Scuola Internazionale di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

# La brochure

## Corsi per adulti

**A.A. 2026/2027**

**SEDE DI GENOVA**



Artwork: Mirka Andolfo

LA SCUOLA

# Imparare da chi questo mestiere lo fa tutti i giorni

La Scuola Internazionale di Comics forma dal 1979 chi vuole lavorare con le immagini e con le storie, in tutte le arti visive e nella scrittura. A Genova è arrivata nel 2018 e con l'A.A. 2026/2027 torna nel centro della città, in un palazzo del Seicento a pochi metri da piazza De Ferrari.

Dallo stesso anno la sede è guidata da Arancia Studio, fondato a Torino nel 2010, che lavora nel fumetto, nell'illustrazione, nell'animazione, nell'editoria, nel licensing e nella comunicazione visiva per clienti come Marvel, DC, Disney, Image Comics, Sky, Glénat, Ferrero, Lucky Red, Ubisoft e Legendary, e collabora con un roster di oltre 300 talenti. Il legame con il mondo del lavoro diventa così ancora più diretto.

Il corpo docente conta oltre 60 professioniste e professionisti in attività e le classi sono composte da poche persone, per una corretta attenzione e formazione.

LA DIREZIONE



DIREZIONE

**Davide Morando**

Sceneggiatore ed editor con oltre venticinque anni di esperienza nel fumetto. Ha collaborato con Tunué, Renoir Comics, Aurea, Star Comics, Bugs Comics e Disney. È stato per dieci anni nella redazione Panini Comics, insegna ed è Direttore Operativo di Arancia Studio.



DIREZIONE ARTISTICA

**Mirka Andolfo**

Scrittrice, illustratrice e fumettista, ha scritto e disegnato per DC, Marvel, Image Comics, Disney, Star Comics, Glénat e molti altri; le sue serie sono tradotte in più di 25 Paesi. È Art Director di Arancia Studio.

I NOSTRI CORSI

# Cosa vuoi saper fare?

## CORSI DI 3 ANNI


**Animazione** DIGITAL ART ..... 4


## CORSI DI 2 ANNI


**Fumetto** DISEGNO ..... 6
**Illustrazione** DISEGNO ..... 8
**Concept Art** DIGITAL ART ..... 10
**Graphic Design** COMUNICAZIONE ..... 12


## CORSI DI 1 ANNO


**Manga** DISEGNO ..... 14
**Tattoo Design** DISEGNO ..... 16
**Illustrazione Digitale** DIGITAL ART ..... 18
**Graphic Design Base** COMUNICAZIONE ..... 20
**Fotografia** COMUNICAZIONE ..... 22
**Sceneggiatura** SCRITTURA ..... 24
**Scrittura Creativa** SCRITTURA ..... 26
**Game Production** DIGITAL ART ..... 28


## MASTER


**Master in Fumetto** DISEGNO ..... 30
**Master in Sceneggiatura** SCRITTURA ..... 32


## CORSI BREVI


**Disegno Base** DISEGNO ..... 34
**Blender Base** DIGITAL ART ..... 35
**Corsi brevi in partenza durante l'anno** ..... 36


## E INOLTRE


**La sede** ..... 37
**Il metodo** ..... 38
**Come iscriversi** ..... 39

DIGITAL ART

TRIENNALE · 540 ORE

# Animazione



Dal corso di Animazione

Un percorso costruito per arrivare a un cortometraggio d'animazione 2D da presentare a case di produzione, festival e studi. Si comincia dagli elementi di base, anatomia e prospettiva, e dal character design; seguono lo storyboard e il layout, la scenografia e la tecnica di animazione 2D. Si lavora in gruppo, come in un vero team di produzione, perché in animazione nessuno lavora da solo.

## IL PROGRAMMA

**1** **Le basi**
Anatomia, prospettiva e character design.

**2** **Storyboard e layout**
Dalle inquadrature allo storyboard, fino al layout delle scene.

**3** **Scenografia e animazione 2D**
La scenografia e la tecnica di animazione 2D.

**4** **Produzione**
Lavoro in team, con ruoli e fasi di lavorazione, fino al corto finale.

## INFO

**DURATA**
**3 anni, 540 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi disegna a mano libera e vuole lavorare nell'animazione; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Insieme** | Concept Art |
| **Ti può interessare anche** | Illustrazione Digitale |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Animatrice e animatore in studi di produzione, cinema e TV
- Storyboard artist
- Animatrice e animatore per agenzie pubblicitarie e social
- Character designer

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**ALESSIA**
"Ho imparato a dare vita ai miei disegni e ora la mia fantasia non ha più limiti!"

**ALESSANDRA**
"Scuola molto professionale che sprona lo studente a migliorare sempre di più le proprie capacità artistiche."





**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO | BIENNALE · 360 ORE

# Fumetto



Tavole dal corso di Fumetto

Il percorso completo per chi vuole fare della narrazione disegnata un mestiere. Le fondamenta vengono prima: anatomia, prospettiva e disegno dal vero, poi la grammatica della tavola, con inquadrature, layout e china. Da lì il lavoro entra nelle storie: tavole complete, short stories e un progetto narrativo seguito dall'idea alla tavola finita, con docenti che disegnano e pubblicano e che rivedono le tavole come farebbe un editor.

