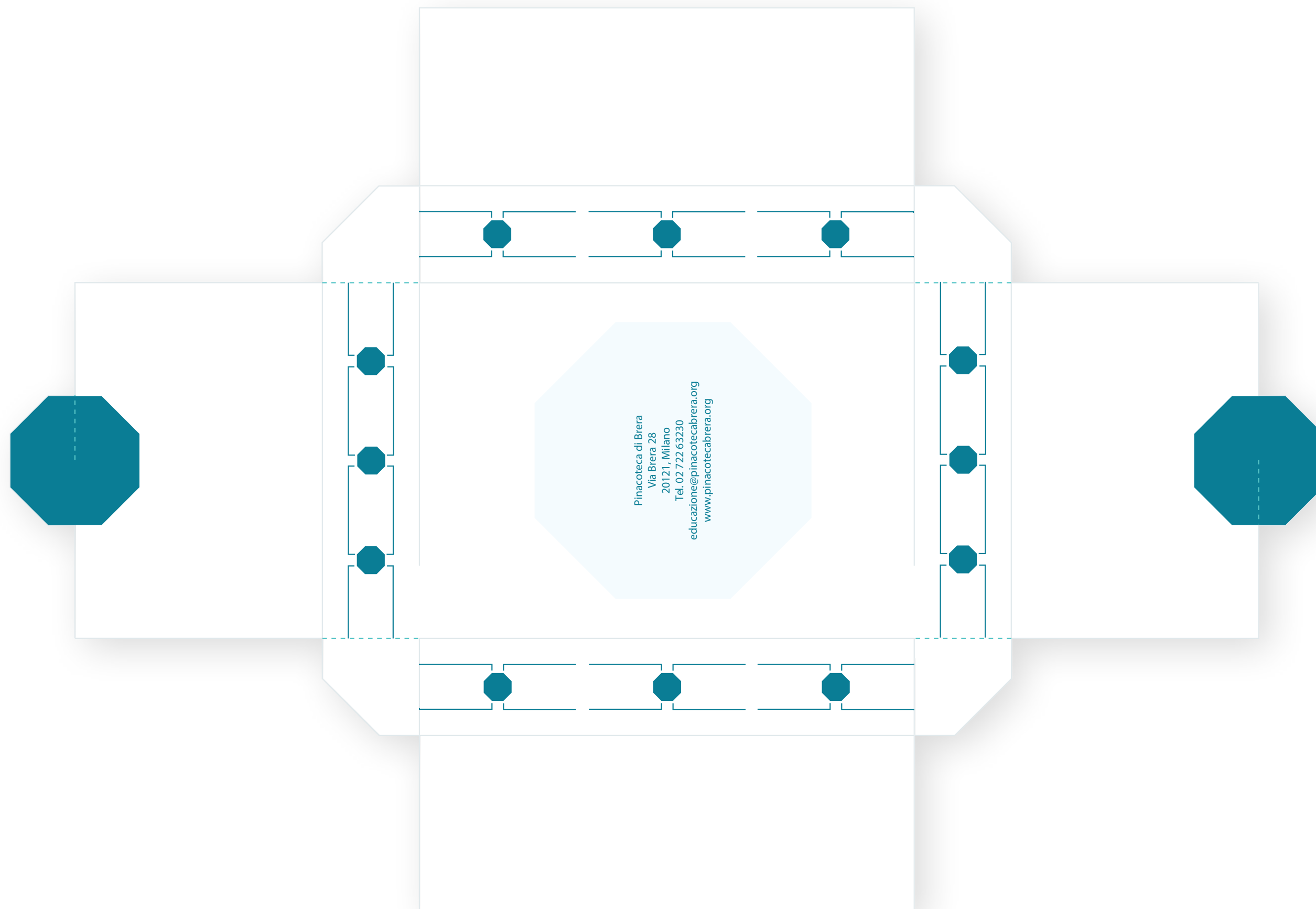


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO STESO





**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Grazie!

Le bimbe di Brera e Thomas

Aurora Belotti, Alessia Eshja, Thomas Guida e Catalina Simion

Scuola Internazionale di Comics

Sede di Milano

Piazzale Giulio Cesare 14, 20145 Milano MI

T: 02.45.40.9470

E: milano@scuolacomics.it

www.scuolacomics.com