PROGETTARE UN FILM lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Un regista che scrive una pagina perfetta di sceneggiatura, potrebbe essere ancora molto lontano dal sapere quali inquadrature effettivamente racconteranno la storia che sta scrivendo.

Per descriverle efficacemente deve fare ricorso a qualche schizzo che sarà solo l’inizio di un lungo percorso di visualizzazione del film.

Michelangelo- *la notte*

Sacrestia S. Lorenzo - FI

Il disegno e l’arte in generale, è lo strumento di visualizzazione dell’immaginazione dell’artista.

FEDERICO FELLINI

Immagine fornita da mimbder
a www.ciao.it

Visualizzare vuol dire rendere visibile l’immaginario.

Visualizzazione è una parola che descrive il processo creativo.

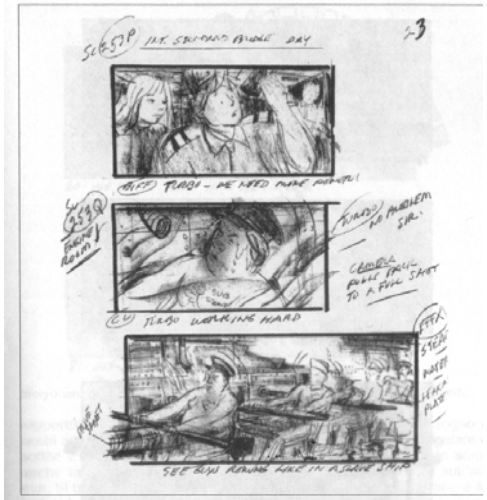
Una volta che l’immaginazione è trasformata in forma sostanziale, quindi visibile, all’improvviso le cose che percepivamo in modo confuso diventano chiare e ciò ci permette ulteriori possibilità di riflessione e riprogettazione.

La visualizzazione, quindi, ha in se una esperienza doppia:

1. dare corpo all’immaginazione
2. rivelare nuove possibilità creative.

PROGETTARE UN FILM lo Story-Board

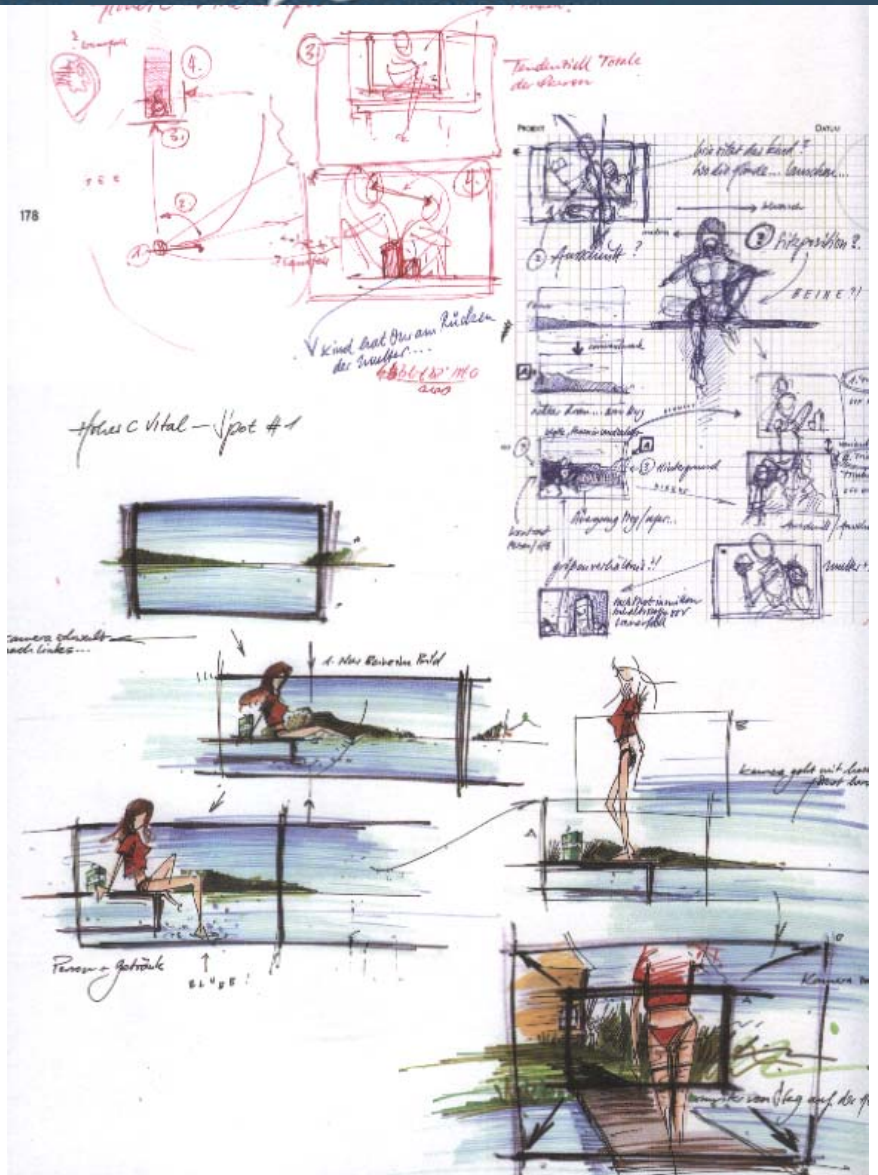
appunti di Lucio Merrone



Uno storyboard di Fred Lucky.

La visualizzazione è solo una fase del processo filmico, lo story-board che ne deriva è solo un utile strumento di controllo che permette di ricercare nuove idee visive e narrative prima che si inizi a girare.

Più semplicemente, la **visualizzazione è l'interazione** di due tipi di attività: **immediatezza e riflessione.**



L’emergere del direttore artistico con responsabilità creative e organizzative risale al periodo del cinema muto, quando i film erano ancora molto influenzati dal teatro.

Il direttore artistico, nel cinema delle origini si preoccupava di allestire il set fatto con sfondi dipinti, qualche mobile e MdP sostanzialmente ferma.

I cambiamenti da superfici piane a veri e propri set si ebbe con Griffith e le produzioni italiane di “Quo Vadis” (1912) e “Cabiria” (1913).

Successivamente, a partire dagli anni ’10, la complessità sempre crescente della produzione di un film, con set complessi e una maggiore mobilità della MdP, richiese una maggiore collaborazione tra direttore artistico, regista e direttore della fotografia.

(Vedi esperienza dell’ UFA in Germania negli anni ‘20)

Il direttore artistico, ampliando le sue responsabilità, si trasformò in scenografo e tra le sue competenze rientrano:

Progettare lo stile generale del set, gli accessori di scena e i costumi

E' coinvolto nella fluidità delle inquadrature, e negli elementi dinamici della progettazione, affiancando il regista nel progetto delle scene e sequenze del film attraverso la realizzazione degli story-board.

*(Vedi rapporto tra **W. Camerun Mezies** e il regista **Victor Flaming** in **via col vento**)*

Oggi non c'è più una figura centralizzata che cura la visualizzazione del film, si tende a organizzare un team affiatato composto da direttore artistico, scenografo, illustratore di story-board e costumista.

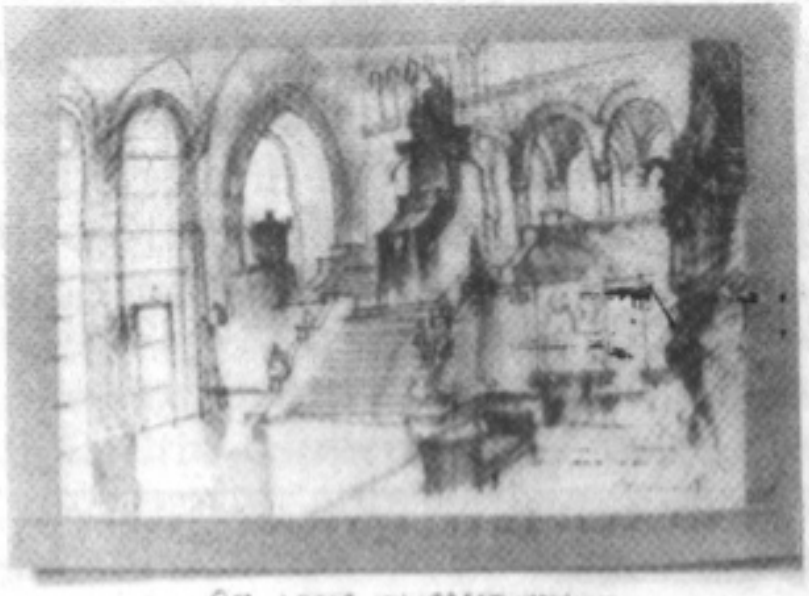
Ogni membro del team fornisce illustrazioni che rientrano in tre categorie di base:

1 – **bozzetti generali,** sono usati per descrivere i set, gli accessori di scena, il trucco e gli effetti speciali. Sono illustrazioni singole e non descrivono necessariamente una inquadratura o una sequenza.

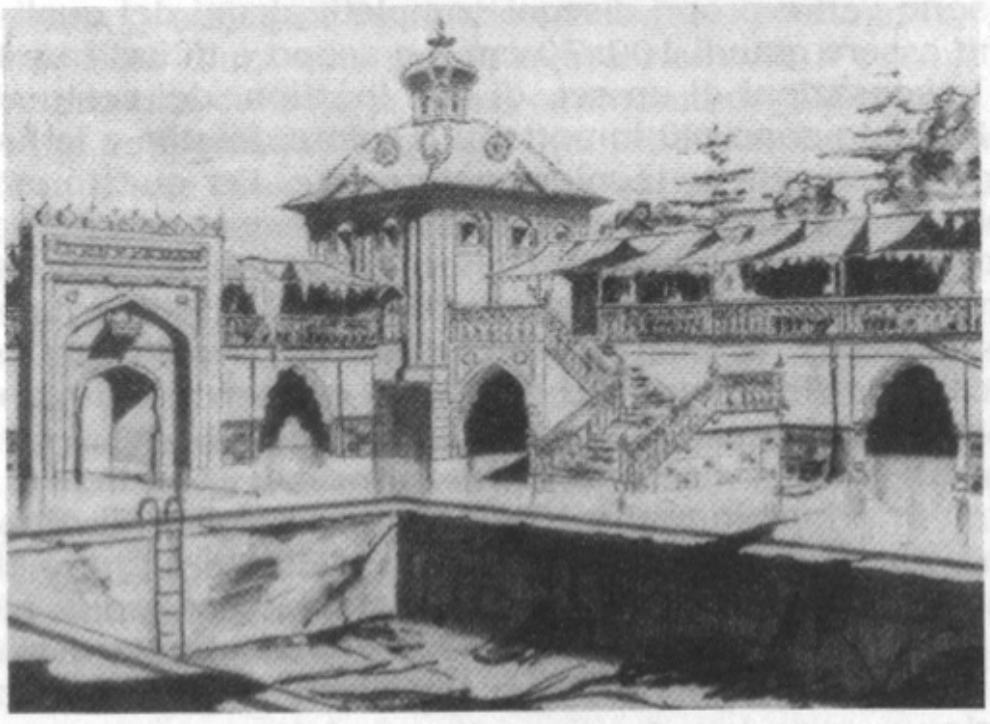
2 – **Planimetrie, prospetti e proiezioni,** sono disegni tecnici che servono a fabbricare qualsiasi cosa viene descritta nelle illustrazioni di progetto.

3 – **Story Board e schizzi,** sono le vignette disegnate che descrivono la composizione di ogni inquadratura e il loro ordine in ogni scena del film

es – bozzetti

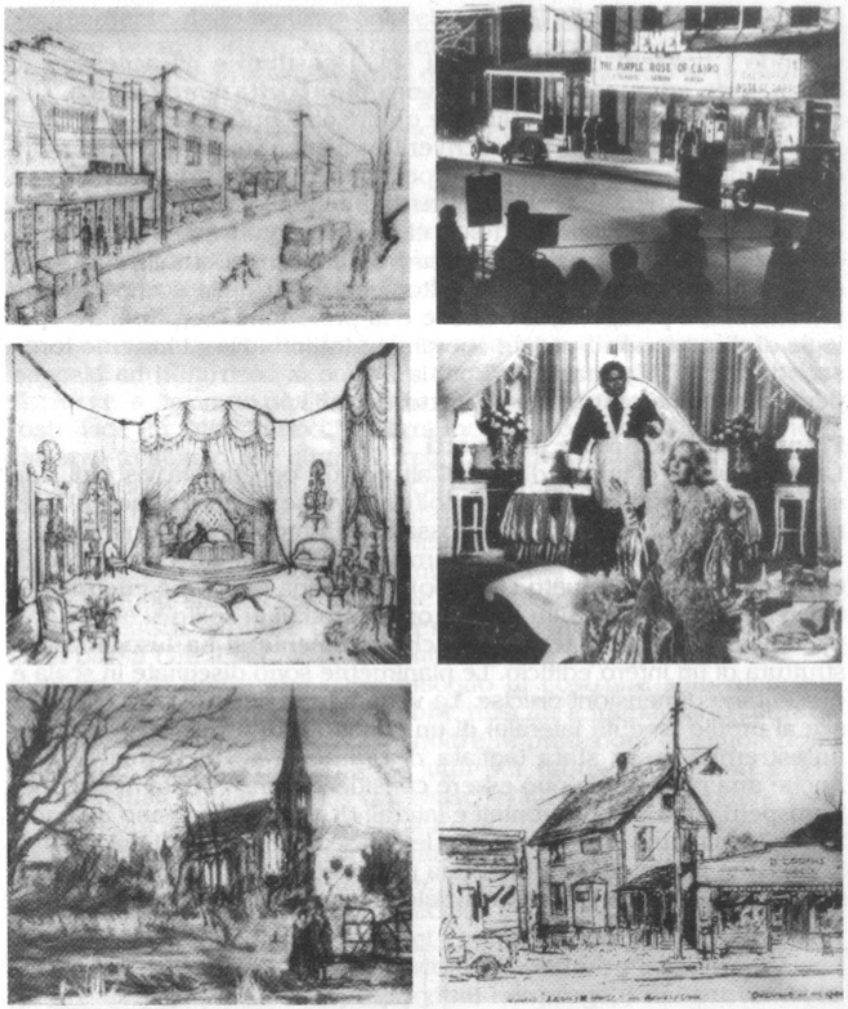


Bozzetto per *Quarto potere*.



