



# Scuola Internazionale di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

# SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Dal 1979, anno in cui la **Scuola Internazionale di Comics** è stata fondata a Roma da **Dino Caterini**, che ne è ancora oggi il Direttore, la struttura della scuola, con la sua organizzazione, si è via via evoluta.

Uno degli elementi che ci contraddistinguono è la passione con cui tutto lo staff della Scuola svolge il proprio lavoro. Una passione che si è alimentata grazie al rapporto vivo con gli studenti e che ci ha consentito di raggiungere quella posizione di leadership tra le accademie italiane dedicate al fumetto e all'immagine che ci viene unanimemente riconosciuta.

Con la passione sono cresciute la competenza e la qualità degli insegnanti, tanto che oggi il corpo docente della Scuola è composto da alcuni tra i professionisti più quotati nei rispettivi settori. È inoltre straordinariamente aumentata, con un incremento eccezionale soprattutto negli ultimi anni, l'offerta formativa, che attualmente comprende **numerosi corsi** suddivisi nei seguenti dipartimenti: **Disegno, Scrittura, Comunicazione, 3D Artist/Animazione, Digitale, Game, Music & Sound e Kids**.

L'obiettivo principale della Scuola è quello di formare allievi che siano in grado di eccellere nel campo da loro scelto e che, terminato il proprio corso di studi, siano riconosciuti all'esterno come dei professionisti a tutti gli effetti. Non ci limitiamo a insegnare i rudimenti di base di una materia, pur fondamentali, facciamo in modo che i nostri studenti si abituino da un lato a confrontarsi con chi già da anni svolge, ai massimi livelli, il mestiere dei loro sogni, e dall'altro a interagire proficuamente con gli altri allievi, considerandoli non semplici compagni di corso, ma veri e propri colleghi con cui elaborare idee e intavolare progetti che la Scuola contribuirà a strutturare e a valorizzare.

Dotare i nostri studenti della capacità di muoversi con disinvoltata sicurezza in ambito lavorativo, rendendoli autonomi e sicuri nel proporsi professionalmente, è un obiettivo che perseguiamo con determinazione e che



ART BY MARCO MAZZONI



ART BY DANIELA PARESCHI



riusciamo a conseguire anche tramite corsi innovativi come quelli dedicati alla comunicazione, al marketing e alla promozione sui social.

L'originale formula di Scuola Internazionale di Comics e i suoi metodi didattici – che hanno subito nel corso degli anni diversi tentativi di imitazione – ci hanno permesso di diventare un marchio che è garanzia di serietà e di affidabilità, come attestano le nostre sedi presenti nelle maggiori città italiane (Brescia, Firenze, **Genova**, Napoli, Padova, Pescara, Reggio Emilia, Roma, Torino e Milano). E nuove aperture sono in arrivo.

A caratterizzare l'attività di Scuola Internazionale di Comics è poi il fitto calendario di appuntamenti – in continua evoluzione – che prevede incontri e workshop con professionisti tra i più affermati a livello nazionale e internazionale dedicati ad allievi, ex allievi e professionisti e le frequenti collaborazioni con editori, case di produzione cinematografiche, enti statali e associazioni umanitarie, ambientaliste, animaliste.

Una delle iniziative recenti di cui siamo più soddisfatti, e che rappresenta un nostro fiore all'occhiello, sono i corsi di fumetto per bambini e ragazzi, che hanno raccolto finora un gradimento superiore a ogni aspettativa.

**Scuola Internazionale di Comics cresce insieme a voi e per voi. Cresciamo insieme!**

## Segreteria Amministrativa

La segreteria è aperta e visitabile dal lunedì al venerdì - per gli orari contattaci allo 010.0994870 oppure via mail all'indirizzo [genova@scuolacomics.it](mailto:genova@scuolacomics.it).

Il servizio informazioni via e-mail è aperto tutti i giorni tranne il sabato, la domenica e i giorni festivi.

La Scuola è sempre aperta e visitabile negli orari di segreteria. Le lezioni si svolgono tutti i giorni, dal lunedì al venerdì.

## Come arrivare

La Scuola è facilmente raggiungibile da tutte le Stazioni ferroviarie con Metropolitana o mezzi pubblici.

In auto possibilità di parcheggio nelle vicinanze.

Dipartimento  
**DISEGNO**



ART BY CHIARA ONOFRI



# DISEGNO BASE

## CORSO PROPEDEUTICO

Il corso di Disegno Base per adulti è specifico per **chi desidera apprendere in breve tempo le nozioni primarie del disegno.**

È un corso introduttivo e propedeutico a percorsi professionali più strutturati. Il corso, della **durata di due mesi circa**, affronta le nozioni basilari del disegno quali **anatomia e prospettiva.**

Il corso è **adatto anche per principianti assoluti**, è divertente e dà la sicurezza necessaria per proseguire da soli o per iscriversi a uno dei corsi di specializzazione professionale offerti dalla Scuola Internazionale di Comics, come Fumetto, Illustrazione, Illustrazione Digitale, Concept Art e Animazione.

Tutti possono imparare a disegnare, è solo questione di tecnica, volontà e passione!

### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

### DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti nel settore, visita il sito per scoprire chi sono nella sede di riferimento.

### CORSO BREVE

Da 1 a 3 lezioni settimanali (secondo il periodo di attivazione del corso) di 3 ore. Totale lezioni: 16.



ART BY TOMMASO VASSALLO

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER PADRONEGGIARE LE BASI DEL DISEGNO E INIZIARE CON MAGGIORE SICUREZZA E CONSAPEVOLEZZA UN PERCORSO ALL'INTERNO DEI CORSI PROFESSIONALI DELLA SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS.**

### ARGOMENTI TRATTATI NEL PROGRAMMA

- |                      |                           |                                  |
|----------------------|---------------------------|----------------------------------|
| 1. ANATOMIA GENERALE | 4. ASSONOMETRIA           | 7. PROSPETTIVA CENTRALE          |
| 2. OSTELOGIA         | 5. LA FIGURA NELLO SPAZIO | 8. PROSPETTIVA ACCIDENTALE       |
| 3. MIOLOGIA          | 6. PROSPETTIVA INTUITIVA  | 9. CREAZIONE DI SCENE E AMBIENTI |

# FUMETTO

Il fumetto consiste nella narrazione di una storia per immagini divise in tavole e vignette, che possono essere realizzate per **prodotti seriali ad alta tiratura, per albi d'autore, per riviste o quotidiani, per il web e gli e-book**.

