



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

TRILLI

Alessia Aimetti, Chiara Maffia, Leonardo Scotti

**Rielaborazione grafica della scheda didattica
'Domino degli Animali' e di un cofanetto
raccolti 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.





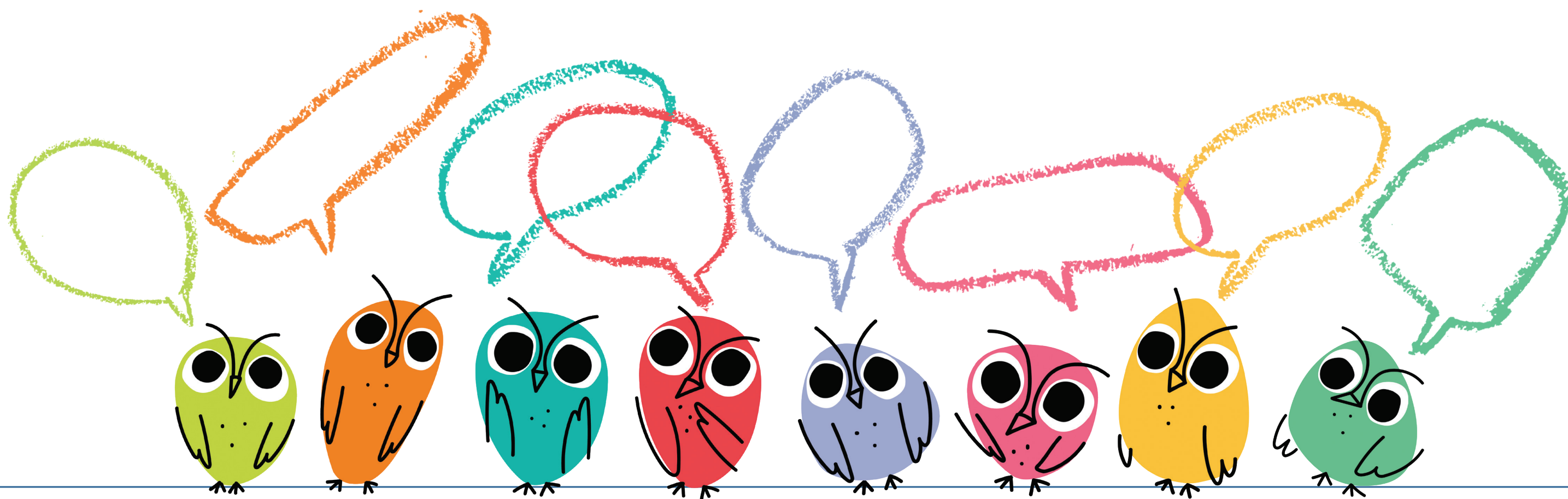
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

CONCEPT

Il concept del progetto si basa sulla creazione di una **mascotte** che accompagna il bambino lungo tutto il percorso, fungendo da guida e punto di riferimento. La mascotte, progettata esclusivamente per questo lavoro, è un **gufo**: un animale non presente all'interno del domino ma scelto per il suo forte valore simbolico di "**spirito guida**", in linea con gli obiettivi educativi e narrativi del progetto.





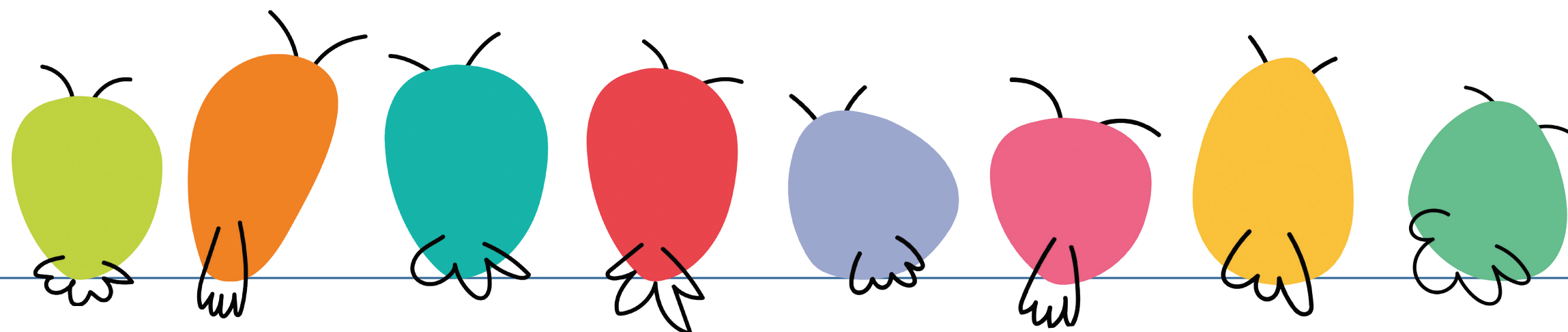
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

CONCEPT

Lo stile visivo è ispirato al linguaggio del **fumetto**, con l'utilizzo dei **balloon** per veicolare le indicazioni in modo diretto e intuitivo, come se fosse la mascotte stessa a comunicare con il bambino. L'aspetto grafico presenta una forte componente materica, ottenuta attraverso l'uso dei **pastelli a cera**, che conferisce calore e immediatezza. Questo stile è bilanciato dal design della mascotte, caratterizzato da linee semplici e pulite, creando un risultato finale giocoso, accessibile e al tempo stesso ordinato e leggibile.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FONT

Bebas Neue Pro - Bold

New Hero - Bold

New Hero - Bold

Agenda Regular

Cis hore ante consimp otisuli issendaceres habulvi rmantil
icaperum intis horbemus horte que concemus, Bonsimis sinpro.

Agenda - Semi bold Condensed

Am a pa non nus, nimus et pro delignat ipsunt faceper ferist

Bebas Neue Pro - Bold

Agenda - Light Condensed, **Agenda - Semi bold Condensed**

Agenda Light Condensed

Laboriorepe cum fugia nesto moluptatur? Quis excerro est vel eosam
eum a conem num estibus aperum ius elitaqu

A

Numero di step

Indicatore di sala

Attività

Consegna sintetica

Narrazione dell'opera

Istruzioni di gioco

FOCUS ADULTI

Nome dell'artista, **Nome dell'opera**

Approfondimento Focus Adulti

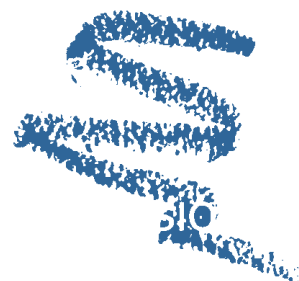


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COLORI ed ELEMENTI GRAFICI



CMYK 85 - 55 - 20 - 5
HEX 2f6699



CMYK 35 - 0 - 85 - 0
HEX c0d242



CMYK 70 - 0 - 40 - 0
HEX 31b5aa



CMYK 0 - 60 - 90 - 0
HEX f08226



CMYK 0 - 85 - 65 - 0
HEX e9454c



CMYK 45 - 30 - 5 - 0
HEX 9da7cf



CMYK 0 - 25 - 80 - 0
HEX f9c23e



CMYK 0 - 75 - 25 - 0
HEX ec6586



CMYK 60 - 0 - 55 - 0
HEX 6abc8d



CMYK 50 - 70 - 10 - 0
HEX 915f9b

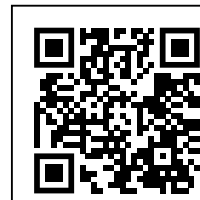


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

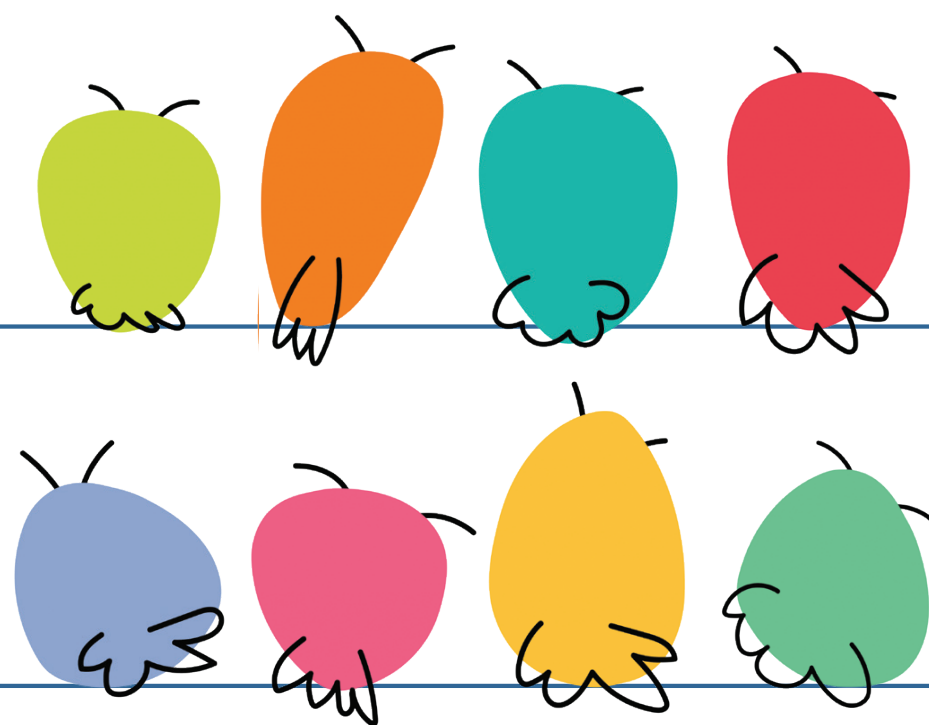
SEDE DI MILANO

COVER



Pinacoteca di Brera

Per approfondire e orientarti nella
collezione, inquadra il QR code e visita la
mappa interattiva sul sito web del museo.
pinacotecabrera.org