Bozzetto per *Quarto potere*.

es – bozzetti



La Rosa purpurea del Cairo: schizzi di set dello scenografo Stuart Wurtzel.

Le illustraziono sono dello scenografo Stuart Wurtzel per ol film “la rosa purpurea del Cairo” e riportano alcuni schizzi di set con a fianco le foto di come appaiono nel film

es – Planimetrie, prospetti e proiezioni,

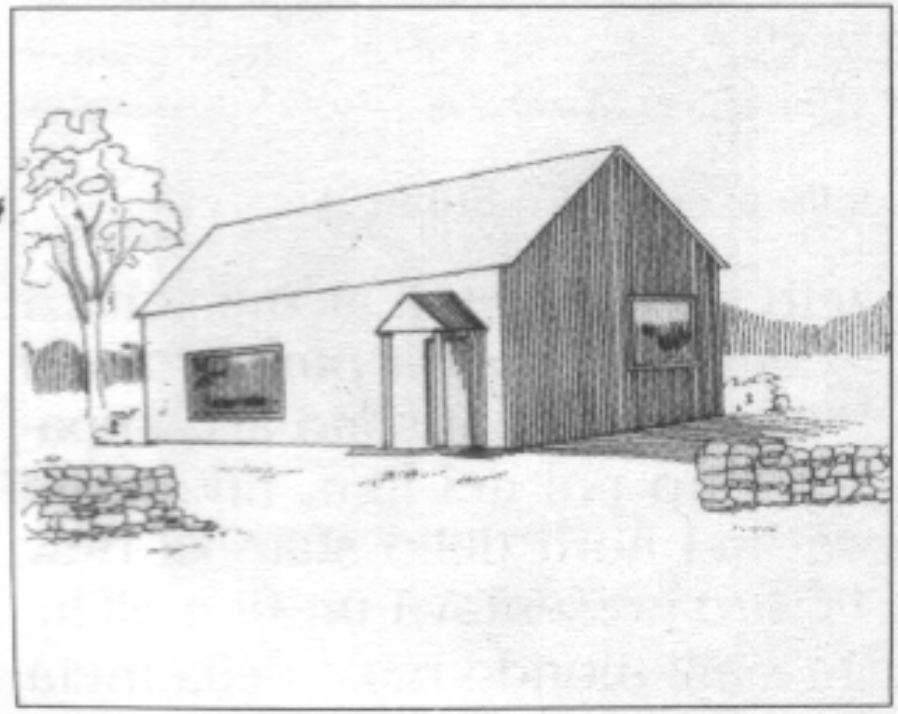


Diagramma 2.1: un tipico progetto.

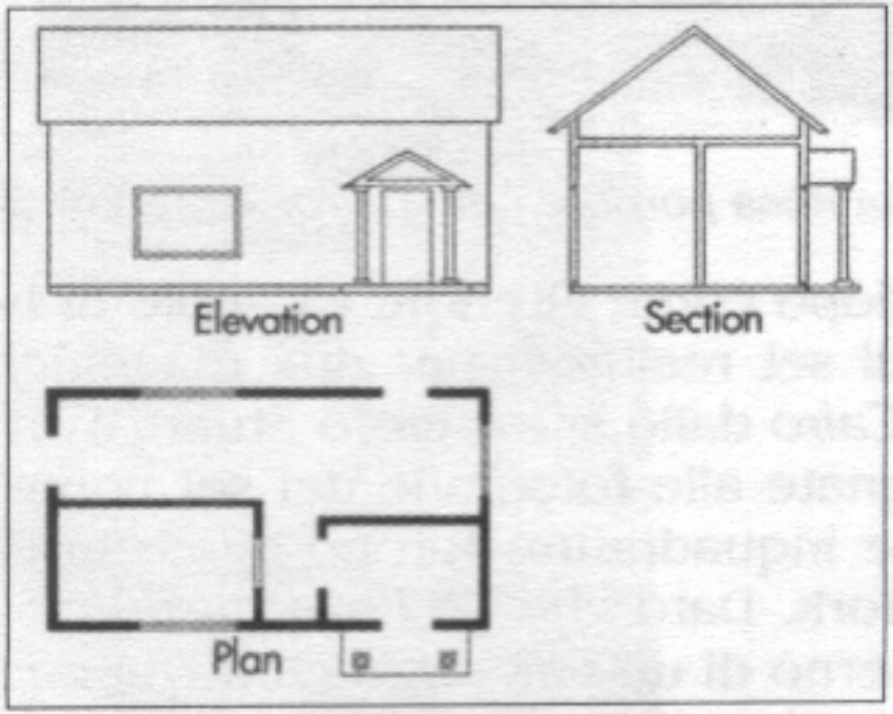
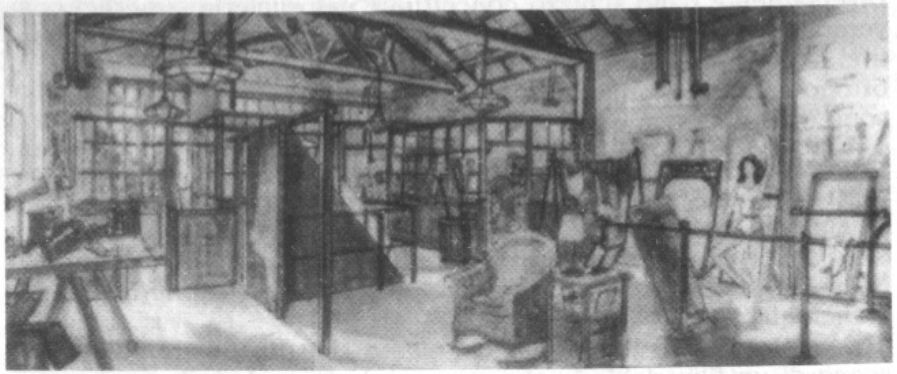


Diagramma 2.2: sezioni e prospetti usati nei progetti.

es – Planimetrie, prospetti, proiezioni e modellini



Schizzo di Camille Abbott per un set di *Flashdance*.

Schizzo di proiezione di Camille Abbott per il set dell'attico di Flashdance

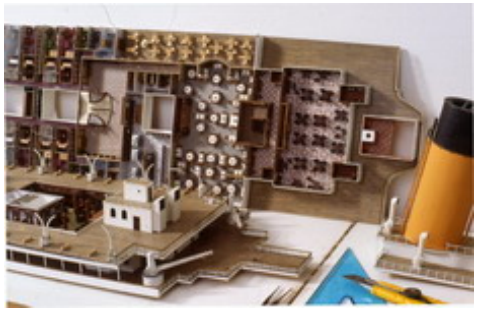
Schizzo di Mentor Huebner per *Harlem Nights*.

Schizzo di proiezione di Mentor Huebner per il film Harlem Nights.

Si tratta di un bozzetto completo che mostra oltre al set, l'illuminazione, la messa in scena, o costumi e l'atteggiamento dei personaggi, nonché il taglio dell'inquadratura

es – Planimetrie, prospetti, proiezioni e modellini

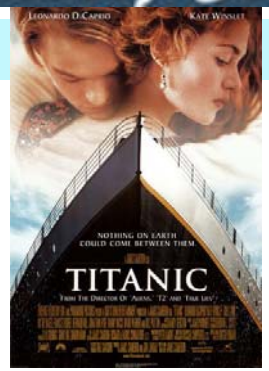
Modellino del TITANIC

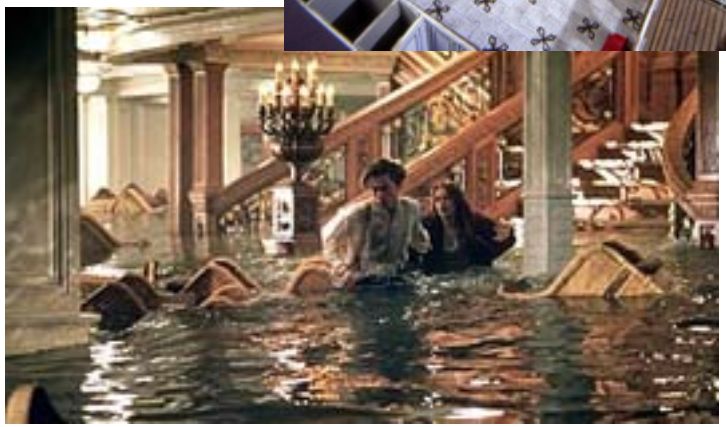


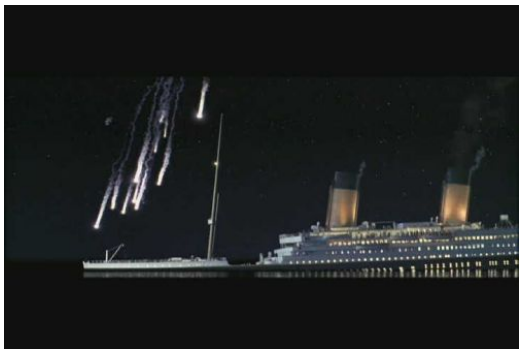
I modellini in scale sono presi in prestito dall’architettura e sono utilizzati per visualizzare lo spazio tridimensionale che la MdP inquadrerà e per aiutare il direttore di produzione a organizzare quello che succede dietro la MdP.

es – Planimetrie, prospetti, proiezioni e modellini

Modellino del TITANIC e scene a confronto



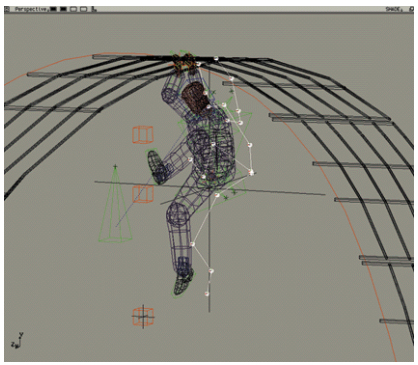




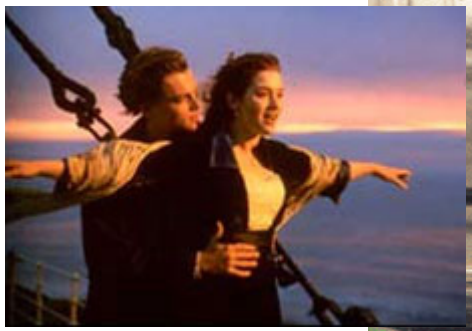
La sola cosa in questa immagine che non è stata creata su un computer è la nave, che è un modellino. Gli artisti della Digital Domain hanno creato l'acqua, il cielo, il fumo e tutti i riflessi sull'acqua usando strumenti di computergrafica

es – Planimetrie, prospetti, proiezioni e modellini

Modellino del TITANIC e scene a confronto



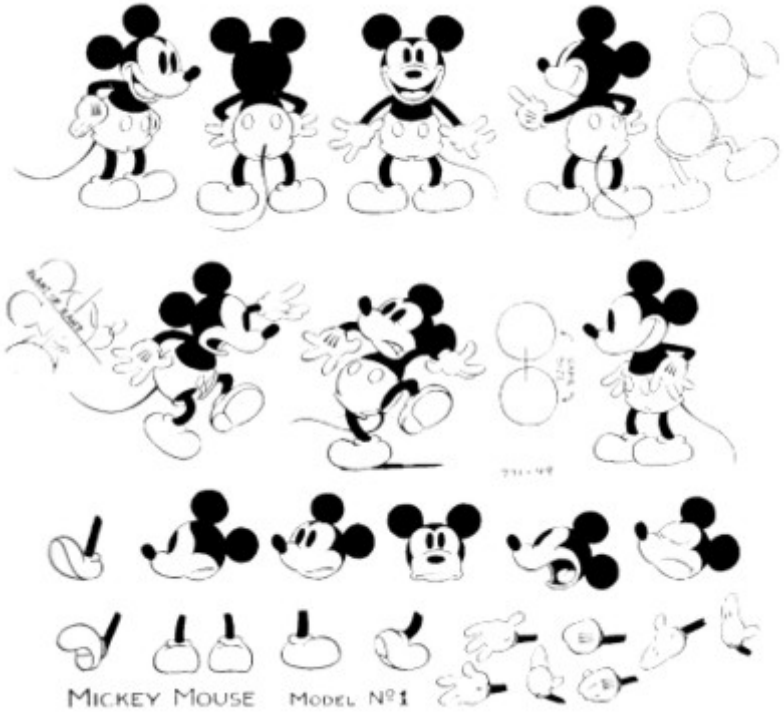
Per animare gli stunt-man digitali per la sequenza dell'affondamento, gli artisti della Digital Domain hanno inventato una tecnica chiamata "rotocap". Quasi tutte le persone sono digitali