Il corso professionale della Scuola Internazionale di Comics propone lezioni frontali con docenti, tutti autori affermati nel campo, e esercitazioni da svolgere a casa, in modo da accrescere le capacità tecniche di ogni allievo e stimolare una ricerca stilistica personale. La padronanza progressiva di abilità e competenze, unita a un **confronto continuo con professionisti** del settore, porta gli studenti ad acquisire una pratica e una consapevolezza delle conoscenze acquisite da investire al momento di proporsi sul mercato editoriale. Dopo i primi due anni, nei quali si gettano le **basi tecniche del disegno**, la gestione dell'**arte dello storytelling** e lo **studio dei generi (noir, fantasy, umoristico, ecc..)**, nel terzo anno si studiano **i tre grandi mercati editoriali** di riferimento Francese, Americano e Autoriale (quest'ultimo adatto a essere proposto nei vari mercati a seconda dello stile) in modo da realizzare un portfolio che sia rappresentativo del proprio lavoro.

*Importantissimo step successivo, riservato agli allievi che vogliono proseguire il percorso è il **MASTER DI FUMETTO** al quale si può accedere a seguito di una portfolio review da parte di una commissione speciale. Verrà offerta l'opportunità di lavorare su progetti editoriali reali oppure su progetti personali presentabili a case editrici italiane ed estere.*

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER PROPORSI COME DISEGNATORE, STORYBOARD ARTIST, BACKGROUND ARTIST, CHARACTER DESIGNER, ILLUSTRATORE O COPERTINISTA.**

## PRINCIPALI ARGOMENTI TRATTATI NEL PROGRAMMA TRIENNALE

### I ANNO

1. ANATOMIA
2. PROSPETTIVA
3. ANALISI DELLA SCENEGGIATURA
4. DISEGNO DAL VERO
5. REGIA
6. STORYBOARD, LAYOUT E DEFINITIVO
7. STORIA E LINGUAGGIO DEL FUMETTO
8. I GRANDI AUTORI DEL FUMETTO

### II ANNO

1. INCHIOSTRAZIONE
2. GRAMMATICA DELLA NARRAZIONE
3. TEORIA DELLE OMBRE
4. RECITAZIONE DEL CORPO
5. DEFORMAZIONE ANATOMICA
6. DISEGNO DAL VERO
7. I GENERI DEL FUMETTO
8. PREPARAZIONE DEL BOOK

### III ANNO

1. STUDIO DEL MERCATO EDITORIALE
2. ANALISI DEL LINGUAGGIO
3. CHARACTERS DESIGN E BACKGROUND
4. FUMETTO SU LICENSING E CREATOR OWNED
5. DEFORMAZIONE ANATOMICA
6. COLORAZIONE MANUALE
7. COLORAZIONE DIGITALE
8. PREPARAZIONE DEL PORTFOLIO PROFESSIONALE



ART BY SARA NATUCCI

### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

### DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano in settori di alto livello (Marvel Comics, Panini Comics e Sergio Bonelli Editore, solo per citarne alcuni). Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

### CORSO TRIENNALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.

# INCHIOSTRAZIONE DIGITALE & LETTERING PER FUMETTO



L'offerta formativa della Scuola Internazionale di Comics è molto variegata e risponde a tutte le esigenze dei creativi.

La necessità di proporre la **migliore offerta formativa possibile** ci spinge a rinnovare e aggiornare ogni anno tutti i nostri corsi, ma spesso questo non è sufficiente per rispondere a tutte le richieste di chi ogni giorno si confronta con un mercato profondamente mutevole e che richiede competenze sempre più specifiche e d'alto livello. Per queste ragioni vengono proposti ogni anno nuovi percorsi formativi pensati per acquisire il know how delle nuove professionalità. Nel settore fumettistico disponiamo di diversi corsi integrativi utilissimi per chi vuole approfondire altri aspetti di questo mestiere, tra cui:



ART BY STEFANO ZANCHI

### INCHIOSTRAZIONE DIGITALE

Nel corso degli ultimi anni, Clip Studio Paint si è affermato come lo standard per la realizzazione in digitale di un fumetto (dal layout al colore) affiancando e, in alcuni casi, superando i software più affermati come Photoshop e Painter grazie a funzionalità e strumenti ideati espressamente per il mondo dei comics. Nel corso delle lezioni si potranno conoscere gli strumenti dedicati alla prospettiva, alla squadratura della tavola, al lettering, al layout, all'inchiostrazione, all'uso delle texture e dei retini, al colore imparando a sfruttare completamente le potenzialità del software attraverso l'uso delle Wacom Cintiq.

### LETTERING PER FUMETTO

Il corso di Lettering vuole preparare professionalmente i partecipanti alla pratica della scrittura dei testi e delle onomatopie sulle tavole a fumetti. La prima parte delle lezioni affronterà l'analisi delle regole base del lettering e delle onomatopie con esercizi in tecnica manuale; a seguire, attraverso l'utilizzo di programmi quali Photoshop, Illustrator e Indesign (di cui è richiesta una minima conoscenza), si effettueranno esercizi pratici di lettering digitale con un'infarinatura di impaginazione e di creazione di font personalizzati. Il corso è legato al mondo dei comics ed è funzionale sia per fumetti tradotti, che richiedono il solo inserimento dei testi all'interno dei balloon preesistenti, che per fumetti di nuova creazione, che richiedono l'impostazione da zero sia del balloon che delle onomatopie.