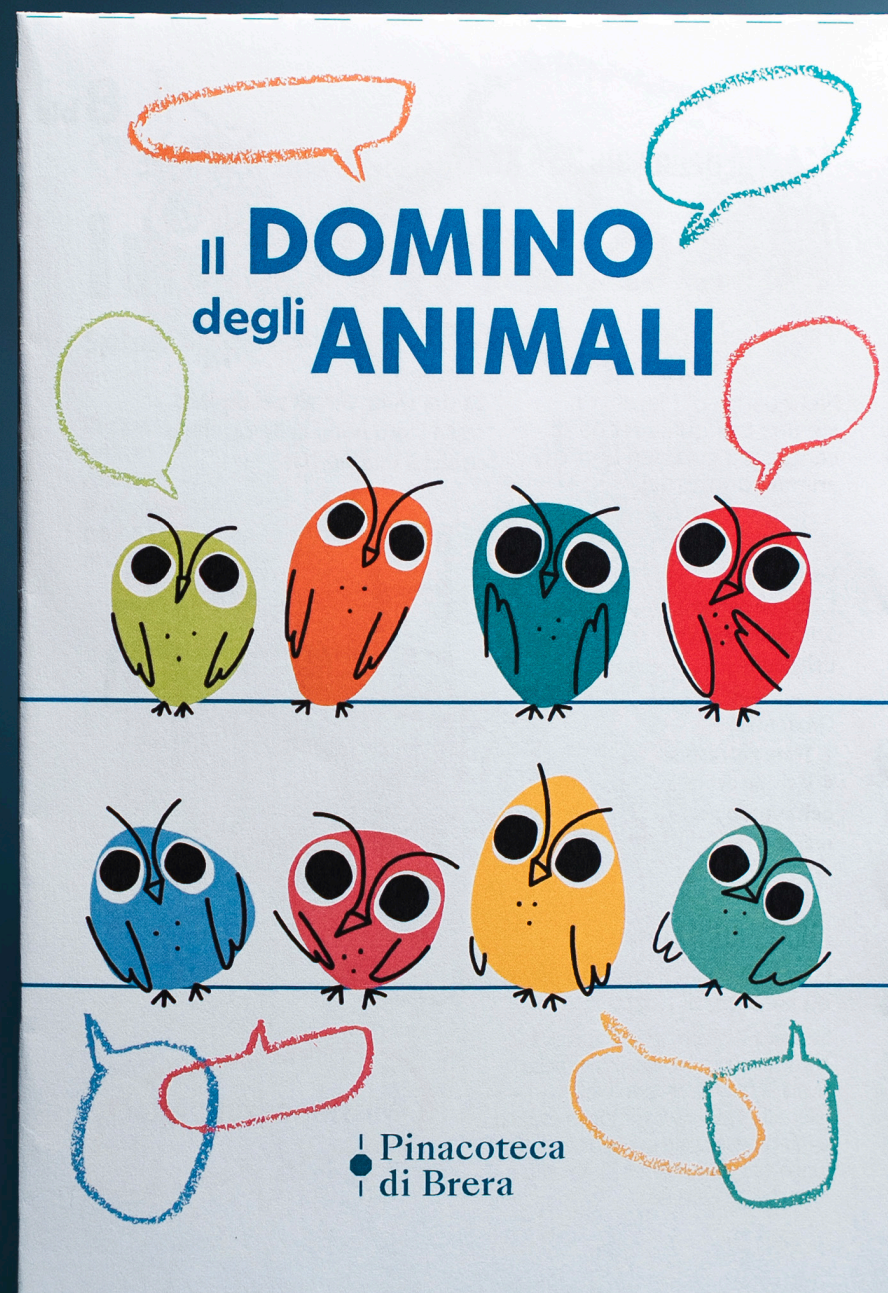
A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera.
Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.
educazione@pinacotecabrera.org
Tel. 02 722 63230 - Via Brera 28, 20121, Milano



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MAPPA



Benvenuti a Brera! Ma... cosa succede?
Tra i quadri spuntano code, zampe e baffi:
la Pinacoteca è piena di animali!
Tocca a te scoprirli per completare il tuo
Domino degli Animali. Sei pronto alla sfida?

Preparati a esplorare: ogni animale si
nasconde in una sala diversa! Per sapere
dove trovarli, leggi l'indicazione che trovi
all'inizio di ogni gioco: ti dirà esattamente
in che sala andare. Buona caccia!



Genitori, siete i navigatori di questa
avventura! Usate la piantina per
orientarvi tra le sale evidenziate.
Il vostro aiuto sarà prezioso: se
qualche animale è troppo ben
nascosto, potrete dare l'indizio
giusto leggendo le curiosità nel
FOCUS ADULTI.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 1 e 2...

Vai nella sala 6 - VI

Ordina

Metti in ordine le tre scene!

Collega il testo all'immagine a cui corrisponde

1. Un giorno al convento di San Gerolamo arrivò un leone. Tutti i frati scapparono spaventati, ma Gerolamo no: capì che l'animale aveva una spina nella zampa e gliela tolse subito.



2. Da quel momento il leone lo seguì ovunque. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto, il leone restava accanto a lui, docile come un gattino.



3. Quando San Gerolamo, ormai anziano, morì, il leone fu molto triste. Partecipò al funerale, restò in disparte e pensò: "Sono stato fortunato ad avere un amico come lui!".



FOCUS ADULTI

Lazzaro Bastiani, **Storie di San Gerolamo**

I racconti dei santi mostrano spesso che riescono a calmare anche gli animali più feroci, come San Francesco con il lupo. Anche l'episodio di San Gerolamo e del leone vuole dire che la bontà può fermare perfino la violenza più grande.



1



Vai nella sala 9 - IX

Cerca

Trova e disegna l'altro animale!

In quest'opera vediamo rocce e alberi molto verdi: forse siamo in un bosco vicino a Pieve di Cadore (in Veneto), dove è nato Tiziano. Sotto la firma del pittore, "Ticianus", c'è una lucertola, che può vivere anche in luoghi aridi.

Oltre al leone, però, c'è un altro animale che non vivrebbe mai nel deserto... preferisce i posti umidi. Qual è?



FOCUS ADULTI

Tiziano, **San Gerolamo**

La lucertola è simbolo di fede: come lei cerca la luce del sole, così il credente si rivolge a Dio. La chiocciola rappresenta invece il cammino spirituale, fatto di tenacia e costanza; il suo uscire dal guscio in primavera diviene immagine di nuova vita e Resurrezione.

2



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 3 e 4...

Vai nella sala 20 - XX

Scopri

Aguzza la vista nel deserto!

Siamo nel deserto insieme a San Giovanni Battista. Il pittore Francesco del Cossa ha nascosto nel quadro degli animali che vivono nella natura: cercate la lucertola, la volpe e i cavalli sullo sfondo. Ora guardate il bastone che il Santo tiene in mano: lassù in alto, dentro un cerchio d'oro, c'è un'animale molto importante.

Giovanni fu il primo a riconoscere Gesù in mezzo alla folla, chiamandolo "l'Agnello di Dio". Per questo motivo vicino a lui c'è proprio un agnellino.

Ma osservatelo con attenzione: ha un segno particolare che ci dice che è sacro. Qual è?



FOCUS ADULTI

Francesco Del Cossa, **San Giovanni**

San Giovanni indica l'agnello richiamando la profezia evangelica del sacrificio di Cristo ("Agnello di Dio"). A differenza degli altri animali realistici del dipinto, questo agnello trascende la natura terrena: l'aureola sul suo capo ne rivela la sacralità e l'identità cristologica.

3



Vai nella sala 7 - VII

Indaga

Il mistero dell'animale sconosciuto!

Questo quadro è stato dipinto da Giovanni Bellini, un artista famosissimo di Venezia. Nel paesaggio c'è un indizio nascosto: guarda in basso a sinistra, sopra quel cubo di pietra. Il pittore ha scritto il suo nome in latino ("Joannes Bellinus") e la data "MDX", che nei numeri degli antichi romani significa 1510.

Potrebbe essere una scimmia perché

- 1.
- 2.
- 3.

Potrebbe essere un ghepardo perché

- 1.
- 2.
- 3.

Proprio sopra la scritta, però, c'è un animale misterioso. Alcuni dicono che sia una scimmietta, messa lì perché i pittori devono essere bravi a "imitare" la natura proprio come fanno le scimmie. Altri dicono che sia un piccolo ghepardo, simbolo di velocità e forza.

Che cos'è secondo te? Motiva la tua risposta.

FOCUS ADULTI

Giovanni Bellini,
Madonna col bambino

Sebbene la posizione dell'animale abbia suggerito in passato l'idea di una scimmia, il restauro del 1986 hanno confermato trattarsi probabilmente di un ghepardo. Questa identificazione muta il significato simbolico dell'opera, facendo riferimento all'artista: il manto maculato allude alle "macchie" del peccato. Bellini sembra così confessare la propria fragilità morale e il proprio torpore, concetti rafforzati dalla presenza degli uccelli in trappola e del pastore addormentato.

4





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 5 e 6...

5

Vai nella sala 10 - X

Trova

Riesci a trovare tutti gli animali?