## IL PROGRAMMA

**1** **Le basi del disegno**
Anatomia, prospettiva e disegno dal vero.

**2** **La tavola**
Layout, graficizzazione, inquadrature e china.

**3** **Raccontare**
Storytelling, basi di sceneggiatura, character design e world building.

**4** **Dal progetto al mercato**
Tavole complete, short stories e un progetto narrativo; mercati editoriali, autoproduzione e portfolio.

## INFO

**DURATA**
**2 anni, 360 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi ha basi di disegno e vuole raccontare storie a fumetti; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Dopo** | Master in Fumetto |
| **Insieme** | Sceneggiatura |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Fumettista
- Storyboard artist
- Colorista
- Autrice e autore indipendente
- Character designer
- Background artist
- Inchiostratrice e inchiostratore

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**CHIARA**
"Un corso che mi ha dato gli strumenti per capire che percorso intraprendere."

**SARA**
"La miglior scelta che potessi fare! Professori competenti, ambiente accogliente e programmi completi e vari."



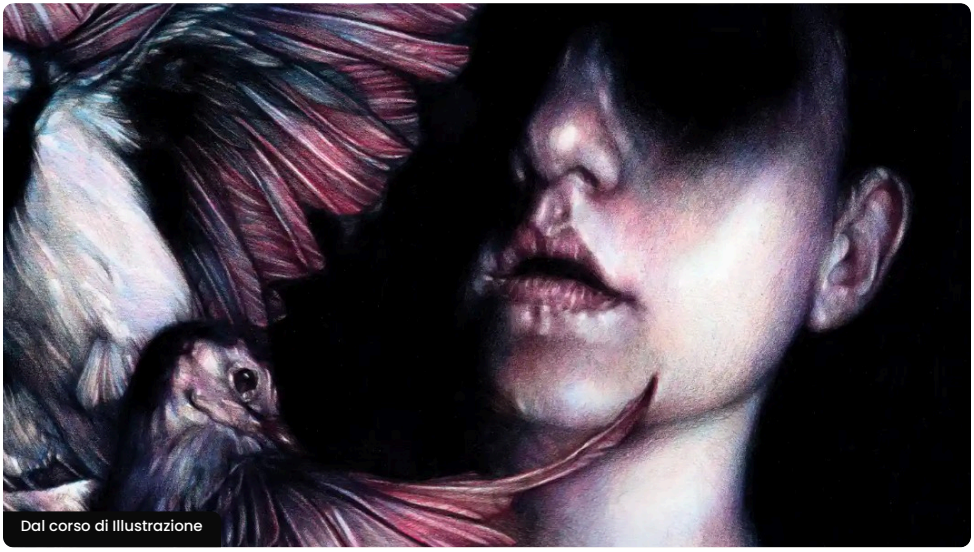

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO

BIENNALE · 360 ORE

# Illustrazione



Dal corso di Illustrazione

Due anni per imparare a illustrare con tecniche tradizionali diverse, fino a un portfolio di progetti editoriali completi e a un'idea chiara del proprio stile. Il percorso comincia con il disegno e la composizione e dedica ampia attenzione al linguaggio visivo: comunicare per immagini, raccontare senza bisogno di parole, riconoscere una cifra personale. Insegnano illustratrici e illustratori che pubblicano e portano in aula progetti con committenti reali.

## IL PROGRAMMA

**1** **Disegno e tecniche tradizionali**
Anatomia, composizione e tecniche pittoriche tradizionali.

**2** **Colore e personaggi**
Colore, character design e ambientazioni.

**3** **Linguaggio visivo**
Narrativa per immagini e ricerca di uno stile personale.

**4** **Progetti e mercato**
Progetti editoriali completi, mercati dell'illustrazione, scansione, impaginazione e portfolio.

## INFO

**DURATA**
**2 anni, 360 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi ha basi di disegno e vuole illustrare per l'editoria e la pubblicità; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Dopo** | Illustrazione Digitale |
| **Ti può interessare anche** | Tattoo Design |

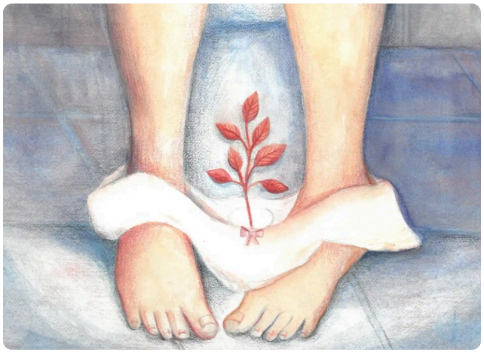
## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Illustratrice e illustratore per l'editoria
- Copertinista
- Illustratrice e illustratore per la pubblicità
- Illustratrice e illustratore per card game

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**VALENTINA**
"Un ottimo corso che prepara al mondo del lavoro dell'illustratore nelle sue varie sfaccettature."

**PATRIZIA**
"Percorso triennale di progetti interessanti e utili a sviluppare le nostre abilità uscendo spesso dalla comfort zone."