**Tieni d'occhio il nostro sito e scopri tutte le novità!**

### INCHIOSTRAZIONE DIGITALE

#### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

#### CORSO BREVE

1 lezione a settimana di 3 ore.  
Totale lezioni: 12.

### LETTERING PER FUMETTO

#### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

#### CORSO BREVE

1 lezione a settimana di 3 ore.  
Totale lezioni: 12.

# ILLUSTRAZIONE

L'illustrazione affianca e contestualizza **racconti e fiabe**, arricchisce **riviste e magazine, materiale scolastico o da edicola** e valorizza **il packaging di un prodotto**.

Un illustratore in realtà può trovare collocazione per i suoi lavori in ogni settore dell'intrattenimento. Si pensi ad esempio a quanti artisti vengono costantemente ricercati e messi sotto contratto dai produttori di giochi da tavolo e videogiochi oppure dalle **case cinematografiche attive nella realizzazione di pellicole live action o d'animazione**. La crescente ascesa del graphic novel ha permesso agli illustratori di cimentarsi anche in mercati forse inusuali per la categoria, ma con il passare degli anni sono stati sempre di più gli artisti che hanno "invaso" il campo dei fumettisti professionisti proponendo lavori originali e di grande qualità. Il corso professionale di Illustrazione della Scuola Internazionale di Comics è altamente qualificato, permette agli allievi di confrontarsi continuamente con l'eccellenza e li indirizza verso un percorso di grande crescita personale e professionale. Un corso che richiede flessibilità, velocità di pensiero e la consapevolezza che ormai l'illustratore non è più solo un disegnatore che lavora su commissione, ma soprattutto una persona capace di muoversi con disinvoltura in un elevato numero di ambiti.

La formazione inizia dalle **basi del disegno** (anatomia e prospettiva, disegno dal vero, studio della composizione, degli strumenti e dei materiali) per affrontare poi le principali e fondamentali **tecniche di colorazione**.

La Scuola è orgogliosa di inserire nel programma del corso progetti in collaborazione con realtà professionali, sia per introdurre gli allievi al mondo del lavoro, che per preparare i nuovi illustratori al mercato editoriale odierno.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER PROPORSI COME AUTORE COMPLETO, ILLUSTRATORE E CHARACTER DESIGNER PRESSO CASE EDITRICI, AGENZIE PUBBLICITARIE, CASE DI PRODUZIONE CINEMATOGRAFICHE E D'ANIMAZIONE.**



ART BY ELISA DE CESARI

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano in settori di alto livello (Corriere della Sera, Illustrati, Il Battello a Vapore, Mondadori e EDT Giralangolo solo per citarne alcuni). Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

## CORSO TRIENNALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.



ART BY LETIZIA IANNAÇONE

# NUDO ARTISTICO & TECNICHE DI COLORAZIONE

Anche per il corso di Illustrazione disponiamo di corsi che si pongono come obiettivo quello di fornire competenze aggiuntive, ma anche e soprattutto creare ponti tra varie discipline e favorire le collaborazioni per la realizzazione di prodotti professionali, originali e improntati sull'innovazione.

## NUDO ARTISTICO

Il corso di Nudo vuole preparare artisticamente i partecipanti alla pratica del disegno a mano libera e all'arte del disegno dal vero. Il corso propone uno studio approfondito del disegno della figura umana attraverso la copia dal vero con modella e modello. L'obiettivo finale è quello di apprendere l'anatomia e le tecniche, lo stile e i segreti del disegno e della pittura relativi alla figura.

## TECNICHE DI COLORAZIONE: Acrilico, Acquerello, Ecoline, Olio, Matite

Ogni tecnica prevede un totale di 24 ore di pura full immersion; si comincia prendendo in esame la tipologia dei colori, gli strumenti (carta, pennelli, diluenti e ogni supporto che possa rendere semplice e funzionale colorare), la preparazione del disegno (ognuno potrà cimentarsi su propri disegni, tavole di fumetto o illustrazioni di propria creazione, oppure lavorare da fotografia), lo stile di colorazione con stesura piatta e sfumata, l'inserimento di fonti di luce e la creazione di atmosfere.

Gli stage sono completamente dedicati alla pratica del colore e all'approfondimento del gusto e dello stile personale, con cui completare il proprio bagaglio anche attraverso l'analisi di tavole, illustrazioni e tele realizzate da maestri del settore.



ART BY MARCO MAZZONI

ART BY ALESSIA MORANDO



## NUDO ARTISTICO

### CORSO BREVE

1 lezione a settimana di 3 ore.  
Totale lezioni: 12.

## TECNICHE DI COLORAZIONE

### CORSO BREVE

1 lezione a settimana per 24 ore totali per ogni tecnica pittorica.

I corsi sono rivolti ad adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

Dipartimento

# SCRITTURA



# SCENEGGIATURA PER FUMETTO

Come nascono le idee per un progetto editoriale? Come declinarle a seconda del mezzo? Come riuscire a svilupparle in un prodotto che sia in grado di emozionare il pubblico?

Il corso di Sceneggiatura per Fumetto si rivolge a tutte quelle persone che vorrebbero scrivere per il mondo dell'editoria a strisce.

L'obiettivo del corso è proprio questo: **elaborare buone idee e imparare a trasformarle, a seconda delle potenzialità, in un format**, attraverso la pratica della scrittura. Soltanto scrivendo e rivedendo costantemente il proprio lavoro è possibile riuscire a ottenere buoni risultati.

Il corso parte da un'analisi completa dei generi narrativi e insegna, attraverso l'esercizio pratico, a scrivere ciò che un disegnatore dovrà interpretare e imprimere su carta. Durante il corso si lavorerà sui vari stili di narrazione possibili grazie all'impegno di diversi professionisti che lavorano da anni nel campo.

Si imparerà a realizzare soggetti, sceneggiature e dialoghi, si approfondiranno le inquadrature e lo storytelling e, infine, si comprenderà come gestire una storia in tutti i suoi passaggi creativi.