Il pittore Gaudenzio Ferrari ha disegnato i Re Magi mentre vanno a portare i Doni a Gesù Bambino. Con loro c'è una grande folla di servitori. Dato che vengono dall'Oriente, hanno portato con sé anche animali esotici e rari. La sfida: cerca il cane peloso che ti guarda.

Ora prova a trovare tutti gli altri animali nel quadro, e disegnanne tre!

FOCUS ADULTI

Gaudenzio Ferrari,
Adorazione dei Magi

Sebbene l'evangelista Matteo non precisi quanti fossero i Magi giunti da Oriente, la tradizione ne conta tre in virtù dei doni portati. Questo numero assume un forte valore simbolico, richiamando le tre età dell'uomo e i tre continenti conosciuti (Europa, Asia, Africa). L'intera scena diventa così allegoria dell'universalità del messaggio cristiano.



6

Vai nella sala 28 - XXVIII

Svela

Dov'è finita la ghiandaia?

Nel dipinto pieno di colori intitolato Martirio di San Vitale di Federico Barocci si nasconde qualcosa. 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 svelare dove si trova? A chi è vicino?

FOCUS ADULTI

Federico Barocci, **Martirio di san Vitale**

Federico Barocci inserisce spesso animali nei suoi dipinti, studiati con grande attenzione attraverso numerosi disegni preparatori. Talvolta li pone in primo piano per introdurre il tema dell'opera. In questo caso, il piccolo di ghiandaia appare spaventato di fronte alla scena del martirio cui assiste, proprio come la bambina che gli è vicina.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI 7 e 8...

Vai nella sala 8 - VIII

Disegna

Disegna la bestiolina misteriosa!

Torna indietro e cerca la ghiandaia nel dipinto di Andrea Mantegna. Di fronte alla ghiandaia c'è un altro animale: riesci a trovarlo?

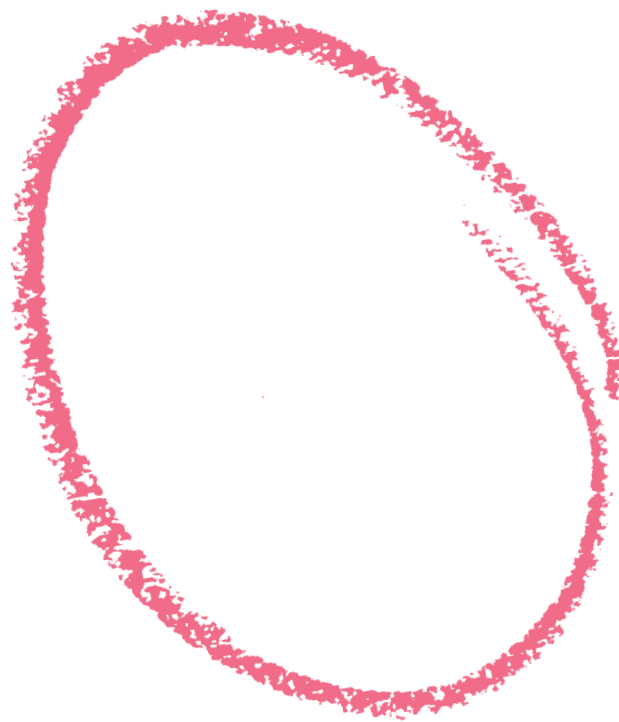
Appena lo trovi, disegna!

FOCUS ADULTI

Andrea Mantegna,
**San Bernardino da
Siena e angeli**

Il coniglio può diventare simbolo della creatura indifesa che ripone la sua totale fiducia in Dio.

7



Vai nella sala 4 - IV

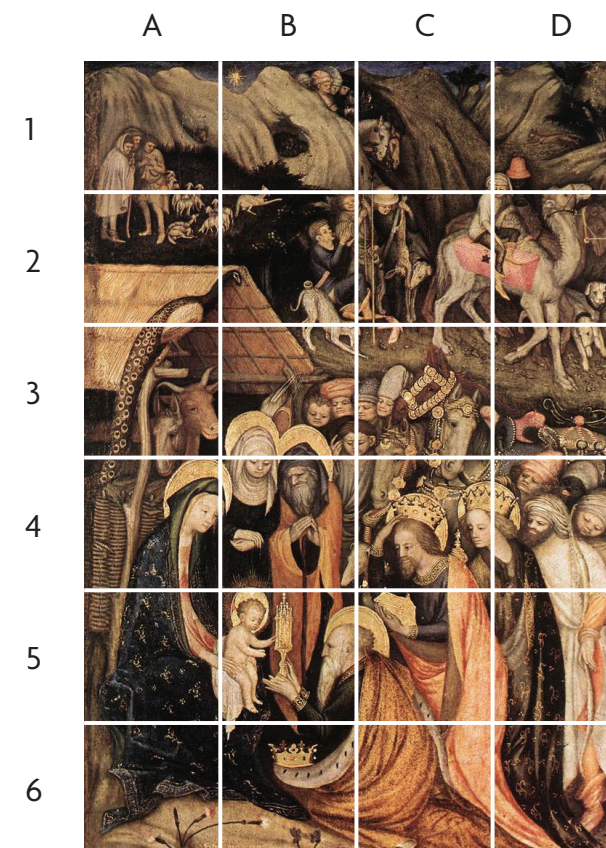
Acchiappa

Scova l'animale a testa in giù!

Stefano da Verona, **Adorazione dei Magi**

Torna indietro e raggiungi la sala blu (passando per la porticina a destra) e individua il dipinto di Stefano da Verona.

8



Ora usa la griglia per
acchiappare l'animale a
testa in giù!

Soluzione:





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI BIS...



Hip hip urrà, traguardo raggiunto! Ma la festa non finisce qui: se sei un bambino coraggioso, scopri nuove sfide scatenate.



Altrimenti, se sei un po' impressionabile, goditi la caccia al tesoro nel resto del museo: trova le didascalie dedicate alle famiglie e continua l'avventura!



6 bis

Vai nella sala 15 - XV

Collega

È ora di mettere ordine in cucina!

Osserva questo dettaglio vivace della cucina dipinta da Vincenzo Campi, dove un cane e un gatto sono in pieno litigio! Presta attenzione alla grande varietà di cibi freschi e preparati esposti intorno a loro.

Divertiti a scoprire le coppie giuste: unisci con una freccia l'animale, l'ingrediente principale e il piatto finale.

Mucca	Uova	Formaggio
Gallina	Latte	Pasta sfoglia

FOCUS ADULTI

Vincenzo Campi, **La cucina**

L'opera trascende la mera rappresentazione domestica per farsi allegoria del Fuoco. L'opera fa parte di un ciclo dedicato ai Quattro Elementi; qui il Fuoco è celebrato come forza motrice della civiltà: non una fiamma distruttrice, ma l'energia vitale e "addomesticata" che permette all'uomo trasformare le risorse della natura.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SVOLGIMENTO PUNTI BIS...

Vai nella sala 33 - XXXIII

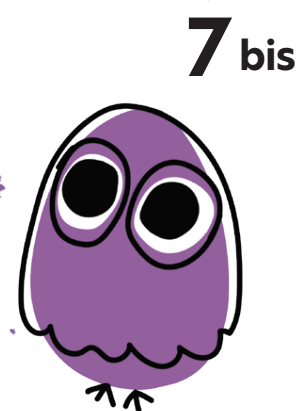
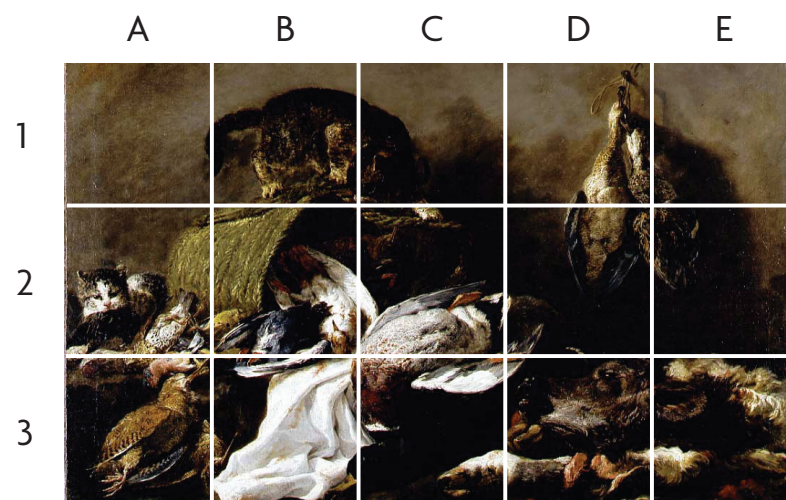
Indovina

Splash! Animale affondato!

In questa cucina dipinta dal pittore Jan Fyt, c'è un piccolo dramma in corso: un gattino si è spaventato e si è nascosto nell'angolino più in alto. Qui intorno ci sono tanti uccelli

che sono stati catturati, ma i due gatti non li guardano nemmeno.

Loro sognano l'animale più grosso di tutto il quadro: qual è?



7 bis



Soluzione:



FOCUS ADULTI

Jan Fyt, **Selvaggina morta**

Dietro la perfezione formale delle nature morte, genere fiorito nel XVII secolo, si cela spesso un'ombra malinconica: la rappresentazione della fugacità della vita, destinata a sfiorire o a consumarsi.



Vai nella sala 35 - XXXV

Risolvi

Piazza la parola giusta!

Nel quadro di Piazzetta c'è una tranquilla scena di campagna con ben quattro animali domestici.