**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DIGITAL ART | BIENNALE · 480 ORE

# Concept Art



Dal corso di Concept Art

L'industria dei videogiochi e del cinema ha bisogno di concept artist: chi disegna, prima che esista qualsiasi altra cosa, i personaggi, gli ambienti, le creature e gli oggetti che un committente chiede. Il biennio forma questa figura con un programma intensivo, dal disegno ai software 3D usati nell'industria del videogame, e insegna a lavorare dentro una vera pipeline di produzione, con un progetto reale sviluppato in team.

## IL PROGRAMMA

**1** **Disegno per il design**
Fondamenti del disegno applicati alla progettazione.

**2** **Ricerca e sviluppo**
Ricerca, analisi e sviluppo di un design riconoscibile e iconico.

**3** **Personaggi e ambienti**
Personaggi, ambientazioni, creature, veicoli e oggetti di scena.

**4** **Pipeline e 3D**
I software 3D dell'industria e un progetto reale in team.

## INFO

**DURATA**
**2 anni, 480 ore**

**FREQUENZA**
**1 volta a settimana**

**ORARI**
**mattino e pomeriggio**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi disegna e vuole entrare nella produzione di videogiochi e film; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Illustrazione Digitale |
| **Insieme** | Blender Base |
| **Ti può interessare anche** | Animazione, Game Production |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Concept artist per videogiochi e cinema
- Background artist
- Illustratrice e illustratore digitale
- Concept artist in studi pubblicitari
- Character designer

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**AURORA**
"Corso molto interessante ed istruttivo, ma anche divertente!"

**MATTIA**
"Un corso con lezioni coinvolgenti e istruttive, docenti disponibilissimi e molto professionali... contento di averlo scelto!"



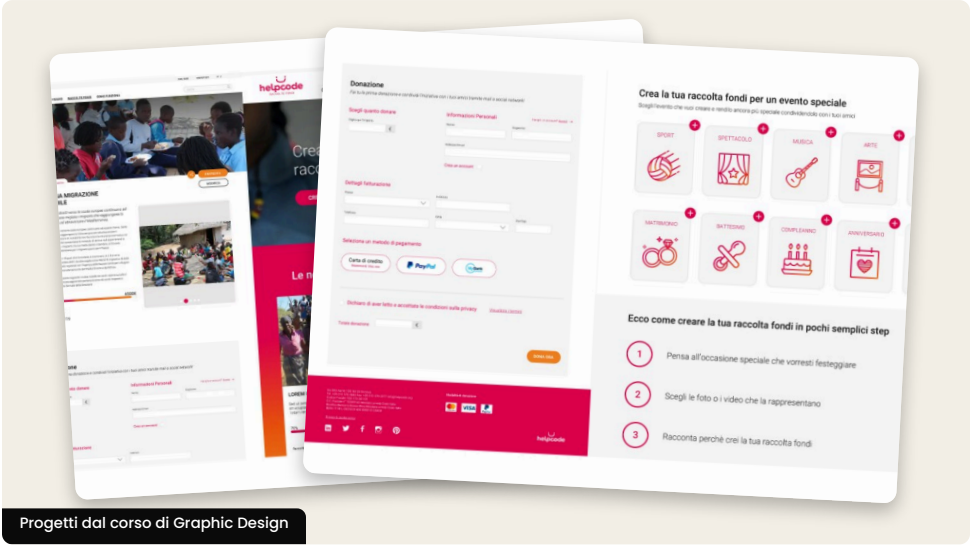


**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

COMUNICAZIONE | BIENNALE · 360 ORE

# Graphic Design




Progetti dal corso di Graphic Design

Un marchio con il suo sistema di identità, una campagna integrata, un sito professionale: sono i progetti su cui si lavora nel biennio di Graphic Design, il proseguimento del corso base per chi vuole diventare professionista della comunicazione visiva. Ogni progetto è sviluppato per intero, dalla strategia al file esecutivo, e al termine il portfolio è pronto per agenzie, studi di design e aziende.

## IL PROGRAMMA

**1 Marchi e logotipi**
Progettazione strategica di marchi e logotipi.

**2 Identità visiva**
Sistemi di identità coerenti su ogni supporto.

**3 Campagne**
Campagne pubblicitarie integrate e multidisciplinari.

**4 Web e software**
Siti web; Photoshop, Illustrator e InDesign a livello avanzato.

## INFO

**DURATA**
**2 anni, 360 ore**

**FREQUENZA**
**1 volta a settimana**

**ORARI**
**mattino e pomeriggio**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi ha frequentato Graphic Design Base o ha competenze equivalenti; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Graphic Design Base |
| **Insieme** | Fotografia |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Art director
- Web designer
- Graphic designer freelance
- Brand designer
- Visual designer in agenzia

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**LEONARDO**
"Sono migliorato molto e ho capito come strutturare il lavoro grazie ai docenti preparati e disponibili."

**ELENA**
"Il corso che cercavo! Mi ha permesso già al secondo anno di iniziare a muovere i miei primi passi."

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO

ANNO 1 · 3 MODULI TRIMESTRALI

# Manga



Dal corso di Manga

Tre moduli trimestrali di livello crescente per imparare il manga dalle basi, ideati dalla mangaka Federica Di Meo, autrice per Panini Comics, Star Comics, Glénat e Kana. Si studia ciò che distingue il manga dal fumetto occidentale: la struttura kishōtenketsu, la lettura da destra a sinistra, il ritmo delle tavole. È il primo anno del percorso Manga della Scuola, pensato per formare mangaka professionisti.