*Per agli allievi che volessero proseguire il percorso è previsto il **MASTER DI SCENEGGIATURA** della durata di un ulteriore anno.*

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER PROPORSI COME SOGGETTISTA, SCENEGGIATORE O DIALOGHISTA PRESSO CASE EDITRICI, AZIENDE E STUDI DI COMUNICAZIONE.**

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano in settori di alto livello (Sergio Bonelli Editore, The Walt Disney Co./Panini Comics, Zanichelli ecc). Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.



DIPARTIMENTO  
SCRITTURA

# SCRITTURA CREATIVA

Nell'epoca della pubblicazione "a tutti i costi" (è proprio il caso di dirlo) e del self publishing, è importante emergere con una scrittura limpida, con una voce narrante ben definita, con trame solide grazie alla conoscenza delle tecniche narrative, con **una scrittura che sappia prendere per mano il lettore e portarlo dove lui desidera andare.**

Il corso di **Scrittura Creativa** alla Scuola Internazionale di Comics, basato sulle reali esigenze di chi vuol fare della scrittura il suo mestiere, fornisce una solida "cassetta per gli attrezzi" a chi desidera scrivere romanzi e racconti e aiuta gli aspiranti scrittori a trovare la propria voce, il proprio stile e il proprio genere.

Durante il corso si terranno incontri con **professionisti della scrittura** come romanzieri, giallisti, traduttori, curatori di collane, editori, giornalisti.

Al termine del corso i partecipanti avranno la possibilità di una valutazione professionale di un loro lavoro (romanzo o raccolta di racconti) da parte di alcune case editrici.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER PROPORRE LE PROPRIE OPERE PRESSO CASE EDITRICI ITALIANE E INTERNAZIONALI.**

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

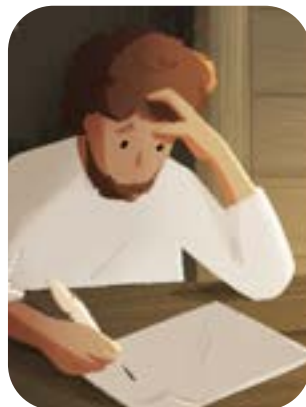
## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano in settori di alto livello, come Mondadori, Farnel, Pendragon, La Stampa e molti altri. Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.

ART BY ALESSIA MORANDO



## ARGOMENTI TRATTATI NEL PROGRAMMA

1. LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI
2. LA DESCRIZIONE: PERSONAGGI, PAESAGGI, STATI D'ANIMO ED EVENTI
3. LA MACCHINA DA PRESA NARRATIVA
4. STORIA E INTRECCIO
5. I VARI TIPI DI SCALETTA NARRATIVA
6. L'AMBIENTAZIONE
7. IL LINGUAGGIO E I DIALOGHI
8. I TEMPI DELLA NARRAZIONE
9. LA SCELTA DEL LINGUAGGIO E DELLO STILE
10. I GENERI LETTERARI

Dipartimento

# COMUNICAZIONE



# PHOTOSHOP BASE

## CORSO PROPEDEUTICO

Il corso di Photoshop Base è specifico per **chi desidera apprendere in breve tempo le competenze di base nell'utilizzo del programma.**

È un corso introduttivo e propedeutico a percorsi di studio e professionali più strutturati. Il corso, della **durata di due mesi e mezzo circa**, si pone l'obiettivo di insegnare le tecniche basilari, ma fondamentali per sfruttare al massimo il programma. Livelli, scontorni, maschere di ritaglio e molto altro: tutto ciò che occorre sapere per approcciarsi al digitale mediante questo mezzo indispensabile.

Il corso è **adatto anche per principianti assoluti**, è divertente e dà la sicurezza necessaria per proseguire da soli o per iscriversi a uno dei corsi di specializzazione professionale offerti dalla Scuola Internazionale di Comics.

### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

### CORSO BREVE

1/2 lezioni settimanali di 3 ore.  
Totale lezioni: 16.



**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE DI BASE FONDAMENTALI NELL'UTILIZZO DI ADOBE PHOTOSHOP E POTRÀ INIZIARE CON MAGGIORE SICUREZZA E CONSAPEVOLEZZA UN PERCORSO ALL'INTERNO DEI CORSI PROFESSIONALI DELLA SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS.**

### ARGOMENTI TRATTATI NEL PROGRAMMA

1. INTERFACCIA GENERALE
2. STRUMENTI E LIVELLI
3. FOTORITOCCHI
4. SCONTORNO CON TRACCIATO
5. MASCHERE DI LIVELLO
6. CURVE E VALORI TONALI
7. METODI DI FUSIONE
8. PENNELLI E PATTERN
9. PANORAMICA GENERICA SUI FILTRI

# GRAPHIC DESIGN

**Il corso triennale di Graphic Design esplora i processi creativi finalizzati a tutti i campi della comunicazione visiva.** Lo scopo del corso è formare una figura professionale che, attraverso l'apprendimento di tecniche, linguaggi e applicativi possa gestire tutti gli aspetti della progettazione e realizzazione di pubblicità, progetti editoriali, immagine coordinata per aziende, packaging.

**Il grafico è un progettista e lo spirito del corso è quello di formare figure professionali** in grado di occupare qualsiasi posto nel meccanismo produttivo della comunicazione. I software sono importanti, ma restano uno strumento a servizio della progettazione e dell'idea: questo è quello su cui puntiamo. Per rispondere alle esigenze del contesto professionale, che necessita di figure duttili che sappiano muoversi agilmente in tutti gli ambiti, abbiamo pensato a un programma che comprenda l'analisi di tutti i processi creativi e tecnici richiesti dal ruolo. Al termine del percorso l'allievo sarà perfettamente in grado di produrre non solo volantini e cataloghi, ma anche **prodotti editoriali, campagne pubblicitarie, progetti di co-branding** e molto altro.

Il settore della grafica e della comunicazione visiva evolve a ritmi frenetici e ciò ci obbliga ad aggiornare costantemente i nostri programmi per rispondere sempre nel modo più efficace alle esigenze del mercato.