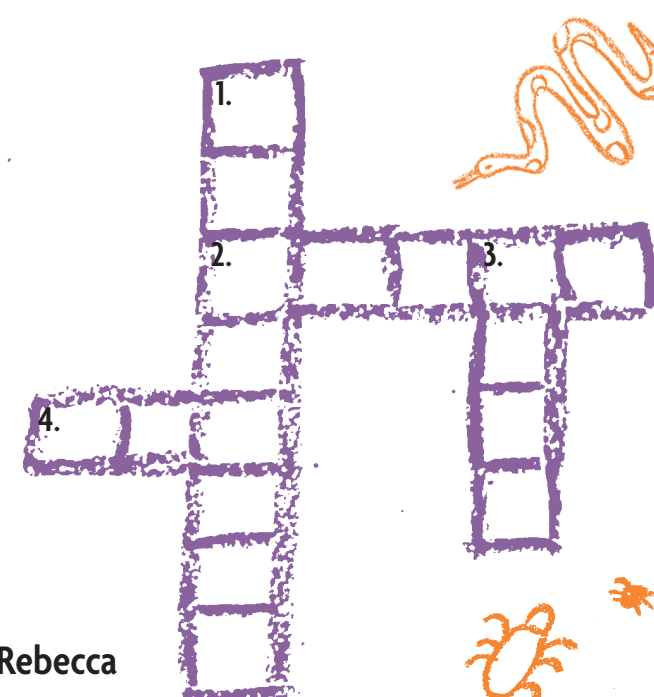
La tua sfida: cercali nel dipinto, scrivi i loro nomi nelle caselle e risolvi il cruciverba!

Verticali:

1. Ha due gobbe
3. Il migliore amico dell'uomo

Orizzontali:

2. Ti sta guardando
4. Il vicino di stalla dell'asinello nel presepe



FOCUS ADULTI

Giovanni B. Piazzetta, **Rebecca ed Eleazaro al pozzo**

Sebbene la scena appaia bucolica grazie a mucca e cane, il cammello rivela la fedeltà al testo biblico (Genesi 24). Questo dettaglio esotico è infatti essenziale per evocare il lungo viaggio del servo di Abramo e la ricchezza della dote.

Missione compiuta!



8 bis

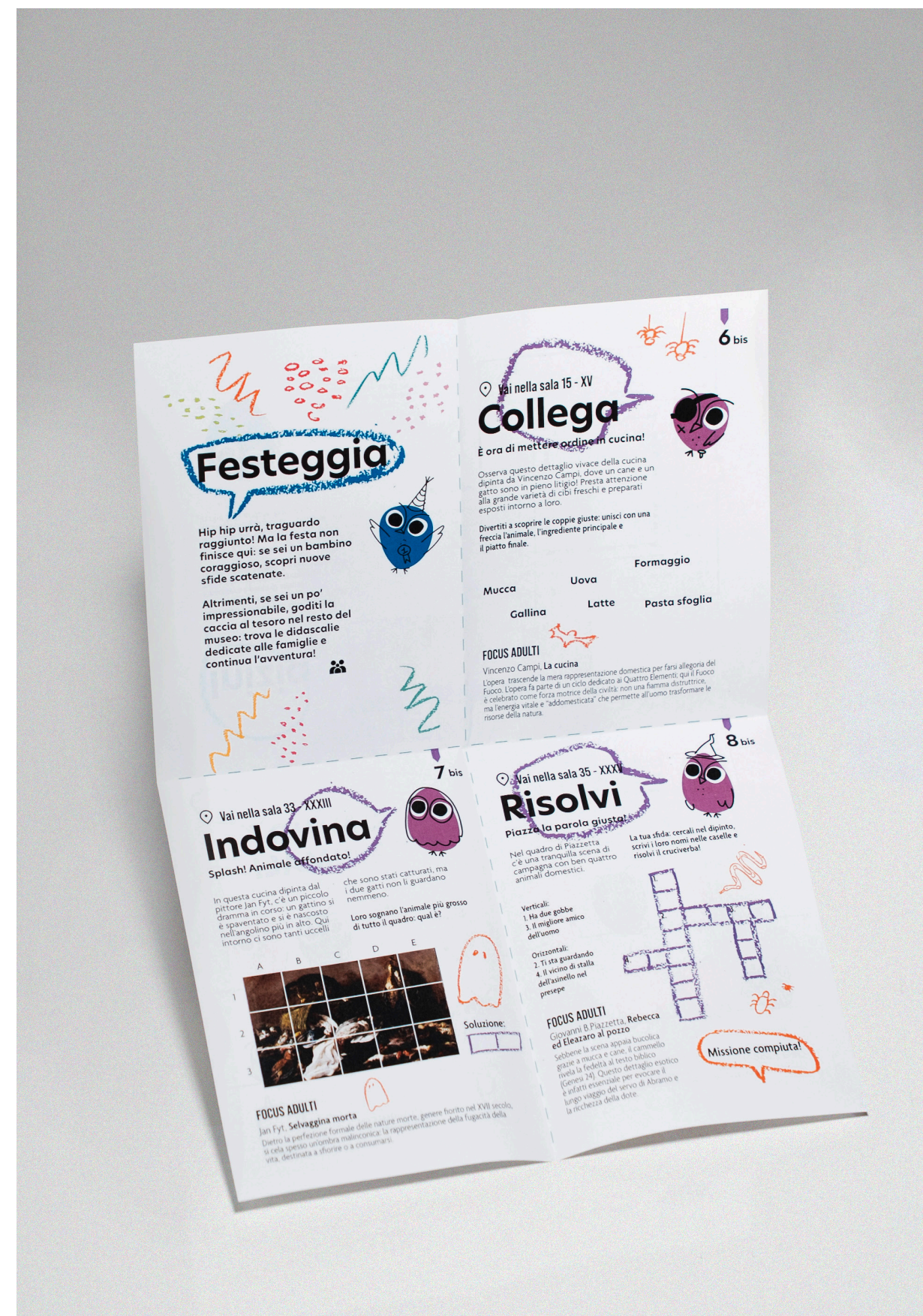




Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

A3 Fronte



Vai nella sala 9 - IX
Cerca

Trova e disegna l'altro animale!

In quest'opera vediamo rocce e alberi molto verdi: forse siamo in un bosco vicino a Pieve di Cadore (in Veneto), dove è nato Tiziano. Sotto la firma del pittore, "Ticianus", c'è una lucertola, che può vivere anche in luoghi aridi.

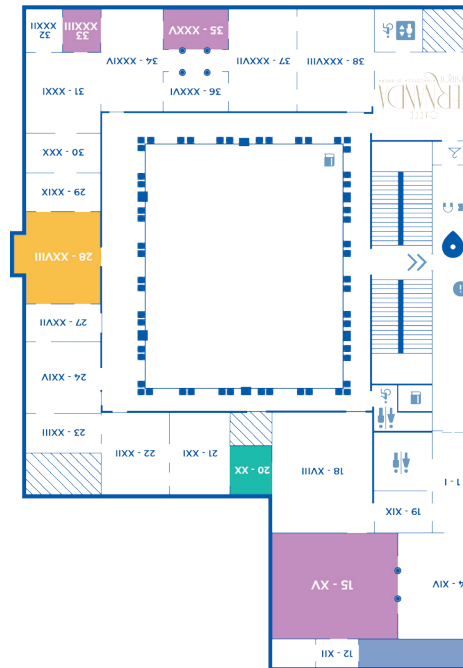
Oltre al leone, però, c'è un altro animale che non vivrebbe mai nel deserto... preferisce i posti umidi. Qual è?



FOCUS ADULTI

Tiziano, **San Gerolamo**

La lucertola è simbolo di fede: come lei cerca la luce del sole, così il credente si rivolge a Dio. La chiocciola rappresenta invece il cammino spirituale, fatto di tenacia e costanza; il suo uscire dal guscio in primavera diviene immagine di nuova vita e Resurrezione.



Gentitori, siete i navigatori di questa avventura! Usate la piantina per orientarvi tra le sale evidenziate. Il vostro aiuto sarà prezioso: se qualche animale è troppo ben nascosto, potrete dare l'indirizzo giusto leggendo le curiosità nel FOCUS ADULTI.



Benvenuti a Brera! Ma... cosa succederà tra i quadri spuntano code, zampe e baffi: la Pinacoteca è piena di animali! Tocca a te scoprirli per completare il tuo Domino degli Animali. Sei pronto alla sfida?

Inizia

Vai nella sala 7 - VII

Indaga

Il mistero dell'animale sconosciuto!

Questo quadro è stato dipinto da Giovanni Bellini, un artista famosissimo di Venezia. Nel paesaggio c'è un indizio nascosto: guarda in basso a sinistra, sopra quel cubo di pietra. Il pittore ha scritto il suo nome in latino ("Iohannes Bellinus") e la data "MDX", che nei numeri degli antichi romani significa 1510.

Potrebbe essere una scimmia perchè

1. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)
2. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)
3. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)

Potrebbe essere un ghepardo perchè

1. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)
2. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)
3. [Indaga sul mistero dell'animale sconosciuto!](#)

Proprio sopra la scritta, però, c'è un animale misterioso. Alcuni dicono che sia una scimmietta, messa lì perché i pittori devono essere bravi a "imitare" la natura proprio come fanno le scimmie. Altri dicono che sia un piccolo ghepardo, simbolo di velocità e forza.

Che cos'è secondo te? Motiva la tua risposta.