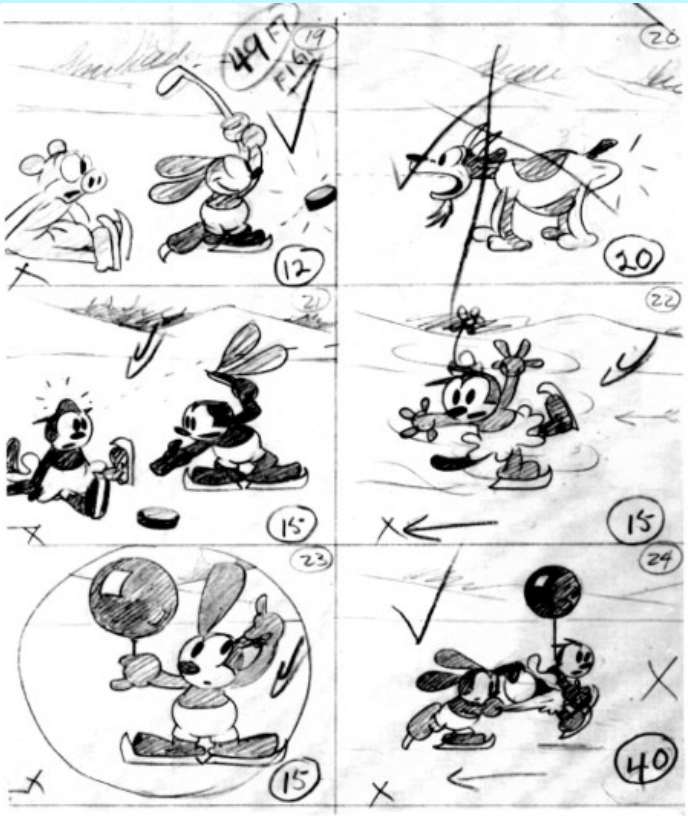
Per una scena in cui i due protagonisti si baciano sul parapetto di prua del Titanic, Leonardo DiCaprio e Kate Winslet sono stati fotografati davanti a un greenscreen su una piattaforma rotante in motion control, che poteva essere alzata o abbassata grazie a un elevatore

es – Schizzi narrativi e Story-Board

L'utilizzo degli schizzi narrativi (come erano chiamati all'inizio gli St-B) iniziò probabilmante con la **Walt Disney.**

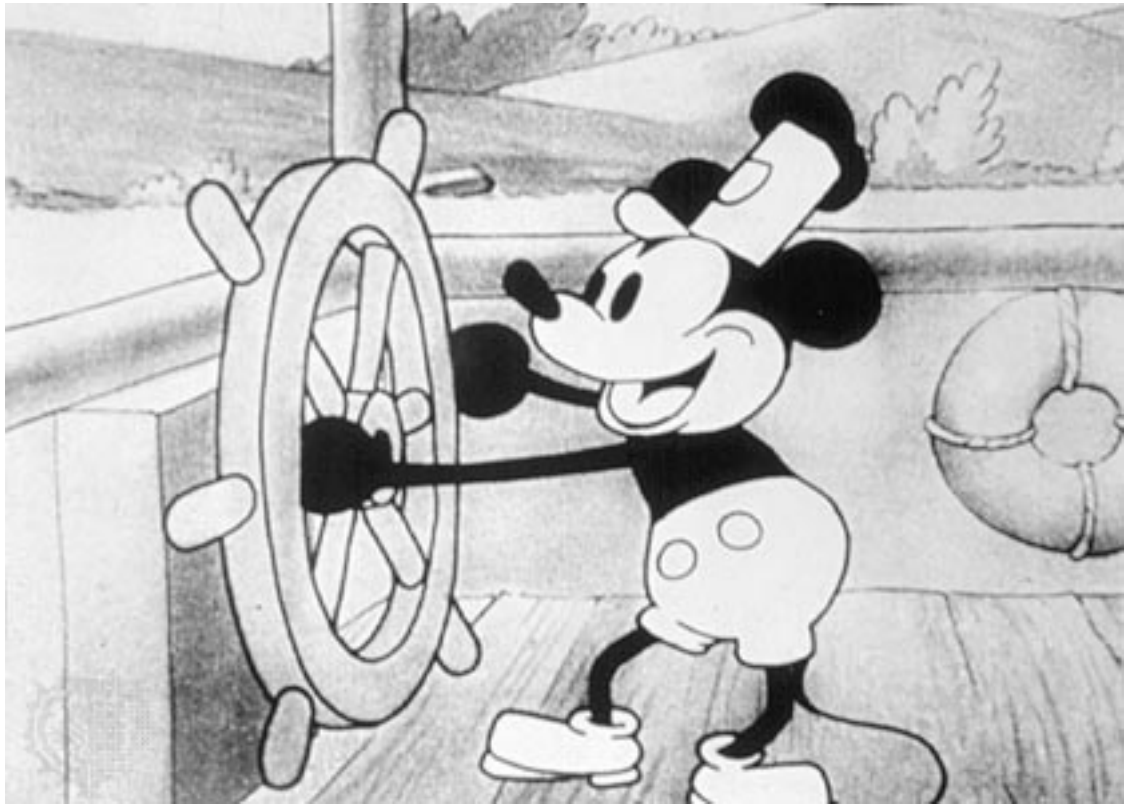


Oswald – *character desig*



Tavole di schizzi per Oswald

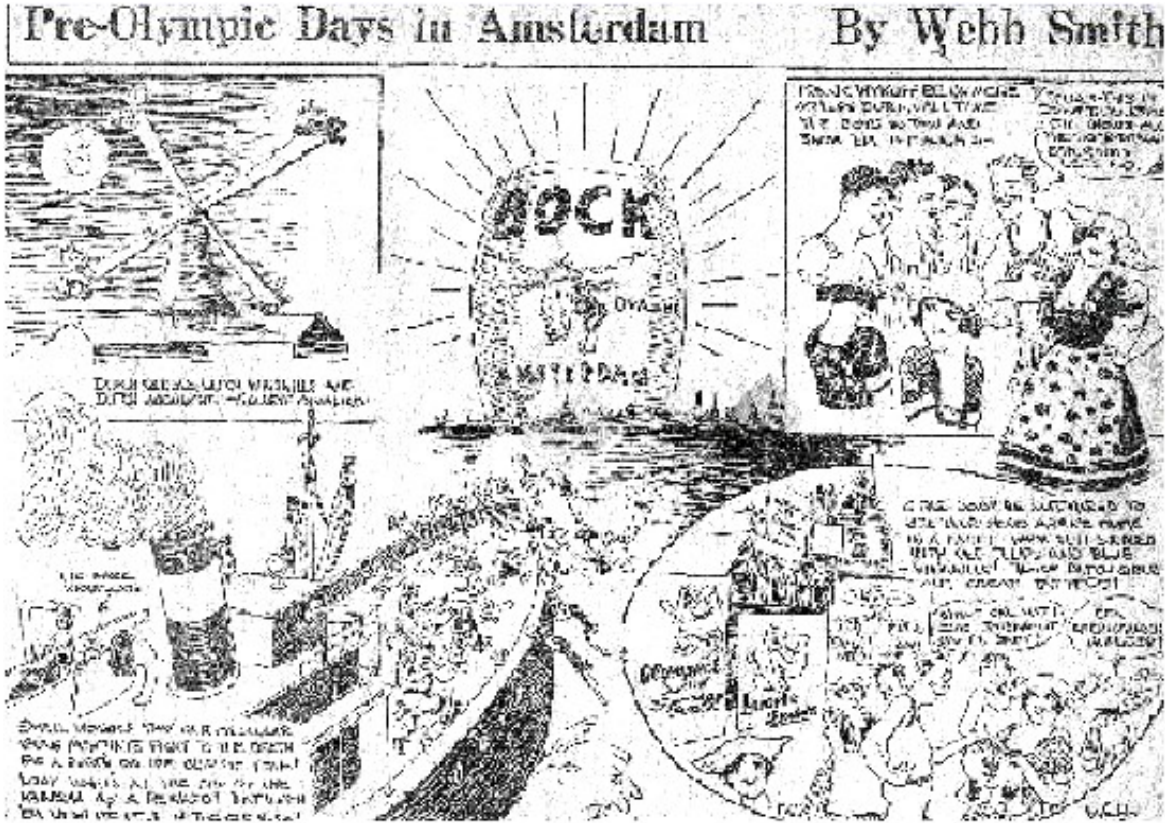
es – Schizzi narrativi e Story-Board



es – Story-Board

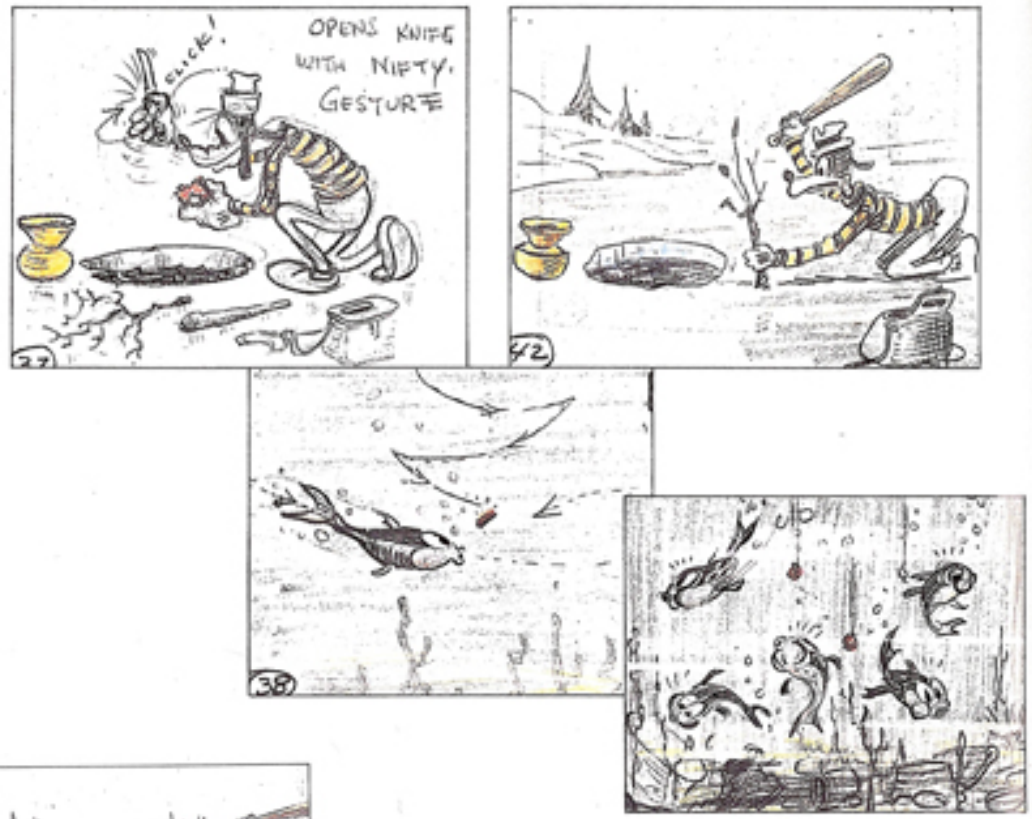
es – Schizzi narrativi e Story-Board

Webb Smith è l'animatore della Disney a cui si attribuisce l'invenzione e l'utilizzo dello Sory-Board **agli inizi degli anni '30**



es – Schizzi narrativi e Story-Board

Webb Smith



es – Schizzi narrativi e Story-Board

Webb Smith

es – Schizzi narrativi e Story-Board

In questo periodo lo studio di Walt Disney adottò l' innovazione dello **storyboard** che fu inventato da un'artista del gruppo **Webb Smith** .

Tale invenzione permetteva di avere una visuale generale di come si svolgeva la storia , posizionando su di un grosso tabellone i singoli disegni in sequenza .

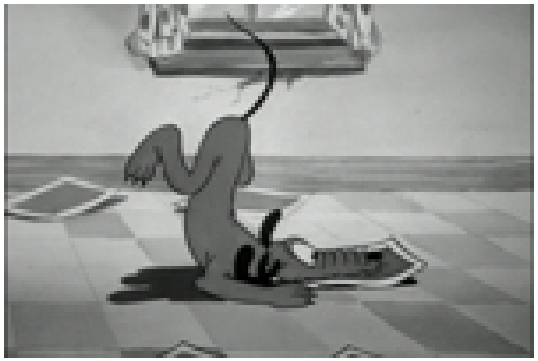
Era un metodo perfetto per realizzare film d' animazione ma era talmente pratico e funzionale che è tuttora adottato da ogni produzione cinematografica , indipendentemente dalla tipologia produttiva .

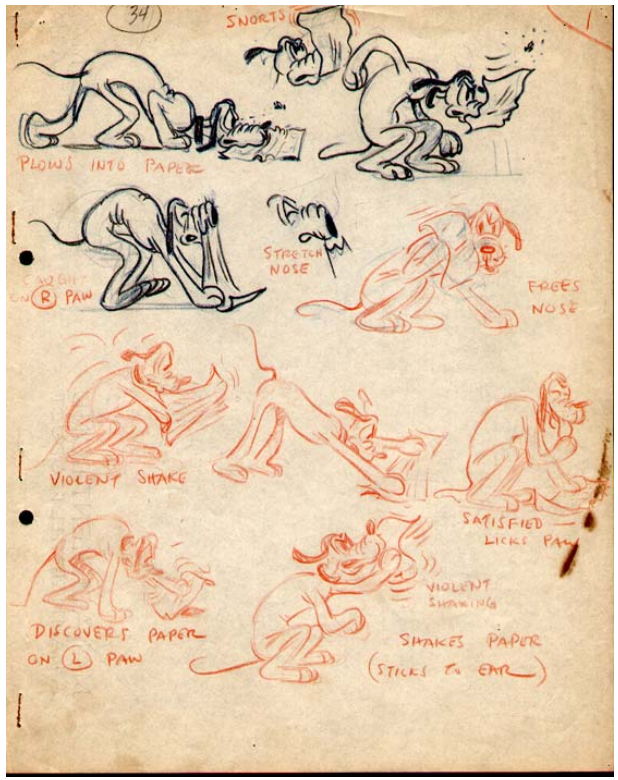
Disney mentre mima lo storyboard della sceneggiatura per il lungometraggio di Pinocchio