**Essere professionali oggi non basta più, bisogna essere i migliori!**

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI COME PROGETTISTA GRAFICO PRESSO EDITORI, CASE DI PRODUZIONE, GRANDI E PICCOLE AZIENDE, STUDI PUBBLICITARI E AGENZIE DI COMUNICAZIONE.**



### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

### DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore della comunicazione grafica e pubblicitaria da più di vent'anni. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

### CORSO TRIENNALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.



# VISUAL DESIGN

Il primo corso di comunicazione grafica e web che parte dalle basi dei **software di graphic design** più importanti, come Photoshop, Illustrator e Indesign, per arrivare a muoversi anche nel mondo del web e dei suoi differenti linguaggi.

Gli studenti svilupperanno progetti attraverso i quali impareranno a creare loghi, font e svilupperanno un' **immagine coordinata completa**, dalla carta al web.

L'anno accademico forma professionisti con la piena padronanza dei software e che siano capaci di comunicare utilizzando tutti i mezzi a disposizione.

È consigliabile una minima conoscenza dei software fondamentali per la grafica.

Per agli allievi che volessero proseguire il percorso è previsto l'**ADVANCED** della durata di un ulteriore anno.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI PRESSO EDITORI, CASE DI PRODUZIONE, GRANDI E PICCOLE AZIENDE, STUDI PUBBLICITARI E AGENZIE DI COMUNICAZIONE.**



## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore della comunicazione grafica e pubblicitaria da più di vent'anni. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.

# MOTION GRAPHICS

In questo corso, insieme ai software Photoshop e Illustrator, verrà utilizzato anche **After Effects**.

Con questi strumenti si potranno realizzare animazioni grafiche oggi indispensabili sia nella comunicazione televisiva che nella ampia rete del web. Durante le lezioni si eseguiranno esercizi con lo scopo di imparare ad affacciarsi al mondo del lavoro facendo combaciare le proprie competenze con le aspettative del cliente.

Si imparerà come **emozionare con effetti grafici** e come riuscire a raccontare nel tempo quello che la grafica racconta nello spazio, per addentrarsi non solo nella comunicazione grafica, ma anche nell'arte animata e nella comunicazione visiva.

Il corso è suddiviso in una parte teorica sui software e una parte di realizzazione di propri lavori. L'obiettivo del corso è quello di fornire una visione completa dell'uso dei programmi utilizzati per la grafica animata e per la grafica statica e di dare una **formazione professionale**, fondamentale quanto il talento (ottimizzazione dei tempi, pianificazione del lavoro, rispetto delle scadenze).

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI PRESSO CASE DI PRODUZIONE, GRANDI E PICCOLE AZIENDE, AGENZIE DI COMUNICAZIONE, STUDI PUBBLICITARI E TELEVISIVI.**

## A CHI È RIVOLTO

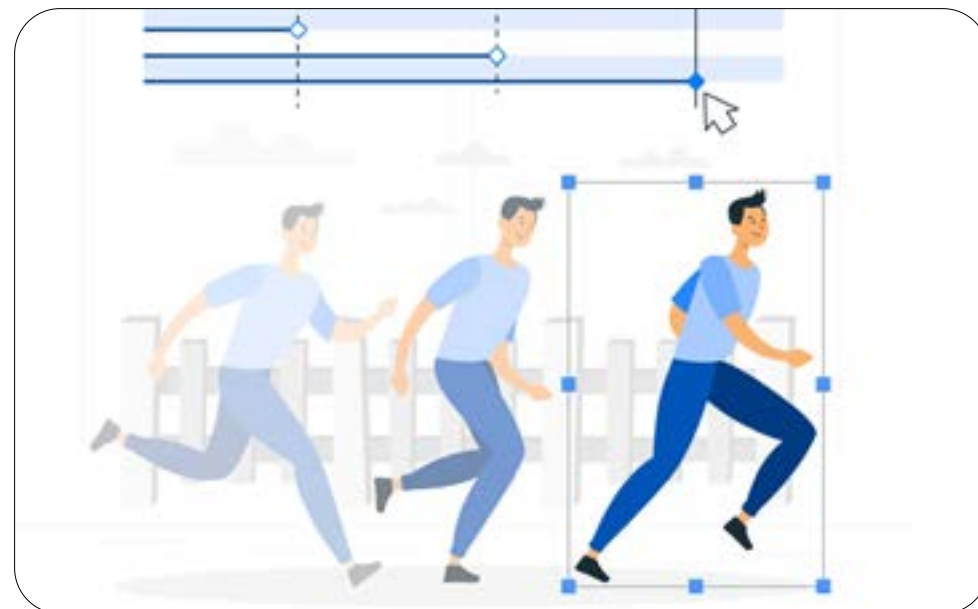
Adulti e ragazzi che abbiano già esperienza con Illustrator e Photoshop e che abbiano già compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore della comunicazione visiva da più di vent'anni. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali  
Monte ore: 250.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.



# FOTOGRAFIA

Lo studio della fotografia è un passaggio obbligato per chiunque voglia avvicinarsi alla comunicazione e al racconto per immagini.

Il corso si rivolge a tutti coloro che vogliono esplorare il mondo delle immagini per la prima volta o a chi vuole imparare metodi e tecniche fotografiche per migliorare il suo lavoro nella comunicazione visiva. Il nostro corso offre **una formazione completa** per intraprendere la professione del fotografo e per chi vuole usare le tecniche fotografiche in ambiti diversi ma tangenti, come l'illustrazione, lo storytelling o la post-produzione commerciale.

Nella prima parte del nostro corso verranno studiate le basi della fotografia, a partire dalla sua nascita fino al primo approccio alla macchina fotografica, dedicando particolare attenzione all'uso corretto dell'apparecchio, alle possibilità creative e alle potenzialità del linguaggio fotografico nei suoi diversi generi.

Nella seconda parte del corso si darà uno sguardo più approfondito alla tecnica fotografica e al suo uso creativo in ambito digitale, esplorando l'illuminazione artificiale, la post-produzione avanzata e l'interazione con altre tecniche digitali 2d e 3d.

