

**Politecnico  
di Torino**

Politecnico di Torino

Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di  
Comunicazione

Ottobre 2023

**Cortometraggio interattivo:  
sperimentazione di nuove tecniche nel  
panorama cinematografico digitale**

**Relatrice:**  
Cristina Colet

**Candidati:**  
Alessio Revello  
Riccardo Fiou

## Abstract

L'arte cinematografica, fin dalle sue origini, ha rivestito un ruolo determinante all'interno del panorama culturale globale, attraversando un affascinante e complesso processo di evoluzione nel corso degli anni, che ha portato a mutamenti significativi sia dal punto di vista tecnico che da quello stilistico. Una delle tappe più significative di questo sviluppo è sicuramente l'avvento del digitale, che ha scosso le fondamenta del cinema tradizionale, andandone a modificare alcuni caratteri peculiari. L'emergere di nuove tecnologie e mezzi di comunicazione ha, infatti, innescato una serie di cambiamenti radicali, che hanno consentito ai registi di superare i confini del cinema convenzionale e aprire le porte a nuove possibilità creative, rivoluzionando anche quelle che sono le modalità di fruizione dell'opera. Ciò ha permesso ai cineasti la sperimentazione di formati innovativi e interattivi che, coinvolgendo attivamente lo spettatore, si differenziano notevolmente da ciò che aveva fino ad allora proposto il cinema tradizionale, in cui la fruizione dell'opera è per lo più passiva e il pubblico rimane relegato a essere un semplice spettatore, immerso nella narrazione senza la possibilità di influenzarla direttamente. Il nostro progetto si propone di esplorare e sperimentare queste innovative tecniche di produzione attraverso la realizzazione di un cortometraggio interattivo, in cui lo spettatore, tramite l'interazione diretta con il contenuto filmico, avrà la possibilità di prendere delle decisioni che andranno a variare il proseguo del racconto. La storia segue un andamento ramificato: in base alle decisioni che vengono prese dall'utente, il cortometraggio avanzerà in maniera differente, generando una molteplicità di percorsi narrativi, che daranno allo spettatore la percezione di avere il controllo sullo svolgimento dell'opera. Questa tipologia di prodotto, che combina elementi tipici del film tradizionale con altri caratteristici dei videogames, permette ai destinatari di sentirsi parte attiva della narrazione, andando a incrementare il coinvolgimento emotivo dello spettatore, che sarà ulteriormente stimolato a voler ripetere l'esperienza.

# Indice

<b>Elenco delle figure</b>	<b>4</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>7</b>
<b>2 Stato dell'Arte</b>	<b>9</b>
2.1 Caratteristiche di un Film Interattivo . . . . .	9
2.2 Excursus Storico . . . . .	10
<b>3 Il nostro Esperimento</b>	<b>13</b>
3.1 Genesi dell'Idea . . . . .	13
3.2 Scelta della Trama . . . . .	15
3.3 Definizione del Mondo Narrativo . . . . .	17
3.4 Grafo Narrativo . . . . .	20
3.5 Gestione delle Scelte . . . . .	23
<b>4 Pre Produzione</b>	<b>26</b>
4.1 Soggetto . . . . .	26
4.2 Character Sheet . . . . .	26
4.3 Budget . . . . .	30
4.4 Sceneggiature . . . . .	32
4.5 Scelte Registiche e Gestione della Multi-Narrazione . . . . .	40
4.6 Spoglio Sceneggiatura . . . . .	42
4.7 Cast . . . . .	48
4.8 Piano di Lavorazione . . . . .	50
4.9 Scelta dell'Attrezzatura . . . . .	52
<b>5 Produzione</b>	<b>54</b>
5.1 Insidie e Difficoltà . . . . .	54
5.2 Fotografia . . . . .	56
5.3 Illuminazione . . . . .	60
5.4 Presa Diretta Sonoro . . . . .	61
5.5 Archiviazione . . . . .	61
<b>6 Post Produzione</b>	<b>63</b>
6.1 Scelta Riprese . . . . .	63
6.2 Catalogazione Video e Audio . . . . .	64
6.3 Montaggio Video . . . . .	65
6.4 Montaggio Audio . . . . .	75
6.5 Mixaggio Audio . . . . .	78
6.6 Color Correction & Color Grading . . . . .	79

<b>7</b>	<b>Applicativo</b>	<b>82</b>
7.1	Luogo di Fruizione . . . . .	82
7.2	Funzionamento . . . . .	83
7.3	Stile Grafico . . . . .	88
<b>8</b>	<b>Privacy &amp; Copyright</b>	<b>90</b>
8.1	Copyright Musicale e Modifiche Visive . . . . .	90
8.2	Impegno per la Conformità Legale . . . . .	90
<b>9</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>91</b>
9.1	Considerazioni Finali . . . . .	91
9.2	Sfide . . . . .	91
9.3	Limiti . . . . .	92
9.4	Opportunità per il Futuro . . . . .	93
	<b>Riferimenti bibliografici</b>	<b>94</b>

## Elenco delle figure

1	Il primo film interattivo: "Kinoautomat" . . . . .	11
2	Black Mirror: "Bandersnatch" . . . . .	12
3	Opzione di scelta all'interno di "Bandersnatch" . . . . .	13
4	Opzione di scelta all'interno del nostro prototipo . . . . .	14
5	Scena Iniziale . . . . .	16
6	Punto di svolta del racconto . . . . .	17
7	Scena finale di un percorso narrativo . . . . .	18
8	Il pacco . . . . .	19
9	Grafo narrativo del nostro cortometraggio . . . . .	20
10	Dettaglio grafo narrativo . . . . .	21
11	Tpologie differenti di nodi del grafo narrativo . . . . .	22
12	Dettaglio dei nodi finali del grafo . . . . .	22
13	Esempio di scelta all'interno del prototipo . . . . .	24
14	Prima scelta influente proposta all'utente . . . . .	25
15	Andrea, il protagonista . . . . .	27
16	Giuliano, il vicino . . . . .	28
17	Mattia, lo spacciatore . . . . .	29
18	Edoardo, l'autista . . . . .	29
19	Schermata di lavoro di Studio Binder . . . . .	33
20	. . . . .	35
21	. . . . .	36
22	Sceneggiatura prima scena . . . . .	37
23	. . . . .	38
24	Sceneggiatura di un percorso narrativo . . . . .	39
25	Scena finale di un percorso narrativo . . . . .	41
26	Esempio di soggettiva durante la scelta . . . . .	42
27	Foglio Excel per lo spoglio della sceneggiatura . . . . .	43
28	Il garage dello spacciatore . . . . .	45
29	Fermata dell'Autobus . . . . .	46
30	Scena con la pistola . . . . .	48
31	Ripresa campo largo su treppiede . . . . .	57
32	Controcampo eseguito con ripresa a mano . . . . .	58
33	Ripresa effettuata con stabilizzatore . . . . .	59
34	Ripresa effettuata con rig a ventosa in macchina . . . . .	60
35	Spazio Utilizzato nell'Hard Disk . . . . .	63
36	Struttura gerarchica delle cartelle . . . . .	64
37	Cartelle scelte non influenti . . . . .	65
38	Montaggio Incubo . . . . .	67
39	Specifiche di una sequenza video . . . . .	68

40	Importazione cartelle in Premiere Pro . . . . .	69
41	Raccordo sul movimento . . . . .	71
42	Raccordo di sguardo . . . . .	71
43	Raccordo sull'asse . . . . .	72
44	Raccordo di direzione . . . . .	72
45	Campo e controcampo . . . . .	73
46	Software per il montaggio audio: "Epidemic Sound" . . . . .	76
47	Color Correction e Color Grading su DaVinci Resolve . . . . .	81
48	Dichiarazioni variabili di tipo useState . . . . .	84
49	Visualizzazione Button . . . . .	85
50	Visualizzazione Button . . . . .	86
51	Schermata iniziale dell'applicazione . . . . .	87
52	Visualizzazione Button . . . . .	88
53	Stile grafico delle scelte . . . . .	89

# 1 Introduzione

Il presente elaborato è il risultato di una collaborazione tra due studenti del corso di Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione.

Fin dal principio, l'obiettivo è stato quello di realizzare un progetto che riflettesse le nostre passioni, competenze e conoscenze nel campo del cinema e della produzione video. Inizialmente, l'idea era quella di produrre un cortometraggio tradizionale; tuttavia, riflettendo in questa direzione, ci siamo resi conto che la semplice realizzazione di un prodotto audiovisivo tradizionale non avrebbe potuto esprimere appieno la vastità delle competenze sviluppate nel corso di studi e non avrebbe presentato un carattere di reale innovazione. Tale consapevolezza ci ha spinto alla ricerca di un progetto cinematografico che potesse incorporare elementi di innovazione e distanziarsi dalle convenzioni cinematografiche tradizionali, al fine di esplorare nuove tecniche e prospettive. Dopo numerosi brainstorming e attente riflessioni, abbiamo concepito l'idea di realizzare un prototipo di un cortometraggio interattivo dal titolo "Qualcosa dovrà pur sempre accadere", caratterizzato da una narrazione ramificata, in grado di offrire al pubblico un'esperienza alternativa e coinvolgente.

È fondamentale evidenziare il fatto che entrambi abbiamo contribuito in egual misura a tutte le fasi di sviluppo del prototipo, dal concepimento dell'idea iniziale fino alla conclusione del progetto. Per ragioni organizzative e strutturali, abbiamo suddiviso la stesura di questo elaborato in due parti distinte, ma è importante sottolineare che la sezione introduttiva e conclusiva è stata scritta in collaborazione, così come le sezioni assegnate a ciascuno di noi sono state oggetto di revisione e discussione congiunta. Nello specifico, abbiamo diviso il lavoro di scrittura nel seguente modo: Riccardo si è occupato della parte di "Pre produzione" e "Produzione" mentre Alessio si è dedicato alla parte di "Post produzione" e "Applicativo".

L'obiettivo principale di questo elaborato è quello di fornire una panoramica dettagliata del processo di lavoro che ci ha portato alla produzione del cortometraggio interattivo in oggetto. Abbiamo strutturato il testo in modo sequenziale per permettere ai lettori di comprendere pienamente la natura del nostro progetto e il flusso di lavoro seguito. In particolare, la prima sezione analizza lo "Stato dell'arte" nel campo delle produzioni interattive, offrendo un excursus storico dei principali esperimenti rilevanti. Successivamente, abbiamo descritto nel dettaglio il nostro esperimento, evidenziando le decisioni prese e le tecniche utilizzate per affrontare la realizzazione del progetto innovativo e insolito che avevamo intrapreso. Abbiamo poi strutturato il flusso di lavoro in conformità alle fasi tradizionali di produzione cinematografica: pre-produzione, produzione e post-produzione, con un focus particolare sulle sfide e sugli aspetti esclusivi del lavoro richiesto per la

creazione di un cortometraggio interattivo. Inoltre, abbiamo dedicato spazio alla descrizione del lavoro svolto per sviluppare l'applicativo, parte integrante del progetto che ne ha consentito la fruizione e la gestione dell'interattività. Infine, abbiamo condotto una valutazione critica del nostro prototipo, riflettendo sulle sfide e le difficoltà affrontate, sulla validità delle scelte intraprese e delineando gli obiettivi futuri che intendiamo perseguire con il progetto presentato.

## 2 Stato dell'Arte

Per una chiara comprensione delle premesse e del contesto del nostro progetto, è essenziale definire in modo esaustivo cosa si intende con "opera cinematografica interattiva".

Un prodotto audiovisivo interattivo è caratterizzato da una narrativa non lineare in cui il corso degli eventi si dirama a seconda delle scelte dell'utente, introducendo un elemento di controllo e partecipazione da parte dello spettatore nel processo narrativo. In queste opere, l'utente assume un ruolo determinante, poiché le sue decisioni influenzano lo sviluppo e l'esito della trama. Ne consegue che, in un contesto interattivo, l'utente non è più un semplice osservatore passivo, ma diventa il protagonista virtuale dell'opera, sperimentando un coinvolgimento emotivo più profondo.

I prodotti interattivi si collocano in una zona intermedia tra il cinema tradizionale, in cui lo spettatore si limita ad osservare l'operato del regista, e i videogiochi, nei quali il giocatore ha il controllo attivo su una serie di scelte.

Nei contenuti interattivi, l'utente percepisce il potere di influenzare la direzione della storia, ma è importante notare che questo senso di controllo è basato su un'illusione. Tutte le possibili ramificazioni narrative e gli sviluppi della trama sono predefiniti dagli autori del progetto, e le scelte dell'utente sono guidate all'interno di queste opzioni predefinite.

Questa forma di coinvolgimento raggiunge il suo massimo potenziale all'interno del contesto dei videogiochi, dove i giocatori hanno un grado significativo di libertà nelle scelte. Questo grado di libertà intensifica l'interesse e l'immersione del pubblico, trasformando il fruitore in un partecipante attivo all'interno dell'opera.

### 2.1 Caratteristiche di un Film Interattivo

Una dettagliata analisi delle caratteristiche salienti dei film interattivi rivela alcuni aspetti chiave che li distinguono dalla tradizionale narrativa cinematografica:

- **Struttura ramificata:** La caratteristica distintiva principale dei film interattivi è la loro struttura ramificata. A differenza dei film tradizionali, in cui la trama procede linearmente da un inizio a una fine, i film interattivi sono costituiti da una rete complessa di archi narrativi che si diramano in diverse direzioni, portando a una molteplicità di possibili finali.
- **Scelte dello spettatore:** Nei film interattivi, il potere decisionale è trasferito allo spettatore. Quest'ultimo è chiamato a prendere decisioni chiave che influenzano il corso della storia. Le scelte fatte dallo spettatore determinano la direzione della trama e possono portare a esiti diversi.

- **Utilizzo di un'interfaccia:** Poiché lo spettatore è coinvolto attivamente nella narrazione, è necessario fornire un'interfaccia che consenta l'interazione. L'aspetto dell'interfaccia varia in base al dispositivo di visualizzazione utilizzato. Ad esempio, se il film viene visualizzato su un televisore, lo strumento di interfaccia può essere rappresentato dal telecomando.
- **Durata variabile:** La durata complessiva di una sequenza all'interno di un film interattivo può variare notevolmente a seconda delle scelte dello spettatore. Alcuni percorsi possono essere più concisi, mentre altri richiedono una maggiore spiegazione e approfondimento di determinati momenti, prolungando così la durata.
- **Riproduzione ripetuta:** I film interattivi spesso incoraggiano la revisione da parte dello spettatore. Dopo aver esplorato una possibile via narrativa e visualizzato una delle molte conclusioni, lo spettatore può sentirsi motivato a esplorare ulteriori opzioni, esaminando come diversi percorsi avrebbero influenzato l'evoluzione della storia.

Questi tratti distintivi dei film interattivi creano un'esperienza cinematografica unica e coinvolgente, in cui lo spettatore diventa un co-autore virtuale della narrazione, contribuendo in modo significativo alla rielaborazione della trama e all'esplorazione di diverse prospettive narrative.

## 2.2 Excursus Storico

La storia dei film interattivi, sebbene comunemente percepita come un fenomeno relativamente recente, annovera le sue origini fin dal 1967. Il primo esempio di film interattivo al mondo è rappresentato da "Kinoautomat," un'opera ideata da Radúz Činčera per l'Expo 67 di Montreal. In questo pionieristico esperimento, la proiezione cinematografica era intervallata da pause, durante le quali il pubblico aveva l'opportunità di influenzare lo sviluppo della storia facendo una scelta tra due pulsanti, uno rosso e uno verde, posizionati sui sedili. La pellicola successivamente proiettata era determinata dalla preferenza prevalente tra gli spettatori.



Figura 1: Il primo film interattivo: "Kinoautomat"

Tuttavia, nonostante l'interesse e la curiosità suscitati, questo primo tentativo di intrattenimento interattivo non raggiunse notorietà e successo diffuso. Le ragioni principali di questo insuccesso erano di natura economica e tecnologica. La realizzazione di film interattivi richiedeva risorse e infrastrutture tecnologiche complesse che spesso non erano facilmente accessibili o disponibili. Inoltre, i costi di produzione erano notevolmente elevati, e i tempi e le risorse necessari per realizzare tali progetti erano un ostacolo significativo. In aggiunta, i mezzi di distribuzione dell'epoca, come le sale cinematografiche e la televisione, non erano adatti alla fruizione di film interattivi.

A partire dagli anni '70 e '80 iniziarono a diffondersi le prime opere interattive in ambito educativo e ludico. Un noto esempio di questa epoca è "The Oregon Trail," un videogioco educativo che simulava un viaggio in carovana verso l'Ovest, ponendo l'utente di fronte a decisioni che avrebbero influenzato l'esito dell'avventura. Inoltre, furono introdotti i "librigioco," forme di letteratura interattiva in cui i lettori assumevano un ruolo attivo nella progressione della storia. Questi libri spesso includevano elementi ludici, come punteggi o enigmi, per rendere l'esperienza più coinvolgente.