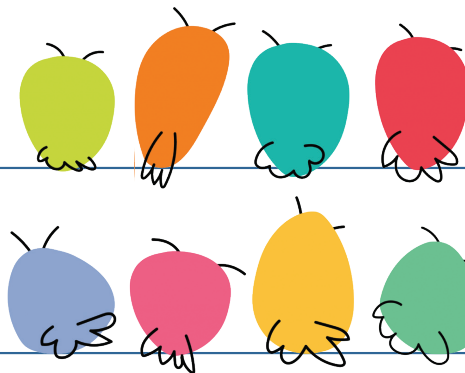
FOCUS ADULTI

Giovanni Bellini, **Madonna col bambino**

Sebbene la posizione dell'animale abbia suggerito in passato l'idea di una scimmia, il restauro del 1986 hanno confermato trattarsi probabilmente di un ghepardo. Questa identificazione muta il significato simbolico dell'opera, facendo riferimento all'artista: il manto maculato allude alle "macchie" del peccato. Bellini sembra così confessare la propria fragilità morale e il proprio torpore, concetti rafforzati dalla presenza degli uccelli in trappola e del pastore addormentato.



Pinacoteca di Brera
Per approfondire e orientarti nella collezione, inquadra il QR code e visita la mappa interattiva sul sito web del museo. pinotecabrera.org



A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera.
Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.
educazione@pinotecabrera.org
Tel. 02 722 63230 - Via Brera 28, 20121, Milano

II DOMINO degli ANIMALI



Pinacoteca di Brera

Vai nella sala 6 - VI

Ordina

Metti in ordine le tre scene!

Collega il testo all'immagine a cui corrisponde

1. Un giorno al convento di San Gerolamo arrivò un leone. Tutti i frati scapparono spaventati, ma Gerolamo no: capì che l'animale aveva una spina nella zampa e gliela tolse subito.

2. Da quel momento il leone lo seguì ovunque. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto, il leone restava accanto a lui, docile come un gattino.

3. Quando San Gerolamo, ormai anziano, morì, il leone fu molto triste. Partecipò al funerale, restò in disparte e pensò: "Sono stato fortunato ad avere un amico come lui!"



FOCUS ADULTI

Lazzaro Bastiani, **Storie di San Gerolamo**

I racconti dei santi mostrano spesso che riescono a calmare anche gli animali più feroci, come San Francesco con il lupo. Anche l'episodio di San Gerolamo e del leone vuole dire che la bontà può fermare perfino la violenza più grande.

Vai nella sala 20 - XX

Scopri

Aguzza la vista nel deserto!

Siamo nel deserto insieme a San Giovanni Battista. Il pittore Francesco del Cossa ha nascosto nel quadro degli animali che vivono nella natura: cercate la lucertola, la volpe e i cavalli sullo sfondo. Ora guardate il bastone che il Santo tiene in mano: lassù in alto, dentro un cerchio d'oro, c'è un'animale molto importante.

Giovanni fu il primo a riconoscere Gesù in mezzo alla folla, chiamandolo "l'Agnello di Dio". Per questo motivo vicino a lui c'è proprio un agnellino.

Ma osservatelo con attenzione: ha un segno particolare che ci dice che è sacro. Qual è?



FOCUS ADULTI

Francesco Del Cossa, **San Giovanni**

San Giovanni indica l'agnello richiamando la profezia evangelica del sacrificio di Cristo ("Agnello di Dio"). A differenza degli altri animali realistici del dipinto, questo agnello trascende la natura terrena: l'aureola sul suo capo ne rivela la sacralità e l'identità cristologica.

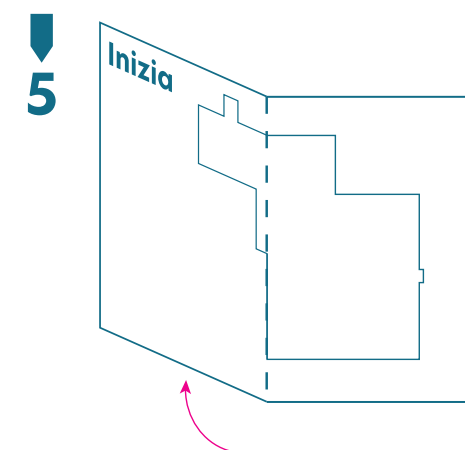
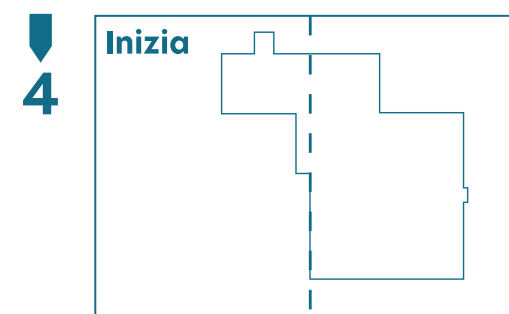
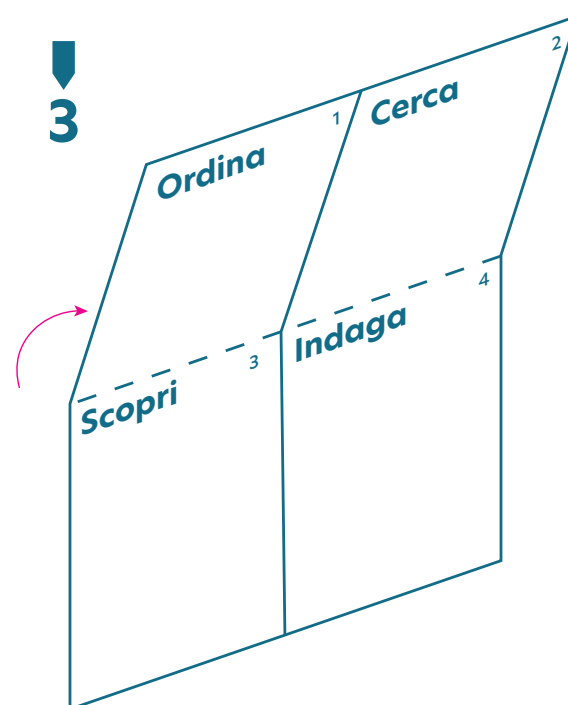
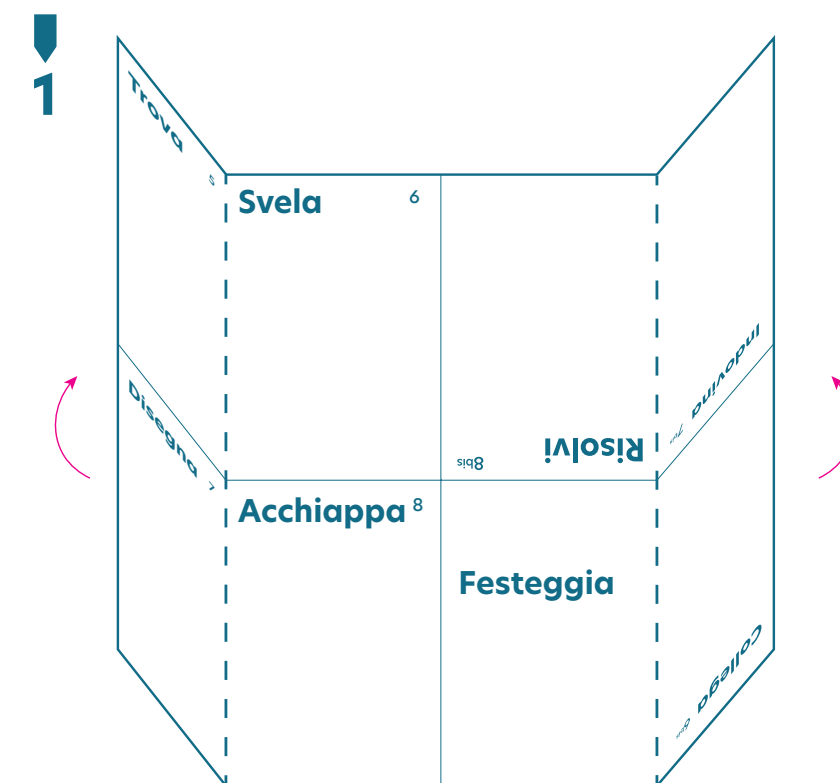