Quindi **perchè scegliere questo corso?** Per imparare a guardare le scene di un film, i disegni, le inquadrature, i colori, le luci e le ombre, con un occhio critico e creativo; per poter scegliere una specializzazione con una piena consapevolezza delle basi di fotografia classica e digitale, senza dimenticare quella cinematografica; per poter lavorare in un ambito che può veramente portare a vivere esperienze in ogni parte del mondo, sia che si scelga di fare il fotografo pubblicitario, sia che si lavori con modelli o come fotoreporter.

**Per trasformare la propria passione in una vera professione.**

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI COME FOTOGRAFO PRESSO EDITORI, CASE DI PRODUZIONE, GRANDI E PICCOLE AZIENDE, STUDI PUBBLICITARI E AGENZIE DI COMUNICAZIONE.**



PH. BY ANDREA FACCO

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi a partire dai 16 anni di età.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore della comunicazione visiva da anni. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.

Monte ore: 180.

Turni: mattino, pomeriggio, sera.



PH. BY ANDREA FACCO

# WEB DESIGN

**Il corso di Web Design si sviluppa in due moduli, base e avanzato.**

**Il corso è accessibile a tutti**, con o senza esperienza nel campo, purché in possesso della dimestichezza necessaria per lavorare al computer, e ha lo scopo di formare una figura perfettamente in grado di proporsi per la professione di web designer, sviluppando la creatività sul web in modo organizzato, serio e qualificato.

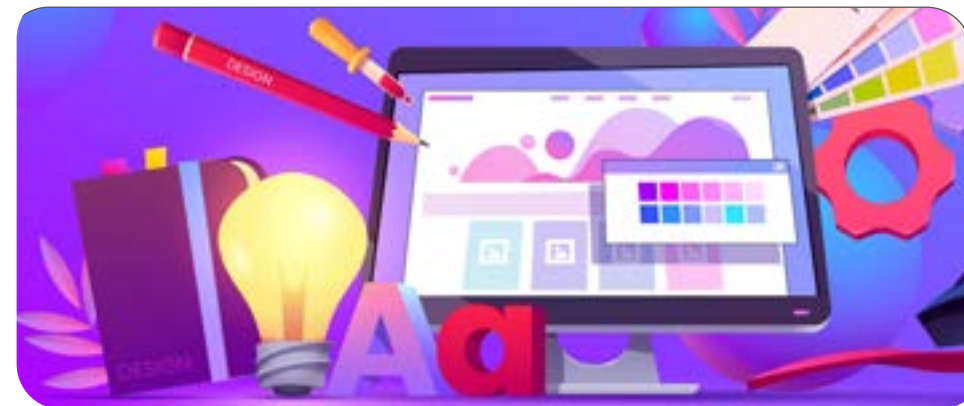
**Il settore è in continua evoluzione** ed è affollato di strumenti che solo apparentemente consentono a chiunque di produrre un sito web "con un click".

Durante le lezioni saranno affrontati **tutti gli argomenti fondamentali per la figura del web designer**: HTML5 e CSS3, studiati nel dettaglio, oltre a Javascript e jQuery per la realizzazione di pagine coinvolgenti e in linea con le tendenze del momento. Saranno apprese le tecniche necessarie per costruire siti compatibili con i dispositivi mobili secondo l'approccio responsive. Sezioni specifiche del corso affronteranno, inoltre, Wordpress e la tematica dei siti basati su CMS; l'interazione con i social network; l'uso dei domini; le norme su privacy e cookies; l'ottimizzazione per i motori di ricerca.

Oltre alla formazione tecnica, le lezioni si soffermeranno anche sul **processo creativo di ideazione e di produzione dei siti**, a partire dalle tecniche di wireframing e di organizzazione delle sezioni. A completamento del corso, gli studenti saranno in grado di recepire l'incarico dal committente, definire obiettivi e target della comunicazione, ideare un progetto web e realizzarlo in modo professionale.

*Per agli allievi che volessero proseguire il percorso è previsto l'**ADVANCED** della durata di un ulteriore anno.*

**AL TERMINE DEL PERCORSO COMPLETO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI COME WEB DESIGNER PRESSO GRANDI E PICCOLE AZIENDE, STUDI PUBBLICITARI E AGENZIE DI COMUNICAZIONE.**



## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi a partire dai 16 anni di età che abbiano un minimo di dimestichezza con l'utilizzo del computer.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore della comunicazione web ad alto livello. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.

Monte ore: 180.

Turni: mattino, pomeriggio, sera.



# Dipartimento ANIMAZIONE

ART BY DAVIDE BEGHETTO

DIPARTIMENTO 3D ARTIST  
ANIMAZIONE

## ANIMAZIONE 2D



**L'animazione è la realizzazione di un montaggio cinematografico immagine per immagine**, che attraverso varie tecniche racconta una storia animata in corti o lungometraggi grazie alla collaborazione di una vera e propria squadra di lavoro fatta di figure professionali diverse.

Ogni fase della lavorazione viene affrontata con il rigore necessario a sviluppare le corrette competenze e si avvale di **un'aula attrezzata con computer e postazioni Cintiq** indispensabili per svolgere al meglio le materie previste dal programma.

L'obiettivo è dunque quello di formare artisti e professionisti qualificati, con competenze specifiche, da impiegare nelle produzioni per il cinema, la televisione e i nuovi media. Gli studenti verranno accompagnati in diverse fasi di lavorazione, dagli elementi base (anatomia e prospettiva) al character design; dallo storyboard al lay-out; dalla scenografia alla tecnica di animazione 2D. La parte digitale del corso prevede anche animazioni chiave, colorazione digitale, compositing ed effetti 2D, compositing e Visual Effect fino al completamento del montaggio video e l'inserimento del suono.

**Il terzo anno si conclude con la realizzazione di un progetto d'animazione**, individuale o di gruppo, che consiste nella produzione di un film diploma che conclude il percorso di ciascuno studente e che potrà essergli utile per presentarsi a Case di Produzione, Festival del Cinema d'Animazione e Agenzie grafiche (nel caso di spot pubblicitari).