Con l'avvento del ventunesimo secolo, gli avanzamenti tecnologici e informatici hanno reso possibile l'implementazione di nuovi meccanismi multimediali nei film interattivi. Un esempio notevole di questo periodo è "Bandersnatch," un episodio della serie "Black Mirror" ambientato negli anni '80. In quest'opera gli spettatori hanno il ruolo attivo di prendere decisioni chiave per il protagonista, Stefan Butler, un giovane ragazzo è intento ad adattare un libro a un videogioco interattivo chia-

mato "Bandersnatch." Questo episodio televisivo ha influenzato notevolmente il nostro approccio alla creazione del cortometraggio interattivo, come verrà discusso ulteriormente nel capitolo successivo. [3] [1] [2]



Figura 2: Black Mirror: "Bandersnatch"

### 3 Il nostro Esperimento

La sezione seguente del nostro studio si propone di delineare il nostro esperimento, concentrando l'attenzione sulle fasi iniziali di concezione e organizzazione del lavoro. Inizieremo esaminando l'origine dell'idea che ha ispirato il nostro cortometraggio interattivo, per poi procedere a una dettagliata analisi della sua implementazione, con particolare enfasi sui tratti distintivi della nostra narrazione interattiva, che saranno poi esplorati più approfonditamente nei capitoli successivi.

#### 3.1 Genesi dell'Idea

Il punto di partenza cruciale per il nostro progetto è stato il confronto con l'opera "Black Mirror: Bandersnatch," un episodio della celebre serie televisiva "Black Mirror." Questo episodio ha svolto un ruolo fondamentale nell'orientare la nostra visione alla creazione di un cortometraggio interattivo che si basasse su una narrazione ramificata, influenzata dalle scelte dell'utente. La decisione di realizzare un'opera di questo genere aveva una premessa chiave: la necessità di avere un riferimento solido per comprendere il linguaggio, le tecniche di rappresentazione e il modo in cui il pubblico avrebbe fruito l'opera stessa. L'episodio di Black Mirror è emerso come un modello di riferimento insostituibile, consentendoci di comprendere come gestire efficacemente le dinamiche di interazione all'interno di un contesto audiovisivo e come presentarle sullo schermo.

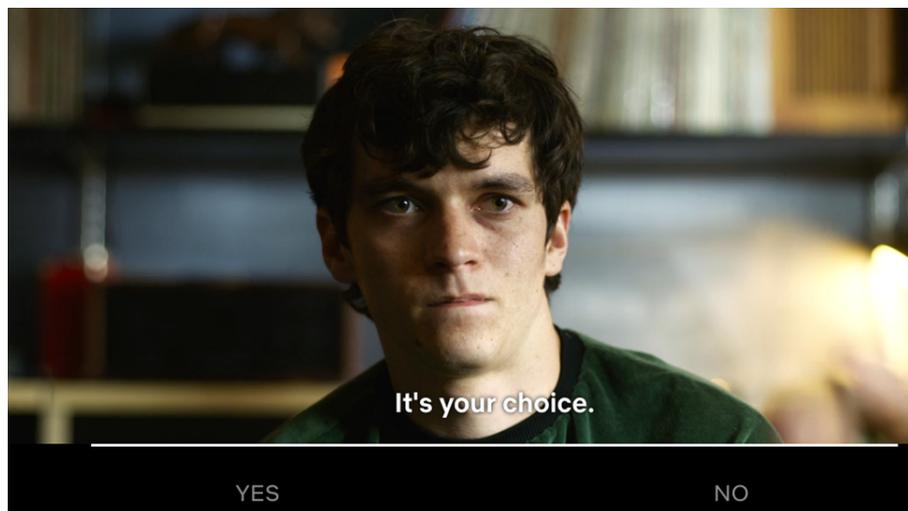


Figura 3: Opzione di scelta all'interno di "Bandersnatch"

L'intento iniziale era di plasmare la struttura del nostro racconto interattivo in maniera analoga a quella di "Bandersnatch." L'obiettivo era creare una narrazione ramificata in cui, a seguito delle scelte dell'utente, il protagonista potesse sperimentare una serie di avventure, ognuna delle quali avrebbe portato ad un finale differente. Tuttavia, dal punto di vista narrativo, la nostra idea si discostava in modo significativo da quella dell'opera di riferimento. La differenza principale riguardava sia la tipologia di storia che intendevamo raccontare, sia la complessità strutturale del mondo narrativo.

In "Bandersnatch," ciascuna scelta compiuta dall'utente portava a percorsi narrativi diversi, ma il contesto narrativo rimaneva costantemente invariato. Il protagonista interagiva con gli stessi personaggi, e solo le modalità di interazione variavano. In altre parole, il macro-contesto narrativo rimaneva stabile, con soltanto piccole variazioni nelle dinamiche vissute dal personaggio principale. Nel nostro progetto invece, ogni scelta significativa dell'utente lo conduce a dinamiche e storie del tutto differenti, offrendo esperienze uniche con l'opportunità di interagire con nuovi personaggi e vivere situazioni esclusive per ogni diverso percorso narrativo. Inoltre, a differenza di "Bandersnatch," le nostre scelte non portano ad una fase di stallo o ad un "game over", indipendentemente dalle combinazioni scelte durante un percorso narrativo specifico.

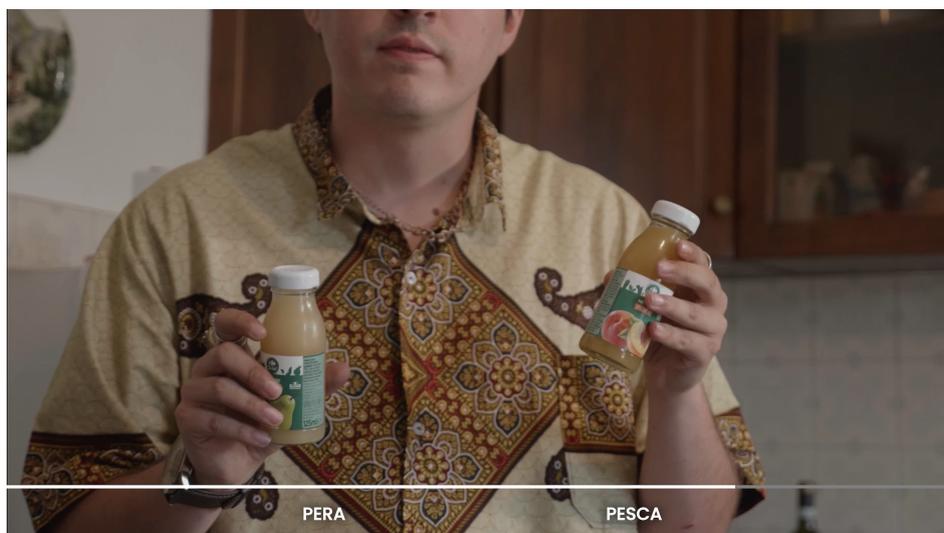


Figura 4: Opzione di scelta all'interno del nostro prototipo

Questo elemento, secondo la nostra valutazione, conferisce al racconto una maggiore diversità e coinvolgimento, spingendo lo spettatore a rivivere l'esperienza più volte. L'utente ha l'illusione di avere un controllo totale sulla sua esperienza

cinematografica e può decidere cosa visionare, anche se resta ignaro delle dinamiche che si presenteranno in seguito alla sua scelta.

### **3.2 Scelta della Trama**

Nella fase successiva del nostro esperimento, dopo aver definito in termini generali la struttura narrativa desiderata per la nostra opera, ci siamo focalizzati su quale storia avremmo voluto raccontare e come tale narrazione si sarebbe adattata efficacemente a un formato di contenuto interattivo. L'analisi prevedeva la scelta del protagonista, il quale sarebbe stato manovrato dall'utente, e la creazione del contesto narrativo idoneo a sostenere una trama multiramificata composta da molteplici scenari avvincenti, ognuno distintamente diverso dagli altri.

La nostra idea guida è stata quella di iniziare il racconto da una situazione iniziale verosimile, una situazione in cui chiunque avrebbe potuto identificarsi. Da questo punto di partenza, avremmo offerto all'utente la possibilità di esplorare una serie di scenari narrativi diversi, a ciascuno dei quali il protagonista poteva prendere parte. La scelta di una dinamica narrativa realistica e quotidiana è stata deliberata, poiché ritenevamo che questa scelta avrebbe potuto intensificare il coinvolgimento dell'utente. Consentire all'utente di immedesimarsi nel personaggio principale, sentirsi coinvolto nel processo decisionale e, in ultima analisi, farsi artefice del destino del protagonista, erano obiettivi fondamentali per la realizzazione di un'esperienza interattiva appagante.



Figura 5: Scena Iniziale

A tal fine, era di fondamentale importanza riflettere attentamente sulla tipologia di scelte che avremmo presentato all'utente. Se queste scelte fossero state reali, situazioni in cui ognuno di noi si fosse trovato in difficoltà decisionale nel mondo reale, l'utente avrebbe sperimentato una maggiore sollecitazione e coinvolgimento all'interno del contesto della narrazione cinematografica. L'intenzione era quella di collocare il protagonista (e, di conseguenza, l'utente) in una situazione insolita e scomoda, in cui le decisioni sarebbero state difficili da prendere, alimentando così la curiosità di scoprire i molteplici scenari potenziali della narrazione ramificata. La volontà di creare una dinamica di questo tipo non si limitava unicamente alla vicenda e al contesto narrativo, ma aveva un impatto profondo anche sui tratti caratteriali e sullo stile di vita del protagonista. La personalità del protagonista avrebbe determinato il suo grado di disagio nella situazione proposta. In seguito a varie idee, abbiamo individuato un approccio narrativo che soddisfaceva i nostri obiettivi. Abbiamo concepito un protagonista particolarmente timido e introverso, inserito in una situazione scomoda in cui avrebbe avvertito un profondo disagio e imbarazzo. Questo approccio ha contribuito a rendere il racconto più drammatico e a generare empatia nel pubblico. Il protagonista, in una normale mattina, ha risposto alla chiamata del campanello del corriere e, con fretta, è uscito dal suo appartamento per ritirare un pacco. Tuttavia, nella precipitazione, ha dimenticato le chiavi all'interno dell'appartamento, ritrovandosi così chiuso fuori di casa, in pigiama e ciabatte, senza nessun effetto personale.



Figura 6: Punto di svolta del racconto

Questo incipit ha creato una dinamica realistica e facilmente riconoscibile da chiunque. Ciascuno di noi avrebbe sperimentato difficoltà e preoccupazioni in una simile situazione e sarebbe stato chiamato a prendere decisioni in un contesto insolito e sconosciuto.

Da questo punto in poi, il protagonista ha iniziato a prendere decisioni realistiche, scelte che rispecchiavano il pensiero comune in quella specifica situazione, delineando così il resto del racconto.

### 3.3 Definizione del Mondo Narrativo

Dopo aver stabilito un solido inizio, ci siamo dedicati a plasmare il futuro del racconto, concentrandoci sulla costruzione di un mondo narrativo in cui il nostro protagonista avrebbe agito. Questo processo ha comportato la considerazione di numerose possibilità di scenari e situazioni in cui il protagonista avrebbe potuto trovarsi, spaziando dalle situazioni più avvincenti alle più divertenti. Il nostro punto di partenza costituiva un forte avvio, ma la sfida che ci siamo posti è stata quella di gestire e definire il mondo narrativo in termini di ampiezza, complessità, genere narrativo e ritmo da portare sullo schermo, in tutte le diverse trame.

**Ritmo Narrativo Realistico:** Abbiamo scelto di impostare il ritmo narrativo in modo tale che il racconto procedesse a un ritmo reale, con il tempo che scorreva pressochè alla stessa velocità nel cortometraggio come nella realtà. In ogni trama, la narrazione si svolgeva in una sola giornata e durava solo alcune ore prima della conclusione dell'esperienza. Sebbene la durata temporale effettiva potesse variare

tra i diversi archi narrativi, tutti coprivano pressoché lo stesso intervallo di tempo all'interno della giornata del protagonista.

**Carattere Drammatico:** Per rendere l'esperienza peculiare e imprevedibile, abbiamo scelto di conferire un carattere drammatico e sfortunato all'intero racconto, in qualsiasi trama del cortometraggio. L'utente viene ingannato dalla sensazione che le vicende narrative cambino in modo significativo tra le diverse trame, ma scopre, a poco a poco, che qualsiasi combinazione di scelte lo condurrà sempre in situazioni imbarazzanti, sfortunate e drammatiche, mettendo il protagonista in costante difficoltà e conducendolo in ogni trama a un finale tragico e avverso.



Figura 7: Scena finale di un percorso narrativo

**Stabilità del Mondo Narrativo:** Abbiamo implementato un mondo narrativo in cui il futuro del protagonista è influenzato dalle sue scelte, mentre il mondo circostante rimane invariato, indipendentemente dal percorso del protagonista. Volendo fornire un esempio per essere più chiari, il comportamento del vicino di casa durante gran parte del racconto rimane coerente in tutte le trame, anche se il protagonista ha influenzato l'esito di un suo impegno. Questa caratteristica è stata apprezzata come un elemento di coerenza, rendendo ogni trama unica, ma mantenendo costante l'ambiente circostante.

**Elemento Narrativo di Collegamento:** Per creare un punto di riferimento che collegasse tutte le trame narrate, abbiamo introdotto un elemento narrativo

centrale: il pacco che il protagonista raccoglie al mattino dal corriere. Questo oggetto viene trasportato dal protagonista durante tutto il racconto e il suo contenuto si rivela essere determinante e inaspettato (ma non in tutte le trame). La natura misteriosa del pacco rimane sconosciuta per gran parte del racconto, poiché il protagonista è impegnato in altre vicende drammatiche e non si preoccupa di aprirlo. Questa incertezza sul contenuto del pacco aggiunge ulteriore imprevedibilità e curiosità all'esperienza dell'utente.



Figura 8: Il pacco

**Scelte Verosimili e Sviluppo delle Trame:** Una volta delineata l'esperienza interattiva che desideravamo creare, ci siamo concentrati sulla generazione di una serie di scenari realistici che potessero accadere al protagonista. Questo processo ha richiesto lo sviluppo di trame che potessero variare in base alle scelte dell'utente. A differenza della produzione tradizionale in cui una storia ha un inizio e una fine, nel nostro caso dovevamo considerare molteplici finali e, soprattutto, numerosi percorsi narrativi per raggiungerli. Scegliere storie diverse che potessero accadere allo stesso personaggio in base alle diverse scelte e creare scelte verosimili per lo spettatore erano sfide che richiedevano una riflessione approfondita. Abbiamo adottato un approccio che gettava le basi dall'incipit, considerando come ci saremmo comportati e quali sarebbero stati i nostri potenziali dubbi in quella situazione, per poi integrare tali decisioni nel contesto narrativo.

Per rappresentare chiaramente le diverse trame narrative percorribili dall'uten-

te, abbiamo utilizzato un grafo a nodi come strumento visuale che ci ha permesso di visualizzare e riflettere sulla storia, consentendoci di prenderne in considerazione i dettagli e le dinamiche in modo più efficace.

### 3.4 Grafo Narrativo

La scelta di utilizzare un grafo a nodi come metodo di rappresentazione narrativa si è rivelata fondamentale nell'offrire un mezzo chiaro ed intuitivo per visualizzare i molteplici scenari a disposizione dello spettatore. Questo approccio ha reso possibile una visualizzazione efficace delle opzioni disponibili, semplificandone la comprensione.

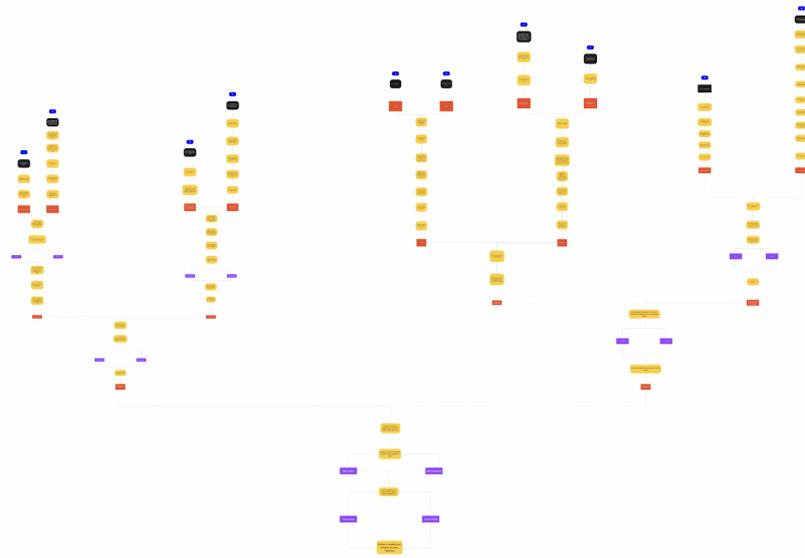


Figura 9: Grafo narrativo del nostro cortometraggio

Il grafo narrativo mira a fornire una panoramica generale del racconto, senza immergersi nei dettagli specifici della trama. Si concentra, invece, sui punti salienti, offrendo una rappresentazione visuale che riassume e rende evidenti i diversi archi narrativi, evitando l'eccessiva complessità che deriverebbe da un numero eccessivo di nodi. Per dettagli più specifici riguardo agli eventi, faremo riferimento

alla sceneggiatura.

