



**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

I FANTASTICISSIMI 4

Mileny Fabian, Elisa Dalla Bona ,
Matteo Egidio e Mariateresa Galuppini

**Rielaborazione grafica della scheda didattica
‘Domino degli Animali’ e di un cofanetto
raccolge schede 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 **Sevizi 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 / 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

CONCEPT ed ELEMENTI GRAFICI

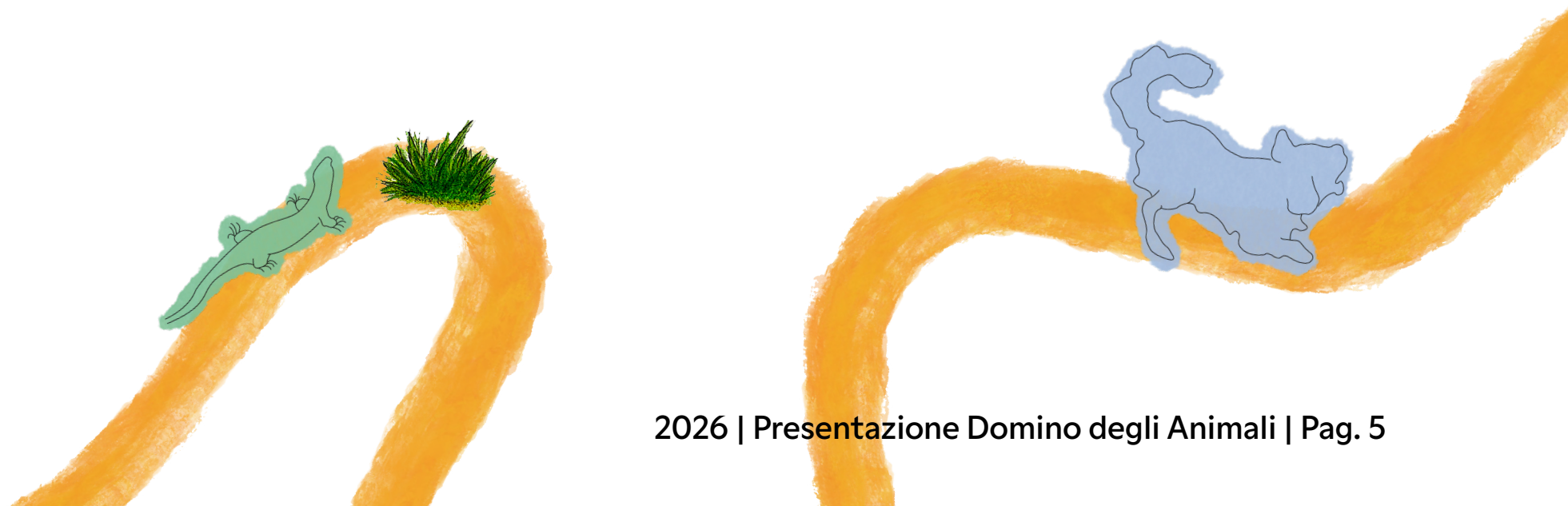
L'idea alla base della brochure è quella di caratterizzare ogni pagina attraverso segni grafici distinti, che inizialmente sembrano non collegarsi a nulla e vivere come elementi autonomi.

Quando però la brochure viene completamente aperta, le singole pagine smettono di essere indipendenti e si uniscono in modo armonioso: le grafiche di sfondo e gli elementi di contorno si collegano tra loro, dando vita a un'unica grande **illustrazione continua**, concepita come un ambiente narrativo unitario.

Il concetto visivo prevede che la grafica complessiva si trasformi, **una volta aperta del tutto**, in un vero e proprio zoo illustrato. In questo grande scenario, tutti gli animali presenti nei quadri del museo sembrano prendere vita, diventando parte di un ambiente **ricco e dinamico**.

L'esperienza proposta è quindi doppia:

- da chiusa, la brochure offre una serie di giochi autonomi, ciascuno legato al proprio quadro;
- da aperta, rivela un grande **zoo fantastico**, in cui tutti gli animali si incontrano e convivono all'interno di un'unica scena coinvolgente.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