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDING A3





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FOLDING A4

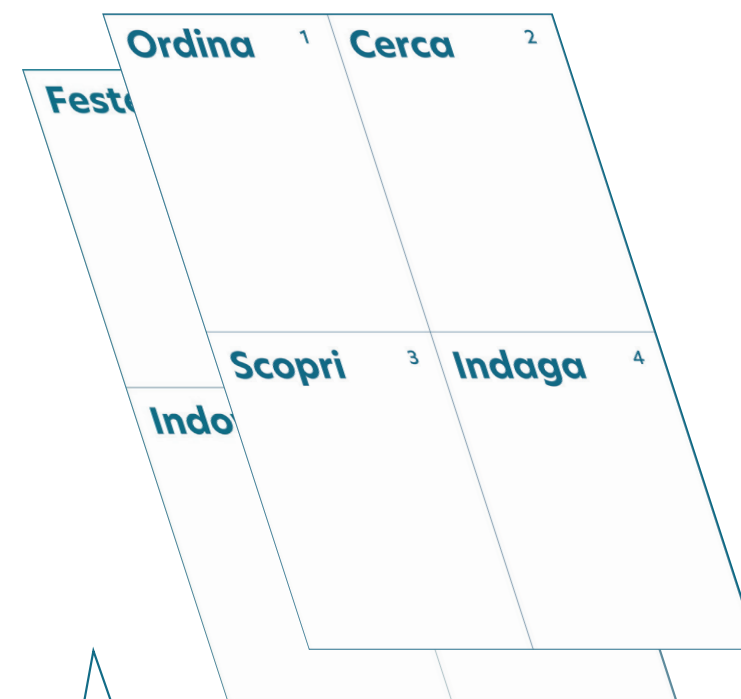
Foglio 1

Ordina 1	Cerca 2
Scopri 3	Indaga 4

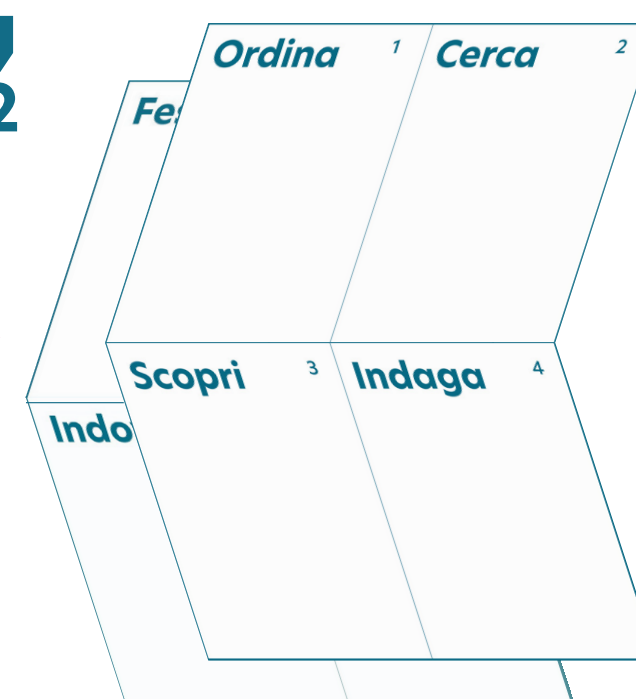
Foglio 2

Festeggia	Collega 6bis
Indovina 7bis	Risolvi 8bis

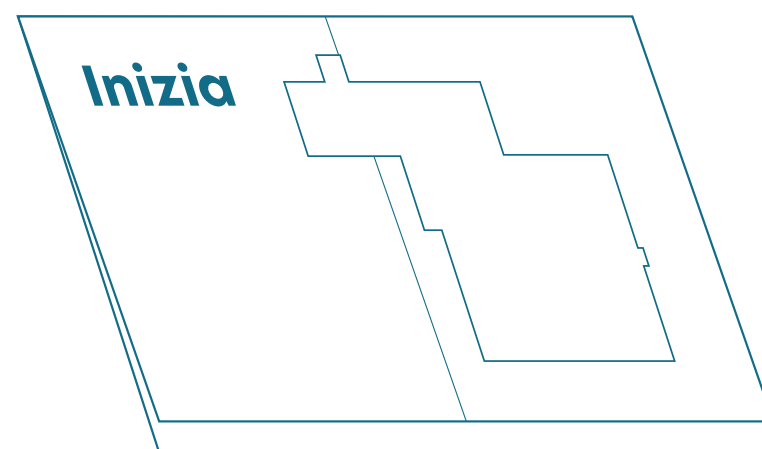
1



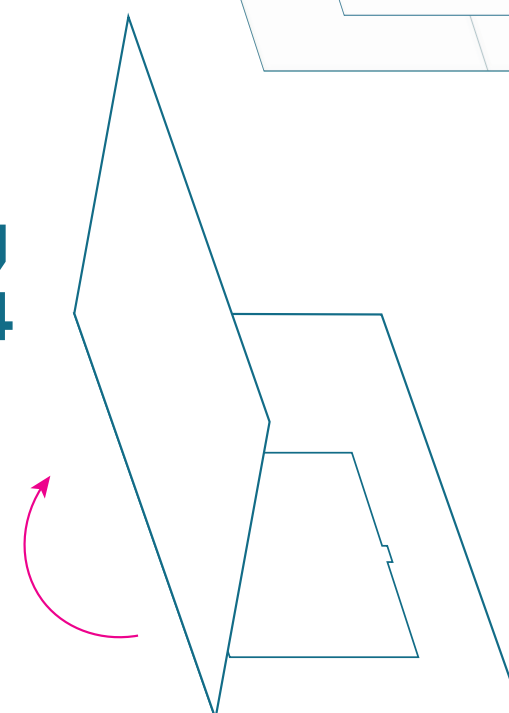
2



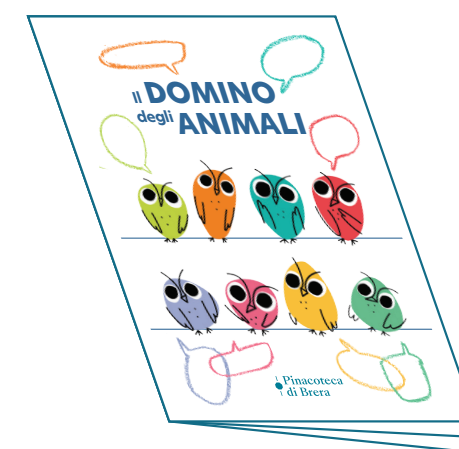
3



4



5



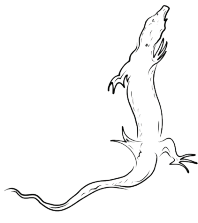
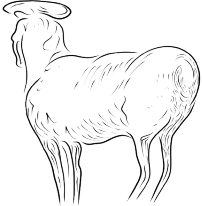
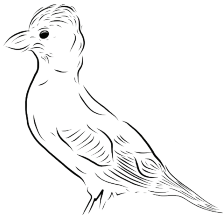


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

IL DOMINO

Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera		 
		 
		 
		 Brera si racconta A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera. Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.
		 
	Brera si racconta A cura dello staff dei Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera. Grafica a cura della Scuola Internazionale di Comics sede di Milano.	Lo sapevi? Il Domino è un gioco antichissimo nato in Cina! Per giocare al Domino degli Animali di Brera vi servono solo un paio di forbici e un compagno di gioco. Vuoi diventare un vero esperto? Gira le tessere: sul retro scoprirai il nome del pittore e il titolo del quadro da cui proviene ogni animale! Come si gioca? Mescolate le carte a faccia in giù, prendetene quattro a testa e lasciate le altre nel mucchietto. A turno, attaccate le vostre tessere al serpente sul tavolo unendo gli animali uguali ma, attenzione, se non avete la carta giusta dovrete pescare dal mucchio! Vince la partita il primo che riesce a finire tutte le sue tessere. Buona partita!

Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Storie di San Gerolamo Lazzaro Bastiani	Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	San Gerolamo Tiziano
Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	San Giovanni Battista Francesco del Cossa	Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Madonna col Bambino Giovanni Bellini
Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Adorazione dei Magi Gaudenzio Ferrari	Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Martirio di San Vitale Federico Barocci
Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	San Bernardino Andrea Mantegna	Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Adorazione dei Magi Stefano da Verona
Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Cucina Vincenzo Campi	Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Selvaggina morta Jan Fyt
Il DOMINO degli ANIMALI Pinacoteca di Brera	Rebecca ed Eleazaro al pozzo Giovanni B. Piazzetta	Lo sapevi? Il Domino è un gioco antichissimo nato in Cina! Per giocare al Domino degli Animali di Brera vi servono solo un paio di forbici e un compagno di gioco. Vuoi diventare un vero esperto? Gira le tessere: sul retro scoprirai il nome del pittore e il titolo del quadro da cui proviene ogni animale!	Come si gioca? Mescolate le carte a faccia in giù, prendetene quattro a testa e lasciate le altre nel mucchietto. A turno, attaccate le vostre tessere al serpente sul tavolo unendo gli animali uguali ma, attenzione, se non avete la carta giusta dovrete pescare dal mucchio! Vince la partita il primo che riesce a finire tutte le sue tessere. Buona partita!



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

IL DOMINO

IL DOMINO
degli **ANIMALI**
Pinacoteca
di Brera





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO Mockup

La struttura del cofanetto, realizzata in cartoncino fustellato, presenta due alette laterali di contenimento che prevengono lo scivolamento dei fogli. La chiusura è garantita da un sistema a **incaastro centrale**: la patella superiore avvolgente si inserisce, tramite un'apposita **linguetta sagomata**, nella fessura (asola) ricavata sulla tasca inferiore, assicurando la chiusura salda senza necessità di colla.

Sotto il profilo del design grafico, il progetto preserva la coerenza con l'identità visiva istituzionale mantenendo il caratteristico **'Blu Brera'** e lavorando sulla geometria dell'ottagono (elemento chiave del logo), in linea con lo stile essenziale dell'istituzione. Per conferire profondità e carattere, è stato applicato un gioco di **inversione cromatica**: i colori utilizzati all'esterno si invertono per l'interno della scatola, creando un elegante contrasto visivo all'apertura.