**Rappresentazione dei Momenti Chiave:** Ciascun nodo all'interno del grafo rappresenta un momento cruciale nel racconto. Le frecce che si diramano da ciascun nodo conducono al nodo successivo, costruendo così le diverse trame narrative. Quando il racconto raggiunge un punto di decisione, si diramano due frecce che collegano due nuovi nodi che rappresentano le due opzioni offerte allo spettatore. Il sistema procede ulteriormente come già descritto, collegando i nodi successivi.

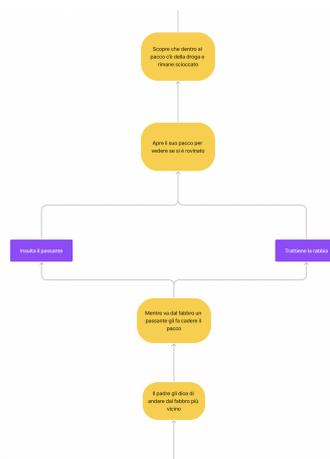


Figura 10: Dettaglio grafo narrativo

**Impatto delle Scelte:** La caratteristica distintiva di questa esperienza, come precedentemente menzionato, risiede nel potere decisionale dell'utente, che si ritrova a poter influenzare direttamente lo sviluppo della storia e il raggiungimento di diverse conclusioni. Alcune scelte avranno un impatto significativo sulle direzioni future della narrazione, mentre altre avranno un impatto più limitato, alterando solo parti specifiche della trama senza influenzare il destino o la conclusione della via selezionata. Dettagli ulteriori verranno discussi nel paragrafo successivo.

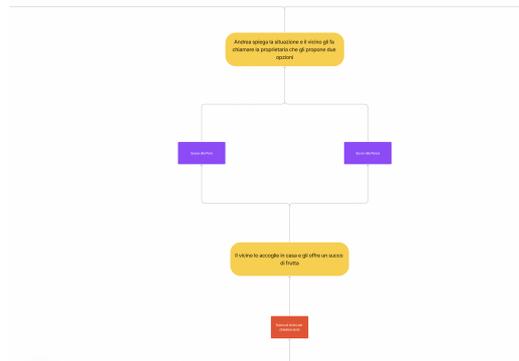


Figura 11: Topologie differenti di nodi del grafo narrativo

**Visualizzazione dei Nodi:** Per facilitare la comprensione del grafo, è stata utilizzato un diverso colore per distinguere i vari tipi di nodi. I nodi d'azione sono identificati in giallo, i nodi di scelta ininfluenti in viola, i nodi di scelta influenti in rosso e i nodi che rappresentano la fine del racconto in nero. Questo approccio cromatico agevola l'identificazione della natura delle scelte all'interno del grafo, evidenziando le loro differenze.

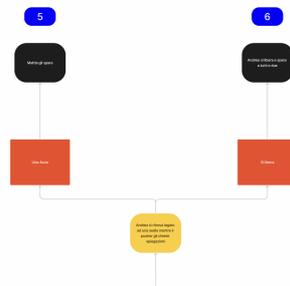


Figura 12: Dettaglio dei nodi finali del grafo

**Strutturazione delle Vie Narrative:** Mentre procedevamo nella creazione dei nodi che rappresentano i momenti salienti del racconto, si è acquisita una visione più chiara del progetto nel suo complesso. Ciò ci ha consentito di esaminare attentamente le diverse vie narrative, valutandone il funzionamento in modo singolo e individuale. L'assemblaggio progressivo di tutti gli elementi del racconto ha generato gradualmente l'intera struttura narrativa, dal suo inizio alla sua conclusione. Questo ci ha permesso di valutare il numero di finali da attribuire alla narrazione. Dopo numerose riflessioni sulla trama e la sua efficacia, abbiamo

stabilito l'obiettivo di uniformare le diverse vie in termini di numero di scelte e durata complessiva dell'esperienza. Pertanto, ciascuna via narrativa comprende sette scelte, alcune influenti e altre ininfluenti. Inoltre, dopo un'attenta selezione e ponderate riflessioni sulla complessità del racconto, abbiamo determinato che la narrazione complessiva avrebbe presentato dieci finali distinti, a seconda delle varie combinazioni di scelte effettuate durante l'esperienza.

### 3.5 Gestione delle Scelte

La progettazione della modalità di scelta ha rivestito un ruolo determinante nel processo creativo. Sebbene i dettagli sull'aspetto visivo e il funzionamento siano discussi in dettaglio nella sezione dedicata all'applicazione pratica, è importante sottolineare la nostra intenzione di offrire all'utente un'interfaccia chiara e intuitiva. Ciò è stato ottenuto attraverso la presentazione di semplici pulsanti selezionabili con le scelte scritte in modo chiaro. Una spiegazione più dettagliata dell'interfaccia sarà fornita nella sezione "L'applicativo".

**Gestione del Tempo delle Scelte:** Affidare alle scelte una specifica e sensata durata temporale era un aspetto critico che richiedeva attenzione e dovute riflessioni. Dovevamo trovare un equilibrio tra scelte che non si protrassero troppo a lungo, poiché ciò avrebbe compromesso la verosimiglianza delle situazioni, e scelte che non durassero così brevemente da impedire agli utenti di effettuare una decisione consapevole. Dopo numerose prove, abbiamo stabilito un tempo limite di 10 secondi per ciascuna scelta.



Figura 13: Esempio di scelta all'interno del prototipo

**Natura delle Scelte:** È essenziale sottolineare che le scelte nel nostro cortometraggio interattivo hanno una doppia natura: alcune sono influenti, mentre altre sono ininfluenti. Una scelta influente modifica in modo significativo e irreversibile il percorso narrativo dell'utente. Le scelte ininfluenti, d'altra parte, condizionano solo in parte il futuro narrativo prima di ricondursi alla stessa via. Questo crea l'illusione di un cambiamento radicale nella trama, ma in realtà altera solo alcune scene. Le ragioni principali dietro questa doppia natura delle scelte sono due. In primo luogo, l'inserimento di troppe scelte influenti avrebbe reso la complessità narrativa insostenibile dal punto di vista della produzione, poiché ogni scelta influente avrebbe comportato un aumento esponenziale del numero di percorsi narrativi, generando troppe varianti. In secondo luogo, l'esistenza di scelte ininfluenti e influenti confonde l'utente, che non può distinguere tra le due tipologie fino a quando non le sperimenta entrambe. Ciò conferisce curiosità e imprevedibilità al lavoro, portando potenzialmente l'utente a credere che tutte le scelte abbiano un impatto rilevante e irreversibile sulla sua storia, poiché non ha modo di sapere in anticipo quali saranno le conseguenze di una scelta.



Figura 14: Prima scelta influente proposta all'utente

Dopo aver delineato l'impostazione generale del nostro lavoro, procederemo ora a esaminare nel dettaglio le fasi del processo creativo che ci hanno condotto al lavoro finale. Forniremo una documentazione strutturata in modo analogo a una produzione cinematografica tradizionale, esaminando le tappe cruciali di questa esperienza interattiva.

## 4 Pre Produzione

### 4.1 Soggetto

Il soggetto del nostro cortometraggio si discosta in parte dalla tradizionale struttura cinematografica. La sua narrazione è caratterizzata da un andamento non lineare e multi-narrativo, il che rende difficile una semplice esposizione cronologica dell'intera storia, dall'inizio alla fine. La trama si sviluppa inizialmente nel suo contesto, presentando il protagonista e terminando con la spiegazione dell'incipit. Questa scelta è stata motivata dalla complessità e dalla varietà delle storie che si aprono successivamente nel mondo narrativo del cortometraggio. Ogni scelta intrapresa dal protagonista, Andrea, porta a vicissitudini differenti, rendendo impraticabile una descrizione dettagliata di ciascuna via.

Qua di seguito possiamo vedere la stesura del nostro soggetto:

“Andrea, un giovane studente universitario metodico e introverso, vive da solo lontano dalla sua famiglia. Un venerdì mattina qualunque, si sveglia e mangia la sua classica colazione a base di latte e biscotti. Mentre è seduto sul water, intento a scrollare le notizie sui social, viene interrotto dallo squillo del citofono: è il corriere che deve consegnargli un pacco. Andrea, preso dalla fretta di ritirare il pacco, esce fuori casa in pigiama, senza chiavi e senza nessun oggetto personale, lasciandosi la porta chiusa dietro di sé. Dopo aver ritirato il pacco dal corriere risale velocemente le scale e solo in quel momento si accorge di essere rimasto chiuso fuori casa. Sconvolto e preoccupato cerca di capire come risolvere la situazione. A questo punto viene messo di fronte ad una prima scelta determinante: suonare al vicino o uscire fuori in pigiama per raggiungere il suo migliore amico che abita a pochi passi da lui. Da quel momento in poi Andrea sarà protagonista di una serie di sventure che lo accompagneranno in qualsiasi scenario gli si presenterà.”

### 4.2 Character Sheet

Nel corso del cortometraggio interattivo, oltre al protagonista, che è presente in ogni scena, il racconto introduce vari altri personaggi che accompagnano Andrea nelle diverse vicende possibili. La loro presenza è strettamente correlata alle scelte effettuate dall'utente. Per esemplificare, consideriamo Giuliano, il vicino di casa, che compare solo se l'utente sceglie di suonare al suo campanello durante la prima scelta influente. Se, d'altro canto, l'utente decide di uscire di casa, Giuliano non avrà alcun ruolo nel racconto. Altri personaggi, invece, possono comparire solo in seguito a decisioni prese a metà del racconto. La trama ruota attorno a un

protagonista, Andrea, vittima di un evento spiacevole e inaspettato, che si trova costretto ad affrontare situazioni complesse e scomode per risolvere il suo problema. Andrea è un giovane timido e introverso, poco abituato a situazioni sociali simili e poco incline a interagire con estranei nella sua vita quotidiana. Nel corso del racconto, dovrà scontrarsi con individui molto diversi da lui, situazioni che esulano dalla sua comfort zone e che lo metteranno in situazioni imbarazzanti. I personaggi incontrati da Andrea nel corso del racconto sono distinti da lui sia per carattere che per stile di vita. Spesso, questi personaggi si rivelano borderline e contraddittori, con atteggiamenti al limite, se non al di là, della legalità. Ogni personaggio porta con sé una serie di tratti distintivi che contribuiscono a creare dinamiche narrative interessanti e coinvolgenti nel corso del cortometraggio, creando una trama ricca di sfaccettature e possibilità. La diversità tra Andrea e gli altri personaggi è evidente, con l'intento di mettere in luce la scomodità e l'imbarazzo che il protagonista sperimenta. I principali personaggi del racconto sono:

- **Il Protagonista - Andrea:**

Un ragazzo di 24 anni con un aspetto curato. È uno Studente universitario fuori sede che vive da solo. È, per sua natura, timido, introverso, e poco incline a socializzare. È appassionato di giochi da tavolo e scacchi. Si dimostra essere cinico, razionale, ma al tempo stesso impaziente, e irascibile.



Figura 15: Andrea, il protagonista

- **Il Vicino - Giuliano:**

Un ragazzo di 27 anni trasandato, abituato ad indossare abiti eccentrici e

vari accessori. Lavora saltuariamente come cuoco in un ristorante e trascorre il tempo libero fumando spinelli e guardando serie tv. Per sua natura è un ragazzo curioso e socievole, che ama scherzare e intrattenere conversazioni. A volte è distratto e sbadato, e spesso è coinvolto in attività illecite.



Figura 16: Giuliano, il vicino

- **Lo Spacciatore - Mattia/King:**

Un ragazzo di 25 anni con evidenti problemi personali e comportamentali. Nella vita è uno spacciatore importante con problemi di droga. Si isola dal mondo esterno e vive dentro un garage.



Figura 17: Mattia, lo spacciatore

- **L'Autista - Edoardo:**

Un uomo di 28 anni che lavora nell'industria automobilistica. È affetto da problemi sociali e disturbi mentali, che molto spesso lo fanno interagire con le persone in modo ambiguo e minaccioso.



Figura 18: Edoardo, l'autista

- **Il Soccorritore - Sergio:**

Un poliziotto disponibile e civile. Grazie alle sue esperienze passate, si dimostra essere forte e preparato per affrontare situazioni difficili ed emergenze.

### 4.3 Budget

La sezione attuale è posizionata strategicamente in questo punto della tesi, poiché la decisione relativa al budget destinato alla produzione del cortometraggio non è stata presa successivamente alla stesura della storia e allo spoglio della sceneggiatura. Sin dall'inizio, eravamo consapevoli delle limitate risorse economiche a nostra disposizione e abbiamo dovuto adattare la narrazione e gli eventi del nostro racconto per soddisfare queste restrizioni finanziarie. L'obiettivo era creare una storia coinvolgente, ricca di eventi drammatici e dinamici, ma in linea con il budget limitato disponibile.

Era chiaro sin dall'inizio che la realizzazione di una storia complessa come la nostra richiedeva notevoli risorse, sia per il pagamento di una troupe che potesse supportare la produzione, sia per l'acquisto o il noleggio dell'attrezzatura necessaria, oltre ai costumi e alle scenografie. Ci siamo trovati quindi a cercare un equilibrio tra la creazione di una storia coinvolgente e la sua realizzazione con un budget limitato, che nonostante le restrizioni economiche doveva comunque garantire una presentazione di qualità.

Questo compromesso ci ha spinto a riesaminare attentamente le varie scene del nostro cortometraggio. Alcune di esse, sia per ragioni economiche che tecniche, potevano rivelarsi impossibili da realizzare. Questa sfida ci ha portato a modificare alcune parti del racconto, sia durante la fase di progettazione del grafo narrativo che durante la stesura delle sceneggiature.

Per far fronte a queste sfide, abbiamo dovuto fare affidamento su ciò che avevamo già a disposizione, sia in termini di risorse umane che di attrezzatura. La mancanza di un set professionale ci ha spinto a coinvolgere amici non professionisti come attori e membri della troupe, svolgendo il ruolo di fonico o ciakista. In questo modo, abbiamo evitato costi aggiuntivi per figure professionali. Sul set, il team era principalmente composto da noi due autori del progetto, dagli attori e da uno o due amici che ci hanno offerto supporto. Anche per quanto riguarda le location, abbiamo utilizzato principalmente spazi di nostra proprietà o messi a disposizione da amici e conoscenti, evitando di dover affittare luoghi ad hoc.

Tuttavia, è stato necessario investire denaro nell'attrezzatura per la ripresa audio e video, nonché nell'acquisto degli oggetti di scena. Per quanto riguarda gli oggetti di scena, abbiamo cercato di utilizzare quelli già in nostro possesso o presi in prestito da amici e parenti. In alcuni casi, però, abbiamo

dovuto acquistare oggetti specifici per garantire la coerenza del racconto, come ad esempio le manette da poliziotto o il pigiama distintivo indossato dal protagonista.

Riguardo all'attrezzatura, fortunatamente avevamo già una base di materiali a disposizione, tra cui una fotocamera e un obiettivo. Nonostante non fosse attrezzatura professionale, questa base ci ha permesso di risparmiare sul costo del noleggio o dell'acquisto. Tuttavia, per completare il nostro set aggiungendo attrezzatura indispensabile, abbiamo dovuto valutare due opzioni: il noleggio o l'acquisto. Dato che la nostra storia multi-narrativa richiedeva molte scene con attori e ambientazioni diverse, la necessità di attrezzatura per diverse settimane di ripresa ci ha portato a considerare l'acquisto come opzione più economica. In seguito, fornirò un elenco del materiale acquistato, inclusi i costi totali corrispondenti.

#### **Oggetti di scena:**

- 2 Pigiama
- 10 Pacchi di cartone
- Etichette di spedizione
- Manette in acciaio
- Sangue finto
- Doppione chiavi
- Farina
- Vaso
- Coloranti

Costo totale: 96€

#### **Attrezzatura:**

- Monitor esterno
- Cage metallico + Impugnatura esterne
- Supporto metallico a ventosa
- Microfono mezzo fucile
- Braccio per microfono
- Ciak

Costo totale: 550€

**Budget totale: 646€**

## 4.4 Sceneggiature

La scrittura della sceneggiatura per un cortometraggio interattivo si presenta come una sfida complessa, dovuta al suo carattere multi-narrativo distintivo. Di solito, nella scrittura di una sceneggiatura, ci si abitua a redigere un unico script che descrive l'intera trama, dal suo inizio alla sua conclusione. Tuttavia, quando ci si confronta con una storia ramificata, è necessario adottare un approccio frammentato, con la creazione di vari estratti di sceneggiature in base alle diverse strade che lo spettatore può intraprendere. Poiché la storia del protagonista evolve in modo significativo in base alle scelte dell'utente, ogni scelta influente richiede la scrittura di una sceneggiatura separata. Questi frammenti di sceneggiatura sono distinti e denominati in base alle scelte effettuate dall'utente. Ciascuno inizia con la scena successiva a una scelta e si conclude con la decisione successiva, ad eccezione del primo frammento che inizia dall'avvio del cortometraggio e termina con la prima scelta. Questa struttura ramificata consente di collegare tutti i frammenti di sceneggiatura per rappresentare ogni possibile via narrativa.