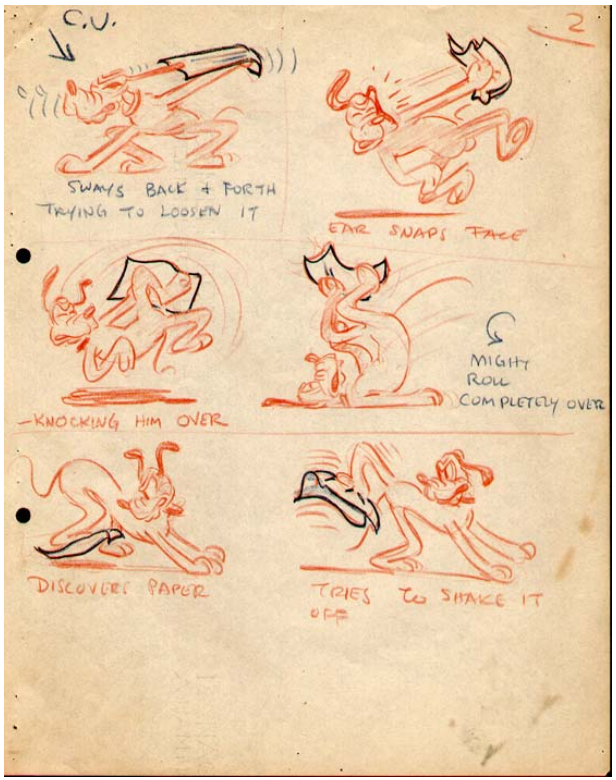
es – Schizzi narrativi e Story-Board

Esempio schizzi narrativi

Per cartoni animati

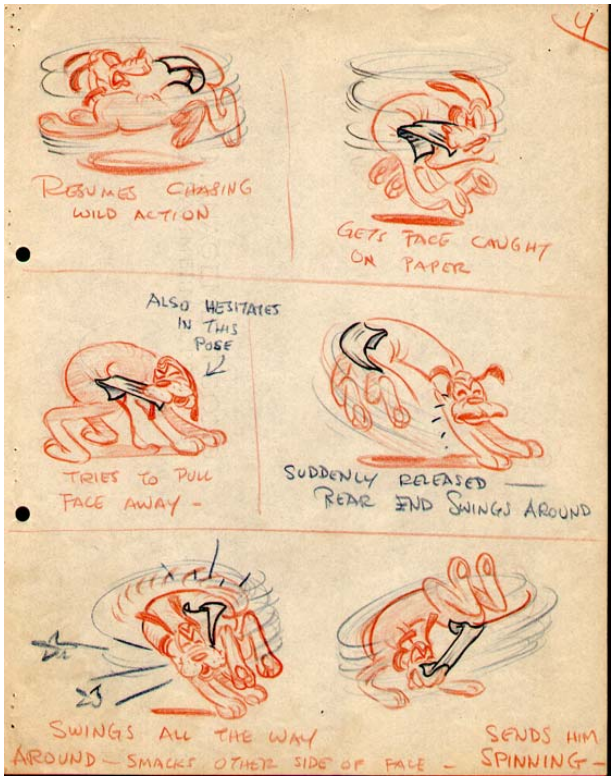


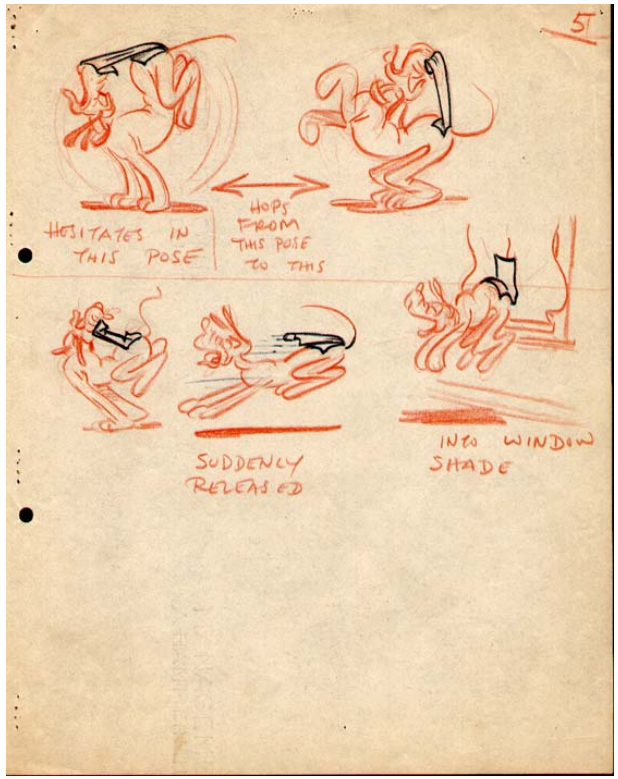




es – Schizzi narrativi e Story-Board

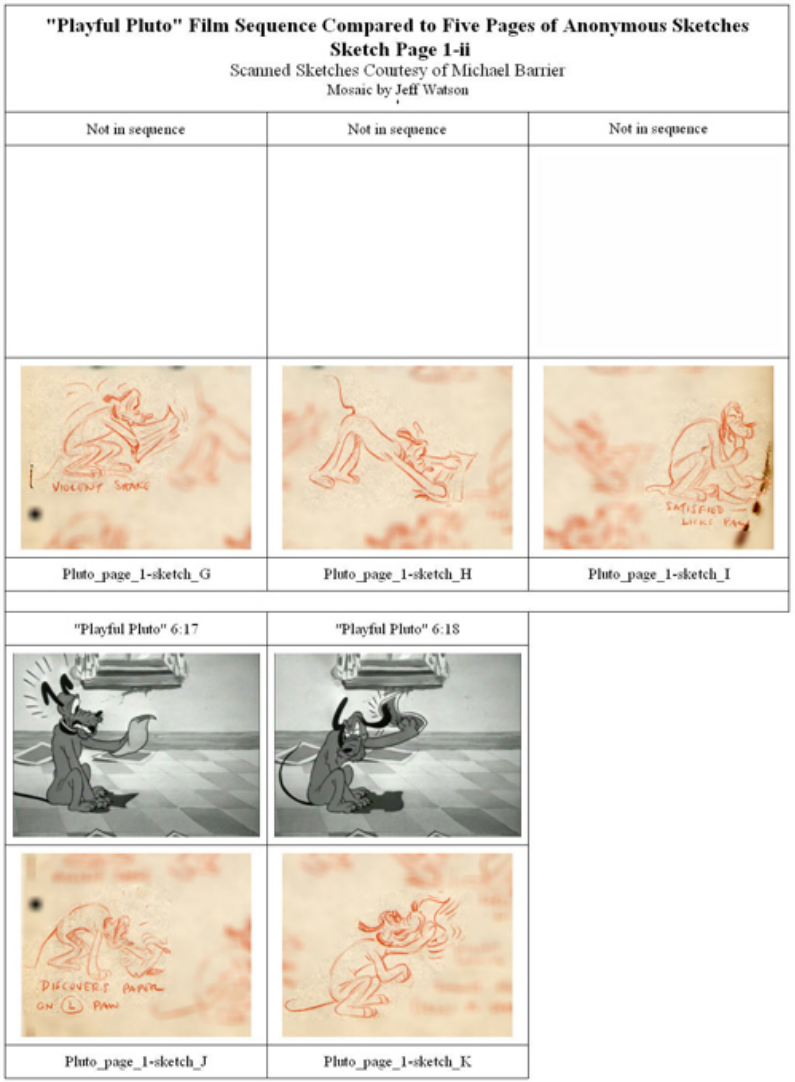
Esempio schizzi narrativi per cartoni animati