LINGUAGGIO VISIVO: FONT

Aa

TITOLO

NERKO ONE 20 pt

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

! " # \$ % & ' () + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

Aa

SOTTOTITOLI

Mukta Mahee 9pt/10pt SEMIBOLD

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

! " # \$ % & ' () + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

Aa

PARAGRAFI

Mukta Mahee 9pt REGULAR

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

! " # \$ % & ' () + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

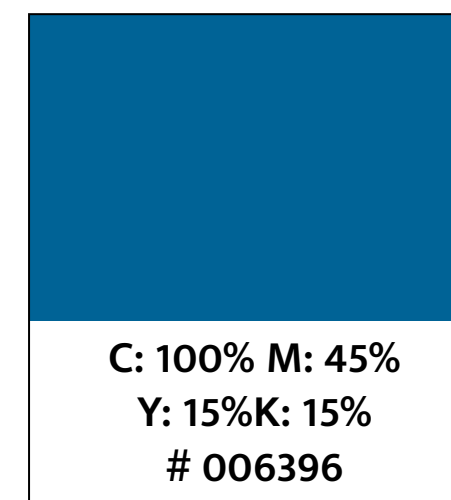
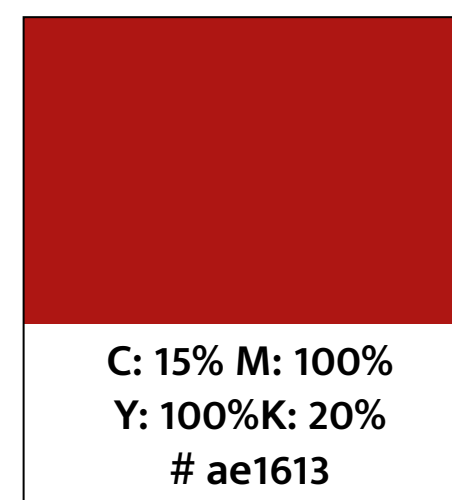
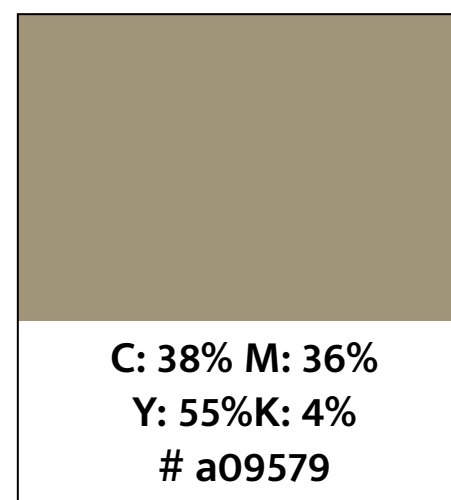
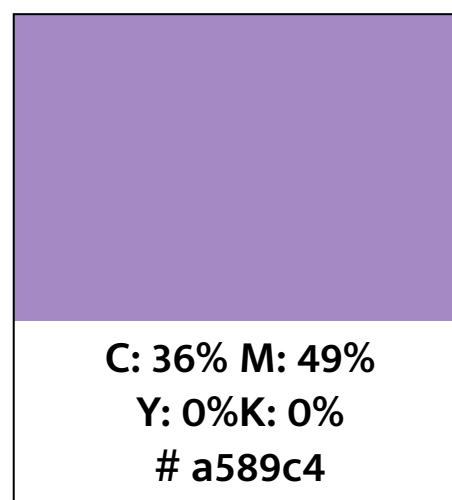
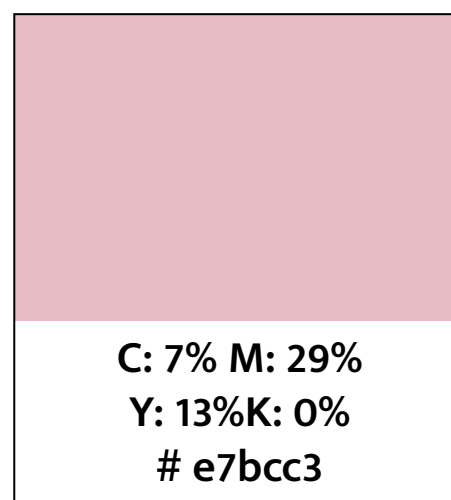
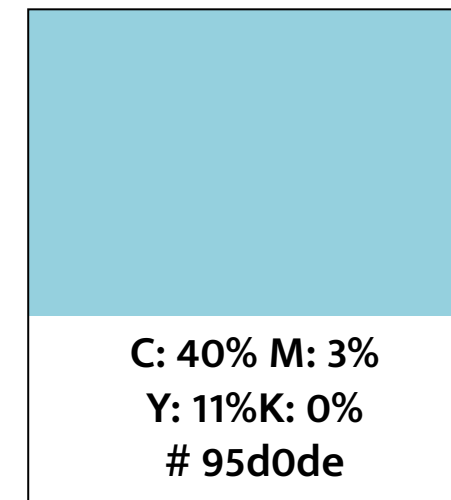
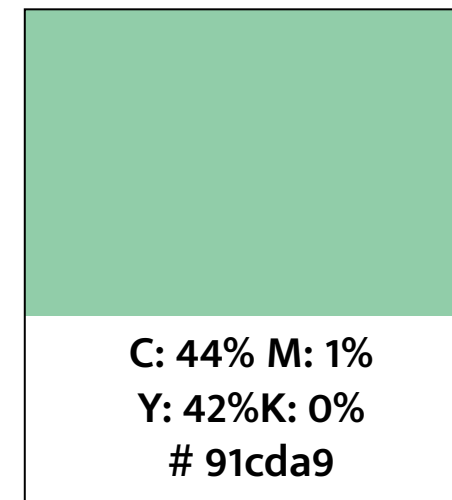
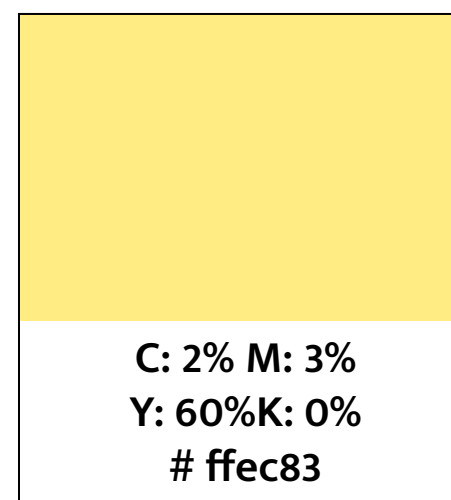
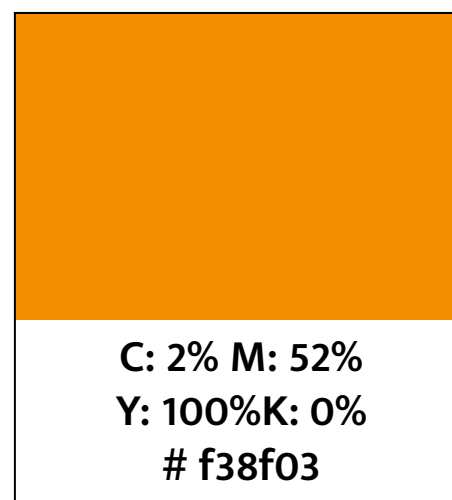
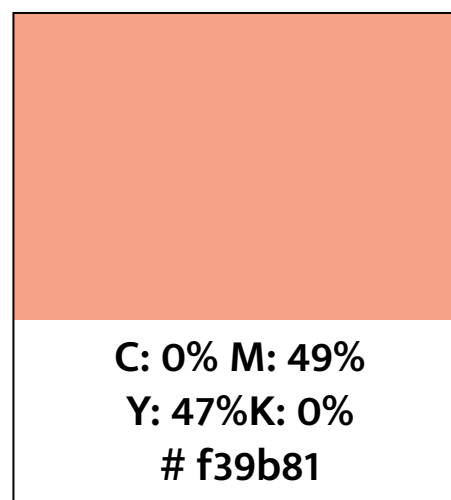