Al fine di offrire una visualizzazione immediata e semplificata di questa struttura multi-narrativa, è stato utilizzato nuovamente un grafo a nodi. Questo grafo mostra tutte le scelte influenti disponibili nell'esperienza, definendo le diverse vie narrative a disposizione dell'utente. Ogni scelta effettuata si collega ai due nodi successivi, che conducono la storia in due diverse direzioni. In sintesi, questo grafo delle sceneggiature rappresenta il grafo narrativo precedentemente menzionato, ma contiene solo le scelte influenti presenti nella narrazione, escludendo gli altri dettagli del racconto. Questo grafo agevola la comprensione e la lettura delle sceneggiature, che altrimenti sarebbero risultate complesse, soprattutto per coloro che non sono familiari con la struttura del progetto.

Ciascun frammento di sceneggiatura segue la struttura di una sceneggiatura cinematografica tradizionale, ad eccezione della gestione delle scelte ininfluenti. È importante notare che le scelte ininfluenti, che conducono brevemente in direzioni diverse prima di riconvergere sulla stessa via narrativa, non vengono separate in frammenti distinti. Al contrario, sono integrate direttamente all'interno della sceneggiatura, chiaramente segnalate con una descrizione delle due opzioni e seguite da un "fine scelta" per indicare la con-

clusione della divergenza narrativa. Dopo il "fine scelta", la storia procede in modo univoco fino alla scelta influente successiva. Alla fine di ciascun frammento, viene segnalata l'opzione di scelta che apparirà a schermo durante la visione del cortometraggio.

Per la stesura di tutte le sceneggiature, abbiamo sfruttato lo strumento online gratuito 'Studio Binder', che ci ha permesso di creare numerosi frammenti all'interno dello stesso progetto, facilitando la gestione delle diverse trame narrative e permettendoci di lavorare a 4 mani utilizzando il software online.

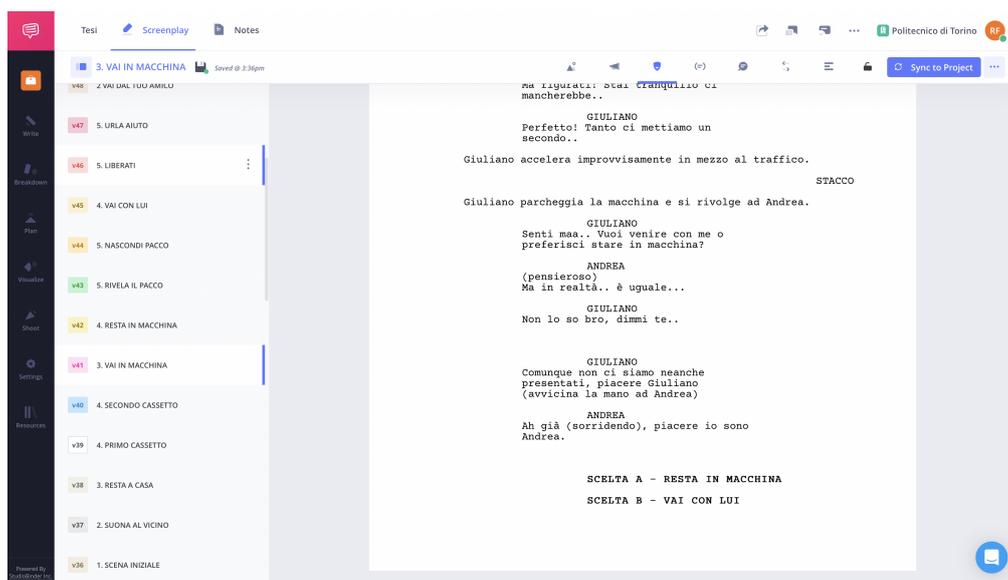


Figura 19: Schermata di lavoro di Studio Binder

Data la natura multi-narrativa e non lineare della storia, la scrittura dei frammenti uno alla volta avrebbe potuto ostacolare una visione d'insieme del progetto cinematografico. Pertanto, una volta completati i vari frammenti di sceneggiatura, sono stati uniti per creare sceneggiature complete che rappresentano le diverse vie intraprese dall'utente. Inizialmente, abbiamo lavorato con numerosi script frammentati che sono stati successivamente amalgamati per produrre dieci sceneggiature complete, ciascuna rappresentante una delle dieci possibili strade che conducono ai dieci finali del racconto. Ognuno dei dieci finali era quindi una via narrativa che comprendeva al suo interno un susseguirsi di scelte prese affinché si arrivasse a quel finale, quindi abbiamo affidato ad ogni finale un numero e il nome della sequenza di scelte effettuate.

All'interno di questo documento, abbiamo scelto di presentare solo alcuni estratti della sceneggiatura completa. Questa decisione è stata motivata dal fatto che la

sceneggiatura completa avrebbe richiesto un numero di pagine eccessivo per essere inclusa integralmente. Ciascun frammento è stato distintamente denominato in base all'opzione di scelta effettuabile dall'utente. Grazie anche all'utilizzo del grafo delle sceneggiature è possibile avere una chiara identificazione delle diverse sceneggiature che andranno a comporre le diramazioni del racconto.

1.

**1 INT. CAMERA DA LETTO - VENERDÌ MATTINA 1**

Andrea si risveglia da un incubo, si alza leggermente dal letto e si ributta giù.

**2 INT. CUCINA - MATTINA 2**

Andrea apre il frigo e prende il latte. Poi apre un armadio e prende dei biscotti. Posa il tutto sul tavolo. Si dirige verso un altro armadio e lo apre.

**SCELTA A - TAZZA SINISTRA**

**SCELTA B - TAZZA DESTRA**

**SCELTA A - TAZZA SINISTRA**

Prende la tazza stretta, si siede al tavolo e versa con precisione il latte nella tazza. Prende due biscotti dal pacco e li posa con estrema cura sul tavolo. Infilta nella tazza un biscotto che però non entra. Frustrato lo divide a metà ma una metà gli cade dentro la tazza.

**SCELTA B - TAZZA DESTRA**

Prende la tazza larga e si siede al tavolo e versa con precisione il latte nella tazza. Prende un biscotto dal pacco e lo infila nella tazza quasi totalmente. Il biscotto si rompe e affonda nel latte. Andrea frustrato cerca di raccoglierlo con le mani ma non riesce.

Figura 20

2.

**FINE SCELTA**

**3 INT. BAGNO - MATTINA 3**

Dopo essersi lavato ed asciugato la faccia, piega attentamente l'asciugamano. Si siede sul gabinetto per scrollare delle notizie sul telefono.

**SCELTA A - TWITTER**

**SCELTA B - INSTAGRAM**

**SCELTA A - TWITTER**

Entra su Twitter

**SCELTA B - INSTAGRAM**

Entra su Instagram

**FINE SCELTA**

Il campanello suona e Andrea con faccia sorpresa e infastidita si affretta a finire. Si tira su i pantaloni, si lava velocemente le mani e si dirige verso il campanello. Nel mentre il campanello suona nuovamente.

**ANDREA**

Ohh, arrivo!

**4 INT. ENTRATA DI CASA - MATTINO 4**

Risponde affrettato al citofono

**ANDREA**

(Sorpreso)

Figura 21

Chi è?

CORRIERE  
(Scazzato)  
Sono il corriere, ho un pacco per  
lei, scenda per favore che sono  
molto di fretta!

ANDREA  
Sì, arrivo subito!

Poggia la cornetta al citofono. Prende le chiavi dalla mensola e apre la porta. Mentre apre la porta si guarda i piedi e nota di essere scalzo. Sposta lo sguardo verso le sue ciabatte. Poggia le chiavi sulla mensola e prende le ciabatte da terra e le avvicina a lui. Si infila le ciabatte ed esce velocemente dalla porta facendosela chiudere alle spalle.

5 INT. SCALE DEL CONDOMINIO - MATTINO

5

Andrea scende freneticamente le scale giungendo fino al portone di ingresso. Apre la porta e il corriere gli consegna il pacco con un fare arrabbiato

ANDREA  
Grazie mille!

Andrea risale le scale soddisfatto col pacco arrivando fino al suo ingresso. Una volta davanti si accorge di non avere le chiavi e va nel panico. Si controlla freneticamente le tasche e nota di essere sprovvisto di telefono e qualsiasi cosa. Si appoggia alle scale scioccato.

SCELTA A - SUONA AL VICINO

SCELTA B - VAI DAL TUO AMICO

Figura 22: Sceneggiatura prima scena

Dopo altri 10 secondi passa una macchina che accosta accanto ad Andrea. L'autista tira giù il finestrino del passeggero, Andrea si avvicina alla macchina. L'autista si rivolge ad Andrea...

AUTISTA  
Ciao! Dove sei diretto?

ANDREA  
(imbarazzato)  
Ehm... verso la stazione... in via Roma..

AUTISTA  
(gentile e simpatico)  
Dai salta su allora!(con un gesto lo invita a salire) Sto andando anch'io in quella direzione.

Andrea sale in macchina col pacco in mano e ringrazia lo sconosciuto che gli porge la mano per presentarsi.

ANDREA  
Grazie mille!

EDOARDO  
Ma figurati, piacere Edoardo! (si stringono la mano)

ANDREA  
Piacere, Andrea...

Edoardo guarda la strada e parte in macchina..

EDOARDO  
Non vorrei essere indiscreto, ma... come mai sei in pigiama?

ANDREA  
Eh guarda, lascia stare... è una storia lunga.

EDOARDO  
Ok, va bene, non indago allora. Certo che fa proprio caldo...

ANDREA  
Eh si...

EDOARDO

Figura 23

(allungando la mano sui  
sedili posteriori per  
prendere una bottiglietta  
d'acqua)  
Tra l'altro... Vuoi?

**SCELTA A - BEVI**

**SCELTA B - RIFIUTA**

**SCELTA A - BEVI**

ANDREA  
Sì, va bene. Grazie!

Dopo aver bevuto un goccio d'acqua Andrea ringrazia nuovamente Edoardo che ritira la bottiglietta sui sedili posteriori.

**SCELTA B - RIFIUTA**

ANDREA  
No, no grazie!

EDOARDO  
Ok, va bene! Come vuoi

Edoardo ritira la bottiglietta sui sedili posteriori.

**FINE SCELTA**

Edoardo durante la conversazione volge più volte lo sguardo verso Andrea sorridendo.

EDOARDO  
Ma.. cosa fai di bello nella vita?  
Studi? Lavori?

ANDREA  
Sono all'ultimo anno di Magistrale.  
Studio Fisica. E lei?

Figura 24: Sceneggiatura di un percorso narrativo

## 4.5 Scelte Registiche e Gestione della Multi-Narrazione

Dopo aver completato la fase di scrittura e di definizione della storia che sarebbe stata portata sullo schermo, ci siamo concentrati sulla pianificazione delle scelte registiche che avrebbero determinato l'aspetto visuale della nostra opera, tenendo conto delle sfide e delle limitazioni a cui dovevamo far fronte. Questa sezione approfondirà le scelte che abbiamo fatto a livello registico all'interno del nostro cortometraggio interattivo, basandoci su due principali limitazioni: la mancanza di attrezzatura professionale, a causa del budget limitato, e la necessità di girare numerose scene in pochi giorni di ripresa.

### **Limitazioni Legate all'Attrezzatura:**

Innanzitutto, vale la pena notare che non avevamo a disposizione l'attrezzatura professionale che avrebbe potuto garantire una qualità visiva importante. La mancanza di carrelli, fotocamere professionali, sistemi di illuminazione e dispositivi di registrazione audio professionali, unita alla mancanza di una troupe professionale, ha influenzato notevolmente le nostre scelte registiche. La disponibilità di un solo obiettivo fotografico ha limitato ulteriormente la varietà di riprese che potevamo effettuare, poiché non potevamo coprire tutte le tipologie di riprese previste.

### **Limitazioni Temporalì:**

Inoltre, la necessità di girare tutte le scene del cortometraggio in pochi giorni ha comportato ulteriori limitazioni. Questo vincolo ha reso difficile l'implementazione di riprese complesse e di movimenti di camera elaborati, che avrebbero richiesto più tempo. Pertanto, abbiamo optato per uno stile di ripresa più semplice ed efficiente al fine di evitare il rischio di non completare le riprese. Inoltre, dato che avevamo a disposizione attori non professionisti, chiedere loro di recitare molte volte la stessa scena, sia per errori di interpretazione che per ragioni tecniche, non era pratico.

### **Scelte Visive e Continuità Stilistica:**

Nonostante queste limitazioni, abbiamo cercato di mantenere un aspetto professionale e credibile sullo schermo. Abbiamo deciso di adottare uno stile visuale che enfatizzasse la realtà e l'essenzialità, evitando dettagli estetici e virtuosismi tecnici. L'obiettivo era comunicare in modo chiaro le varie vicende concentrandosi sulle azioni e sulle emozioni del protagonista.

Sebbene avessimo a disposizione un solo obiettivo fotografico, abbiamo sfruttato la sua lunghezza focale variabile (24mm-70mm) per realizzare una varietà di inquadrature, passando da riprese panoramiche a inquadrature ravvicinate. Questo ci ha permesso di adattare le riprese alla situazione narrativa.

Data l'assenza di attrezzatura professionale per i movimenti di camera, abbiamo

optato per riprese principalmente statiche o l'uso di un rig di metallo con impugnature per seguire gli attori durante le azioni e i dialoghi, garantendo stabilità. In situazioni che richiedevano movimenti dinamici, abbiamo utilizzato uno stabilizzatore elettronico. L'assenza di dinamicità in alcune scene riprese è stata compensata in fase di montaggio creando sequenze dinamiche e frenetiche.



Figura 25: Scena finale di un percorso narrativo

#### **Gestione della Multi-Narrativa e delle Scelte:**

Un altro aspetto rilevante era la gestione della multi-narrativa e delle scelte offerte all'utente. La struttura non lineare richiedeva una regia omogenea per evitare discontinuità visive e stilistiche tra le diverse vie.

Nel momento delle scelte, abbiamo voluto mantenere il coinvolgimento dell'utente, evitando interruzioni nell'esperienza. Durante la visualizzazione dei bottoni di scelta, abbiamo mostrato il protagonista mentre rifletteva sulla decisione da prendere. Questo permette allo spettatore di immedesimarsi nel protagonista e di prendere decisioni consapevoli. Abbiamo girato le scene di scelta alternando riprese in primo piano del protagonista mentre rifletteva e riprese soggettive che mostravano la situazione dalla sua prospettiva. Questo potrebbe creare suspense e coinvolgere lo spettatore nel processo decisionale.

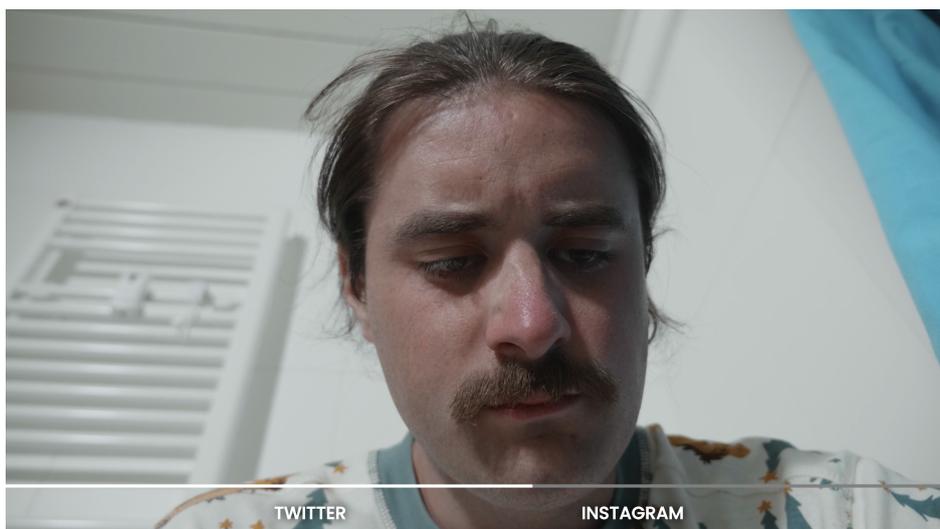


Figura 26: Esempio di soggettiva durante la scelta

## 4.6 Spoglio Sceneggiatura

Nella fase di spoglio della sceneggiatura, è essenziale identificare e catalogare le risorse umane e il materiale fisico necessario per la realizzazione di ciascuna scena del cortometraggio. La natura non lineare e multi-narrativa della nostra storia ha richiesto un approccio diverso rispetto al metodo tradizionale, specialmente per quanto riguarda la suddivisione dei materiali per ciascuna scena. Poiché non seguivamo una struttura cronologica e sequenziale, dovevamo assicurarci di avere a disposizione tutto il materiale necessario per ogni possibile via narrativa all'interno del progetto.