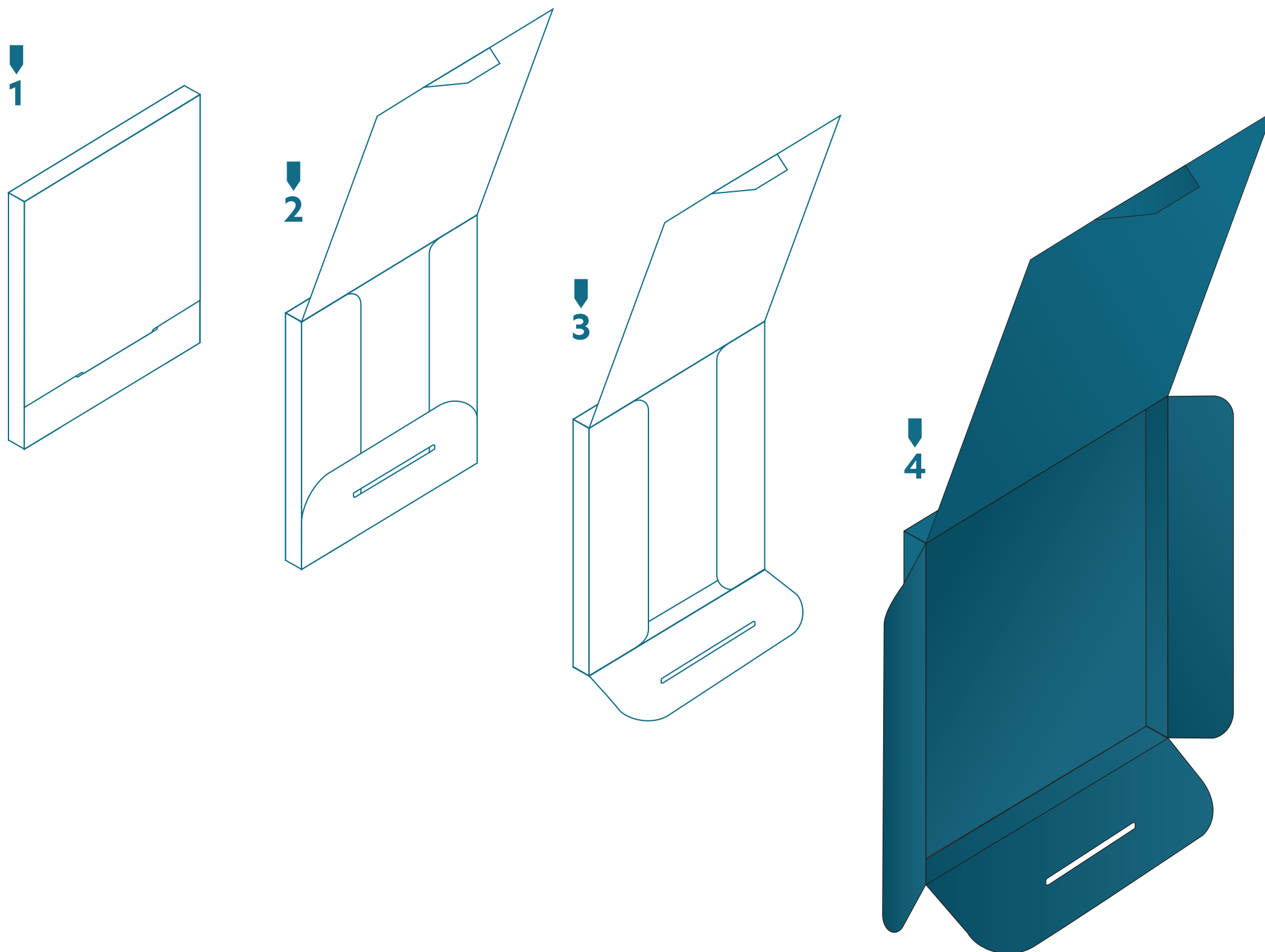


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO Apertura



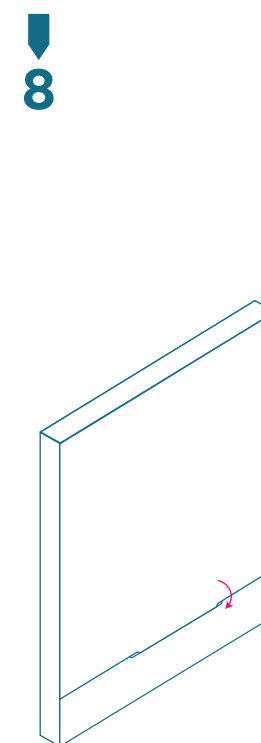
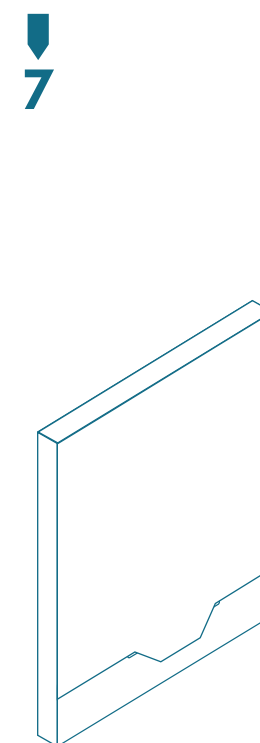
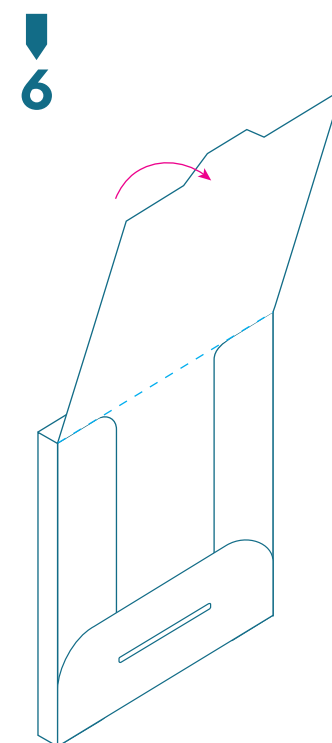
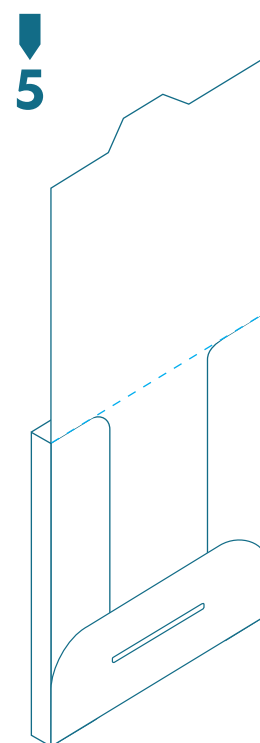
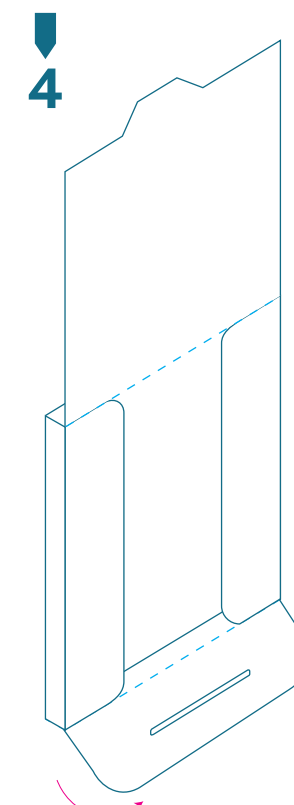
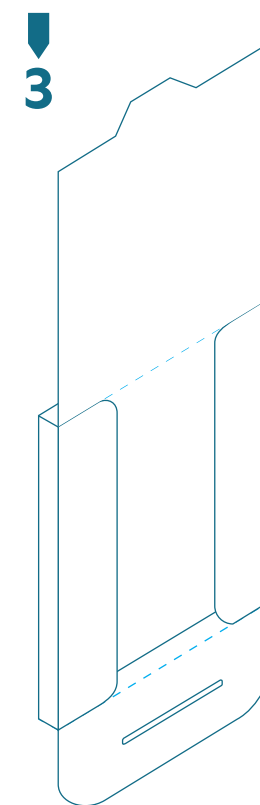
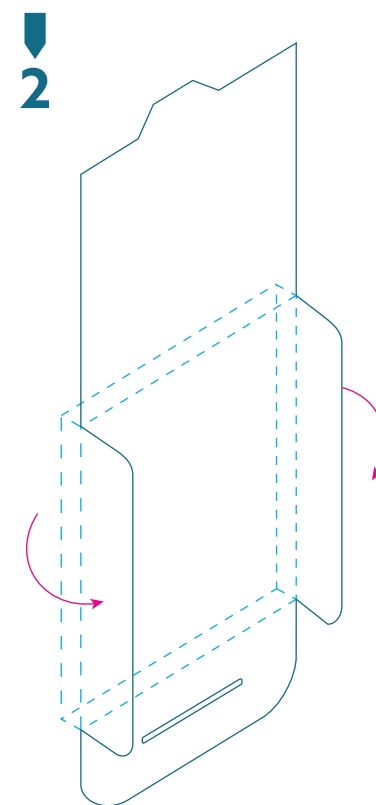
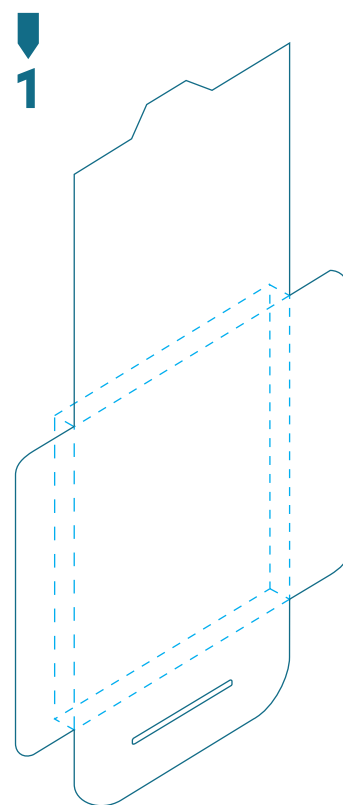
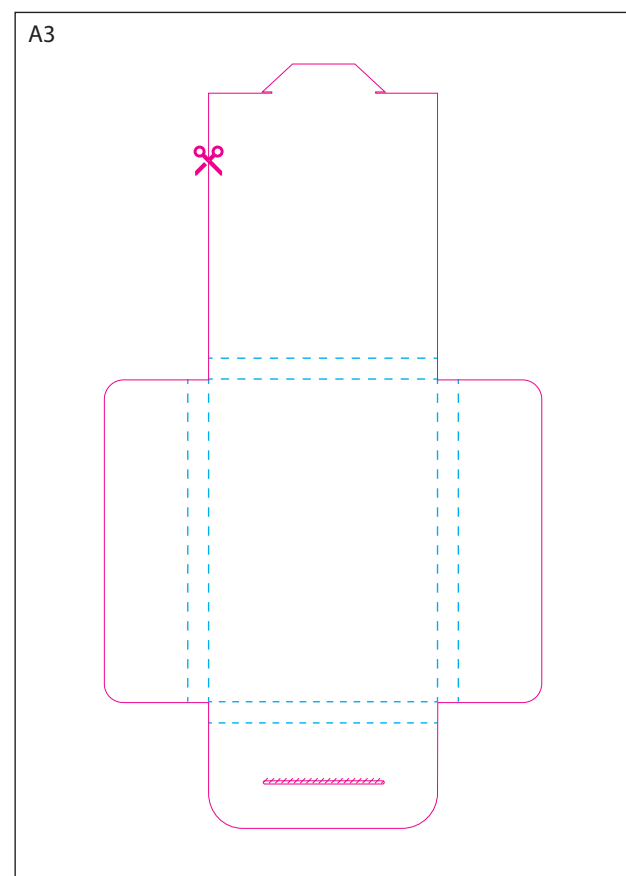