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

LINGUAGGIO VISIVO: COLORI





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

LINGUAGGIO VISIVO: ELEMENTI GRAFICI DEL LAYOUT





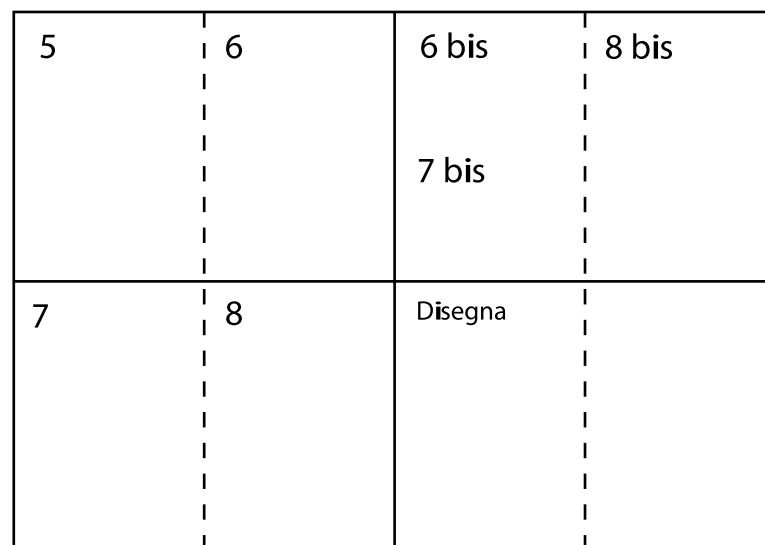
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

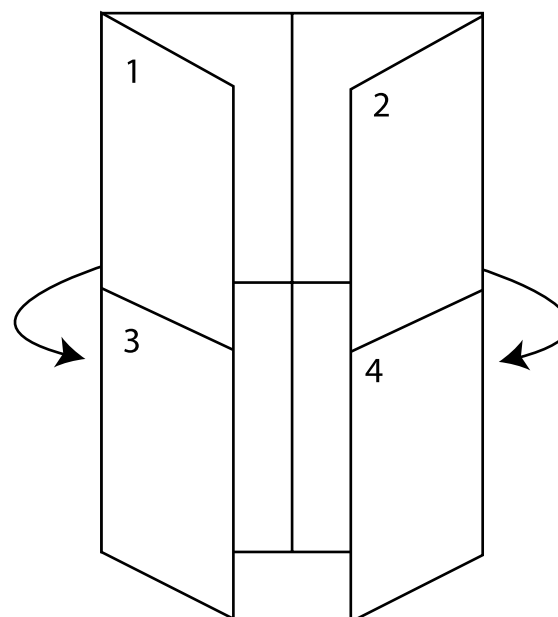
SEDE DI MILANO

FOLDING / PIEGHE

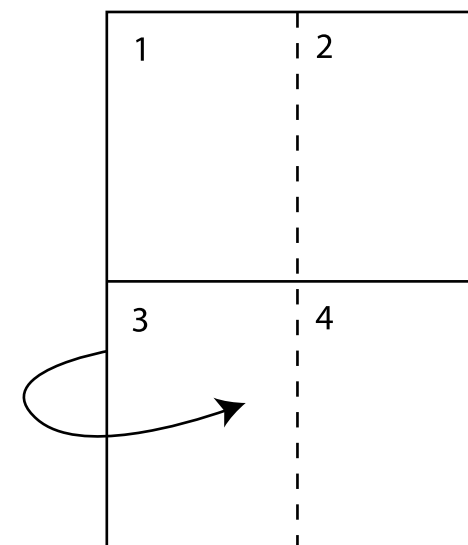
1 passo:



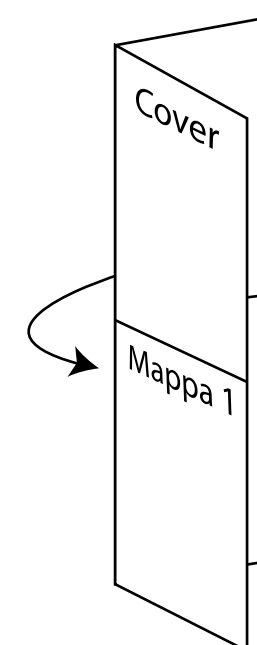
2 passo:



