

Storyboard

Perché lo storyboard?

È la pre-visualizzazione di ciò che è stato definito nella scaletta/script.

A diagram showing a sequence of storyboard panels connected by arrows, illustrating the flow of a scene. Labels include 'START', 'RUNNING', 'ACTION LINE', 'OF STORY', 'MIDDLE', 'END', 'SHOT 1', 'SHOT 2', 'SHOT 3', 'SHOT 4', 'SHOT 5', 'SHOT 6', 'SHOT 7', 'SHOT 8', 'SHOT 9', 'SHOT 10', 'SHOT 11', 'SHOT 12', 'SHOT 13', 'SHOT 14', 'SHOT 15', 'SHOT 16', 'SHOT 17', 'SHOT 18', 'SHOT 19', 'SHOT 20'.

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Quando uno storyboard? Storyboard

In un progetto di produzione video o MM, occorre concentrarsi sulla fase di **pre-produzione**, prima di concentrarsi sulle riprese (e successiva **post-produzione**) o produzione degli ambienti e dei personaggi in CG.

In pratica una sequenza di immagini e bozzetti che indicano la sequenza delle scene.

Una sorta di visualizzazione della regia

Draw simple pictures to describe the action in each scene.

Movie: The Iceberg Part 2

1. She gets up with a head of steam.

2. She gets up with a head of steam.

3. A young girl looks up at her.

4. She gets up with a head of steam.

5. She gets up with a head of steam.

6. She gets up with a head of steam.

7. She gets up with a head of steam.

8. She gets up with a head of steam.

9. She gets up with a head of steam.

10. She gets up with a head of steam.

11. She gets up with a head of steam.

12. She gets up with a head of steam.

13. She gets up with a head of steam.

14. She gets up with a head of steam.

15. She gets up with a head of steam.

16. She gets up with a head of steam.

17. She gets up with a head of steam.

18. She gets up with a head of steam.

19. She gets up with a head of steam.

20. She gets up with a head of steam.

Write the dialog on the lines below.

Important! Remember to point out the change you are making to the scene.

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Che cos'è uno storyboard ? Storyboard

Una serie di disegni, in genere diverse centinaia, che illustrano, inquadratura per inquadratura, ciò che verrà girato sul set o implementato nelle scene.

Sotto i disegni vengono indicati i movimenti della macchina da presa ad esempio: panoramica a destra, oppure carrello in avanti, e delle frecce ne indicano la direzione.

A volte viene descritta la scena, i brani del dialogo, il tipo di obiettivo da usare, la luce o l'atmosfera o altre note

Action: Fire chokes half back.

Shot type: Medium wide shot

Camera: Steadicam

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Uso dello storyboard Storyboard

Nato come strumento di produzione nel fumetto e successivamente usato nel cinema, oggi viene usato in tutte le produzioni visuali: Videogiochi, spot pubblicitari, videoclip musicali e multimedia

Svolge una duplice funzione:

- Tenere sotto controllo gli aspetti della produzione e la sua pianificazione
- Verificare le scelte creative

Per alcuni registi è diventata una forma d'arte
 Fellini
 Kurosawa

<http://flavorwire.com/271258/akira-kurosawas-paintings-and-movie>

REPUBLIQUE FRANCAISE
 19 FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM CANNES 1982
 POSTES 2,30

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Amarcord: il passaggio della Rex, vista da numerose imbarcazioni.

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Scena della doccia in Psycho

- <http://blog.screenweek.it/2013/01/gli-storyboard-della-scena-della-doccia-in-psycho-di-saul-bass-e-quelli-animati-del-film-hitchcock-237201.php>
- <http://faculty.cua.edu/johnsong/hitchcock/pages/stills/shower-1.html>
- Saul Bass autore dello storyboard della scena della doccia

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo



Storyboard

Action: Establishing shot with the three footballers. Action: Tim catches ball, steps into frame. Action: Tim spots a girl and kisses her.
 Ball is thrown towards camera.

Shot type: Close-up Camera: Steadicam Shot type: Medium wide shot Camera: Steadicam Shot type: Medium wide shot Camera: Steadicam

Sotto i disegni vengono indicati i movimenti della macchina da presa e la direzione dell'azione con delle frecce

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Limiti dello storyboard Storyboard

L'inquadratura può contenere due tipi di movimento:

- movimenti delle figure: macchina da presa (Mdp) resta ferma e adotta un punto di vista unico, si parla infatti di "inquadratura fissa";
- movimenti di macchina: movimenti realizzati attraverso uno spostamento della macchina da presa.

Lo storyboard non mostra il movimento dei personaggi e della Mdp, ma dà delle indicazioni in tal senso

Anche gli effetti ottici come la dissolvenza non sono visualizzabili.