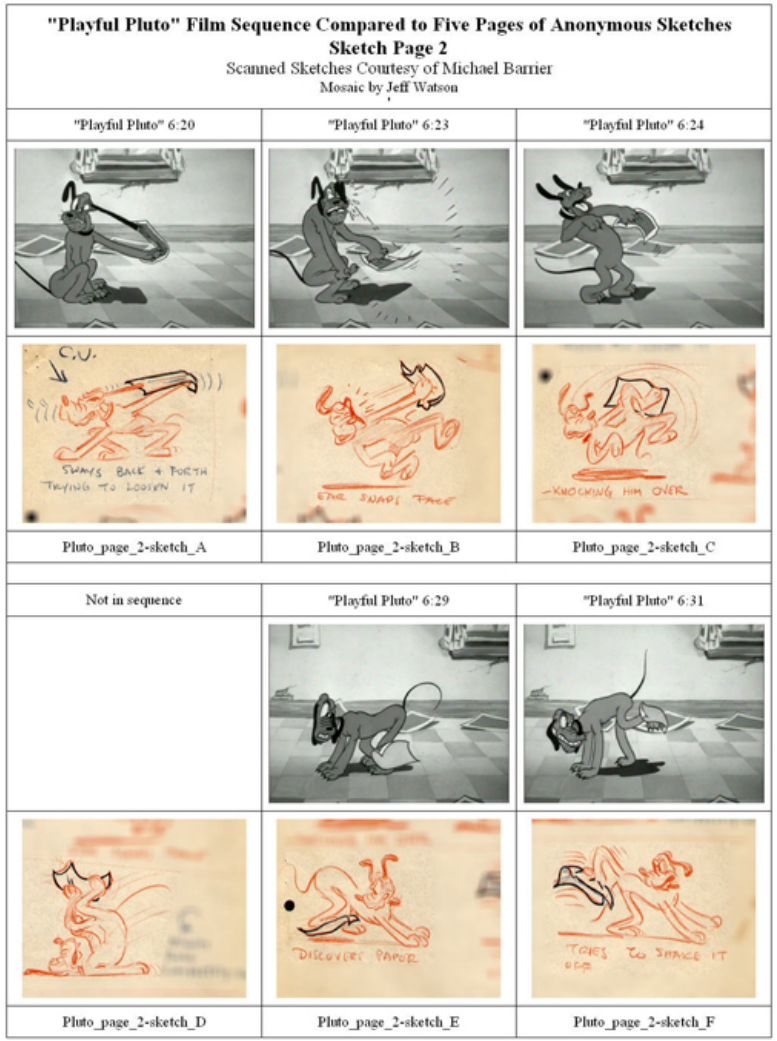
es – Schizzi narrativi e Story-Board

Confronto tra pellicola e disegni



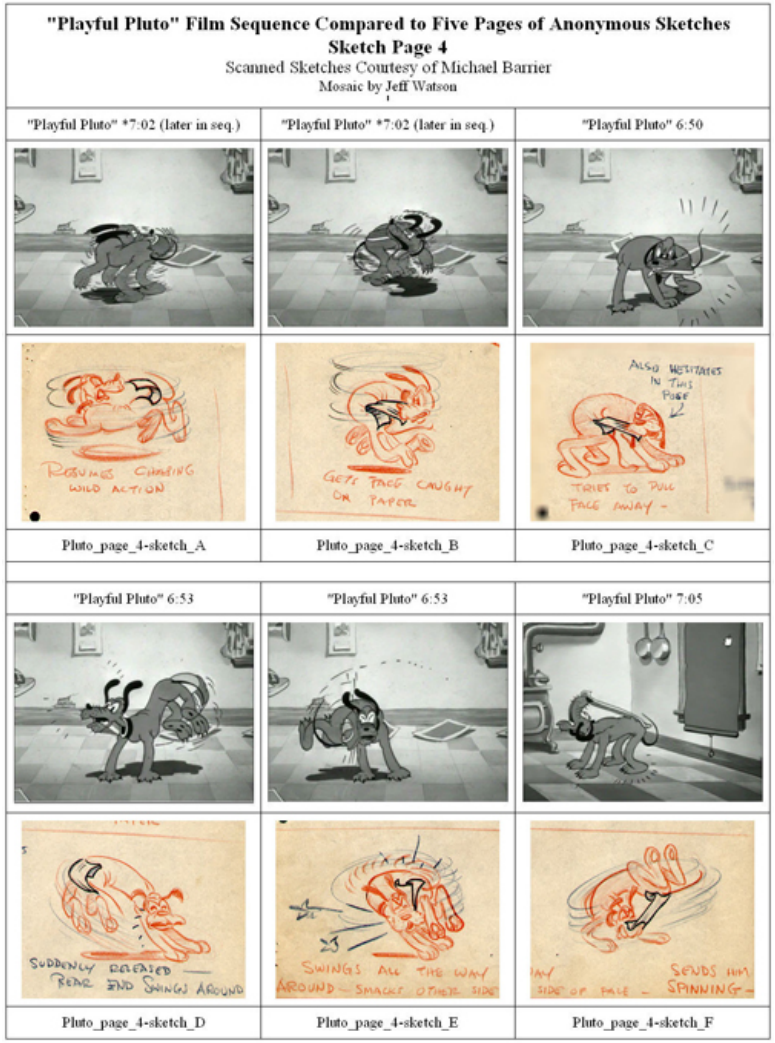
es – Schizzi narrativi e Story-Board

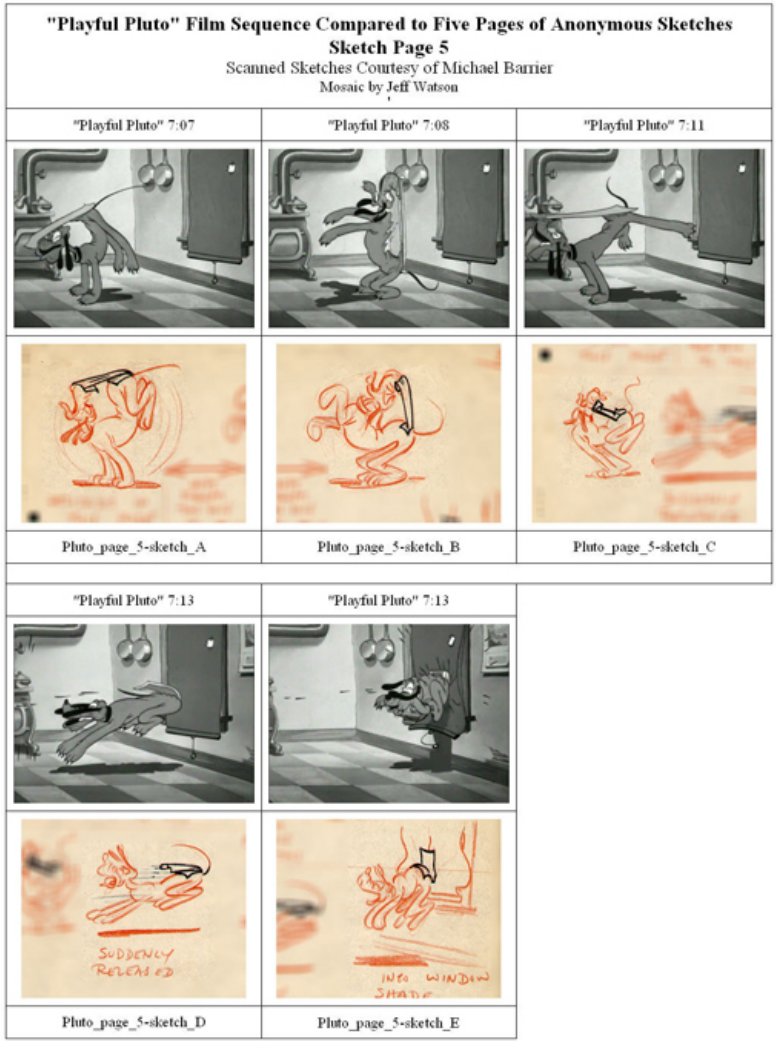
Confronto tra pellicola e disegni



es – Schizzi narrativi e Story-Board

Confronto tra pellicola e disegni





es –Story-Board

Esempio Story Board

Per cartoni animati

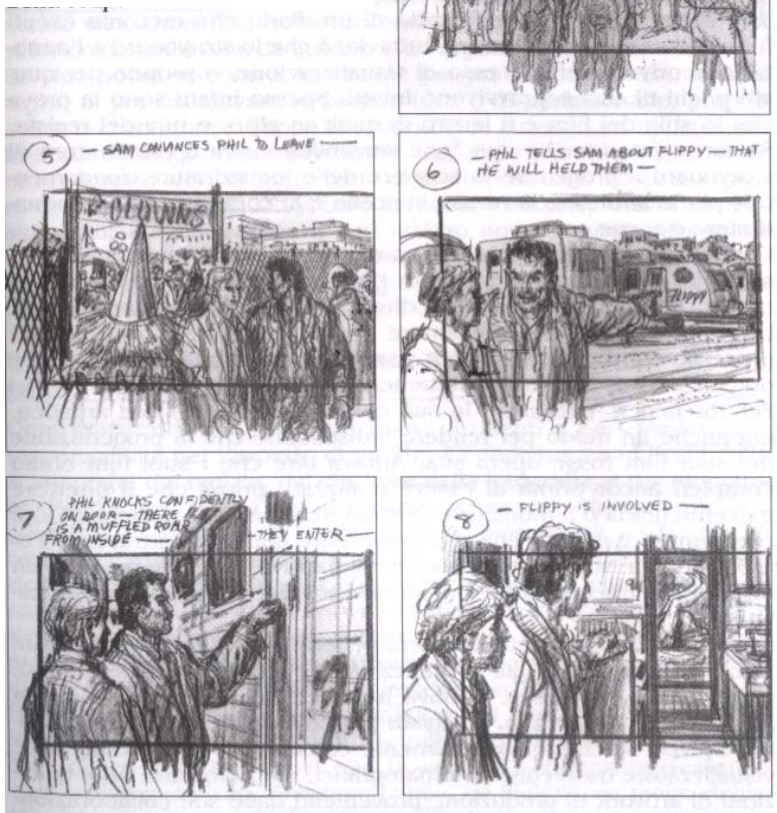
es –Story-Board

Delle molteplici tipologie di illustrazione, lo Story-Board è lo strumento più utile al regista per visualizzare le proprie idee e quello più in stretto rapporto con le proprie responsabilità

Lo Story-Board lo si può definire il **“diario del film”**

Esso serve a due scopi:

1. Consente al regista di **pre-visualizzare** le proprie idee e di perfezionarle
2. Rappresenta il linguaggio più chiaro per **comunicare queste idee** all’intero team di produzione



Story-Board di Mentor Huebner per *alibi seducente*

es –Story-Board

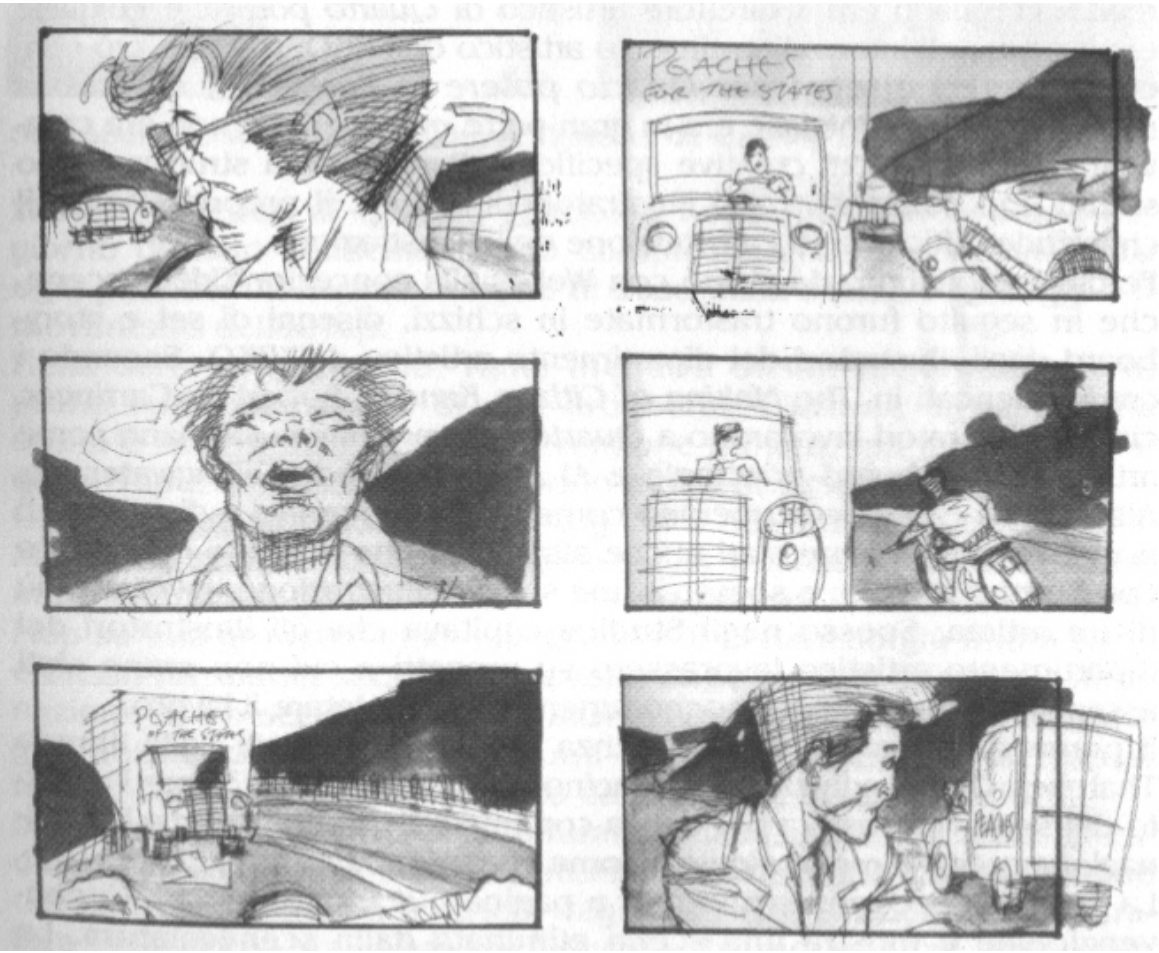
Negli ultimi anni i registi tendono a lavorare direttamente con gli artisti degli story-board sollevando gli scenografi da un po' di responsabilità per la continuità narrativa del film

Registi con esperienza grafica o nel disegno (*Eisenstein, Hitchcock, Fallini, Kurosawa e Ridley Scott sono degli esempi*) possono presentare dei propri story-board approssimativi che in seguito vengono perfezionati da artisti qualificati

Di solito per realizzare gli story-board di un intero film ci vogliono in media 3 – 4 mesi

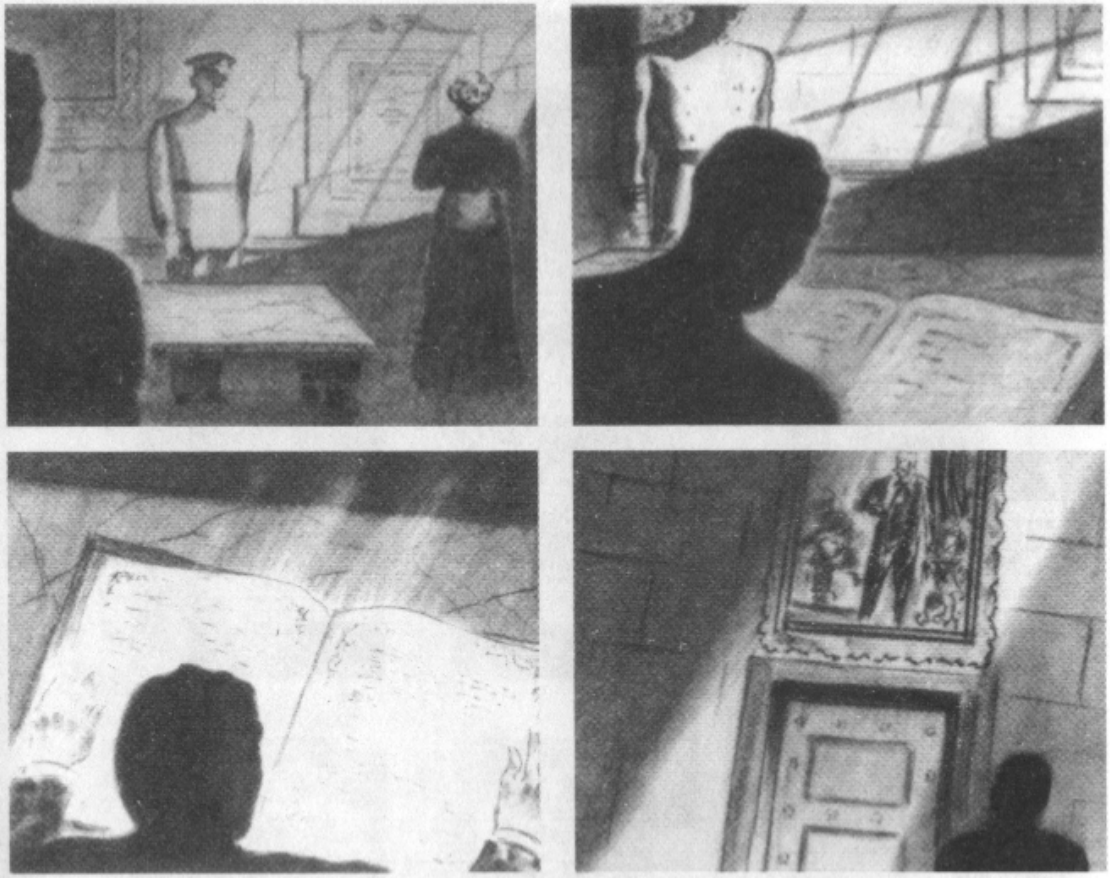
Abilità richieste per gli artisti di story-board

1 - Riferimenti e ricerche



Paul Power per realizzare lo St B del film “la bamba”, biografia del musicista Ritchie Vallens, fece una full immersion nella cultura messicana

Abilità richieste per gli artisti di story-board



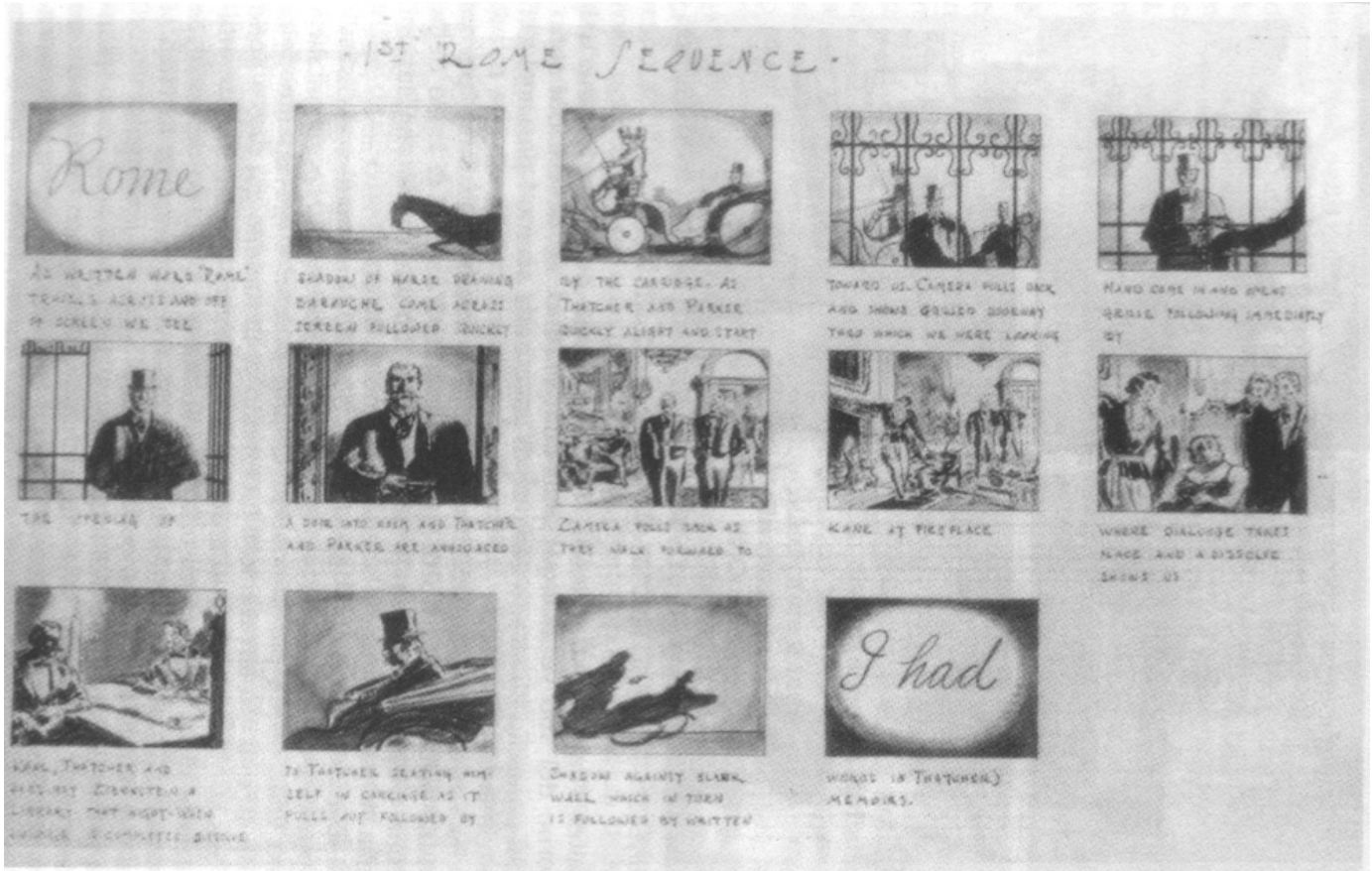
Storyboard della scena nella libreria Thatcher da *Quarto Potere*.