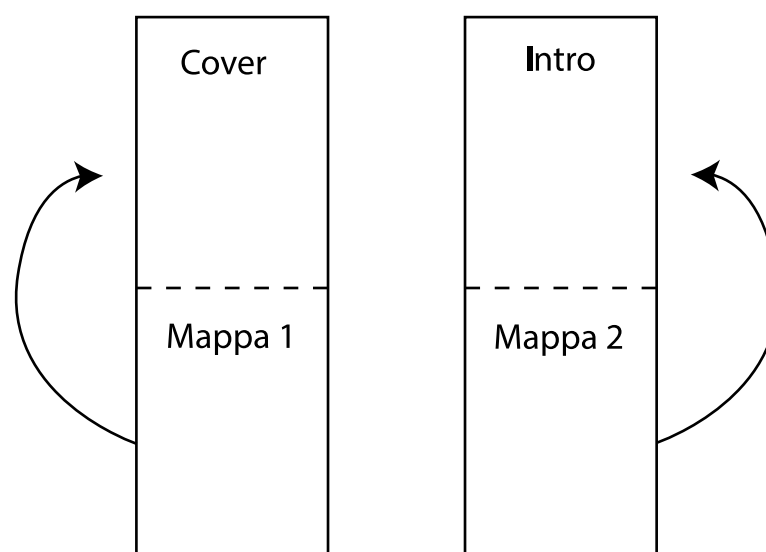
3 passo:



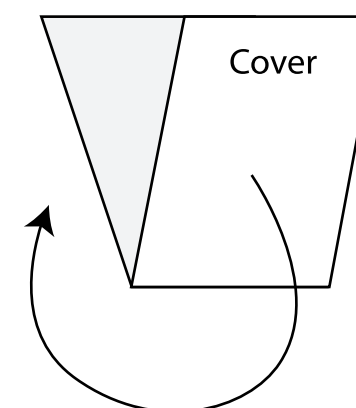
4 passo:



5 passo:



6 passo:





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COVER





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

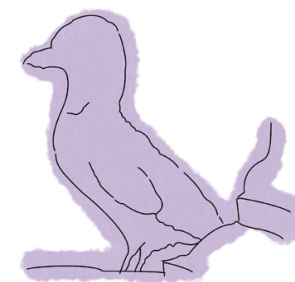
SEDE DI MILANO

INTRODUZIONE / COMANDA

Alla scoperta del legame tra **animali** e **arte**

In Pinacoteca spuntano code, zampe e baffi:
QUANTI ANIMALI HA BRERA!

Chi li ha fatti entrare nei
dipinti? E perchè?
Prova a trovarne UNO, poi
un'altro e poi un'altro ancora:
se li scoprerai tutti completerai
il tuo domino degli animali.



Potrai aiutare il tuo
bambino a riconoscere
gli animali più nascosti nei
quadri e nelle sale del museo,
seguendo gli indizi presenti nel
testo a lui dedicato.

E mentre lui va a caccia di animali, tu
potrai leggere gli approfondimenti
tematici nella sezione **FOCUS ADULTI!**



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MAPPA

Il tuo bambino ha bisogno di te per trovare le sale: **guarda la piantina per orientarti!**

Le sale evidenziate sono quelle di interesse per il percorso.

Alcune opere potrebbero essere momentaneamente in prestito o in restauro



**Voi siete qui
You are here**

PIANTA DELLA PINACOTECA DI BRERA

A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera.
Testi: Laura Marazzi. Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 1 e 2...

1 Vai nella sala 6 (VI) e cerca un LEONE

Storie di San Gerolamo di Lazzaro Bastiani

Metti in ordine le sequenze 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.



2. Da allora il **leone** lo seguì dappertutto. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto gli restava vicino.



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

Elemento 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.

2 Vai nella sala 9 (IX) e cerca un LEONE

San Gerolamo di Tiziano

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

La lucertola, animale a sangue freddo che cerca il sole, simboleggia **la fede**: come essa si scalda alla luce, così il credente si rivolge a Dio, il suo "sole". La **chiocciola**, che avanza lentamente ma con costanza, rappresenta il **cammino spirituale** fatto di tenacia e gradualità. Il suo chiudersi nel guscio d'inverno e riaprirsi in primavera la rende simbolo di **rinascita e Resurrezione**, mentre il portare sempre con sé la propria casa richiama la sobrietà.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 3 e 4 ...

3

Vai nella sala **20 (XX)** e cerca una **LUCERTOLA**

San Giovanni di Francesco del Cossa

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.

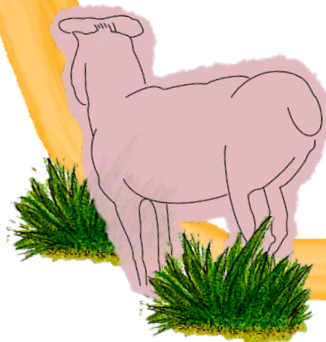
Il racconto del vangelo dice che il santo predicava sulle rive del fiume Giordano insieme a tante persone; vide Gesù che si avvicinava, lo riconobbe e disse: "Ecco Gesù, l'Agnello di Dio".

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

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'offrirsi di Cristo come vittima.



4

Vai nella sala **7 (VII)** e cerca un **AGNELLO**

Storie di San Gerolamo di Lazzaro Bastiani

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:

1.
2.
3.

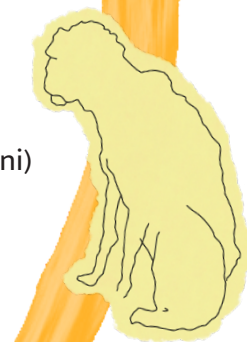
Potrebbe essere un ghepardo perché:

1.
2.
3.

(possibili soluzioni:
scimmia per le piccole dimensioni, le orecchie piccole e arrotondate;
ghepardo per il mantello maculato, la forma delle zampe anteriori e il muso felino)

FOCUS ADULTI

Elemento 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 irrazionale, **la pietà vince la forza brutta**.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 5 e 6 ...

5 Vai nella sala 10 (XX) cerca una **SCIMMIA** e un **GHEPARDO**

Adorazione dei Magi di Gaudenzio Ferrari

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 scrivilli qui sotto:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

(sono almeno sei,
li hai trovati tutti?)