La soluzione più ovvia per descrivere ciò che non può essere disegnato, è aggiungere delle didascalie o disegni schematizzati

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

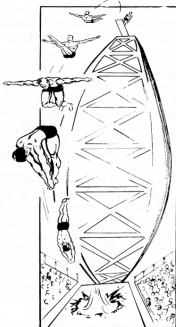
Ripresa panoramica e carrellata Storyboard

Questo tipo di pannello può essere utilizzato per indicare una ripresa panoramica o una carrellata

Composizione dell'inquadratura

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard



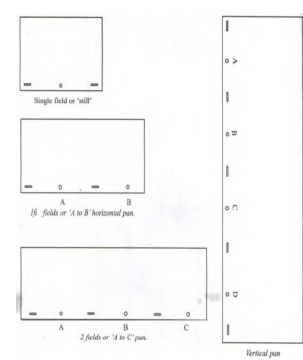
Panoramica verticale – prospettiva multipla

Metodo utilizzato per mostrare una ripresa panoramica che si sviluppa su una grande distanza

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard


Tipologie di pannelli per storyboard



1. Ripresa fissa
2. Panoramica orizzontale
3. Panoramica orizzontale
4. Panoramica verticale


Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard



Un taglio di campo viene utilizzato per i film live-action per indicare una carrellata o una zoomata. Per indicare la direzione si aggiungono delle frecce che uniscono le cornici

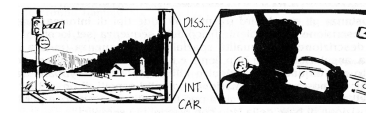
Metodo convenzionale di indicare un taglio sull'asse di una carrellata o una zoomata




← DOLLY INTO CLOSE-UP →

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard



LE TRANSIZIONI VANNO QUI



(VOCE FUORI CAMPO)/DIALOGO/NARRAZIONE VANNO QUI
 GLI EFFETTI SONORI VANNO SOTTO

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

Pannelli semplificati

UNA DONA CAMMINA DAVANTI A UNA MACCHINA. LA VEDIAMO DA DIETRO

→

CAMPO LUNGO DONNA + MACCHINA

CONTROCAMPO MENTRE VIENE ILLUMINATA DAI FARI. LA MDP PASSA A UN PRIMO PIANO

↖

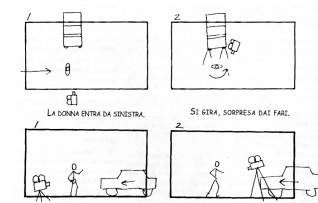
MEZZO PRIMO PIANO - DONNA

Metodo di comunicazione essenziale: una descrizione scritta e delle frecce che indicano la direzione sullo schermo del soggetto dell'inquadratura o del movimento della Mdp.

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

La prima coppia di cornici è una planimetria dall'alto che mostra la posizione della Mdp e la direzione dell'azione. La seconda coppia di cornici mostra schemi sopraelevati che descrivono l'altezza della Mdp.



1
LA DONNA ENTRA DA SINISTRA

2
SI SIEDE, SORPRESA DAI FARI.

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

I disegni schematizzati mostrano la posizione della Mdp ma danno poche indicazioni sulla dimensione dell'inquadratura sulle qualità emotive o dinamiche dell'inquadratura

Si utilizzano figure stilizzate che trasmettono la posizione dei soggetti e la direzione dell'azione

TOTALE PANO ARRETRATO
 CAMPO LUNGO - DORSA PANO ARRETRATO - CARICATA FINO A UN NEGO FINO

Si possono utilizzare delle frecce in prospettiva indicanti il movimento della Mdp o del soggetto

INQUADRATURA DAL BASSO CONTRACCAMPO DAL NEGO FINO FINO CARICATA FINO AL PANO FINO

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

RIPRESA DALL'ALTO
 INQUADRATURA DAL BASSO

Le frecce possono mostrare il complesso percorso di un'auto in fuga

possono essere utilizzate nei disegni schematizzati per mostrare il percorso della Mdp

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

La prospettiva può essere visualizzata utilizzando dei cubi tridimensionali

CAMPO LUNGO DAL BASSO PRIMO PIANO DAL BASSO - INQUADRATURA OBLIQUA

Inquadrature dal basso

CAMPO LUNGO DAL BASSO PRIMO PIANO DAL BASSO - INQUADRATURA OBLIQUA

Campo lungo dal basso primo piano dall'alto

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

Project Title _____ Page _____ of _____	Character name _____	Production Notes _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Subject or Sub-Action _____	Production Notes _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Subject or Sub-Action _____	Production Notes _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Subject or Sub-Action _____	Production Notes _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Subject or Sub-Action _____	Production Notes _____

Audio: _____	Angle: _____
Shot: _____	Location: _____
Time: _____	
Audio: _____	Angle: _____
Shot: _____	Location: _____
Time: _____	
Audio: _____	Angle: _____
Shot: _____	Location: _____
Time: _____	
Audio: _____	Angle: _____
Shot: _____	Location: _____
Time: _____	

NAME: _____ PAGE: _____

Comunicazione Digitale, AA 2013/14 Progetto MM, Prof. M.A. Alberti, A. J. Berolo

Storyboard

Siti e sw per storyboard

- <http://www.storyboards-east.com/storybrd.htm>
- <http://www.storyboards-east.com/animat.htm>
- <http://goanimate.com/>
- <http://storyboard.qarchive.org/>
- <http://www.newfreedownloads.com/Multimedia-Graphics/Image-Editors/>
- Storyboard-Tools.html
- http://www.synfig.org/Main_Page
- <http://www.creatoon.com/index.php>
- <http://www.videomakers.net/content/view/story-planner-e-story-planner-pro/2453/73/>
- <http://www.cgitalia.it/forum/viewtopic.php?f=17&t=1754>

Comunicazione Digitale AA 2013/14 Progetto MM, M.A. Alberti, A. Berolo