## IL PROGRAMMA

**1 Settei**
Anatomia, character design, espressioni, retinatura base. Obiettivo: il settei di almeno due personaggi principali e due secondari.

**2 Kishōtenketsu**
Struttura narrativa, komawari, serifudashi, name, target e yonkoma. Obiettivo: un name autoconclusivo di 8 pagine.

**3 Shiage**
Prospettiva, inchiostrazione, retini, neri, onomatopee. Obiettivo: da 2 a 6 pagine finite.

## INFO

**DURATA**
**3 moduli di 3 mesi, 60 ore ciascuno**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi vuole imparare il manga dalle basi; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## IL PERCORSO COMPLETO

**Anno 1**
ATTIVO

›

**Anno 2**
IN PROGETTAZIONE

›

**Master in Manga**
IN PROGETTAZIONE

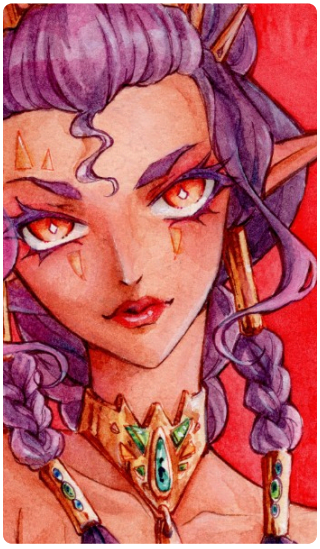
Il percorso per diventare mangaka prevede due anni più il Master, come per il Fumetto.

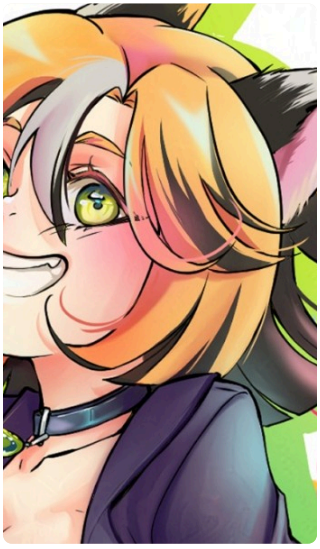
## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

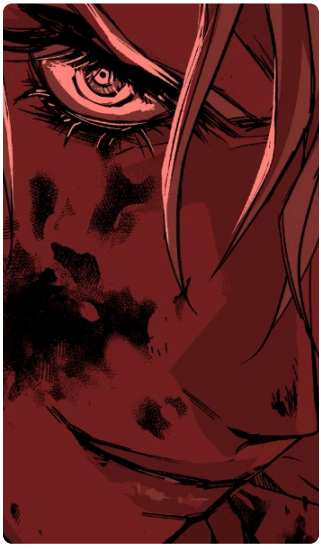
| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Insieme** | Sceneggiatura |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Mangaka
- Fumettista per il mercato manga europeo
- Assistente di mangaka
- Autrice e autore di webtoon







**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO | ANNUALE · 180 ORE

# Tattoo Design






Esercitazioni su pelle sintetica realizzate al corso

In aula si tatua. Si parte dal disegno, su carta, in digitale e freehand sulla pelle, si passa alle macchinette e alle attrezzature professionali e si arriva al primo tatuaggio su pelle sintetica, seguito da tatuatrici e tatuatori in attività. Ogni allieva e ogni allievo è guidato nello studio degli stili e nella ricerca di una strada personale. Il corso comprende gli attestati igienico-sanitario e di primo soccorso obbligatori per la professione (corso Ecipa).

## IL PROGRAMMA

**1 Fondamenti e anatomia**
Storia e antropologia del tatuaggio, anatomia applicata, illustrazione, colore, flash e tavole.

**2 Disegno e stili**
Tradizionale e giapponese, figurativo, neotraditional, new school, etching e tribale, realistico e lettering, ornamentale.

**3 Laboratorio pratico**
Postazione, macchinette tradizionali e rotative, aghi, stencil e freehand; esercitazioni su pelle sintetica.

**4 Portfolio e professione**
Book professionale, relazione con la clientela, esame finale davanti a una commissione.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi vuole fare la tatuatrice o il tatuatore e a chi disegna già e vuole passare alla pelle; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Ti può interessare anche** | Illustrazione |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Tatuatrice e tatuatore
- Disegnatrice e disegnatore di tatuaggi





**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DIGITAL ART | ANNUALE · 180 ORE

# Illustrazione Digitale



Dal corso di Illustrazione Digitale

Il punto d'arrivo è un file finito: un'illustrazione realizzata in Photoshop, pronta per la stampa. Il corso parte da un ripasso di anatomia, prospettiva, ombre e composizione e prosegue con progetti pratici, uno per ogni ambito di lavoro. Accanto alla tecnica si analizzano autori e stili e si affronta il mestiere vero e proprio. Ogni allieva e ogni allievo lavora su una postazione con computer e tavoletta Cintiq.