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LA PREPARAZIONE NECESSARIA PER PROPORSI COME ANIMATORE PRESSO STUDI DI PRODUZIONE TELEVISIVI E CINEMATOGRAFICI, CASE EDITRICI CON CATALOGO DI LIBRI DIGITALI, AGENZIE PUBBLICITARIE, SVILUPPATORI DI SOFTWARE. ALTRE POSSIBILI CARRIERE: STORYBOARD ARTIST, BACKGROUND ARTIST, CHARACTER DESIGNER.**

### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi a partire dai 16 anni di età.

### DOCENTI

I docenti sono tutti professionisti che lavorano nel settore televisivo, cinematografico e pubblicitario. Visita il sito e scopri i professionisti della sede.

### CORSO TRIENNALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore annuale: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.



Dipartimento  
**DIGITALE**

# ILLUSTRAZIONE DIGITALE

Il corso si rivolge a coloro che intendano cimentarsi nell'**illustrazione fotorealistica 2D**, dalla simulazione di tecniche pittoriche all'inserimento professionale nel mondo editoriale e ludico internazionale, con particolare attenzione al **genere fantastico**. Nel corso viene approfondita la conoscenza del software Photoshop con esercizi specifici per la composizione di fondali e personaggi. Vengono inoltre analizzate ed affrontate tematiche importanti quali: analisi del mercato e della produzione di artisti contemporanei; contrattualistica e tariffari. Al termine del corso ogni allievo arriverà alla realizzazione guidata per gradi di un dipinto digitale: paesaggi, personaggi e soggetti fantastici.

Il corso fornisce la **possibilità di creare un portfolio digitale** per presentare i propri lavori agli Art Director e proporsi come freelance, mette a disposizione postazioni multimediali dotate di strumentazione di ultima generazione quali iMac e Wacom Cintiq e consente di acquisire tecniche di colorazione di immagini destinate al mercato editoriale, ludico e videoludico.

Dopo aver approfondito le basi con il primo anno di studi, chi desidera proseguire il percorso, passerà a un lavoro più serrato e professionale con il **corso Advanced**: gli allievi saranno seguiti passo passo dai professionisti titolari del corso per rendere pubblicabili i propri lavori e progetti. Si approfondirà e affinerà la tecnica con l'obiettivo di sviluppare e rendere riconoscibile e professionale lo stile di ognuno.

L'iscrizione al corso Advanced di Illustrazione Digitale è aperta a chiunque abbia frequentato e superato il primo anno di corso in una qualsiasi delle sedi della Scuola Internazionale di Comics. Per gli esterni, l'ammissione al corso è subordinata ad un colloquio con **portfolio review** da parte di una commissione interna.

Una delle finalità fondamentali del corso, frequentato nella sua completezza, è quello di stimolare gli studenti a sviluppare il proprio **stile personale**, che sia **unico e irripetibile**.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI COME ILLUSTRATORE E CHARACTER DESIGNER A GRANDI E PICCOLE AZIENDE E PER IL MERCATO EDITORIALE, PUBBLICITARIO, LUDICO E VIDEOLUDICO.**

#### A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi a partire dai 16 anni di età.

#### DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore. Visita il sito e scopri i docenti professionisti della sede di riferimento.

#### CORSO ANNUALE

2 lezioni settimanali.  
Monte ore: 180.  
Turni: mattino, pomeriggio, sera.

ART BY MASSIMO PORCELLA



ART BY SIMONE MURGIA

# COLORAZIONE DIGITALE

Il corso di **Colorazione Digitale** è rivolto a chi vuole formarsi professionalmente nel mondo dell'editoria del fumetto, contribuendo in egual misura con il disegnatore a raccontare una storia, usando il colore come elemento narrativo e non come semplice riempimento.

La finalità è raggiungere una professionalità in grado di comprendere e risolvere le problematiche di base della colorazione e della narrazione di un fumetto, acquisendo la forma mentis necessaria per gestire il lavoro.

Il corso parte dalle basi della colorazione digitale in Photoshop e prosegue con la modellazione delle ombre, la gestione della luce, la creazione e applicazione delle texture e la ricerca delle atmosfere. Il tutto viene applicato ai diversi mercati del fumetto e ai diversi stili di disegno, attraverso lo studio dei vari autori e delle differenti scuole di colorazione.

Il corso è particolarmente consigliato a chi desidera **completare in tutti i suoi aspetti il percorso formativo nel settore dell'arte figurativa.**

Il corso si divide in due parti: la prima di base in cui, presa confidenza con gli strumenti, si affronta la colorazione flat; la seconda più avanzata in cui ci si specializza nella colorazione pittorica.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO, IN TEAM O PROPORSI A CASE EDITRICI NEL CAMPO DEL FUMETTO E/O DELL'ILLUSTRAZIONE.**



ART BY ANDREA DOTTA

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano in settori di alto livello (Disney Italia e US e Panini Comics solo per citarne alcuni). Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

## CORSO ANNUALE

1 lezione settimanale.  
Monte ore: 90.  
Turni: mattina, pomeriggio, sera.

# CONCEPT ART

Il termine "**Concept Artist**" fino a poco tempo fa era completamente sconosciuto in Italia, ma con l'**espansione costante del mercato videoludico e cinematografico** l'importanza di questa figura professionale è venuta sempre più alla luce, così come l'interesse per questo tipo di carriera lavorativa.

Il programma biennale di Concept Art della Scuola Internazionale di Comics si pone l'obiettivo di formare gli studenti affinché acquisiscano tutte le competenze teoriche e tecniche necessarie allo sviluppo del **design di personaggi, ambientazioni, creature** e ogni altro elemento che potrebbe essere richiesto da un committente.