FOCUS ADULTI

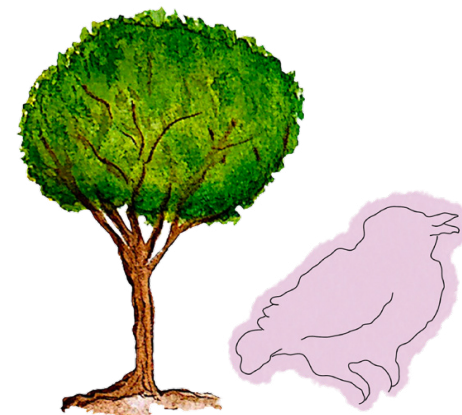
L'evangelista Matteo è l'unico a raccontare l'arrivo dei Magi, che descrive semplicemente come provenienti "**da Oriente**". Pur non indicando il loro numero, la tradizione li considera tre in base ai doni offerti. Questo permette di attribuire loro un forte valore simbolico: rappresentano le tre età dell'uomo e le tre parti del mondo allora conosciuto (**Europa, Asia e Africa**), a indicare l'universalità del messaggio di Cristo e l'omaggio dell'umanità intera a Gesù. Anche gli **animali esotici** presenti nella scena questa idea di universalità.

6 Vai nella sala 27 (XXVII) e cerca il dipinto **PIÙ GRANDE**

Martirio di San Vitale di Federico Barocci

... 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 trovarlo?



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

FOCUS ADULTI

Federico Barocci nei suoi dipinti mette di frequente 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.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 7 e 8 ...

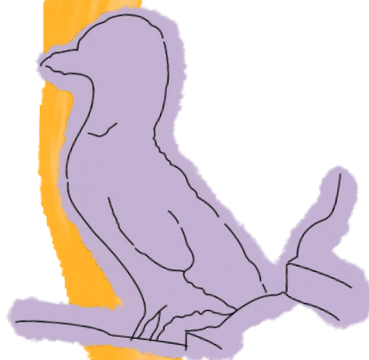
7 Vai nella sala 8 (VIII) e cerca una **GHIANDAIA**

San Bernardino di
Andrea Mantegna

Torna indietro e cerca la ghiandaia nel dipinto di Andrea Mantegna, aiutandoti con il disegno qui di fianco.

Di fronte alla ghiandaia c'è un altro animale.

DISEGNALO!



FOCUS ADULTI

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

DOMINO PARTE 1

LEONE	LEONE	LUCERTOLA	LUCERTOLA	AGNELLO	AGNELLO	SCIMMIA/ GHEPARDO
-------	-------	-----------	-----------	---------	---------	----------------------

8 Vai nella sala 4 (IV) Adorazione dei Maggi di Stefano da Verona

Torna indietro ancora e incontra 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!

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!



ATTENZIONE!

Se sei un bambino coraggioso, prosegui alla pagina successiva; ma se sei impressionabile, qui si conclude il tuo viaggio!

SCIMMIA/ GHEPARDO	CANE	CANE	GHIANDAIA	GHIANDAIA	CONIGLIO	CONIGLIO
----------------------	------	------	-----------	-----------	----------	----------



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 6, 7 e 8 BIS ...

6 Vai nella sala 15 (XV) Bis e cerca... La cucina di Vincenzo Campi

Disegnali tu!

La cucina di Vincenzo Campi dove un cane e un gatto stanno litigando. Guarda i cibi presenti nel dipinto. Poi unisci i disegni dei cibi al loro ingrediente principale e all'animale che li produce.

Se vuoi puoi disegnarli.



FORMAGGIO

UOVA

GALLIANA



PASTA SFOGLIA

LATTE

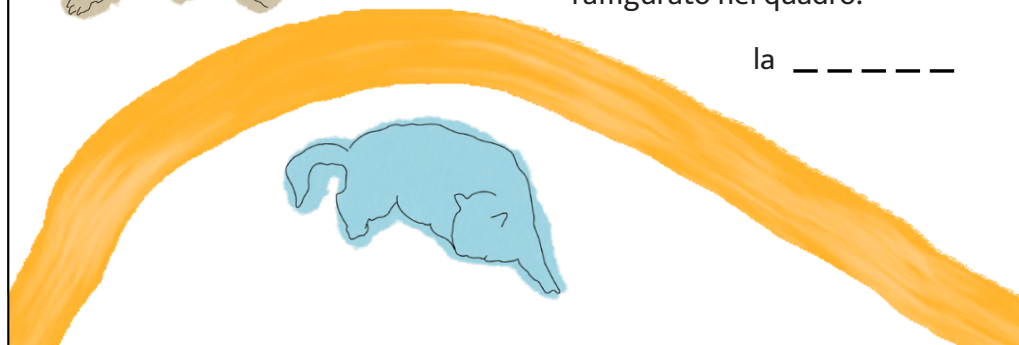
MUCCA

7 Vai nella sala 33 (XXXIII) Bis e cerca un GATTO Selvaggia morta di Jan Fyn



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 sono ben due gatti e tanti volatili morti. Ma forse i gatti preferirebbero farsi una scorpacciata del più grande animale raffigurato nel quadro:

la _ _ _ _ _



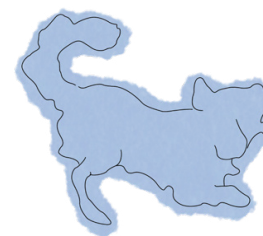
8 Vai nella sala 35 (XXXV) Bis Reebecca ed Eleazaro al pozzo di Giovanni B. Piazzetta

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

La cucina di Vincenzo Campi, sala XV

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.