## IL PROGRAMMA

1. **Basi in digitale**
   Anatomia, prospettiva, ombre e composizione, direttamente in Photoshop.
2. **Un progetto per ogni ambito**
   Illustrazione editoriale, per videogiochi e per il web.
3. **Autori e stili**
   Analisi di autori e stili per definire il proprio linguaggio.
4. **Mercato**
   Come presentare il proprio lavoro a clienti e realtà professionali.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi disegna per passione o da semiprofessionista e a chi illustra su carta; adulti e ragazzi dai 16 anni**

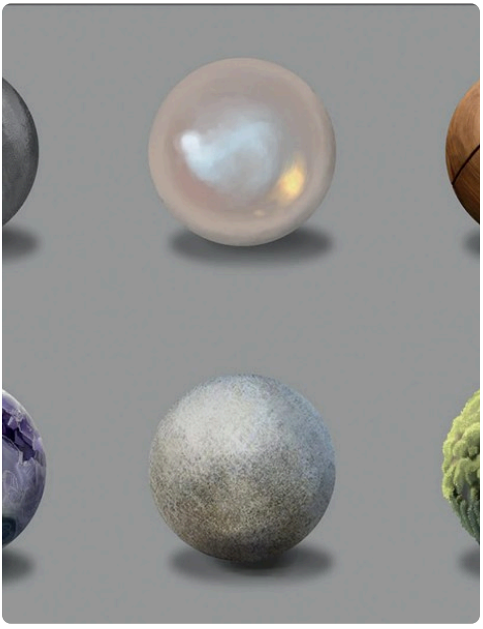
## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Disegno Base |
| **Dopo** | Concept Art |
| **Ti può interessare anche** | Illustrazione |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Illustratrice e illustratore editoriale
- Illustratrice e illustratore per il web
- Illustratrice e illustratore per videogiochi
- Illustrazione vettoriale





**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

COMUNICAZIONE | ANNUALE · 180 ORE

# Graphic Design Base




Progetti dal corso di Graphic Design Base

Chi non ha mai aperto InDesign e non ha esperienza di grafica parte da qui. In un anno si imparano i software del mestiere, Photoshop, Illustrator e InDesign, poi colore, composizione, tipografia e identità visiva, e infine le competenze per analizzare e stilare un brief. I progetti sono quelli di uno studio: loghi e sistemi di identità visiva, materiali promozionali su carta e in digitale.

## IL PROGRAMMA

**1 Il mestiere**
La figura del graphic designer e il lavoro con i clienti.

**2 Educazione visiva e tipografica**
Colore, composizione e caratteri.

**3 I software**
Photoshop, Illustrator e InDesign.

**4 Brief e identità visiva**
Analisi del brief, loghi e materiali promozionali.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi parte da zero e a chi lavora in altri settori creativi; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Dopo** | Graphic Design |
| **Insieme** | Fotografia |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Assistente graphic designer
- Visual designer junior
- Assistente brand designer

## FEEDBACK DEI NOSTRI ALLIEVI

**MIRIANA**
“Corso interessante e completo, ho acquisito un’ottima base di grafica e di web design.”

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

COMUNICAZIONE | ANNUALE · 180 ORE

# Fotografia



Dal corso di Fotografia

Genova è il set: le uscite fotografiche in città fanno parte del corso, che si rivolge a chi comincia da zero e a chi vuole usare la fotografia dentro un altro lavoro. Il percorso è in due fasi: prima le basi, dalla nascita della fotografia al primo approccio con la macchina; poi la tecnica e il suo uso creativo in digitale, con l'illuminazione artificiale e la post-produzione avanzata.

## IL PROGRAMMA

**1** **Le basi**
Dalla nascita della fotografia al primo approccio con la macchina.

**2** **Luce e generi**
Luce, ritratto e still life.

**3** **Illuminazione artificiale**
Lavorare in studio con le luci.

**4** **Post-produzione**
Post-produzione avanzata e tecniche 2D e 3D.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi parte da zero, anche senza aver mai usato una macchina fotografica; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Insieme** | Graphic Design Base |
| **Ti può interessare anche** | Graphic Design |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Fotografa e fotografo di moda
- Fotografa e fotografo di still life
- Fotografa e fotografo di paesaggio
- Fotoritoccatrice e fotoritoccatore





**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

SCRITTURA | ANNUALE · 180 ORE

# Sceneggiatura


Scuola Internazionale di Comics

Una sceneggiatura è scritta per qualcuno che dovrà disegnarla o dirigerla. Il corso parte da questo rapporto: in un anno di esercizio pratico si impara a scrivere per fumetto, cinema, TV, audiovisivo e videogame, con le indicazioni giuste su inquadrature, ritmo e dialoghi. Si comincia dall'analisi delle grammatiche narrative e si arriva a soggetti completi.

## IL PROGRAMMA

1 **Grammatiche narrative**
Analisi delle strutture e dei meccanismi del racconto.

2 **Soggetto e sceneggiatura**
Dall'idea al soggetto, fino alla sceneggiatura completa.

3 **Dialoghi e storytelling**
Dialoghi, inquadrature e ritmo.