2 - Stile

Gli Story-Board del film “Quarto potere”, sono un buon esempio di come gli schizzi narrativi possono trasmettere lo scorrimento visuale, nonché l’atmosfera di una scena.

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



Quarto potere – sequenza ambientata a Roma

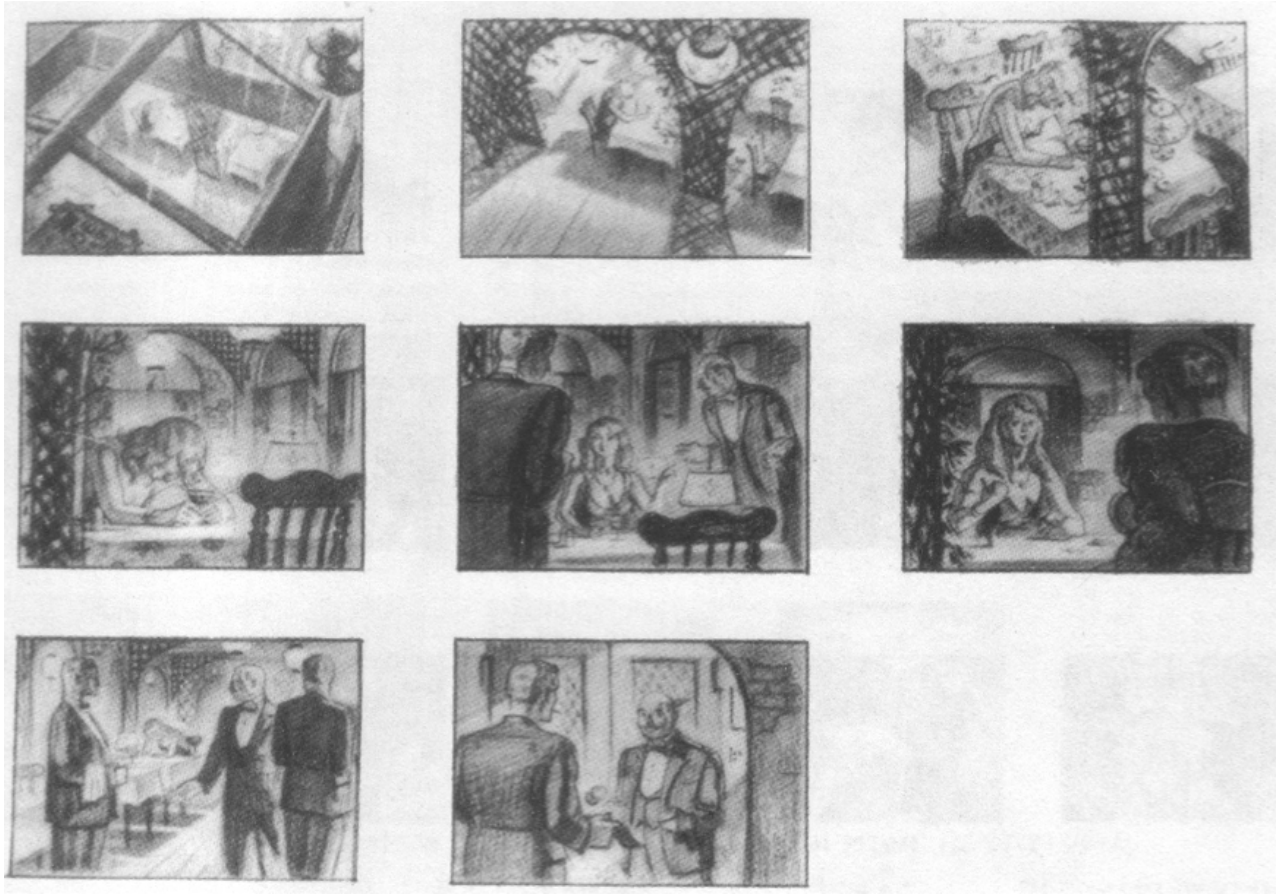
Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile

Quarto potere – sequenza: Kane incontra Susan

Abilità richieste per gli artisti di story-board

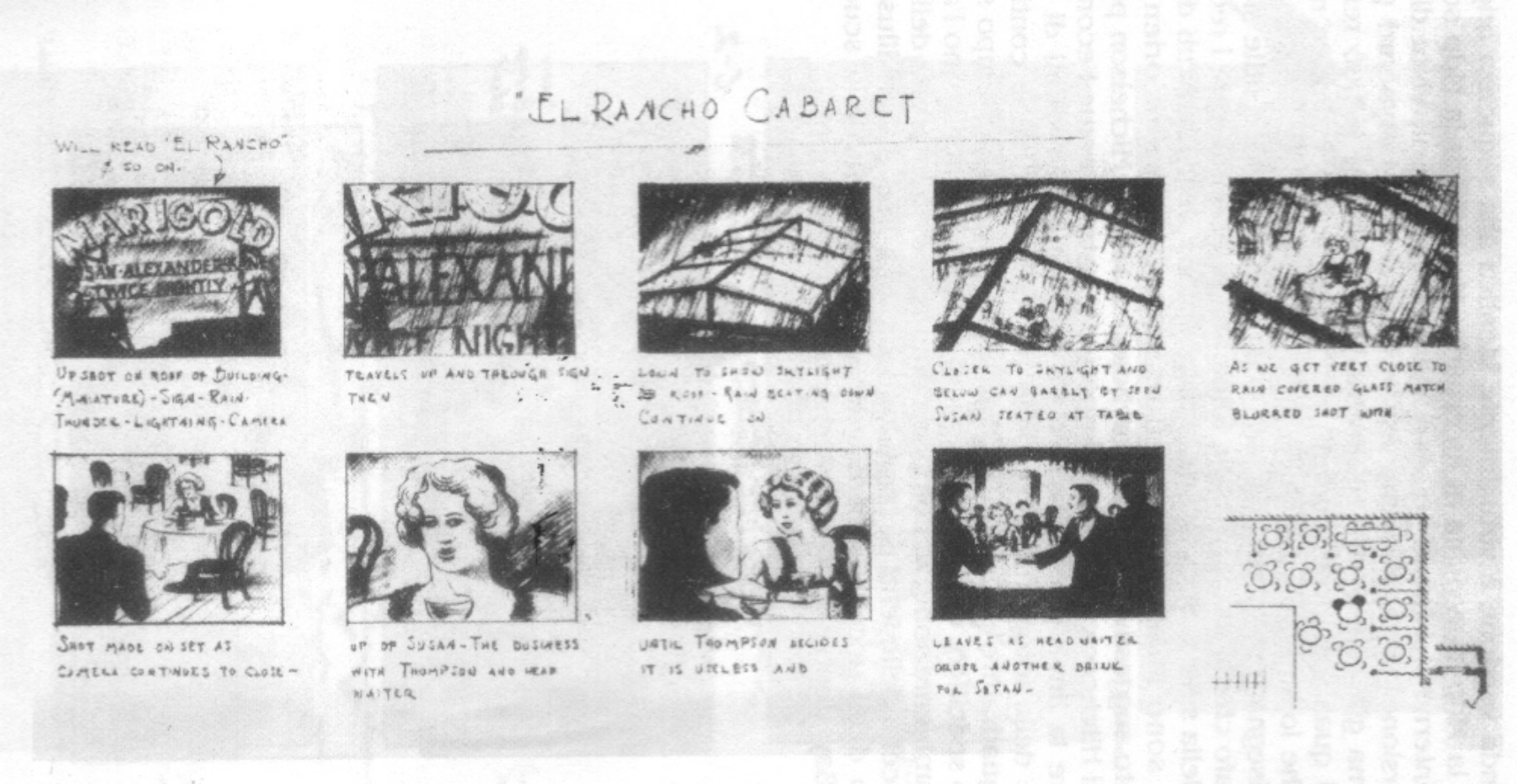
2 - Stile



Quarto potere – inquadratura scena “el rancho”

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



Quarto potere – inquadratura scena “el rancho”

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile

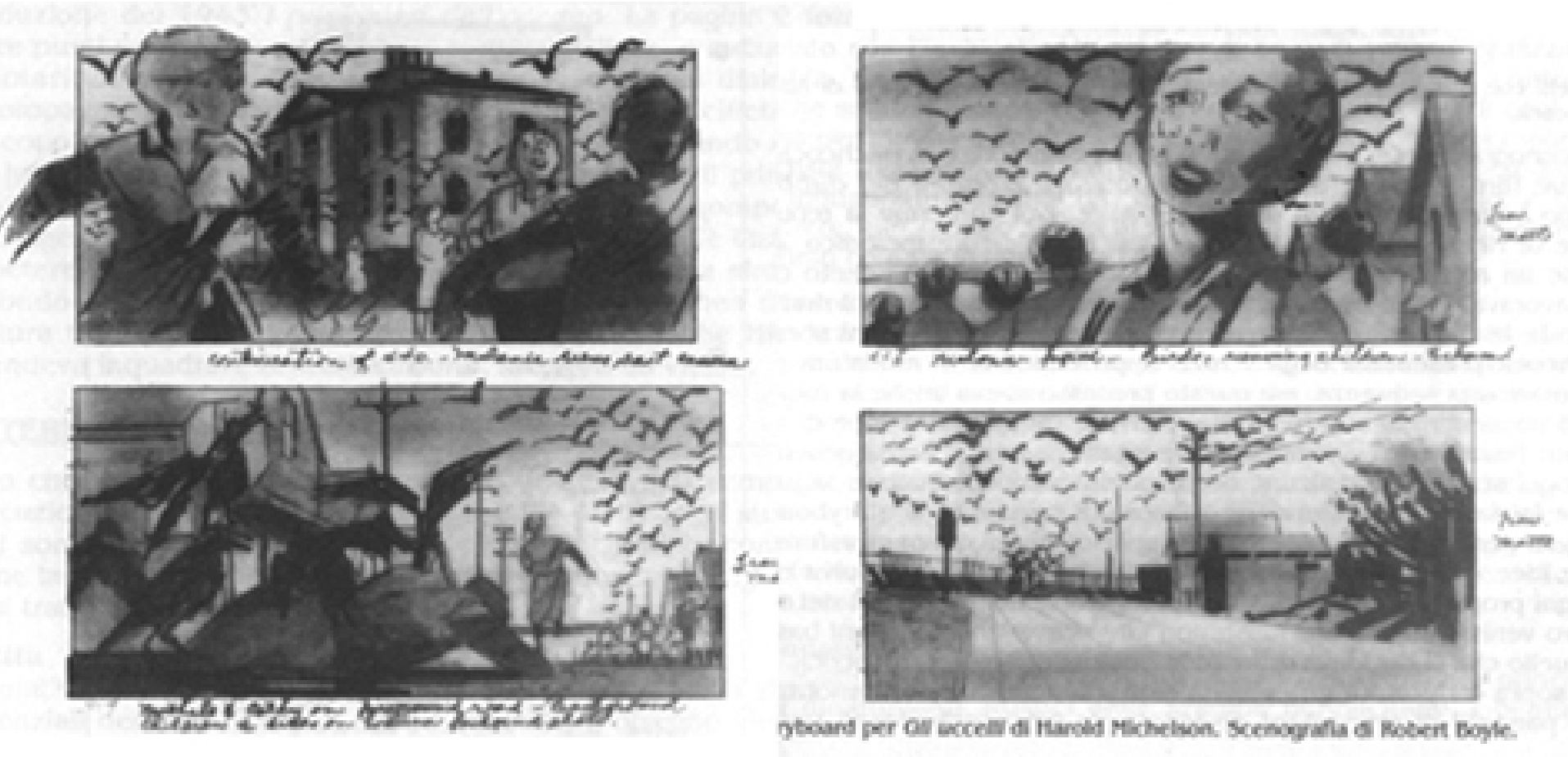
Altrattanto suggestivi sono gli St-B di Harold Michelson per “gli uccelli” di Hitchock.

Sono schizzi pieni di energia che stabiliscono l’atmosfera, l’ambientazione, la composizione e la messa in scena dell’azione

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile

Fuga dei bambini dalla scuola di Bodega Bay



yboard per Gli uccelli di Harold Michelson. Scenografia di Robert Boyle.