Gli allievi, seguiti da professionisti del settore, apprenderanno non solo i concetti fondamentali del disegno e dei programmi 3D attualmente utilizzati nell'industria del videogame, ma anche le metodologie usate dai concept artists per la ricerca, l'analisi e lo sviluppo di un design; impareranno a creare una continuità stilistica nel proprio lavoro, a presentare ai clienti i propri elaborati in maniera corretta e anche ad interagire con le altre figure professionali legate allo sviluppo del prodotto finale.

**Il programma è intensivo** e si prefigge di insegnare non solo come disegnare un personaggio o una macchina, ma anche come rendere i propri **prodotti unici e iconici**, confrontarsi con una vera pipeline lavorativa e, una volta acquisiti tecnica e metodo, a collaborare per la realizzazione in team di un prodotto professionale completo.

**AL TERMINE DEL CORSO L'ALLIEVO AVRÀ RAGGIUNTO LE COMPETENZE NECESSARIE PER LAVORARE IN PROPRIO O PROPORSI COME CONCEPT ARTIST PRESSO CASE DI PRODUZIONE DI VIDEO GAME, GRANDI E PICCOLE AZIENDE E STUDI PUBBLICITARI. ALTRE POSSIBILI CARRIERE: BACKGROUND ARTIST, CHARACTER DESIGNER, ILLUSTRATORE O COPERTINISTA.**

## A CHI È RIVOLTO

Adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni.

## DOCENTI

I docenti del corso sono tutti professionisti che lavorano nel settore videoludico. Visita il sito per scoprire quali professionisti collaborano con noi nella sede di riferimento.

## CORSO BIENNALE

2 lezioni settimanali di 4 ore oppure  
1 lezione settimanale di 7 ore.  
Monte ore annuale: 250.  
Turni: mattina, pomeriggio, sera.

ART BY GIULIA COSTANZO  
© VIKINGS - HISTORY CHANNEL

ART BY MASSIMO PORCELLA

DIVENTARE UNO STUDENTE

# ISCRIZIONI E ORIENTAMENTO

## DIVENTA UN NOSTRO STUDENTE IN POCHI PASSI

Di seguito troverai tutti i passaggi necessari per diventare uno studente della Scuola Internazionale di Comics.

### 1. PRIMA DI ISCRIVERSI

Controlla i dettagli per ogni tipologia di corso nella specifica sezione del nostro sito web

[WWW.SCUOLACOMICS.COM](http://WWW.SCUOLACOMICS.COM)

Seleziona il corso o i corsi ai quali puoi essere interessato. I corsi della Scuola Internazionale di Comics offrono un ampio ventaglio formativo tra le professioni creative.

I corsi partono sempre dalle basi, sono accessibili a tutti dai 16 anni di età e preparano direttamente alla professione.

Per alcuni corsi ci sono più livelli (Base + Advanced), altri corsi sono brevi o si svolgono durante il periodo estivo. Sul sito potrai trovare una descrizione del corso che ti interessa con la descrizione del programma di studi. Questo ti aiuterà a capire quale corso esprime al meglio la tua sensibilità creativa.

Se hai bisogno di approfondire alcune informazioni contattaci attraverso i moduli che trovi sul sito e i nostri responsabili si metteranno in contatto con te.

### 2. ORIENTAMENTO

Una volta stabilito quale corso rispetta i tuoi obiettivi, puoi inviare una mail o telefonarci per fissare il colloquio di orientamento gratuito e non impegnativo. Se preferisci puoi anche venirci a trovare per visitare la scuola e avere le prime informazioni di base.

Potrai concordare la data in cui sarà effettuato il colloquio, che consiste in un incontro informativo e personalizzato con il responsabile dell'orientamento o con uno degli insegnanti del corso di interesse.

La scelta del corso può non essere facile. È necessario capire quale corso è più adatto ad esprimere al meglio il proprio talento

Ognuno ha un'indole creativa diversa da quella di chiunque altro e scegliere il corso giusto vuole anche dire riuscire ad esprimere al massimo le proprie potenzialità anche nella professione.

In alcuni casi sarai invitato a partecipare alla presentazione del tuo corso durante gli Open Days della scuola, dove ti saranno fornite tutte le informazioni necessarie. In questa occasione avrai modo di conoscere lo staff e i docenti che ti seguiranno.

Dopo quarant'anni di attività, abbiamo tutti gli strumenti per aiutarti a comprendere nel dettaglio le differenze tra le varie discipline e suggerirti il piano di studi più adatto alle tue reali esigenze.

### 3. AMMISSIONE

Una volta effettuato il colloquio d'orientamento potrai procedere all'iscrizione seguendo le indicazioni che ti verranno date. L'iscrizione si effettua in sede, compilando il contratto e versando una somma pari a € 500,00 per i corsi accademici. Per i corsi è possibile scegliere il turno di frequenza (mattina, pomeriggio, sera), ma l'attivazione della classe nelle varie fasce orarie dipende dal numero degli iscritti.

Per gli altri corsi proposti è bene chiedere informazioni in segreteria.

### 4. DOPO L'ISCRIZIONE

Dopo l'iscrizione verrai contattato via mail o telefono per confermarti le date e gli orari del corso che hai scelto.

**Per qualsiasi informazione supplementare ed eventuali dubbi contatta la segreteria via mail o telefonicamente.**

# CONTATTACI!

## GENOVA

16121- Via XX Settembre, 42

T. +39.010.09.94.870 - [genova@scuolacomics.it](mailto:genova@scuolacomics.it)



STAZIONE  
BRIGNOLE



20, 36, 44, 46, 606, 618, 685,  
686, 687, vlb, n1, n2



FERMATA  
"DE FERRARI/METRO"

## BORSE DI STUDIO, AGEVOLAZIONI E CONVENZIONI

La Scuola Internazionale di Comics, puntando alla qualità delle figure professionali che forma nei suoi corsi, prevede particolari agevolazioni per i migliori studenti del I e del II anno che conseguiranno la votazione di 30 o 30 e lode. Sono previste inoltre numerose convenzioni con realtà commerciali di settore e non.



ART BY ALESSIA MARINO





**GENOVA**

[www.scuolacomics.com](http://www.scuolacomics.com)