4 **Scrittura per la produzione**
La scrittura tecnica per il team che realizzerà la storia.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi vuole scrivere storie a fumetti e anche a chi le disegna; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Dopo** | Master in Sceneggiatura |
| **Insieme** | Fumetto |
| **Ti può interessare anche** | Scrittura Creativa |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Sceneggiatrice e sceneggiatore
- Dialoghista
- Soggettista

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

SCRITTURA | ANNUALE · 180 ORE

# Scrittura Creativa



Foto: Alvaro Serrano / Unsplash

Cosa significa scrivere e come trovare la propria strada in un campo così sfaccettato. Ma, soprattutto, come portare a termine le proprie opere! Un anno di lavoro sulla scrittura di genere, dall'editoria all'audiovisivo, podcast, videogame e giochi compresi: la propria storia, dal racconto breve al romanzo, prende forma con metodi collaudati. Insegnano scrittrici e scrittori, sceneggiatrici e sceneggiatori, editor.

## IL PROGRAMMA

1. **Costruzione della storia**
   Come nasce e come si struttura una storia.
2. **Le forme del racconto**
   Racconto breve, lungo e altre forme, fino al podcast e al gaming.
3. **Lettura e revisione**
   Lettura e revisione degli elaborati con i docenti.
4. **Elaborato e raccolta**
   Un elaborato a tema e una raccolta pubblicata dalla Scuola.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi inizia a scrivere e cerca un metodo, a chi ha una storia in mente; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Dopo** | Sceneggiatura |
| **Ti può interessare anche** | Master in Sceneggiatura |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Scrittrice e scrittore
- Autrice e autore per l'audiovisivo e il gaming
- Autrice e autore di racconti e romanzi

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DIGITAL ART | ANNUALE · 180 ORE

# Game Production



Le postazioni digitali della Scuola

Un anno per imparare a realizzare un videogioco completo, dall'idea alla pubblicazione, anche senza altre figure di supporto. Il corso unisce game design, sviluppo in Unity e produzione, secondo gli standard dell'industria. Le lezioni alternano teoria e pratica e ogni modulo si chiude con una consegna valutata che fa crescere un unico progetto, fino alla build giocabile e al prototipo della tesi.

## IL PROGRAMMA

**1 Game design**
Meccaniche, dinamiche ed estetiche, level design, UX e interfacce, AI ed economia di gioco.

**2 Sviluppo in Unity**
Scripting da zero, fisica, luci, effetti particellari, interfacce e basi di 3D.

**3 Produzione**
Analisi di mercato, asset, lavoro condiviso con Git, marketing e pubblicazione su Steam.

**4 Consegne e tesi**
Dal documento di concept alla build giocabile, fino al prototipo della tesi.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**LEZIONI**
**60 da 3 ore**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi vuole creare un videogioco da inizio a fine; adulti e ragazzi dai 16 anni**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Insieme** | Blender Base |
| **Ti può interessare anche** | Concept Art |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Game designer
- UX e UI designer per videogiochi
- Sviluppatrice e sviluppatore indipendente
- Level designer
- Sviluppatrice e sviluppatore Unity junior

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO | MASTER · 180 ORE

# Master in Fumetto



Dal Master in Fumetto

Lo scelgono i diplomati del biennio di Fumetto, i fumettisti con esperienza che vogliono specializzarsi e chi illustra e passa alla narrazione disegnata: persone con basi già solide, decise a lavorare in un mercato editoriale preciso, fumetto americano, manga, graphic novel o umoristico. L'anno ruota attorno a un progetto editoriale completo e si chiude con un portfolio e un proposal da presentare a case editrici, agenzie e studi.

## IL PROGRAMMA

**1 Tecniche del mercato scelto**
Linguaggi, formati e tecniche avanzate del mercato scelto.

**2 Progetto editoriale**
Un progetto completo, dall'idea alle tavole finite.

**3 Revisioni e workshop**
Revisioni con editor e workshop con professioniste e professionisti.

**4 Proposal e promozione**
Portfolio e proposal per gli editori; autoproduzione e promozione.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi ha il diploma del biennio di Fumetto o un portfolio da valutare al colloquio**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Fumetto |
| **Insieme** | Master in Sceneggiatura |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Fumettista professionista
- Assistente di fumettista
- Storyboard artist
- Autrice e autore indipendente

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

SCRITTURA | MASTER · 180 ORE

# Master in Sceneggiatura



Foto: jules a. / Unsplash

Nel Master in Sceneggiatura i progetti si scrivono per essere letti da chi decide. L'anno è dedicato a proposte professionali per il fumetto, il cinema, la televisione, l'audiovisivo e il videogame, seguite da professioniste e professionisti del settore che accompagnano all'incontro con editor e case editrici. Il Master lavora in collaborazione con il corso di Fumetto, per completare i proposal anche nella parte visiva.