FOCUS ADULTI

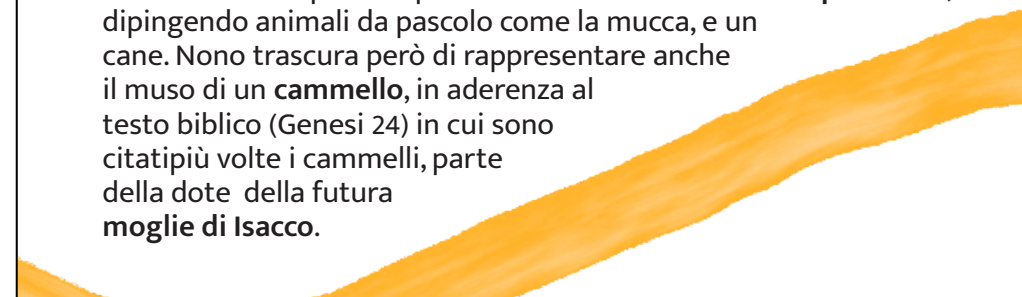
Selvaggia morta, sala XXXIII

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.

FOCUS ADULTI

Rebecca ed Eleazaro al pozzo, sala XXXV

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

SVOLGIMENTO “DISEGNA E DIVERTITI” ...

DISEGNA e DIVERTITI!

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



TITOLO
AUTORE



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

STESO

2 Vai nella sala 9 (IX) e cerca un LEONE

San Gerolamo di Tiziano

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



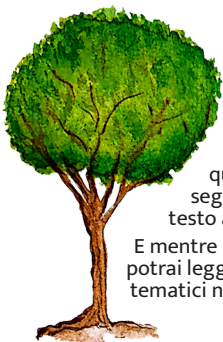
FOCUS ADULTI

La lucertola, animale a sangue freddo che cerca il sole, simboleggia la fede: come essa si scalda alla luce, così il credente si rivolge a Dio, il suo "sole". La chiocciola, che avanza lentamente ma con costanza, rappresenta il cammino spirituale fatto di tenacia e gradualità. Il suo chiudersi nel guscio d'inverno e riaprirsi in primavera la rende simbolo di rinascita e Resurrezione, mentre il portare sempre con sé la propria casa richiama la sobrietà.

Alla scoperta del legame tra animali e arte

In Pinacoteca spuntano code, zampe e baffi: QUANTI ANIMALI HA BRERA!

Chi li ha fatti entrare nei dipinti? E perché? Prova a trovarne UNO, poi un'altro e poi un'altro ancora: se li scoprerai tutti completerai il tuo domino degli animali.



Potrai aiutare il tuo bambino a riconoscere gli animali più nascosti nei quadri e nelle sale del museo, seguendo gli indizi presenti nel testo a lui dedicato.

E mentre lui va a caccia di animali, tu potrai leggere gli approfondimenti tematici nella sezione FOCUS ADULTI!

Pinacoteca
di Brera



PER GUARDARE IL MUSEO DA SOLI (7-9 ANNI)

Pinacoteca di Brera - Via Brera 28 - 20121 Milano
educazione@pinotecabrera.org
www.pinotecabrera.org
Tel. 02 722 63230

1 Vai nella sala 6 (VI) e cerca un LEONE

Storie di San Gerolamo di Lazzaro Bastiani

Metti in ordine le sequenze 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.

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

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

Elemento 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.

3 Vai nella sala 20 (XX) e cerca una LUCERTOLA

San Giovanni di Francesco del Cossa

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

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'offrirsi di Cristo come vittima.

4 Vai nella sala 7 (VII) e cerca un AGNELLO

Storie di San Gerolamo di Lazzaro Bastiani

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 rifa quello che vede fare all'uomo. E se fosse un ghepardo? Sarebbe simbolo di forza e di velocità?

Potrebbe essere una scimmia perché:

1.
2.
3.

Potrebbe essere un ghepardo perché:

1.
2.
3.

(possibili soluzioni: scimmia per le piccole dimensioni, le orecchie piccole e arrotondate; ghepardo per il mantello maculato, la forma delle zampe anteriori e il muso felino)

FOCUS ADULTI

Elemento 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 irrazionale, la pietà vince la forza bruta.

Il tuo bambino ha bisogno di te per trovare le sale: guarda la piantina per orientarti!

Le sale evidenziate sono quelle di interesse per il percorso.

Alcune opere potrebbero essere momentaneamente in prestito o in restauro



Voi siete qui
You are here

PIANTA DELLA PINACOTECA DI BRERA

A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera.
Testi: Laura Marazzi. Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Pinacoteca
di Brera



SCHEDA DOMINO con tessere da ritagliare



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SCHEDE DOMINO

RITAGLIA LE TESSERE E INCOMINCIA A GIOCARE!
Il Domino è un gioco di origine cinese. 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 "baccini". 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'asciutto. Altrimenti sotto il turno. Le tessere pescate e inutilizzate vanno aggiunte alle proprie. Vince il gioco chi finisce per primo le tessere.

Pinacoteca di Brera
IL DOMINO DEGLI ANIMALI



Storie di San Gerolamo
Lazzaro Bastiani



Storie di San Gerolamo
Tiziano Vecellio



San Giovanni Battista
Francesco del Costo



Madonna col bambino
Giovanni Bellini



Adorazione dei Magi
Giovanni Ferroni



Vittorio Campi
Pescivendolo



San IV
Savogginio Morio



Giovanni e Francesco
Rebecca ed Eleazaro al pozzo



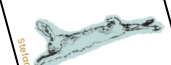
BIBIA SI RACCONTA
-2025-
A cura della scuola
di Brera
della Pinacoteca di Brera



Adorazione dei Magi
Martino di San Vitale



Adorazione dei Magi
Andrea Mantegna



Adorazione dei Magi
Saverio da Vimercato

BIBIA SI RACCONTA
-2025-
A cura della scuola
di Brera
della Pinacoteca di Brera



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO



Il cofanetto si richiude tramite una linguetta inserita in un taglio centrale, ispirata alla chiusura delle lettere, assumendo l'aspetto di una piccola valigetta pensata per contenere le schede al suo interno.