Per gestire questa complessità, abbiamo suddiviso il materiale necessario per ogni possibile percorso narrativo, collocando il materiale relativo a ciascuna via potenziale. Questa divisione è stata realizzata utilizzando un foglio Excel, che ci ha consentito di visualizzare in maniera chiara e organizzata tutto il materiale necessario per ciascuna delle 10 possibili vie narrative. Ogni elemento di questo materiale era collegato alle location in cui dovevano svolgersi le scene corrispondenti.

	A	B	C
1	PROPS + SCENOGRAFIA	FINALI	LOCATION
2			
3			
4	Pacco Pieno	ALL	
5	Pigiama	ALL	INT. Camera Letto Casa Andrea
6	Sveglia	ALL	INT. Camera Letto Casa Andrea
7	Coperta letto (?)	ALL	INT. Camera Letto Casa Andrea
8			
9	Spazzolino		
10	Spabello Alto		
11	Tavolo + sedie	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
12	Frigorifero + alimenti	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
13	Latte	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
14	Biscotti rotondi grandi (Digestive)	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
15	Tazza stretta	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
16	Tazza larga	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
17	Cucchiaio	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
18	Tovaglia (?)	ALL	INT. Cucina Casa Andrea
19			
20	WC + Lavandino	ALL	INT. Bagno Casa Andrea
21	Telefono Andrea	ALL	INT. Bagno Casa Andrea
22	App Instagram	ALL	INT. Bagno Casa Andrea
23	App Twitter	ALL	INT. Bagno Casa Andrea
24			
25	Cometta citofono	ALL	INT. Ingresso Casa Andrea
26	Mensole	ALL	INT. Ingresso Casa Andrea
27	Chiavi di casa	ALL	INT. Ingresso Casa Andrea
28	Ciabatte	ALL	INT. Ingresso Casa Andrea

Figura 27: Foglio Excel per lo spoglio della sceneggiatura

Poiché le scene iniziali del cortometraggio erano comuni a tutte le possibili vie, gran parte del materiale era necessario per tutte le trame. Man mano che la narrazione progrediva, dovevamo determinare quale materiale fosse specifico per ciascuna via, consolidando le strade in cui il materiale era condiviso. Questa catalogazione dettagliata ha permesso una gestione efficiente del materiale durante la produzione, grazie ad essa abbiamo potuto identificare in modo chiaro il materiale necessario per ciascuna scena, collegando ogni scena alla via narrativa corrispondente. Questo processo semplificato ha consentito un accesso rapido ed efficiente al materiale richiesto per ciascuna scena durante la fase di produzione.

### Selezione delle Location:

Come precedentemente accennato, il nostro budget limitato ha influenzato significativamente la scelta delle location per le riprese del cortometraggio. Poiché non avevamo la possibilità di affittare spazi dedicati alle riprese, ci siamo adattati utilizzando spazi di nostra proprietà o concessi in prestito da terzi. Prima di esaminare le location specifiche, è importante capire perché abbiamo scelto Aosta come luogo principale delle riprese. La decisione di girare tutto il cortometraggio ad Aosta è stata guidata principalmente dalla comodità. In questo luogo, avevamo accesso a spazi interni più facilmente reperibili, in gran parte concessi in prestito da amici e conoscenti. Inoltre, per quanto riguarda le scene all'aperto, Aosta ci ha offerto la possibilità di girare in spazi pubblici con meno affluenza, consentendoci di lavorare con maggiore flessibilità e creare un ambiente tranquillo per le riprese, sia dal punto di vista della registrazione video che audio. Un altro aspetto cruciale nella scelta della location è stato la disponibilità delle persone coinvolte nella realizzazione del cortometraggio, in particolare gli attori. La maggior parte degli attori abitava nei dintorni di Aosta, il che ci ha permesso di lavorare senza dover richiedere loro spostamenti onerosi o viaggi frequenti. Questo era particolarmente importante per l'attore principale, coinvolto in numerose scene e impegnato per

due settimane consecutive. Per il cortometraggio, avevamo bisogno di diverse location, sia al chiuso che all'aperto. Ecco un elenco di queste location con spiegazioni sulle scelte effettuate per ciascuna di esse.

### **Location al Chiuso:**

- **Appartamento del Protagonista:**

La storia richiedeva un appartamento piccolo in cui il protagonista potesse vivere da solo. Abbiamo ottenuto l'uso di un monolocale nel centro di Aosta grazie alla gentilezza di un nostro amico.

- **Interno Scala del Condominio del Protagonista:**

Per far incontrare il protagonista con il suo vicino di casa all'ingresso del condominio, abbiamo dovuto utilizzare uno spazio che si trovasse adiacente all'appartamento del vicino. Tuttavia, non avevamo accesso a due appartamenti adiacenti. Abbiamo quindi girato le scene all'interno dell'appartamento del protagonista e successivamente siamo andati in un'altra location per simulare l'ingresso dell'appartamento del vicino. In questo caso, abbiamo utilizzato l'interno della scala del condominio dell'appartamento del vicino.

- **Appartamento del Vicino:**

Per le scene tra il vicino e il protagonista, abbiamo scelto un appartamento che offrisse spazio per un dialogo prolungato, in particolare una cucina. Questa location è stata gentilmente messa a disposizione da un amico che è colui che ha interpretato il ruolo del vicino nel cortometraggio.

- **Garage dello Spacciatore:**

Per rappresentare in modo credibile il personaggio dello spacciatore, abbiamo scelto un grande garage con graffiti e oggetti disordinati, gentilmente offerto dall'attore che ha interpretato il protagonista.



Figura 28: Il garage dello spacciatore

- **Macchina del Vicino:**

Poiché molte scene richiedevano di girare all'interno della macchina del vicino, abbiamo usato la macchina personale di uno dei membri del team (Riccardo) per massima flessibilità. Questa scelta è stata influenzata dalla necessità di evitare fretta e risparmiare tempo per restituire la macchina al proprietario.

- **Macchina dell'Autista:**

Analogamente alla macchina del vicino, abbiamo utilizzato la macchina personale dell'attore che interpretava il ruolo dell'autista, per la flessibilità e l'esperienza di guida naturale offerta dall'attore.

### **Location all'Aperto:**

- **Ingresso del Condominio del Vicino:**

Per mantenere una continuità narrativa, abbiamo usato l'ingresso del condominio in cui eravamo stati per girare l'interno scala del condominio del vicino.

- **Ingresso del Condominio dell'Amico:**

Questa location è stata scelta per le scene in cui il campanello di un condominio doveva essere suonato. È stata gentilmente concessa da un amico, il cui appartamento è stato utilizzato per le scene iniziali del protagonista. In queste scene, l'appartamento era stato mostrato solo dall'interno e non dall'esterno del condominio.

- **Fermata dell'Autobus:**

Abbiamo cercato una fermata dell'autobus conveniente in cui il protagonista potesse camminare e recitare senza interruzioni significative. Questa fermata era collocata vicino a una strada trafficata ma non troppo affollata e ha fornito una posizione strategica per le riprese.



Figura 29: Fermata dell'Autobus

- **Benzinaio:**

Per alcune scene del cortometraggio, avevamo bisogno di un'ambientazione in un benzinaio. Trovare un benzinaio che ci consentisse di girare per diverse ore durante il giorno non era una sfida semplice. Abbiamo quindi optato per un benzinaio chiuso, il che ci ha permesso di girare senza restrizioni e problemi di permessi, evitando anche fastidiosi movimenti continui di auto e persone.

- **Strade:**

Per numerose scene, era essenziale avere strade in cui gli attori potessero recitare, sia con auto in movimento che in strade più piccole con prati adiacenti. Siamo riusciti a trovare strade poco affollate che ci hanno consentito di girare senza interruzioni significative e senza inconvenienti. Queste strade erano prevalentemente situate appena fuori da Aosta.

### **Selezione Oggetti da Scena:**

Come accennato precedentemente nel contesto del budget, la selezione degli oggetti da scena è stata condotta cercando di reperire il maggior numero possibile

di oggetti tra le risorse di cui disponevamo internamente. In generale, il cortometraggio non richiedeva l'uso di oggetti da scena particolarmente specifici, molti dei quali potevano essere reperiti senza difficoltà, spesso già presenti nelle varie location utilizzate. Tuttavia, vi erano alcune eccezioni, oggetti simbolici e particolari che richiedevano un approccio più meticoloso e talvolta l'acquisto apposito. In particolare:

- **Il pigiama:**

Il pigiama è il completo indossato in modo costante dal protagonista in tutte le scene del cortometraggio. Abbiamo cercato un pigiama che contribuisse a far emergere il disagio e l'imbarazzo del protagonista nel contesto narrativo. Abbiamo scelto un pigiama scherzoso e infantile con motivi colorati e giocosi. In questo caso, abbiamo optato per l'acquisto di due pigiami con disegni basati sulle avventure di Winnie the Pooh. La scelta di due pigiami ci ha permesso di continuare le riprese anche se uno di essi si sporca, avendo l'opportunità di lavare uno e utilizzarne uno pulito per le scene successive.

- **Il pacco:**

Il pacco è un elemento narrativo di fondamentale importanza nel racconto, poiché è trasportato costantemente dal protagonista in tutte le possibili trame. Pertanto, abbiamo prestato particolare attenzione a questo oggetto. Abbiamo acquistato 10 pacchi di cartone identici che potessero simulare qualsiasi pacco consegnato da un corriere. La scelta di pacchi di dimensioni ridotte è stata dettata dalla necessità di garantire una comoda portabilità da parte del protagonista senza diventare ingombranti. Quando necessario, abbiamo preparato questi pacchi aggiungendo nastro adesivo per la chiusura e simulando l'etichetta tipica dei pacchi da spedizione.

- **Le pistole:**

Per quanto riguarda le pistole, abbiamo dovuto disporre di due armi da fuoco per alcune scene cruciali all'interno delle diverse trame narrative. È stato essenziale che queste armi sembrassero credibili sullo schermo. Siamo riusciti a procurarci queste pistole senza doverle acquistare, ottenendole in prestito da amici che possedevano repliche realistiche di armi da fuoco, sebbene utilizzate comunemente per il softair.



Figura 30: Scena con la pistola

## 4.7 Cast

Fin dall'inizio, abbiamo capito che a causa del nostro budget limitato, non potevamo permetterci di includere professionisti nel cast tecnico o nella troupe. Pertanto, abbiamo gestito l'intero processo di realizzazione del progetto, dalla pre-produzione alla post-produzione, noi due fautori del progetto di Tesi. Per quanto riguarda il cast tecnico e la troupe, possiamo affermare che eravamo l'unica presenza, con alcune eccezioni in cui abbiamo avuto la fortuna di avere altre persone che ci hanno dato una mano sul set. Questi collaboratori occasionali hanno svolto ruoli come fonico, ciakista, truccatrice o tuttofare. Tuttavia, il cuore del cast è stato il cast artistico, soprattutto gli attori che avrebbero svolto ruoli chiave nel progetto.

Per realizzare la complessa trama multi-narrativa del nostro progetto, abbiamo avuto bisogno di numerosi attori oltre al protagonista. Dovevamo disporre di attori che interpretassero personaggi secondari in diverse vie narrative. Poiché le trame narrative erano diverse tra loro, era essenziale avere attori di diverso tipo che interagissero con il protagonista.

Il cast artistico era composto principalmente da 6 attori che hanno interpretato personaggi fondamentali per la storia, partecipando a numerose scene di vario tipo. Inoltre, c'erano altre 5 persone che hanno svolto ruoli secondari, interpretando comparse o personaggi minori. Come abbiamo già detto, nessuno di questi attori era un professionista o aveva esperienza sul set; erano tutti principianti che si sono prestati per aiutarci a realizzare al meglio il progetto. Ogni attore ha ricevuto

il copione in anticipo e ci siamo confrontati con loro sul comportamento dei loro personaggi.

Di seguito forniamo un elenco delle persone coinvolte nella realizzazione del progetto, indicando il loro ruolo e il personaggio che hanno interpretato.

#### **Cast Artistico :**

- **Protagonista - Andrea:** Interpretato da Andrea Sarasino
- **Vicino di casa - Giuliano:** Interpretato da Giuliano Minissale
- **Autista - Edoardo:** Interpretato da Edoardo Bandirola
- **Spacciatore - King:** Interpretato da Mattia Marrari
- **Lavavetri:** Interpretato da Manuel De Luca
- **Soccorritore:** Interpretato da Sergio

#### **Personaggi Minori e Comparse :**

- **Passante:** Interpretato da Daniel Clusaz
- **Corriere:** Interpretato da Riccardo Fiou
- **Proprietaria:** (Inserire il nome se necessario)
- **Comparsa:** Interpretato da Alessio Revello
- **Comparsa:** Interpretato da Flavio De Gaetano

#### **Cast Tecnico:**

- **Ripresa Video:** Riccardo Fiou

- **Ripresa Audio:** Alessio Revello, Giuliano Minissale
- **Ciakista:** Daniel Clusaz, Didier Vuillermin

## 4.8 Piano di Lavorazione

Dopo aver completato le fasi iniziali di pre-produzione, che includono la concezione della storia, la scrittura della sceneggiatura e la pianificazione del cast e delle location, il prossimo passo nel processo di realizzazione del nostro cortometraggio interattivo è stato la creazione di un piano di lavorazione efficace, che si è rivelata una sfida complessa, influenzata da una serie di fattori che hanno richiesto una pianificazione dettagliata.

**Gestione del Tempo e Disponibilità degli Attori:** Uno dei principali ostacoli nel nostro percorso è stato il numero considerevole di scene da girare, che, data la natura multi-narrativa del nostro racconto, poteva essere paragonato a quello di un lungometraggio. Questo significava che avremmo necessitato di numerosi giorni di ripresa per coprire l'intera storia. Tuttavia, la disponibilità degli attori, in particolare del nostro protagonista, non era garantita per lunghi periodi consecutivi. Questo ha richiesto una strategia di pianificazione che concentrasse il girato in un lasso di tempo più breve possibile.

Inoltre, il nostro attore principale aveva impegni all'estero che avrebbero impedito riprese postume. Doveva lasciare l'Italia approssimativamente 40 giorni dopo l'inizio della fase di pre-produzione, il che ci ha costretti a un cronoprogramma ancor più stringente.

### **Sincronizzazione Temporale:**

Un altro aspetto critico della pianificazione era il fatto che la storia si svolgesse interamente nella stessa giornata, limitandoci a girare solo durante le ore diurne. Le riprese notturne avrebbero potuto essere girate solo al chiuso, al fine di evitare discontinuità visive. Di conseguenza, abbiamo dovuto pianificare tutte le riprese in 13 giorni consecutivi, lavorando dalle prime ore del mattino fino al tramonto, per assicurarci di catturare l'intera narrativa.

### **Gestione della Continuità:**

La divisione del lavoro giorno per giorno è stata una sfida a causa delle numerose variabili da considerare. La caratterizzazione del protagonista, il suo abbigliamento, e gli oggetti in suo possesso dovevano essere gestiti con cura in modo da riflettere la progressione della storia e delle diverse vie narrative. Pertanto, abbiamo dovuto pianificare attentamente i giorni di ripresa in modo da separare le diverse situazioni narrative, luoghi, e personaggi, tenendo anche conto del punto

di convergenza della storia.

Organizzare le riprese in modo da seguire una narrazione cronologica all'interno dello stesso giorno di ripresa ha contribuito a minimizzare gli errori di continuità e ha agevolato gli attori non professionisti nell'interpretazione dei loro personaggi, permettendo loro di svilupparli in modo naturale.

### **Disponibilità degli Attori e delle Location:**

L'accessibilità degli attori è stata un altro aspetto critico da considerare, poiché non potevano essere presenti sul set ogni giorno a causa di impegni lavorativi. Abbiamo quindi cercato di conciliare gli impegni di tutti i membri del cast, cercando di ridurre al minimo il tempo trascorso sul set da una persona.

Inoltre, la disponibilità delle location ha rappresentato una variabile importante. Alcune di esse erano fornite dagli stessi attori, mentre altre erano disponibili solo per alcuni giorni alla settimana, il che ha richiesto una pianificazione attenta.