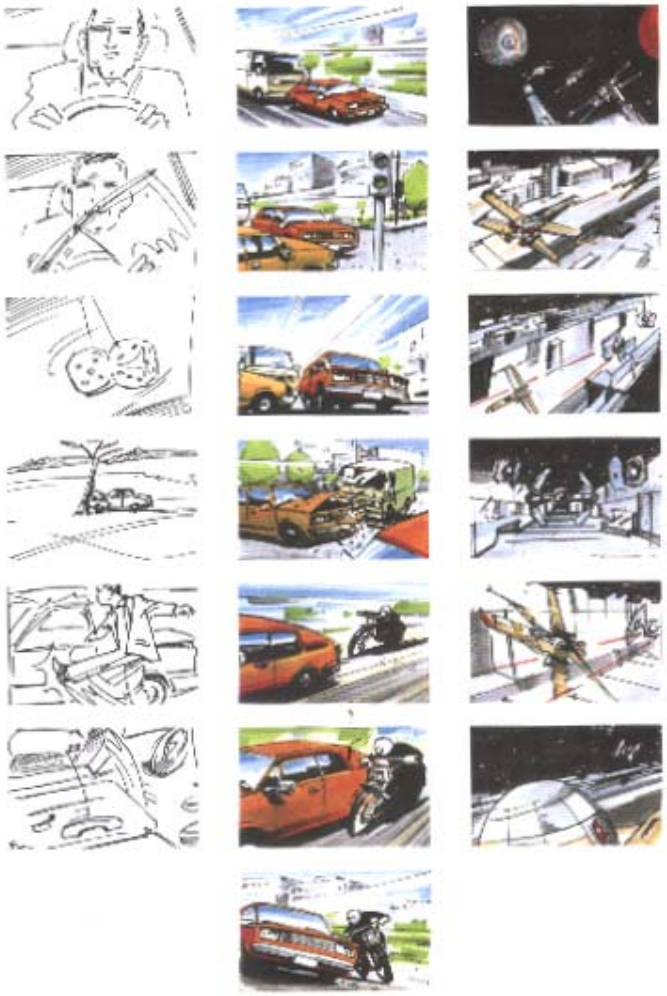
Abilità richieste per gli artisti di story-board

3 - Materiali

•MATITA – è il mezzo più pratico e veloce, ma in fotocopia i neri perdono di intensità

•CARBONCINO – è il più usato e non presenta i difetti della matita

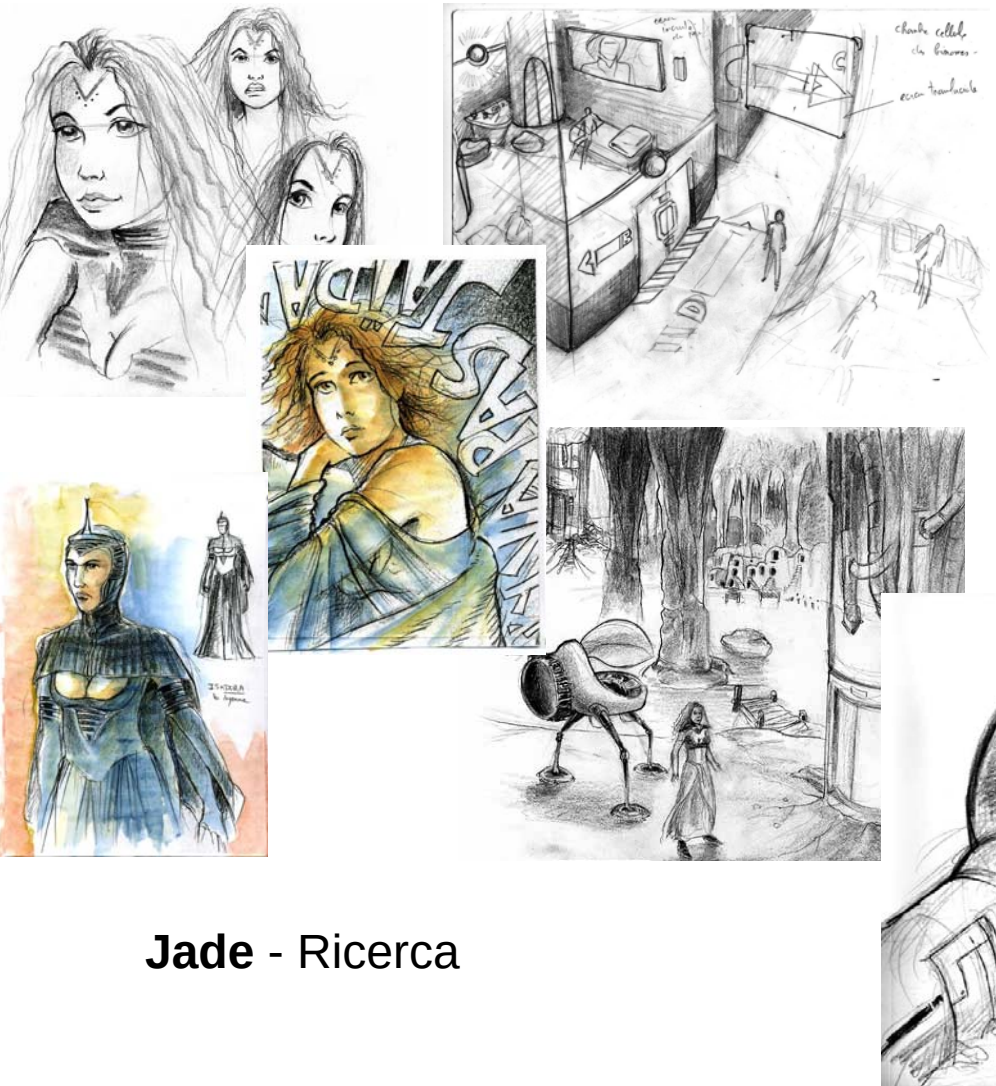
Abilità richieste per gli artisti di story-board



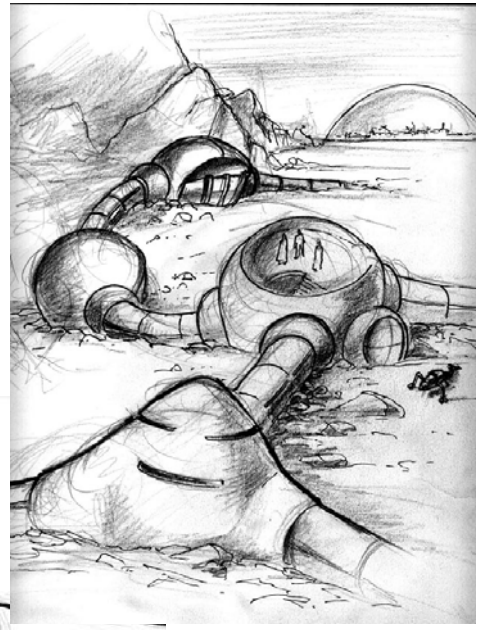
3 - Materiali

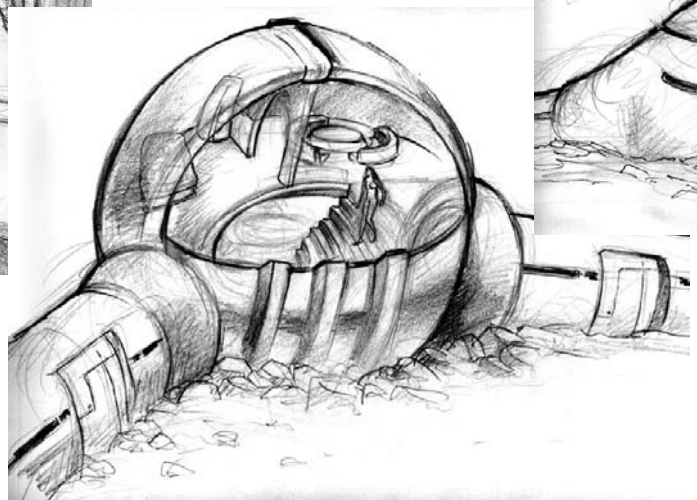
•PENNARELLI – è il mezzo più usato nelle agenzie pubblicitarie per via del colore, ma una costante esposizione alla luce li fa degradare

es - **story-board** fumetto



Anche per il fumetto, che ha molte analogie nel linguaggio con il cinema, **valgono le stesse regole**





Jade - Ricerca

es **- story-board** fumetto

Jade - Story-Board

Cellule chambre de Jaida et Nucléus, vue d'ensemble du lieu et des 2 protagonistes.

01

Jaida : Approche Nucléus, il faut que je te montre quelque chose.

Plan plus serré sur les 2 protagonistes. Jaida sort une boîte.

02

Nucleus : qu'est-ce que tu fais ?

Plan serré sur les mains de Jaida, elle ouvre la boîte.

03

Jaida : Chut ! Regarde.

On découvre les 7 objets, les 2 adolescents sont en arrière plan et ils regardent les objets. Nucléus approche sa main avec hésitation.

04

Nucleus : Je n'ai jamais vu ce genre de choses...

Plan américain de profil sur le binôme, Jaida tient un objet serré contre sa poitrine.

05

Jaida : Chaque année à la même date j'ai découvert un de ces objets au pied de mon lit.

Plan moyen sur Nucléus, Jaida est coupée sur l'image à droite. Nucléus hésite à toucher l'objet.

06

Nucleus : Mais qu'est-ce que ça signifie ? Tu devrais en parler aux sages.

Vue extérieure du dôme, un grande tour en verre à l'architecture remarquable domine la vue, une bulle de texte en voix off.

07

Isadora : Igor, je sais parfaitement ce que tu ressens pour elle....

Vue des personnages Igor et Isadora (en 1er plan) à travers la baie vitrée, cette baie reflète la vue extérieure, le dôme et le désert martien.

08

Igor : Isadora, tu as vu l'image sur le fantasmoscope et tu....

Isadora : Ce n'est pas d'elle dont je te parle mais de toi, de ce que tu ressens pour Jaida.

Vue de profil des 2 personnages avec le fond de la salle vitrée en arrière-plan. Silence pesant.

09

Retour dans la cellule chambre de Jaida et Nucléus. Jaida lui montre et tend la boîte à musique

10

Nucleus : Quel étrange objet, ça sert à quoi ?.

Jaida : prends-le dans tes mains et fais tourner la petite tige.

es **- story-board** fumetto

Jade - Story-Board

Nucléus prend la boîte à musique, il fait tourner la manivelle du bout des doigts.

Gros plan sur l'objet, visage ébahi de Nucléus en arrière plan. Des notes de musique s'échappent.

Plan moyen sur Nucléus qui prend du plaisir en écoutant les notes de musique. Jaïda s'écarte un peu.

Gros plan sur Nucléus qui se ressaisit en se retournant vers Jaïda, la lumière est rasante et contrastée sur son visage, elle donne un aspect inquiétant

Nucleus : On ne peut pas...
Par la loi des sages on ne peut pas !

Nucléus s'enfuit en courant, Jaïda reste prostrée en arrière-plan.

Nucleus : Ce n'est pas permis !

Nucléus s'enfuit dans les couloirs sombres. Jaïda crie derrière lui.

Jaïda : Attends Nucleus, ne t'en vas pas, aide-moi je t'en prie !
Nucleus : Non, c'est interdit, Il faut avertir le conseil des sages !

Seule dans la cellule chambre, Jaïda se sent mal, elle ressent de la frayeur (lumière rasante) de la frustration (son poing droit serré le long de sa taille) et la colère (regard perçant et sourcils froncés).

Plan de Jaïda (en entier) s'enfuyant à travers les couloirs sombres tout en regardant derrière elle

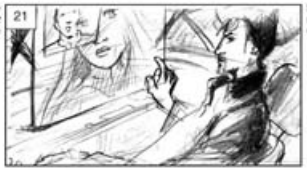
Vue générale du centre de contrôle, sur les écrans apparaît l'image de Jaïda qui court dans les couloirs.

Contrôleur : Centre de contrôle en appel prioritaire, nous avons un problème en zone C sur le secteur des penseurs. Transmission de l'image.

es **- story-board** fumetto

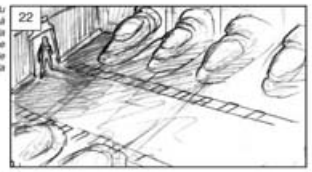
Jade - Story-Board

Vue d'Igor, seul dans son appartement privé, il reçoit l'image de Jaida sur son écran transparent



Igor : Attendez, ne faites rien pour le moment.
Contrôleur en voix off : Reçu 5 sur 5.

Vue générale de dessus du hangar de véhicule. La porte à gauche est entrouverte et la silhouette de Jaida se dessine à travers elle. Une faible lumière rasante versue de la porte éclaire le lieu



Vue subjective du véhicule choisi à travers les yeux de Jaida, une voix résonne dans sa tête.

Voix : N'y va pas Jaida...

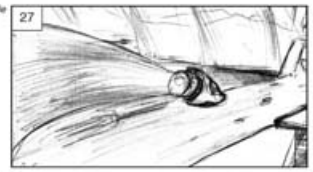
Plan resserré sur Jaida qui se tient la tête.

Voix : N'y va pas Jaida.
Jaida pensive : encore cette voix dans ma tête.

Jaida a pris place dans le véhicule, active les commandes pour démarrer.

Le véhicule vient à toute allure vers l'image (légère contre plongée), on aperçoit la porte du hangar en arrière plan.

Contre champs, le véhicule traverse la cité sous le dôme.



Intérieur du poste de contrôle, le véhicule de Jaida est toujours suivi sur écran.

Contrôleur : Elle approche de l'issue d'urgence du dôme.

Le visage d'Igor apparaît en hologramme dans le poste de contrôle.

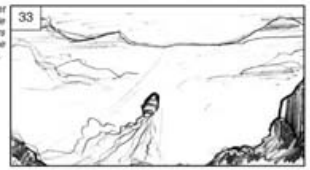
Igor (en hologramme) : ne tentez rien, laissez la sortir.

Vue de l'intérieur du véhicule de Jaida, elle de profil, le poste de contrôle de la porte en arrière plan. Les agents ne bronchent pas.

Gros plan sur le visage de Jaida en train de conduire, elle pleure, se sent perdue.

Vue extérieure du véhicule qui passe près de la ligne des mégalithes.

Vue générale de haut, nuit et désert en arrière plan, véhicule de Jaida qui se dirige vers l'horizon en laissant une traînée de poussière de sable.