## IL PROGRAMMA

**1** **Progetti professionali**
Proposte per fumetto, cinema, TV, audiovisivo e videogame.

**2** **Come si propone un progetto**
Struttura, presentazione e documenti di un proposal.

**3** **Ospiti in aula**
Ospiti di alto profilo che valutano progetti e candidature.

**4** **Incontro con editor**
Il confronto con editor e case editrici.

## INFO

**DURATA**
**1 anno, 180 ore**

**FREQUENZA**
**2 volte a settimana**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**A CHI È RIVOLTO**
**a chi ha frequentato Sceneggiatura o ha un'esperienza equivalente**

## ORGANIZZA IL TUO PIANO DI STUDI

| | |
|---|---|
| **Prima** | Sceneggiatura |
| **Insieme** | Master in Fumetto |

## CHE LAVORO POSSO FARE DOPO?

- Sceneggiatrice e sceneggiatore di fumetti e giochi
- Autrice e autore di progetti editoriali
- Sceneggiatrice e sceneggiatore per l'audiovisivo

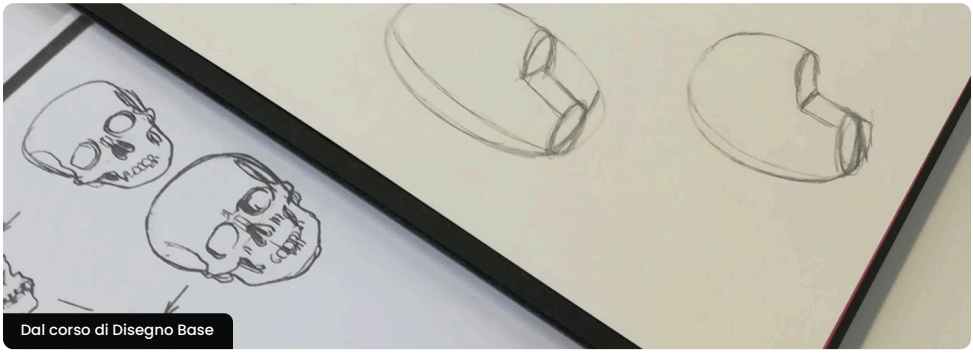
**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

DISEGNO

CORSO BREVE · 48 ORE

# Disegno Base



Dal corso di Disegno Base

Sedici lezioni per chi non ha mai disegnato con metodo e vuole arrivare a Fumetto, Illustrazione o Animazione con basi solide. Si lavora a mano libera, dalla figura alla prospettiva, con nozioni di anatomia a livello accademico e attenzione alla composizione, e i docenti seguono ogni allieva e ogni allievo passo dopo passo.

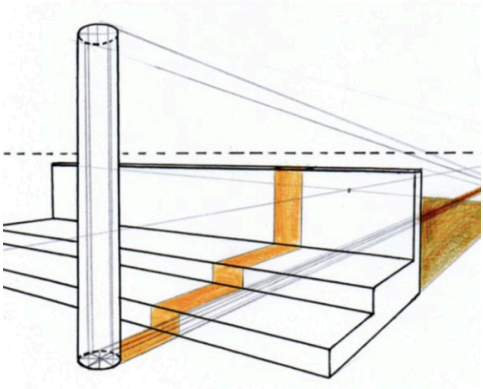
**DURATA**
**16 lezioni, 48 ore**

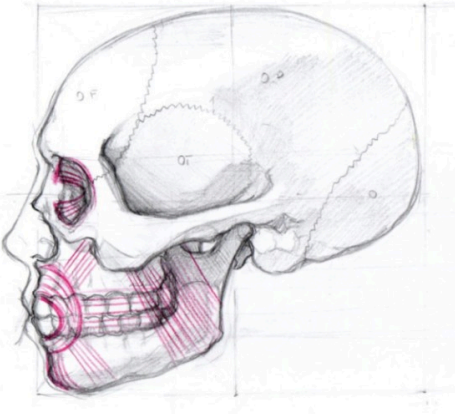
**FREQUENZA**
**proposto 2-3 volte l'anno**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**PREREQUISITI**
**nessuno**

**Prosegui con** Fumetto, Illustrazione, Animazione, Manga, Tattoo Design





DIGITAL ART | CORSO BREVE · 48 ORE

# Blender Base



Dal corso di Blender Base

Blender è il software 3D più diffuso e in questo corso breve viene usato per quello che serve a chi fa concept art: comandi e viewport, modellazione di forme semplici per costruire un kitbash, scena con texture, camera e luci, render finale e compositing in Photoshop. In 16 lezioni il 3D entra nella pipeline di lavoro, per scene e oggetti da rifinire poi in pittura digitale.

**DURATA**
**16 lezioni, 48 ore**

**FREQUENZA**
**variabile**

**ORARI**
**mattino, pomeriggio o sera**

**MODALITÀ**
**in sede e anche online**

**Prosegui con** Concept Art, Illustrazione Digitale, Game Production

CORSI BREVI ED EVENTI

# Tutto l’anno, oltre ai corsi

Da novembre partono anche i corsi brevi: cicli di poche lezioni che possono integrare i corsi lunghi o essere un primo passo. Date e modalità vengono annunciate sul sito e sui canali social della Scuola.