### **Pianificazione Dettagliata:**

Di seguito, forniremo una descrizione più dettagliata del piano di lavorazione, evidenziando le scene girate in ciascun giorno e associandole alle diverse vie narrative, utilizzando la stessa nomenclatura presente nel nostro grafo narrativo e nella sceneggiatura. Questa pianificazione dettagliata ci ha permesso di gestire efficacemente il complesso flusso di lavoro richiesto per realizzare il nostro cortometraggio interattivo multinarrativo.

**Giorno 1:** Scena Iniziale - INT. Appartamento del protagonista

**Giorno 2:** Chiama la Mamma - EXT. Fermata dell'autobus, EXT. Distributore di benzina, INT. Macchina di Edoardo

**Giorno 3:** Rimani in macchina + Scappa - EXT. Strada, INT. Macchina di Edoardo

**Giorno 4:** Scene Iniziali - INT. Scala interna del condominio di Giuliano

**Giorno 5:** Visita l'amico - EXT. Condominio di Giuliano, EXT. Strada, EXT. Campanello dell'amico

**Giorno 6:** Va in macchina + Aspetta in macchina - INT. Macchina di Giuliano, EXT. Strada

**Giorno 7:** Confessione + Nascondi il pacco - INT. Macchina di Giuliano

**Giorno 8:** Chiama il Papà + Accetta l'aiuto - EXT. Marciapiede, EXT. Strada con prato

**Giorno 9:** Suona al vicino + Resta a casa - INT. Appartamento di Giuliano

**Giorno 10:** Primo Cassetto + Secondo Cassetto - INT. Appartamento di Giuliano

**Giorno 11:** Va con lui - INT. Garage dello spacciatore, EXT. Strada del garage

**Giorno 12:** Dettagli dei viaggi in macchina + Confessione e Nascondi il pazzo (conclusione) - INT. Macchina di Giuliano, INT. Scala interna del condominio, EXT. Strada, EXT. Ingresso del condominio

**Giorno 13:** Rifiuta l'aiuto + Camminate - EXT. Marciapiede, EXT. Strada

## 4.9 Scelta dell'Attrezzatura

Nel corso della realizzazione del nostro progetto cinematografico, abbiamo dovuto affrontare alcune limitazioni di budget che ci hanno impedito di accedere a una vasta gamma di attrezzature professionale. Inoltre, considerato il lungo periodo di riprese richiesto, l'opzione di noleggiare l'attrezzatura risultava proibitivamente costosa. Tuttavia, era fondamentale per noi garantire un'esperienza cinematografica immersiva e tecnicamente adeguata. Per questo motivo, abbiamo adottato una strategia di utilizzo di attrezzature di cui già disponevamo e dell'acquisto di alcune componenti essenziali, ritenute indispensabili per la realizzazione del progetto. La selezione dell'attrezzatura finale è stata attentamente ponderata per soddisfare i requisiti necessari per la realizzazione di tutte le riprese, anche se alcune carenze erano inevitabili, come l'uso di un solo obiettivo fotografico. Segue di seguito un elenco dettagliato dell'attrezzatura utilizzata:

- Panasonic GH5-DC Lumix.
- Obiettivo Panasonic Lumix GX Vario 12-35mm f/2.8
- Monitor esterno Feelworld T7
- Stabilizzatore DJI Ronin-SC
- Cage Camera SmallRig + Doppia impugnatura esterna
- Treppiede Manfrotto
- Supporto a ventosa SmallRig
- 2 Pannelli Led Neewer
- Faretto Led Moman
- 2 Stativi per Led Neewer Treppiede Mini per faretto
- Microfono Mezzo Fucile BOYA BM6060L

- Recorder Zoom Q8
- Cuffie Shure 840HD
- Braccio per microfono Neewer
- Microfono da camera RODE
- 3 Batterie Fotocamera
- 4 Batterie per Pannelli Led e per il monitor.
- 2 Schede SD 128GB
- 2 Hard Disk Seagate 5TB

## 5 Produzione

In questa sezione, esploreremo la fase di produzione del nostro cortometraggio. Dopo aver discusso le riflessioni che hanno guidato la strutturazione della storia e le scelte registiche, ci concentreremo sulle sfide affrontate durante la produzione. Questo capitolo affronterà in dettaglio l'ordine del giorno, la gestione del tempo e le particolarità della produzione dovute alla natura interattiva del progetto.

### 5.1 Insidie e Difficoltà

Abbiamo pianificato un periodo di produzione di 13 giorni, motivato principalmente da questioni logistiche e dalla disponibilità degli attori. La produzione è iniziata il 1<sup>o</sup> agosto ed è terminata il 14 agosto. Durante queste due settimane, abbiamo lavorato intensamente ogni giorno, con l'eccezione di un giorno di pausa dedicato a raccogliere materiale scenico necessario per le riprese rimanenti. La natura della narrazione richiedeva che tutte le scene fossero girate durante il giorno, il che ha comportato lunghe giornate di ripresa. In alcune scene ambientate in un garage, abbiamo potuto girare anche di sera, poiché l'ambientazione non rivelava se fosse giorno o sera.

#### **Organizzazione dell'Ordine del Giorno:**

Ogni giorno di ripresa aveva un ordine del giorno specifico, che era essenziale per portare a termine il lavoro in modo efficiente. Tuttavia, a causa di sfide inaspettate e limitazioni di tempo, talvolta abbiamo dovuto spostare alcune riprese da un giorno all'altro. Il ritmo di lavoro sul set era spesso frenetico, con poche pause per garantire il completamento dell'ordine del giorno. Questa frenesia spesso ci ha costretti ad accelerare la realizzazione di alcuni ciak, riducendo la precisione che caratterizza le produzioni cinematografiche tradizionali.

#### **Problemi di Continuità:**

Il ritmo serrato delle riprese rendeva la gestione della continuità filmica una sfida. Inoltre, la mancanza di figure specifiche per monitorare la continuità delle scene ha reso questa sfida ancora più impegnativa. Nonostante ciò, abbiamo fatto del nostro meglio per prestare attenzione ai dettagli al fine di evitare grossi errori di continuità.

In particolare, la natura multi-narrativa della storia ha aggiunto complessità al mantenimento della continuità, poiché dovevamo tener conto non solo di dove eravamo nella narrazione generale ma anche delle diverse vie narrative. Per ogni scena, dovevamo riflettere attentamente sul percorso narrativo attuale e sulle scelte precedenti, cercando di mantenere la continuità nella trama. Ciò richiedeva la registrazione immediata delle azioni successive alle scelte, garantendo una transi-

zione fluida tra le diverse opzioni narrative. La gestione del materiale scenico è stata un aspetto fondamentale, in quanto oggetti, ambienti e personaggi cambiavano a seconda della via narrativa.

### **Inesperienza della Troupe:**

L'inesperienza della troupe, composta principalmente da noi due e dagli attori, ha portato a rallentamenti sul set. Le difficoltà includevano il tempo richiesto per preparare tecnicamente le scene e l'adattamento delle performance degli attori. Inoltre, c'era la necessità continua di discussioni e chiarimenti tra noi e gli attori riguardo alle interpretazioni e alle battute, spesso improvvisate o parzialmente studiate dagli attori stessi. La comunicazione costante era essenziale per raggiungere una comprensione condivisa.

### **Fattori Meteorologici:**

I fattori meteorologici hanno rappresentato un'ulteriore sfida. Poiché la continuità della narrazione richiedeva condizioni meteo coerenti, abbiamo dovuto coordinare le riprese in giornate di sole. Abbiamo avuto la fortuna che il tempo fosse generalmente dalla nostra parte, con pochi giorni di maltempo durante le due settimane di riprese. Nei giorni di cattivo tempo, siamo stati in grado di girare alcune scene al chiuso per evitare il problema della continuità meteorologica. Tuttavia, la costante esposizione al sole e alle alte temperature è stata un'altra sfida, causando fatica agli attori e limitando la possibilità di riprese prolungate in ambienti chiusi, come l'auto.

### **Particolarità della Multi-Narrativa:**

Nel contesto del cortometraggio interattivo, le peculiarità dell'interattività hanno richiesto una riflessione unica nell'ambito della produzione, distinguendosi in modo significativo dalle produzioni cinematografiche tradizionali. La struttura multi-narrativa dell'opera ha influenzato il modo in cui abbiamo orchestrato alcune scene per rendere l'esperienza credibile e coinvolgente. Mentre abbiamo già discusso le scelte registiche in relazione a questa caratteristica unica del progetto, qui esamineremo specificamente due aspetti cruciali relativi alle riprese durante i momenti di scelta:

- **Gestione delle Riprese durante le Scelte:**

Abbiamo mirato a massimizzare il coinvolgimento degli spettatori nei momenti di scelta, consentendo loro di immedesimarsi nel protagonista e compiere scelte consapevoli che riflettessero le sensazioni e le circostanze del personaggio. Per raggiungere questa sensazione di immersione, abbiamo

adottato un approccio incentrato sul protagonista, utilizzando primi piani per catturare il suo stato d'animo indeciso mentre rifletteva sulla decisione. In alternativa, abbiamo utilizzato inquadrature soggettive per mostrare la situazione dalla prospettiva del protagonista, offrendo agli spettatori un'immersione totale. Questo approccio mirava a garantire che le scelte fossero chiare e prive di ambiguità, fornendo inquadrature strette e dettagliate dell'opzione decisionale, consentendo al pubblico di riflettere e prendere una decisione consapevole nei brevi 10 secondi disponibili.

- **Gestione della Recitazione durante le Scelte:**

Non solo la parte tecnica delle riprese video, ma anche la performance degli attori durante i momenti di scelta è stata di primaria importanza. Abbiamo chiesto all'attore protagonista di dedicare del tempo a riflettere autenticamente sulla decisione davanti a lui, senza prendere immediatamente una delle opzioni disponibili. Questo approccio ha garantito che, in ogni momento di scelta, l'attore si fermasse per riflettere sulla decisione, catturando questi momenti in diverse inquadrature per l'opzione di montaggio successiva. Questa strategia ha consentito una varietà di riprese durante i 10 secondi di scelta, dai primi piani alle inquadrature più ampie, offrendo una visione panoramica dell'ambiente circostante, inclusi oggetti e personaggi rilevanti. Questi accorgimenti hanno reso l'esperienza di visione più coinvolgente e autentica, permettendo al pubblico di prendere decisioni come se fossero nel ruolo del protagonista.

## 5.2 Fotografia

Nell'ambito della produzione del nostro cortometraggio interattivo, la fotografia riveste un ruolo cruciale nel trasmettere la visione registica e le decisioni creative adottate per la realizzazione del progetto audiovisivo. Questi aspetti sono stati ampiamente affrontati durante la fase di pre-produzione. In questa sezione, analizzeremo dettagliatamente le tecniche di ripresa impiegate, suddividendole in base alle diverse tipologie di scena e all'attrezzatura specifica utilizzata. Tuttavia, prima di addentrarci nei dettagli di queste tecniche, è essenziale definire le specifiche di registrazione video applicate alla nostra attrezzatura:

- Formato: MOV
- Aspect Ratio: 16:9
- Risoluzione: 4K

- Frame Rate: 50fps
- Profondità di colore: 8 bit
- Profilo colore: V-Log

Le tipologie di riprese sono state selezionate attentamente per catturare il nostro racconto in modo efficace. Esaminiamole con maggior dettaglio:

### **Riprese su Cavalletto:**

Questa tecnica è stata adottata per catturare inquadrature statiche, consentendo al protagonista di agire e interagire con l'ambiente senza dover uscire dal campo visivo. Questo approccio ci ha fornito la possibilità di girare scene con celerità grazie alla sua rapida configurazione e messa in scena. Inoltre, ha introdotto un punto di vista intrigante e insolito, arricchendo così il racconto. Questa tipologia di riprese è stata particolarmente adatta per inquadrature ampie, consentendo ai personaggi di muoversi liberamente all'interno dello spazio senza richiedere movimenti della telecamera. È stata una scelta strategica impiegata sia in ambienti aperti che in spazi chiusi, dove il posizionamento mirato del cavalletto ha permesso di catturare inquadrature generali che hanno efficacemente raccontato l'ambiente narrativo e le interazioni tra i personaggi.



Figura 31: Ripresa campo largo su treppiede

### **Riprese a Mano:**

Nel contesto di scene che richiedevano movimenti dinamici della telecamera per

seguire il susseguirsi delle azioni e la dinamicità della narrazione, abbiamo fatto uso di riprese a mano. Queste riprese sono state realizzate tramite l'impiego di un cage metallico, dotato di due impugnature esterne, che ha migliorato notevolmente la maneggevolezza della telecamera e ha ridotto le microvibrazioni generate dalla stessa. Tale configurazione ci ha consentito di realizzare agevolmente numerose scene, grazie alla facilità d'uso e alla rapida preparazione dell'attrezzatura. Questa tecnica è stata utilizzata ampiamente per le inquadrature in primo piano dei personaggi, nonché per la gestione dei campi e controcampi durante i dialoghi. Inoltre, si è dimostrata efficace per catturare dettagli ravvicinati e per introdurre leggeri movimenti panoramici, gradualmente svelando gli ambienti, una caratteristica non ottenibile con riprese statiche. È stata inoltre utilizzata per realizzare scene in soggettiva del protagonista, creando l'illusione del suo punto di vista mediante il posizionamento della telecamera all'altezza dei suoi occhi.



Figura 32: Controcampo eseguito con ripresa a mano

### **Riprese in Movimento:**

Nel caso in cui il movimento dei personaggi richiedesse significativi spostamenti della telecamera nello spazio, le riprese a mano non erano sufficienti per garantire la necessaria stabilità e fluidità. Per affrontare queste situazioni, abbiamo fatto affidamento a uno stabilizzatore elettronico. Questa soluzione ci ha consentito di seguire agevolmente i personaggi in movimento, preservando la stabilità della ripresa durante gli spostamenti e garantendo così inquadrature fluide. Questa tecnica è stata impiegata, ad esempio, per scene in cui i personaggi camminavano e

la narrazione richiedeva che la telecamera li seguisse frontalmente, da dietro o di profilo. Grazie a questo stabilizzatore, siamo riusciti a catturare scene che donavano credibilità e fluidità al racconto.



Figura 33: Ripresa effettuata con stabilizzatore

#### **Riprese in Macchina:**

Il nostro racconto includeva numerose scene ambientate all'interno di un'automobile, un contesto caratterizzato da spazi ristretti e vibrazioni dovute al movimento del veicolo. Per affrontare queste sfide, abbiamo adottato un approccio specifico. Un rig metallico con ventose è stato utilizzato per fissare la telecamera ai vetri o alla carrozzeria dell'auto. Questa configurazione ha permesso di massimizzare l'utilizzo dello spazio limitato e di garantire stabilità alla ripresa. Nonostante alcune difficoltà riscontrate durante queste riprese, il rig metallico a nostra disposizione ha consentito di ottenere scene credibili ed efficaci, riuscendo a superare le sfide legate al movimento e alle vibrazioni del veicolo.



Figura 34: Ripresa effettuata con rig a ventosa in macchina

### 5.3 Illuminazione

Nel contesto dell'illuminazione scenica, abbiamo impiegato una soluzione di illuminazione artificiale per numerose scene, il cui successo è stato condizionato dalla disponibilità di attrezzature limitate. Con solamente due pannelli LED e un faretto LED a nostra disposizione, non eravamo in grado di illuminare in modo adeguato tutte le scene desiderate. In alcuni casi, sarebbe stato utile avere tipologie di luci differenti, come fonti di luce morbide per mezzo di diffusori o luci puntiformi per enfatizzare specifiche parti della scena. Nonostante queste restrizioni, abbiamo cercato di sfruttare al massimo le risorse disponibili, cercando di ottenere l'esposizione corretta e, quando possibile, di aggiungere drammaticità al racconto attraverso l'illuminazione creativa. Dato che gran parte delle scene esterne sono state girate durante il giorno, non abbiamo riscontrato problemi di luce insufficiente negli spazi esterni, e quindi, non abbiamo utilizzato i pannelli LED. Ciò è stato anche influenzato dalla mancanza di prese elettriche e dalla praticità di non dover fare alcun montaggio.

Per quanto riguarda le scene ambientate al chiuso, l'illuminazione LED ha dimostrato di essere uno strumento utile per ottenere il look desiderato. Abbiamo, inoltre, sfruttato le luci già presenti nelle location o utilizzato fonti di luce non professionali per integrare la luce disponibile. Per creare scene particolarmente drammatiche, soprattutto verso la conclusione del racconto, abbiamo adottato giochi di luce che enfatizzassero la tensione e aggiungessero espressività ai volti dei personaggi. Abbiamo creato giochi di ombre con le luci a nostra disposizione, illuminando i volti dei personaggi solo parzialmente per conferire loro un aspetto più

misterioso e drammatico. Purtroppo, non abbiamo avuto la possibilità di condurre uno studio dettagliato sulle tecniche di illuminazione da impiegare, ma abbiamo sempre cercato di ottenere l'esposizione corretta per ogni scena, utilizzando sia tecniche di illuminazione tradizionali che esperimenti in loco.