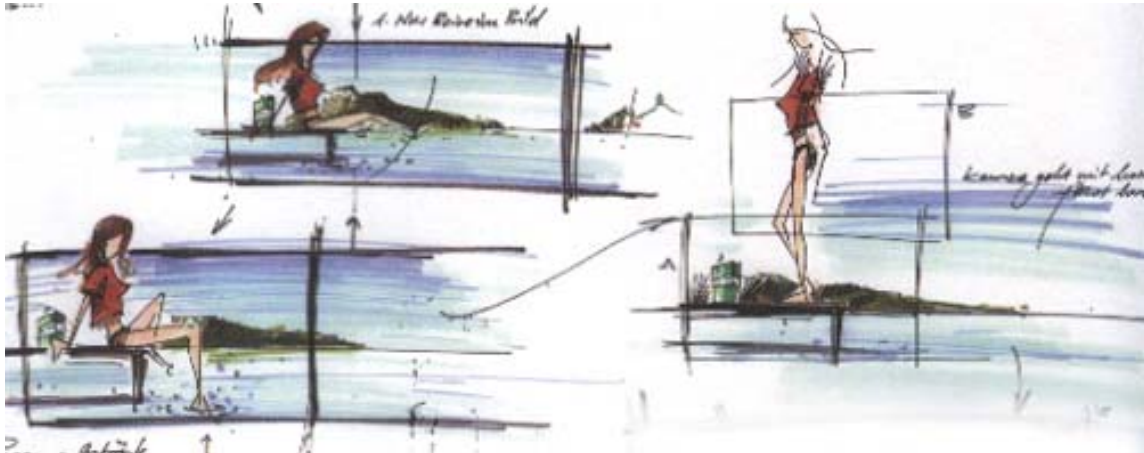
Gros plan sur le visage de Jaida, surprise.

Vue subjective (paysage et tableau de bord), la main gauche de Jaida tient le volant et l'autre s'est détachée comme surprise, et au loin on distingue une lumière bleue...

Il limite più ovvio dello Story-Board **è la sua incapacità di mostrare il movimento**, non semplicemente l'azione, ma il movimento della MdP, gli effetti ottici quali la dissolvenza o la messa a fuoco.

La soluzione più ovvia è quella di aggiungere didascalie, ma ci sono anche diverse tecniche utilizzate dai disegnatori che di seguito illustriamo.

Estendere il disegno al di la dei bordi della cornice consente al regista di di trovere l'inquadratura esatta che cercava



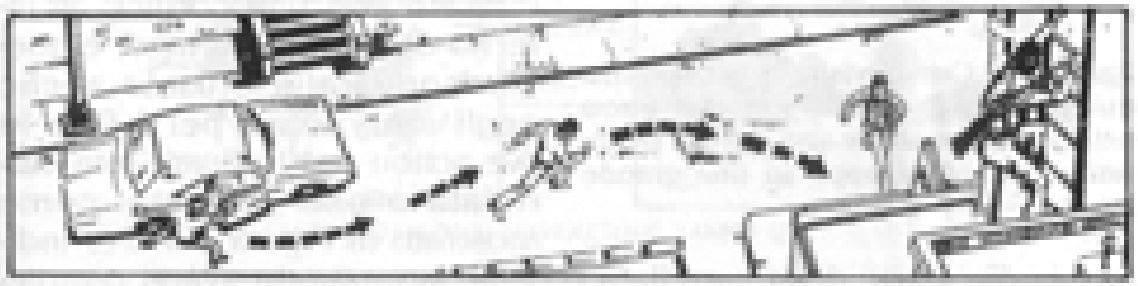


Figura 3.1

Didegnare più volte lo stesso personaggio e indicarne il percorso

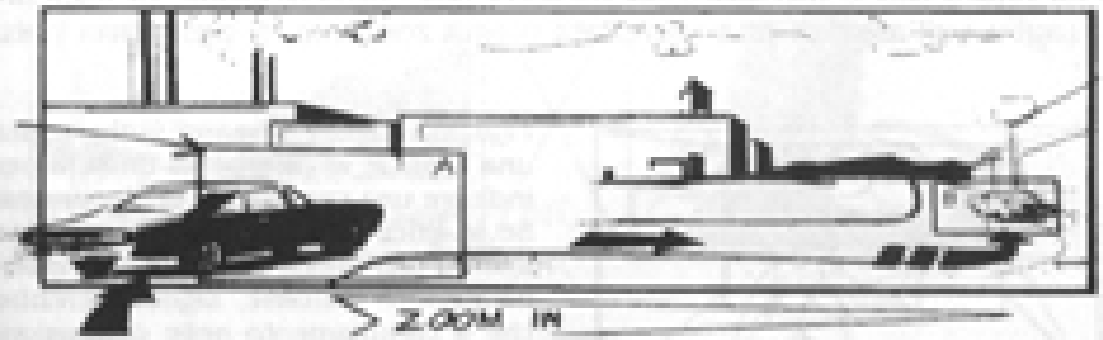
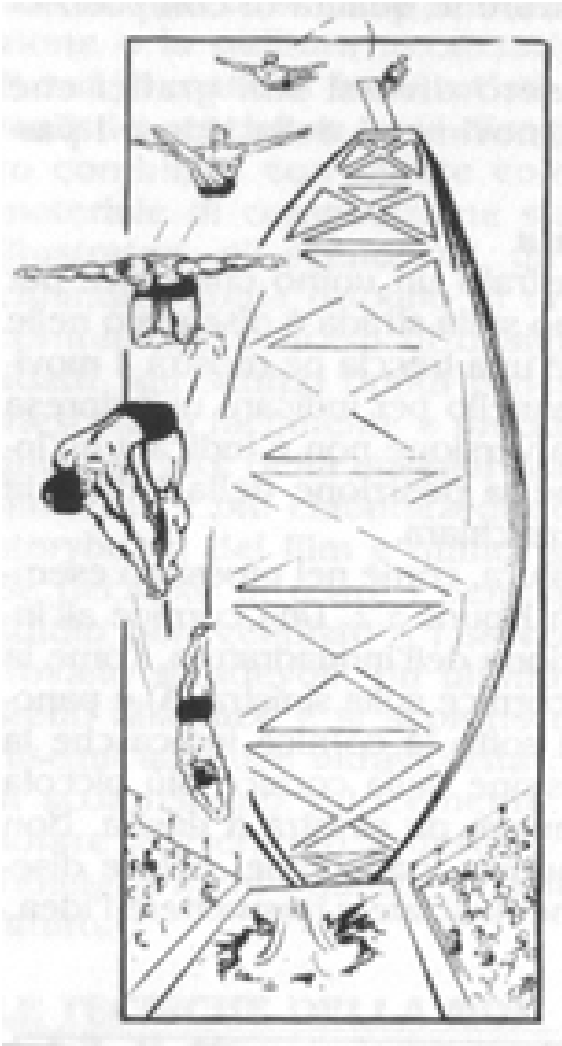


Figura 3.2: Storyboard di una ripresa panoramica.

Una cornice all'interno della cornice indica come la MdP vedrà l'azione

Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

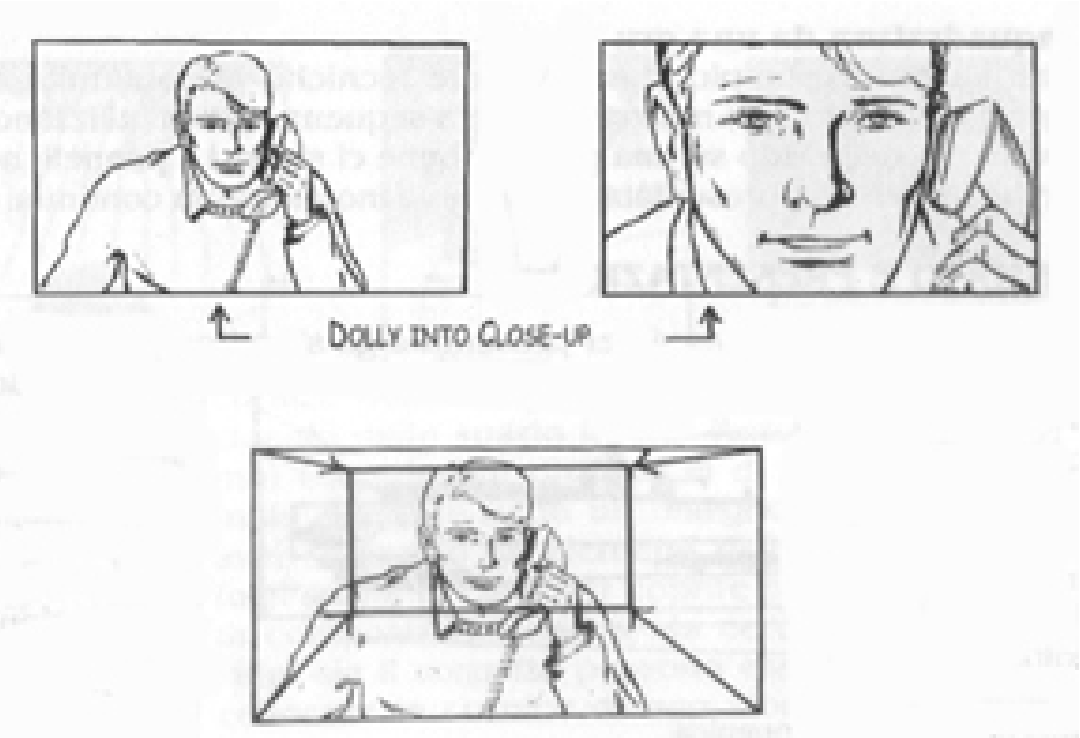
panoramica e carrellata



In questo esempio è mostrata una panoramica verticale, adottando un disegno con “prospettiva multipla”, si può descrivere una panoramica in cui all’inizio il tuffatore è ripreso dal basso e poi seguito con un movimento inverso della MdP per chiudere con una ripresa dall’alto della piscina

Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

carrellata e zoomata



Il disegno in basso indica una zoomata a stringere.

Se le linee con le frecce che uniscono le due cornici fossero rimosse, significherebbe che il cambiamento nelle dimensioni dell'inquadratura è ottenuto con un taglio a una nuova inquadratura

Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

carrellata e zoomata

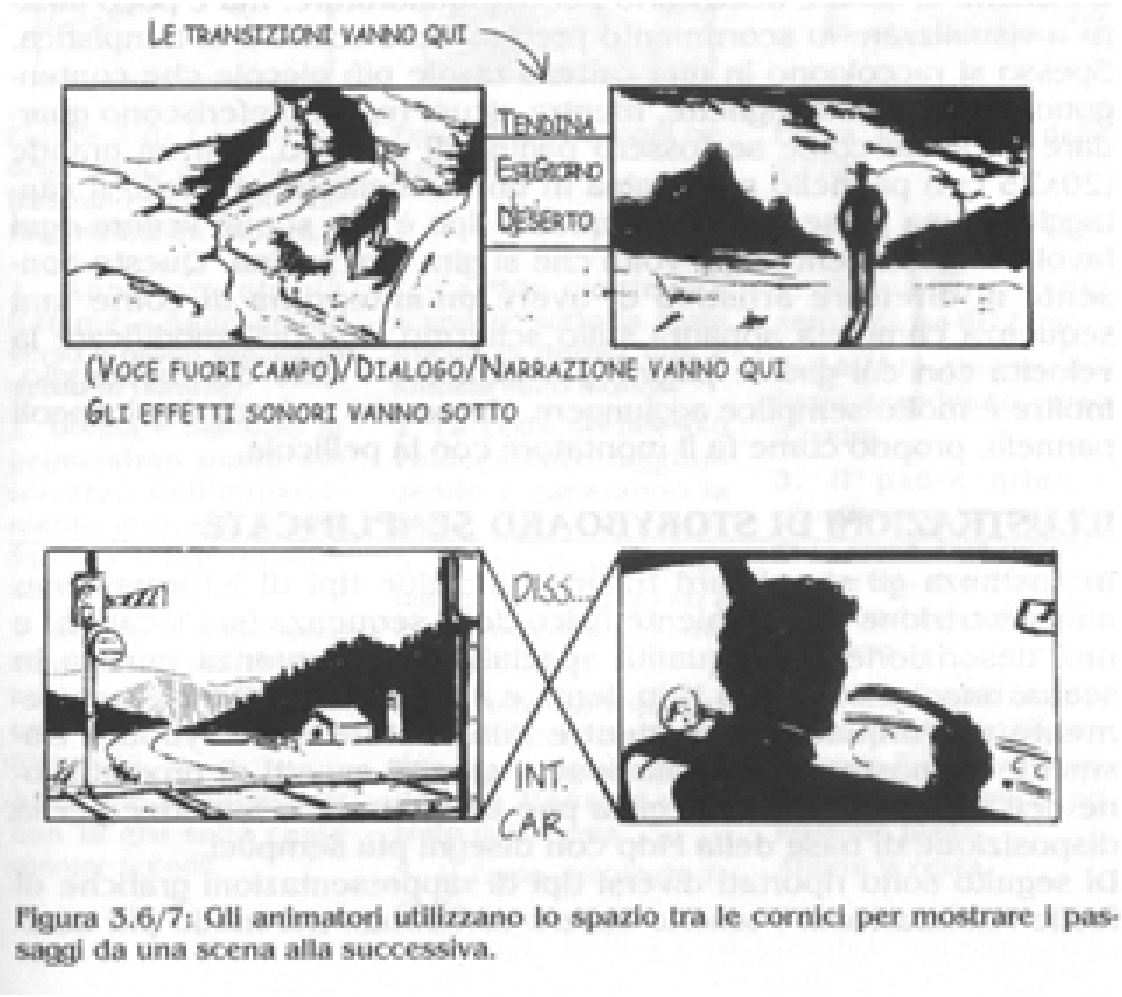


Figura 3.6/7: Gli animatori utilizzano lo spazio tra le cornici per mostrare i passaggi da una scena alla successiva.

In questi disegni si possono vedere come vengono resi i passaggi tra le scene utilizzando lo spazio tra i riquadri