La grafica è costruita su un pattern dinamico di ottagoni, simbolo derivato dai loghi istituzionali intrecciati e declinato attraverso l'alternanza di ottagoni pieni e vuoti, creando un segno visivo riconoscibile e contemporaneo.

La palette cromatica riprende i tre colori istituzionali del complesso di Brera:

- il blu della Pinacoteca di Brera,
- il rosso della Biblioteca Braidense,
- l'arancione di Palazzo Citterio.

Questa scelta cromatica permette alla grafica di diventare non solo un elemento decorativo, ma anche un chiaro richiamo visivo all'identità del complesso, rappresentandone i diversi luoghi e sottolineandone l'unità attraverso un linguaggio grafico coerente.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MOCKUP COFANETTO



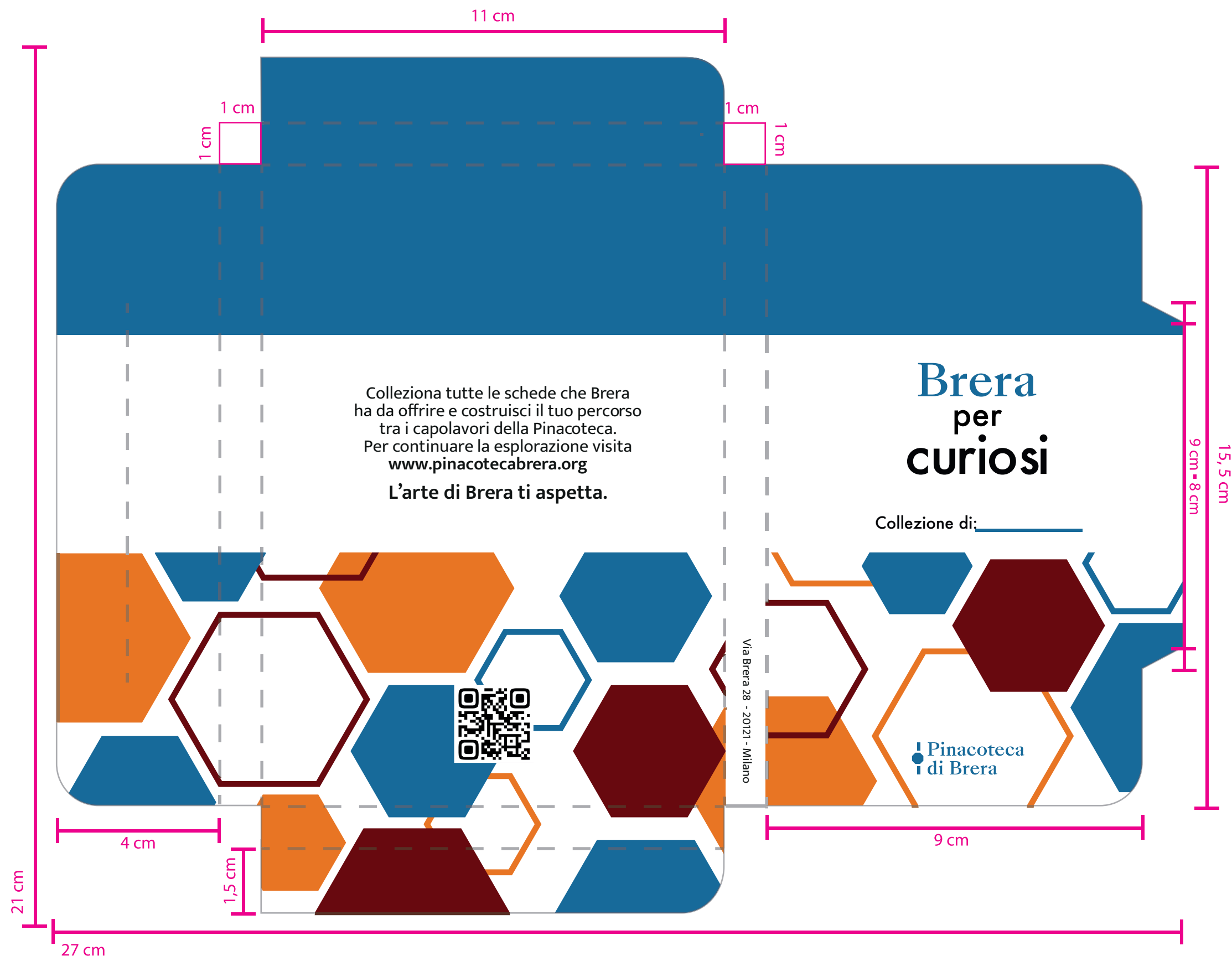


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO /steso





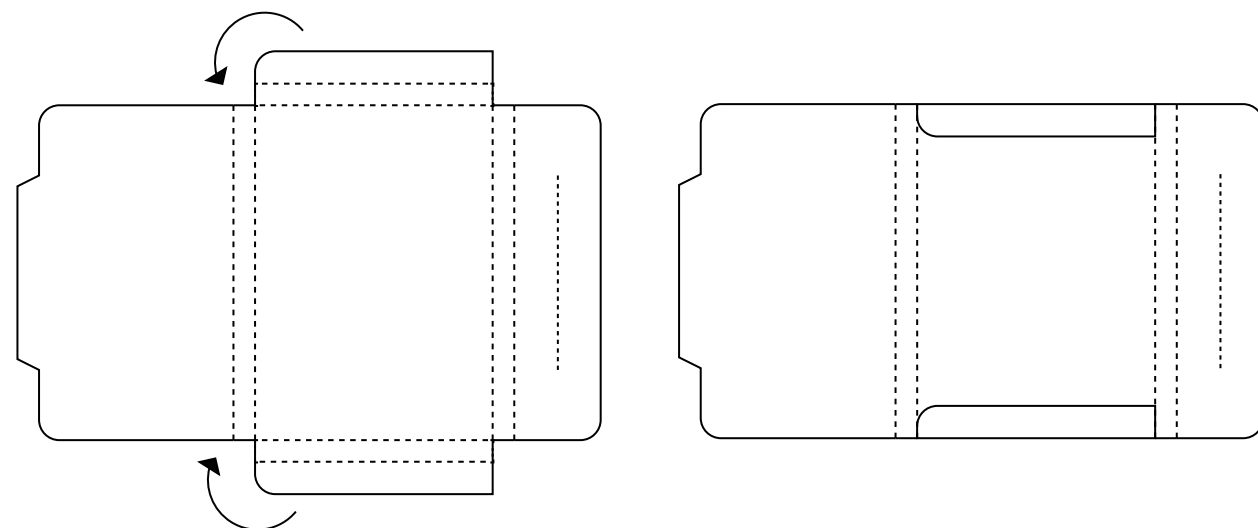
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

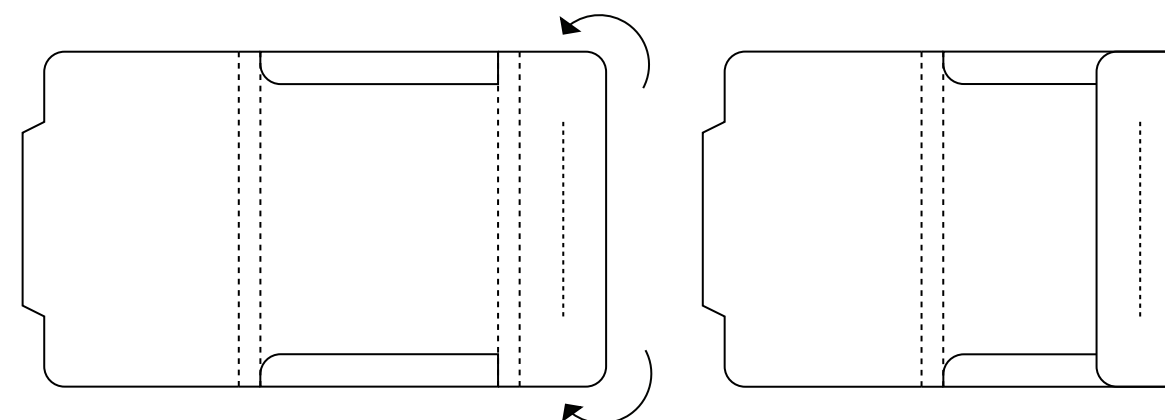
SEDE DI MILANO

COFANETTO/ pieghe

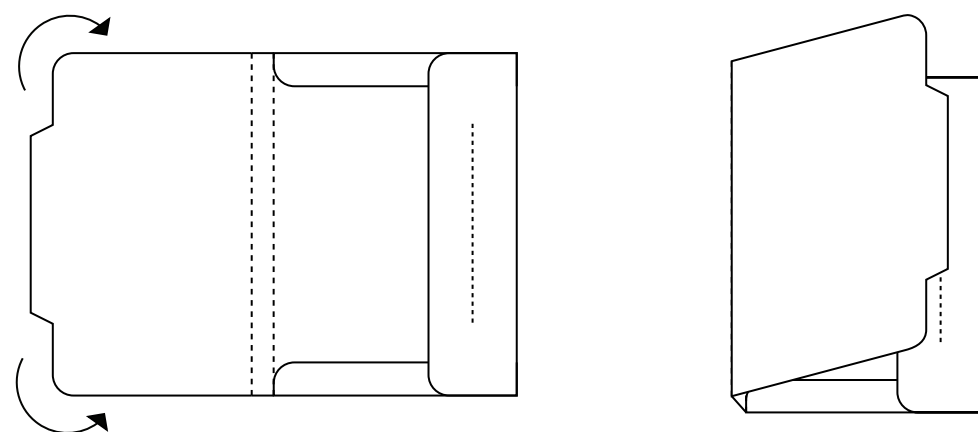
1 passo:



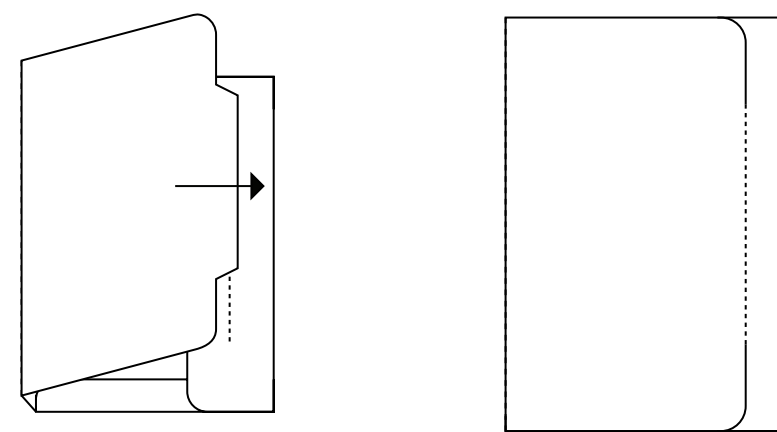
2 passo:



3 passo:



4 passo:





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

GRAZIE

I FANTASTICISSIMI 4

Elisa Dalla Bona, Mileny Fabian

Matteo Egidio e Mariateresa Galuppini

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