## 5.4 Presa Diretta Sonoro

La ripresa audio è stata una parte determinante del nostro progetto, poiché contribuisce in modo significativo alla credibilità e all'immersione dell'opera cinematografica. Tuttavia, a causa di restrizioni legate al budget, alla disponibilità di attrezzature e alla mancanza di professionisti del suono, non siamo stati in grado di realizzare una ripresa audio live all'altezza di produzioni cinematografiche più ampie. Nonostante queste sfide, abbiamo catturato l'audio attraverso l'uso di un microfono tipo fucile di fascia media e di un registratore audio e cuffie.

Sono sorti vari problemi legati alle riprese audio con il microfono, inclusi problemi di risposta ai suoni e fattori ambientali. Spesso, gli ambienti interni utilizzati si sono rivelati acusticamente sfavorevoli, con molta risonanza e riverbero dovuti alla conformazione fisica dei luoghi. Nelle riprese all'aperto, invece, abbiamo affrontato sfide legate alle condizioni meteorologiche, soprattutto a causa del vento costante che ha influenzato notevolmente la registrazione del suono, compromettendo in particolare le scene e i dialoghi in cui il sonoro era fondamentale. Abbiamo cercato di risolvere questi problemi con tutte le risorse a nostra disposizione, ma in molti casi, non abbiamo potuto eliminare completamente i rumori di fondo e la presenza del vento, che rimangono udibili nel prodotto finale. Anche quando cercavamo luoghi riparati dal vento, il microfono risultava spesso troppo lontano dalla scena, riducendo il realismo sonoro. Durante la post-produzione audio, molti di questi problemi sono stati in parte mitigati utilizzando equalizzatori e strumenti digitali come denoise e dereverb.

## 5.5 Archiviazione

L'archiviazione delle riprese è un aspetto che richiede particolare attenzione, poiché un'organizzazione accurata è essenziale per evitare rallentamenti tra le diverse giornate di ripresa, date le elevate quantità di dati da gestire. Poiché dovevamo girare numerose scene e le dimensioni dei file giornalieri ammontavano a una media di 120 GB al giorno, l'archiviazione richiedeva un'organizzazione attenta e l'utilizzo di dispositivi di archiviazione adeguati. Inizialmente, avevamo due schede SD da 128 GB che ci consentivano di girare l'intera giornata senza dover fare backup e senza dover svuotarle. Al termine di ogni giornata di riprese, trasferivamo l'intero girato su due hard disk da 5 TB, garantendo così una doppia copia di sicurezza per evitare la perdita dei dati in caso di problemi a uno dei dispositivi. Alla fine di

ogni giornata, era fondamentale trasferire con attenzione tutto il girato sugli hard disk e liberare le schede SD per essere pronti a girare senza interruzioni il giorno successivo.

## 6 Post Produzione

Il lavoro condotto durante la fase di post-produzione è stato determinante per evidenziare, a livello visivo, le scelte registiche precedentemente menzionate nel capitolo della Produzione. In questa fase, la procedura seguita è in parte sovrapponibile a quella tipicamente adottata nella produzione di film tradizionali, eccezion fatta per le attività di Visual Effects (VFX) e Doppiaggio, che non sono state affrontate nel nostro cortometraggio. Dopo la selezione delle sole riprese utilizzabili, è seguita una fase di catalogazione di materiale audio e video, al fine di procedere con il montaggio audio e video. Le fasi di Color Correction e Color Grading sono ancora in corso di sviluppo.

A proposito di tale aspetto, è importante notare che il lavoro presentato in questa tesi è ancora in una fase prototipale. Alcune riprese richiedono ancora modifiche a livello di montaggio, mentre altre richiedono miglioramenti nel comparto audio. È nostra intenzione continuare a lavorare sul progetto nei mesi a venire per raffinare ulteriormente il lavoro e renderlo professionale per una possibile pubblicazione online o in altri contesti di fruizione.

### 6.1 Scelta Riprese

Al termine delle riprese, la quantità complessiva di dati ammontava a poco meno di 1,5 Terabyte (circa 2000 video). Come già affermato in precedenza, le riprese sono state effettuate in risoluzione 4k a una frequenza di 50 fotogrammi al secondo. Al termine di ciascuna giornata lavorativa, il materiale girato e l'audio del microfono sono stati caricati su due unità di archiviazione Hard Disk separate, ognuna contenente rispettivamente il girato e l'audio, suddivisi in cartelle separate. Questo approccio ha consentito un'elaborazione autonoma e parallela di entrambi i tipi di contenuto.



Figura 35: Spazio Utilizzato nell'Hard Disk

Naturalmente, è stato necessario effettuare una fase preliminare di selezione al fine di escludere le riprese ritenute "inutili" o riconducibili a momenti di backstage. I primi giorni sono stati dedicati a un'ispezione sommaria di tutte le riprese realizzate. Ciascuno di noi ha stilato un elenco indipendente di riprese da scartare e di quelle potenzialmente utilizzabili, anche se limitate a pochi fotogrammi. Ogni giorno, è stato effettuato un confronto telefonico al fine di garantire che le stesse clip fossero uguali per entrambi. Nel caso in cui alcune riprese fossero state inizialmente scartate invece di essere ritenute utilizzabili, queste sono state sottoposte a una seconda analisi al fine di determinarne l'effettiva idoneità all'inclusione. Complessivamente, sono state mantenuti circa 1600 video e scartate oltre 400 riprese.

## 6.2 Catalogazione Video e Audio

Per questo progetto, è stata necessaria una catalogazione accurata delle cartelle contenenti il materiale audio e video, al fine di semplificare il processo di montaggio. Abbiamo adottato una struttura gerarchica di cartelle, seguendo una struttura simile a quella del grafo narrativo presentato nel capitolo 3.4. In generale, ciascuna cartella contiene tutte le clip associate a una specifica sequenza, seguendo un percorso dalla scena iniziale fino a quella successiva. Ad esempio, la cartella della prima scena comprende tutte le riprese relative al risveglio del protagonista, alle scene in cucina, al bagno, al corriere, fino a giungere alla prima scelta rilevante: "SUONA AL VICINO – VAI DAL TUO AMICO".



Figura 36: Struttura gerarchica delle cartelle

Questo approccio ci ha permesso di importare nel software di montaggio solo le sottocartelle pertinenti per una sequenza specifica. In alcuni casi, abbiamo duplicato le riprese al fine di includerle in due sottocartelle distinte, quando queste potevano essere utilizzate in relazione alle due differenti opzioni narrative. Ciascuna cartella è stata denominata con un numero sequenziale, al fine di garantire una visualizzazione cronologica delle cartelle stesse; per quanto riguarda le scelte narrative influenti, queste sono precedute dallo stesso numero, poiché si collocano cronologicamente allo stesso livello temporale. Per quanto concerne le cartelle relative alle scelte narrative non influenti, queste racchiudono al loro interno tre ulteriori sottocartelle:

- Cartella con le clip appartenenti alla scelta A
- Cartella con le clip appartenenti alla scelta B
- Cartella “Scelta effettiva” che racchiude i momenti in cui il protagonista/utente prende la sua decisione

■ Scelta effettiva	26/08/2023 17:39	Cartella di file
■ Tazza Larga	26/08/2023 17:40	Cartella di file
■ Tazza Stretta	26/08/2023 17:40	Cartella di file

Figura 37: Cartelle scelte non influenti

Sono state effettuate anche riprese di tipo generico che non sono state collocate in sottocartelle specifiche, poiché potevano essere utilizzate in vari contesti, come ad esempio, le riprese delle camminate del protagonista e dei viaggi in macchina. Anche per quanto riguarda il materiale audio, è stata seguita una procedura analoga a quella delle riprese video. Alla fine del processo di catalogazione, abbiamo coordinato telefonicamente l’archiviazione su entrambi gli Hard Disk, garantendo una completa sincronizzazione tra i due, al fine di agevolare un ulteriore e più agevole processo di montaggio attraverso il software dedicato.

## 6.3 Montaggio Video

### Software Utilizzati

Per la fase di montaggio, abbiamo utilizzato il software Adobe Premiere Pro, uno dei principali editor video in circolazione, noto per la sua capacità intuitiva e semplicità di elaborare video di alta qualità. La nostra esperienza pregressa con questo software, acquisita durante corsi universitari precedenti, ci ha consentito di lavorare con efficienza e sicurezza. È importante notare che abbiamo utilizzato PC e sistemi operativi differenti: Riccardo ha lavorato con un Mac (iOS), mentre Alessio

con un Omen (Android). Nonostante questa variazione, non abbiamo incontrato alcun problema, grazie all'efficacia di Adobe Premiere Pro e alla sua capacità di consentire una collaborazione agevole su un progetto condiviso.

### **Ritmo Narrativo**

Inizialmente, abbiamo stabilito lo stile narrativo desiderato per il progetto. La concezione iniziale prevedeva un ritmo inizialmente lento, seguito da un progressivo aumento di intensità e dinamismo. I primi minuti del cortometraggio sono stati dedicati alla caratterizzazione del protagonista, descritto come una figura precisa e metodica, ma allo stesso tempo impacciata sotto vari aspetti. In questa fase iniziale, le inquadrature erano statiche e le riprese venivano effettuate con l'ausilio di un treppiede. A partire dall'evento cruciale rappresentato dal suono del citofono, il ritmo narrativo ha iniziato a mutare gradualmente, accelerando con il susseguirsi degli eventi. Nella fase finale di ciascuna storia, le riprese sono state effettuate a mano per infondere maggior dinamicità alla narrazione. Le colonne sonore selezionate hanno contribuito a creare tensione e suspense, accompagnando il cambiamento di ritmo.

### **Incubo Iniziale**

La sequenza iniziale del cortometraggio si presenta come un incubo vissuto dal protagonista, da cui egli si sveglia in modo improvviso. È importante notare che i primi 38 secondi di questa sequenza incarnano una sintesi visuale di tutti i momenti chiave presenti all'interno dell'intero montaggio video. La concezione di base era quella di far vivere al protagonista in modo fulmineo tutte le esperienze che caratterizzeranno i diversi archi narrativi successivi. Pertanto, questo segmento costituisce una rapida anticipazione apparentemente caotica, ma ricca di tutti gli episodi salienti del cortometraggio interattivo.

Curiosamente, nonostante la sequenza dell'incubo apra il cortometraggio, è stata editata come ultima fase del processo di montaggio. Diversamente da quanto fatto per le altre scene, questa sequenza è stata modellata in funzione della musica di sottofondo e degli effetti sonori presenti. Il ritmo della colonna sonora ha guidato le scelte editoriali e le tempistiche delle inquadrature visive. In particolare, sono stati incorporati sette effetti sonori distinti che, opportunamente collocati, hanno contribuito a consolidare l'omogeneità della traccia audio principale.

Data la natura onirica dell'incubo rappresentato, è stato ridotto significativamente il livello di saturazione delle immagini in tutte le clip. Questo accorgimento ha prodotto un effetto visivo di mistero, intensificando l'atmosfera di inquietudine e instabilità che permea la sequenza. Durante la prima visione l'osservatore può avere difficoltà a decifrare appieno il significato di questa sequenza. Tuttavia, nelle visioni successive, l'utente può gradualmente riconoscere alcune delle clip che ha precedentemente esplorato nel corso della sua esperienza con il cortometraggio.



(a) Inizio Incubo



(b) Fine Incubo

Figura 38: Montaggio Incubo

### **Metodo di Lavoro:**

Per gestire il montaggio di questo cortometraggio, abbiamo operato su progetti separati. Tuttavia, considerando la complessità del lavoro, aprire numerosi progetti distinti sarebbe stato impraticabile. Pertanto, ogni progetto ospitava varie sequenze che riflettevano la dettagliata ramificazione della storia. In generale, per le scelte influenti, è stato creato un progetto separato, mentre per le scelte ininfluenti o finali, sono state create sequenze all'interno di un singolo file.

Per ciascun progetto, è stata configurata una nuova sequenza con le seguenti specifiche:

- Modalità di montaggio: DSLR
- Base temporale: 25,00 fps
- Dimensioni fotogramma: 3840h 2160v (1,0000)
- Frequenza fotogrammi: 25,00 fotogrammi al secondo
- Proporzioni pixel: Pixel quadrati (1,0)
- Frequenza campionamento: 48000 campioni al secondo

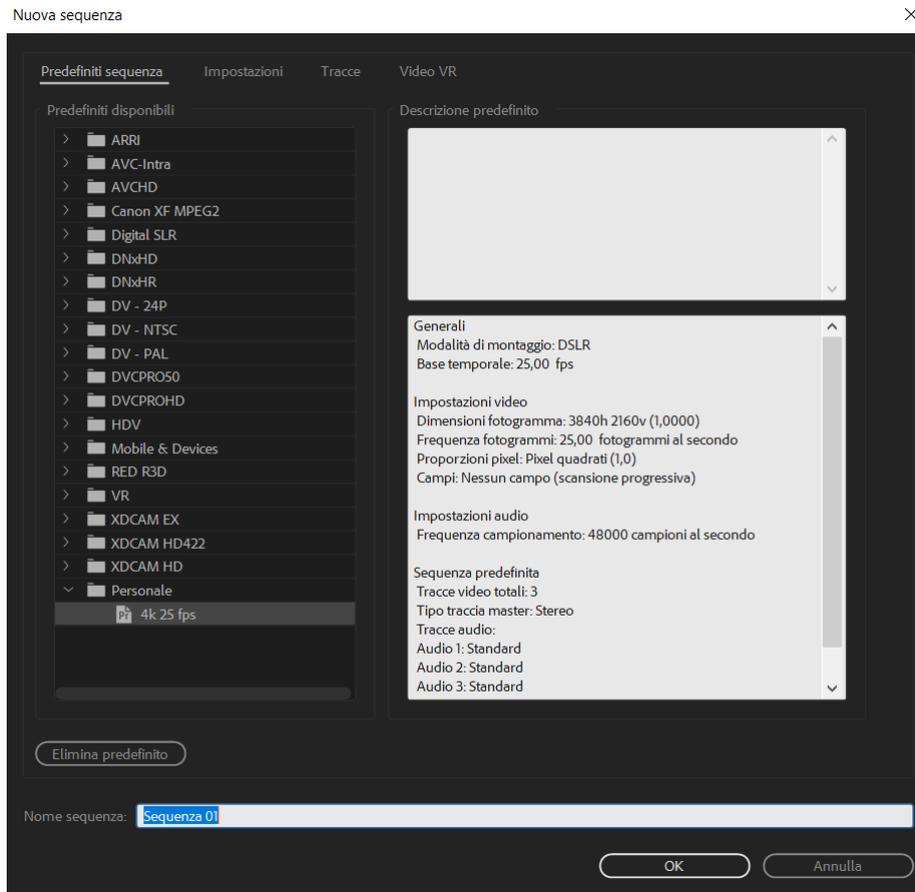


Figura 39: Specifiche di una sequenza video

Queste caratteristiche sono state necessarie per lavorare in 4k a 25 fps. Dopo questa procedura, abbiamo importato nel progetto solamente le sottocaratteristiche rilevanti per il nostro lavoro. Va sottolineato che questa operazione era già stata effettuata in precedenza, come precedentemente menzionato, e ciò ha notevolmente accelerato il processo di editing. È ampiamente noto tra gli editor video l'importanza di mantenere una catalogazione accurata all'interno dei progetti al fine di evitare confusione. L'ordine e la pulizia sono requisiti indispensabili per ottenere un risultato di qualità.

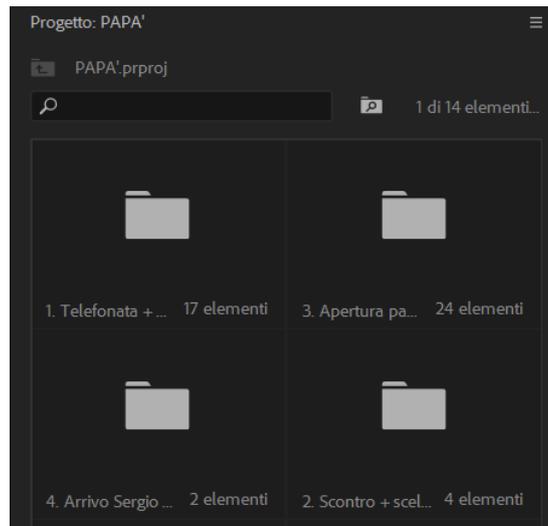


Figura 40: Importazione cartelle in Premiere Pro

Successivamente all'importazione delle clip, abbiamo proceduto con una scrupolosa selezione di tutti i video utilizzabili. Durante questa fase, abbiamo esaminato attentamente tutte le clip, che erano state precedentemente valutate in modo sommario durante il processo di selezione e scarto delle scene. Al fine di accelerare questa fase di revisione, abbiamo visionato direttamente le clip nell'anteprima di Adobe Premiere Pro. Ciò ci ha permesso di effettuare una selezione più precisa ed accurata delle clip da utilizzare, scartando ulteriormente quelle che presentavano errori di continuità o problemi dal punto di vista attoriale e recitativo.