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO Istruzioni pieghe



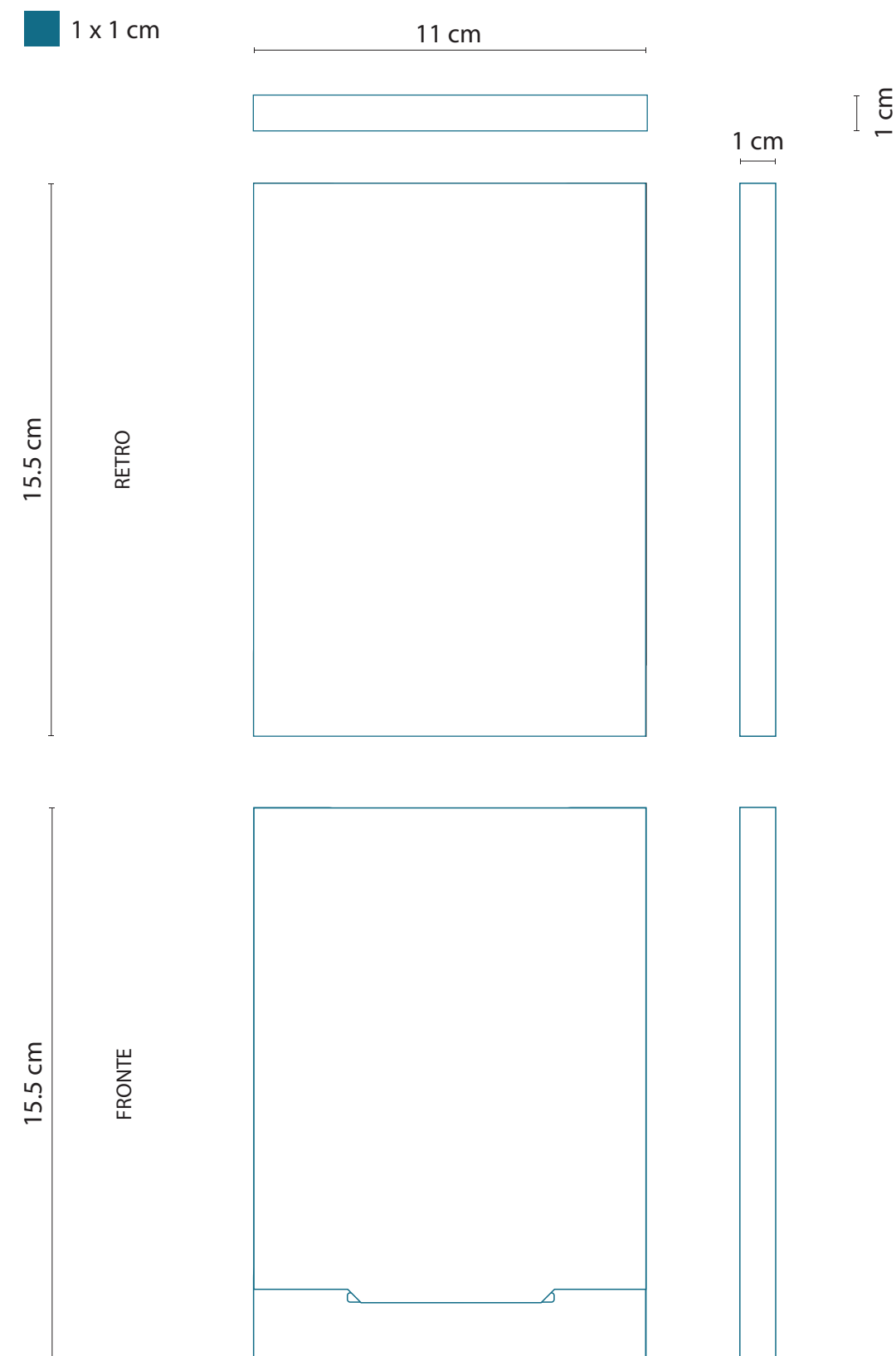
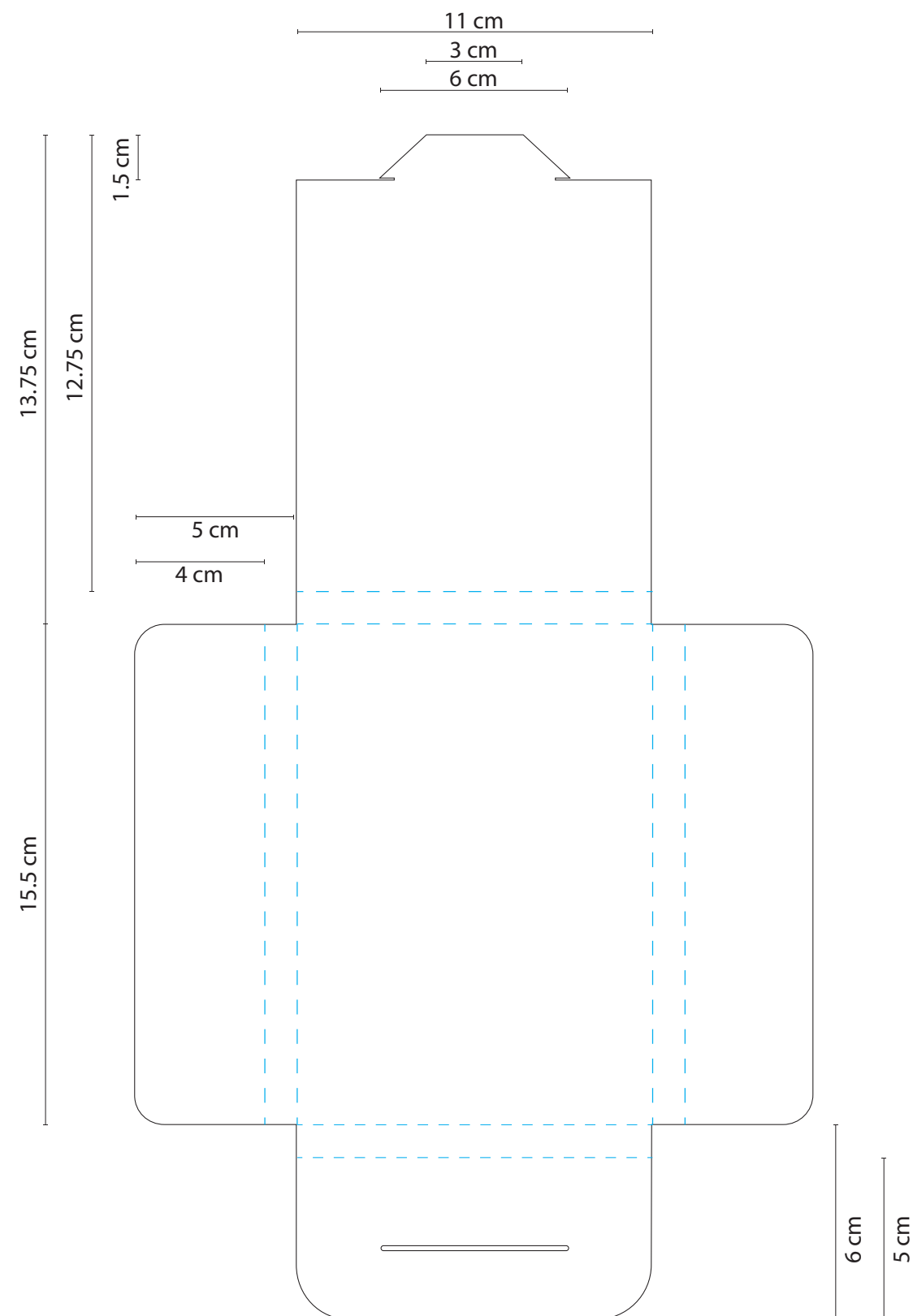


Scuola
Internazionale
di Comics

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

Pinacoteca
di Brera





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

GRAZIE

TRILLI

Alessia Aimetti, Chiara Maffia, Leonardo Scotti

Fotografie a cura di Maria Sicolo

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