- **Colorazione digitale**
- **Visual storytelling per i social network**
- **Editing per il fumetto, i manga, i webtoon**
- **Illustrazione per la scenografia teatrale**
- **Marketing per il fumetto**
- **Fumetto umoristico**
- **Scrittura per il cinema**
- **Corso di lettering**
- **Scrittura per podcast**

GRANDI OSPITI IN AULA

Durante l’anno la sede ospita più di 16 eventi e incontri con nomi nazionali e internazionali delle arti visive, del cinema e dell’editoria. Tra i primi ospiti:

**Giuseppe Camuncoli**
Tra i principali autori italiani di fumetto, da più di vent’anni ai massimi livelli per Marvel, DC e gli editori indipendenti.

**Lucio Besana**
Autore cinematografico, Premio Solinas; ha scritto A Classic Horror Story, distribuito da Netflix in 190 Paesi.

**Jacopo Del Giudice**
Sceneggiatore, premio per il miglior soggetto ai Nastri d’Argento con La valle dei sorrisi.

**Davide Nardini**
Head of Scripted Amazon Originals per l’Italia.

**Renato Franchi**
Marketing Executive, già Panini Comics, Star Comics e CMON, esperto di transmedialità e crowdfunding.

LA SEDE

# La Scuola torna in centro



Il portale di Via XXV Aprile 12

La nuova sede è in Via XXV Aprile 12, in un palazzo del Seicento a pochi metri da piazza De Ferrari e piazza Fontane Marose. Le aule sono luminose e attrezzate: postazioni con iMac, PC e tavolette per il digitale, un'ampia biblioteca e gli strumenti del mestiere di ogni disciplina. Tutti i corsi, dal fumetto alla fotografia, dalla scrittura ai laboratori junior, sono nello stesso edificio.

## COME ARRIVARE

**Metropolitana:** fermata De Ferrari, a 2 minuti a piedi.

**Treno:** da Genova Brignole 10 minuti a piedi; da Genova Principe metropolitana fino a De Ferrari.

**Autobus AMT:** linee 14/, 18/, 20, 35, 37, 39, 44 e 46, fermata De Ferrari o Fontane Marose.



Un'aula con le postazioni digitali

IL METODO

# Si impara facendo

### Pratica in aula

Le lezioni mescolano teoria e pratica: in classe si disegna, si scrive, si fotografa, e la teoria arriva quando serve a risolvere un problema concreto. Ognuno porta avanti il proprio progetto, lezione dopo lezione.

### Docenti in attività

Chi insegna fa questo mestiere ogni giorno e porta in aula le richieste di editori, studi e clienti, con i loro formati e le loro scadenze: le esercitazioni somigliano a commesse vere, le revisioni a quelle di un editor.

### Gruppi ridotti

Le classi sono piccole e il docente segue ogni allieva e ogni allievo sul suo lavoro, con revisioni individuali e un portfolio che cresce per tutto l'anno.

### Strumenti e convenzioni

Per i corsi digitali, postazioni iMac e PC con tavolette Wacom di ultima generazione: la Scuola è Wacom Certified School e Toon Boom Centre of Excellence. Diverse convenzioni danno a chi è iscritto sconti, accessi e opportunità.

### Un percorso personalizzato

Il percorso si costruisce insieme, al colloquio orientativo e poi lungo gli anni: un corso breve può preparare un biennale, un annuale può proseguire in un master, due corsi possono affiancarsi.

COME ISCRIVERSI

# Come diventare studente Comics, in quattro passi

**1** **Informarsi**
Le schede di questa brochure e del sito riportano durata, frequenza e programma di ogni corso. La segreteria risponde per telefono, mail o WhatsApp negli orari di apertura.

**2** **Il colloquio**
Il colloquio orientativo è gratuito e serve a scegliere: un incontro in cui si parla di obiettivi, prerequisiti, costi e date. Chi vuole può prima visitare la sede su appuntamento.

**3** **L'iscrizione**
Dopo il colloquio ci si iscrive in segreteria. La fascia oraria si sceglie in questa fase, tra mattino, pomeriggio e sera dove il corso lo prevede.

**4** **La conferma**
Date e orari del corso vengono confermati per mail o per telefono prima dell'inizio delle lezioni. Poi ti aspettiamo in aula.

I corsi per adulti sono aperti dai 16 anni. Per i corsi di disegno al colloquio è necessario portare i propri lavori. L'attivazione delle classi nelle diverse fasce orarie dipende dal numero degli iscritti.

Costi, date di partenza e piani di pagamento vengono illustrati al colloquio orientativo.

**Colloquio orientativo gratuito**
Vieni a conoscerci in sede, senza impegno

**010 0994870**
**WhatsApp +39 375 543 7171**

Scuola Internazionale di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

# Vieni a conoscerci

**SEGRETERIA**

Via XXV Aprile 12, 16123 Genova
Telefono 010 0994870 · genova@scuolacomics.it
Lunedì-giovedì 9-13 e 14-18, venerdì 9-13

**ONLINE**

scuolacomicsgenova.com
Instagram e Facebook: scuolacomicsgenova

Scrivici su WhatsApp
**+39 375 543 7171**
Inquadra il QR: il messaggio è già pronto.

© 2026 Scuola Internazionale di Comics · Accademia delle Arti Figurative e Digitali · Sede di Genova.
Pubblicazione non destinata alla vendita. Immagini: lavori di allieve, allievi e docenti della Scuola, © dei rispettivi autori. Artwork di copertina: Mirka Andolfo.