Dopo questa fase di selezione, abbiamo adottato un approccio di tipo "Trial and Error." Abbiamo iniziato a montare le scene che sembravano funzionare meglio, sia dal punto di vista della qualità delle riprese che da quello della performance degli attori. Mentre alcune transizioni e tagli si sono dimostrati efficaci, altri sono stati scartati a causa di problemi di continuità o di coerenza narrativa.

### **Tecniche di Montaggio**

Nel contesto delle tecniche di montaggio, l'approccio maggiormente adottato è quello del "montaggio narrativo invisibile". L'obiettivo principale è stato quello di garantire la coerenza e la continuità tra le scene, in modo che lo spettatore non possa percepire le scene come frammentate o disconnesse tra di loro. Per raggiungere un montaggio invisibile di alta qualità, è stato fondamentale prestare attenzione a una varietà di tipologie di raccordo, tra cui il raccordo di sguardo, di movimento e di direzione. È comune che alcuni tagli risultino evidenti o problematici a causa di problemi di discontinuità. Tra gli errori di continuità più frequenti individuati durante il processo di montaggio, figurano:

- **Errori di Recitazione:** dato che gli attori non erano professionisti, è stato complesso mantenere una coerenza nel recitare il copione. Talvolta, gli attori esprimevano le battute in modo differente rispetto al copione, ma nel successivo take le riprendevano correttamente.
- **Errori di Movimento ed Espressioni facciali:** gli attori spesso eseguivano movimenti diversi tra i vari take, rendendo difficile la creazione di una transizione fluida tra le scene, soprattutto quando coinvolgevano battute dei personaggi. Inoltre, a volte gli attori cambiavano espressioni facciali e umore tra le battute, complicando ulteriormente la gestione degli stacchi.
- **Errori Dovuti a Riflessi:** alcune riprese sono state scartate a causa della presenza di membri della troupe riflessi sui finestrini o a causa di elementi indesiderati o fuori posizione nell'inquadratura, come ad esempio il boom o oggetti di scena mal posizionati.
- **Errori di Illuminazione:** le condizioni di illuminazione erano instabili, con cambiamenti rapidi dovuti al movimento del sole e, in alcuni casi, variazioni istantanee causate da nuvole. Questo problema è particolarmente evidente nella scena in cui il protagonista viene soccorso da un passante in motorino dopo essere stato colpito da un vaso.
- **Errori in Macchina:** numerose scene sono state girate durante i viaggi in macchina, e nonostante gli sforzi per replicare le stesse clip nello stesso luogo fisico, il paesaggio sullo sfondo spesso variava durante determinate battute. Questo cambio di scenario diventava evidente quando si passava da inquadrature di ampia visuale a primi piani o viceversa, creando discontinuità visiva.

Un'altra tecnica di montaggio utilizzata nel nostro cortometraggio è il "montaggio alternato". Questa tecnica consente di alternare due o più sequenze che si svolgono contemporaneamente, ma in luoghi fisici diversi, generando suspense e tensione nello spettatore. È stata impiegata nelle due scene di fuga: nel primo caso, mentre Andrea scappa da Edoardo, il cui personaggio si offre di accompagnarlo in macchina dalla proprietaria; nel secondo caso, mentre Andrea scappa da Giuliano, il vicino che lo ha ospitato in casa. In entrambi i casi, le riprese di fuga di Andrea sono state alternate alle riprese della guida delle macchine coinvolte, creando una sensazione di movimento e urgenza nella narrazione.

### **Attacchi e Raccordi**

La transizione tra due inquadrature deve garantire coerenza e continuità narrativa. Per raggiungere questo obiettivo, nel campo cinematografico sono state svi-

luppate convenzioni e pratiche che minimizzano la percezione del passaggio da un'inquadratura all'altra. Ecco un'analisi più formale di queste tecniche:

- **Raccordo sul movimento:** questa tecnica si basa sull'idea che nell'inquadratura A, il personaggio compie un movimento che si conclude nell'inquadratura B. Spesso, si adotta un cambiamento di angolazione per agevolare la transizione e mantenere la continuità visiva.



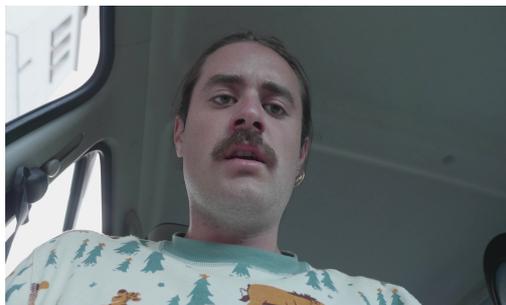
(a) Inquadratura A



(b) Inquadratura B

Figura 41: Raccordo sul movimento

- **Raccordo di sguardo:** in questa situazione, nell'inquadratura A il personaggio sta guardando qualcosa, e nell'inquadratura B viene presentata la visione soggettiva dell'osservatore. Questo tipo di raccordo permette agli spettatori di condividere l'esperienza visiva del personaggio e contribuisce a stabilire una connessione emotiva tra l'azione e l'osservatore.



(a) Inquadratura A



(b) Inquadratura B

Figura 42: Raccordo di sguardo

- **Raccordo sull'asse:** questa tecnica si basa sulla conservazione dell'asse di movimento o visuale tra due inquadrature, in modo che la direzione degli

oggetti o dei personaggi rimanga costante. Questo aiuta a mantenere la continuità spaziale e visiva.



(a) Inquadratura A



(b) Inquadratura B

Figura 43: Raccordo sull'asse

- **Raccordo di direzione:** in un raccordo di direzione, nell'inquadratura A il personaggio si sposta da una direzione all'altra (ad esempio, da destra a sinistra), e questa direzione rimane la stessa nell'inquadratura B. Questo tipo di raccordo evita la confusione spaziale e aiuta gli spettatori a seguire il movimento dei personaggi o degli oggetti.



(a) Inquadratura A



(b) Inquadratura B

Figura 44: Raccordo di direzione

- **Campo e controcampo:** questa tecnica è spesso utilizzata in situazioni di dialogo. Nell'inquadratura A, si mostra un interlocutore, mentre nell'inquadratura B, viene presentato il secondo interlocutore. Questo tipo di montaggio favorisce l'alternanza dei punti di vista e aiuta a mantenere l'attenzione del pubblico durante una conversazione.



(a) Inquadratura A



(b) Inquadratura B

Figura 45: Campo e controcampo

- **Raccordo sonoro:** il raccordo sonoro prevede l'uso di una battuta di dialogo o una colonna sonora che si sovrappone tra le due inquadrature. Questo collegamento audio contribuisce a creare una transizione fluida tra le scene e può sottolineare l'unità narrativa.

#### **Stacchi a Nero:**

La tecnica degli stacchi a nero trova limitato utilizzo all'interno del panorama cinematografico tradizionale. Ciò è principalmente dovuto al fatto che tale pratica è in grado di interrompere la continuità narrativa, spingendo l'osservatore a riconoscere un'interruzione nel flusso narrativo stesso. Nonostante questa caratteristica intrinseca agli stacchi a nero, è importante sottolineare che, se applicati con criterio e in sintonia con la struttura narrativa, possono assumere una funzione di rilevanza nella costruzione della trama.

Nel contesto specifico del cortometraggio interattivo in questione, l'impiego degli stacchi a nero è stato attuato con uno scopo ben definito. Tale tecnica è stata utilizzata per enfatizzare i momenti di tensione all'interno del racconto, contribuendo a instaurare un senso di imminente suspense nell'utente-osservatore. La presenza di uno stacco a nero in queste situazioni segnala all'utente che un evento significativo e inaspettato è prossimo a verificarsi, contribuendo così a creare un effetto di sorpresa e coinvolgimento.

In altri casi gli stacchi a nero sono stati impiegati per marcare la conclusione di momenti cruciali all'interno della trama narrativa. Un esempio paradigmatico è rappresentato dalla scena in cui il personaggio Andrea svolge un atto determinante, ossia il momento in cui getta il pacco di droga nel bidone. In questa situazione, l'utilizzo dello stacco a nero è stato mirato a sottolineare la chiusura di un capitolo narrativo, evidenziando che un punto cruciale della storia si è concluso. Questo permette all'utente di elaborare mentalmente quanto è accaduto e prepararsi per lo sviluppo successivo della trama.

**Montaggio Scelte:**

Il processo di montaggio delle scelte all'interno del cortometraggio si distacca leggermente rispetto alle tecniche cinematografiche tradizionalmente adottate che sono state descritte precedentemente. In questa specifica metodologia, si è optato per un approccio che enfatizza la partecipazione attiva dell'utente-osservatore attraverso la costante alternanza di primi piani del protagonista, Andrea, con le sue soggettive. Questo approccio ha l'intenzione di coinvolgere l'utente in modo diretto, incoraggiandolo a immergersi nella prospettiva del protagonista stesso e ad elaborare decisioni insieme a lui. Queste particolari sequenze rappresentano dei momenti cruciali in cui l'osservatore si trova ad essere direttamente coinvolto nella trama, sperimentando una sensazione di controllo sulla narrazione.

**Export:**

In merito agli esportazioni effettuate, dobbiamo considerare alcuni aspetti di carattere generale. Dato che il nostro progetto è stato concepito per la visualizzazione sullo schermo di un computer, abbiamo deciso di esportarlo in una risoluzione di 1920x1080 pixel. Le specifiche di ogni esportazione inviata per la fase applicativa sono state le seguenti:

- Dimensioni del frame: 1920 pixel in orizzontale, 1080 pixel in verticale
- Frequenza dei frame: 25,00 frame al secondo
- Rendering a profondità massima
- Codifica a bitrate variabile (VBR), una sola passata
- Bitrate di destinazione: 20 Mbps
- Massima qualità di rendering

Queste specifiche ci hanno consentito di mantenere un'elevata qualità visiva e, al tempo stesso, di gestire in modo efficiente l'occupazione di memoria dell'applicazione.

Un aspetto cruciale da tenere in considerazione è il seguente: ciascuna esportazione iniziava in seguito a una specifica decisione dell'utente e terminava al momento conclusivo della decisione successiva. A differenza dei tradizionali cortometraggi, in cui l'esportazione riguarda un progetto unico che comprende l'intero video, nel caso di un cortometraggio interattivo è necessario suddividerlo in varie parti, poiché il video può cambiare a seguito delle scelte dell'utente. Questa suddivisione comporta una sfida importante da non sottovalutare: al termine di tutti gli export, dovevamo riunire i singoli segmenti in un'unica sequenza per valutare globalmente come era stata sviluppata una particolare storia. Spesso, un singolo

segmento poteva funzionare bene da solo, ma quando comparato con la clip precedente o successiva poteva perdere di efficacia. Pertanto, ci siamo trovati costretti ad aggregare le singole scene per avere una visione globale di ciascuna storia appartenente al cortometraggio.

**Scelta del Titolo:** Il titolo selezionato per il nostro progetto, "Qualcosa deve pur sempre accadere," sembra evocare una sensazione di anticipazione, inevitabilità e dinamicità. Questa scelta mirava a fornire una chiara rappresentazione del contesto narrativo senza rivelare anticipatamente particolari rivelatori della trama. Sebbene possa inizialmente apparire come un titolo banale, un'analisi approfondita rivela un significato intrinseco nel rapporto di causa-effetto. Ciò che si vuole mettere in luce è l'inevitabile legame tra le scelte compiute e gli eventi successivi.

## 6.4 Montaggio Audio

Il montaggio audio è un passaggio essenziale per garantire una qualità sonora superiore e una migliore esperienza visiva in qualsiasi progetto cinematografico. In questa sezione, esamineremo in dettaglio tutte le procedure legate all'audio che abbiamo implementato nel corso del nostro progetto.

### **Sincronizzazione del Sonoro:**

A questo stadio della produzione, ci siamo impegnati nella sostituzione di tutte le tracce audio precedentemente utilizzate con quelle catturate tramite un microfono. Questa scelta è stata dettata dalla necessità di migliorare notevolmente la qualità del suono. L'audio proveniente dalla telecamera GH5 non era adeguato per l'uso a causa del costante rumore di fondo, che risultava particolarmente intrusivo. In particolare, in condizioni ventose, le voci degli attori erano difficilmente udibili. L'impiego del microfono boom ha permesso di isolare in modo più efficace le voci degli attori, eliminando il fastidioso rumore di sottofondo o migliorando la chiarezza delle voci dei protagonisti, anche in presenza di vento.

Durante la fase di sincronizzazione, abbiamo importato esclusivamente le tracce audio corrispondenti alle clip video utilizzate nel montaggio. Questo approccio ha contribuito in modo significativo alla nostra efficienza e velocità nell'elaborazione. La sincronizzazione è stata eseguita in base alle battute pronunciate dagli attori: abbiamo selezionato l'audio appropriato e l'abbiamo confrontato con l'audio registrato dalla telecamera. Grazie ai picchi nelle onde sonore, è stato relativamente semplice individuare il punto preciso in cui inserire l'audio corretto.

### **Stile Musicale:**

Nel contesto del nostro progetto, l'approccio allo stile musicale è stato finalizzato a creare un'atmosfera di suspense e drammaticità, specialmente nell'ultima parte del cortometraggio.

La prima scena, dedicata alla descrizione e alla caratterizzazione del protagonista nelle sue attività quotidiane, richiedeva una colonna sonora tranquilla, dal ritmo vivace e divertente. Tuttavia, a partire dal momento in cui suona il citofono, simbolo di una svolta nella narrazione, il mood musicale cambia radicalmente, assumendo un tono più misterioso. Questa modifica nel linguaggio musicale è stata appositamente concepita per integrarsi con la progressione del ritmo narrativo che avevamo in programma di offrire. L'inizio del cortometraggio presenta un'atmosfera serena che si evolve gradualmente verso momenti di tensione e suspense. A seconda della scelta del finale, la musica può variare tra il dramma e il thriller. Gli SFX selezionati sono stati impiegati in modo strategico per enfatizzare i punti cruciali dell'esperienza dell'utente.

### Epidemic Sound:

Per selezionare gli effetti sonori e le musiche utilizzate nel nostro cortometraggio interattivo, abbiamo fatto affidamento su Epidemic Sound, una piattaforma di gestione e licenza musicale ampiamente adottata da content creator, filmmaker e aziende specializzate nella produzione di contenuti multimediali. Epidemic Sound mette a disposizione dei suoi utenti una vasta e variegata libreria di brani musicali e suoni di altissima qualità, offrendo notevoli vantaggi nell'ambito della creazione di opere cinematografiche e di contenuti audiovisivi. Il suo utilizzo, tuttavia, ha comportato alcune sfide significative e ha sollevato questioni di rilievo.

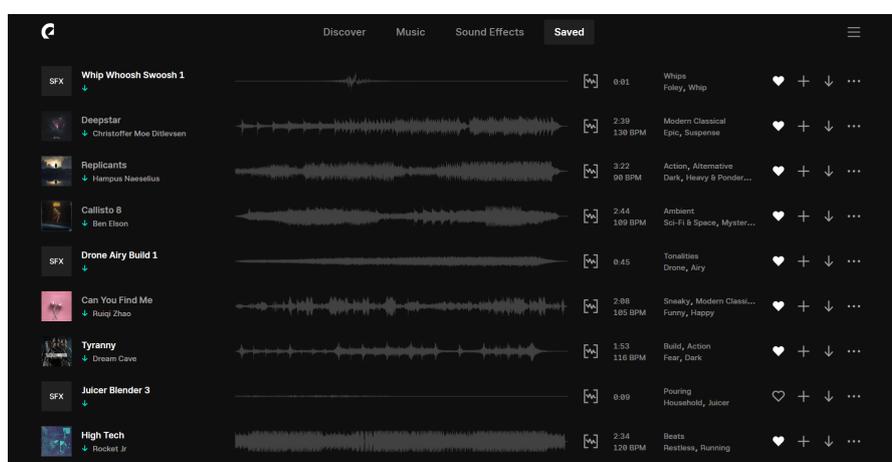


Figura 46: Software per il montaggio audio: "Epidemic Sound"

Un primo aspetto da considerare riguarda la scelta dello stile musicale. Tipicamente, in una produzione cinematografica, ci si affida a compositori musicali professionisti che, in stretta collaborazione con il regista, creano le colonne sonore su misura per il film o il cortometraggio. Questo approccio consente di ottenere uno stile musicale unico e riconoscibile che si integra perfettamente con il racconto

visivo. Nel nostro caso, data l'assenza di competenze musicali specializzate, abbiamo optato per l'utilizzo di Epidemic Sound. Questa decisione ha comportato una mancanza di omogeneità nello stile musicale durante l'evoluzione degli archi narrativi del cortometraggio interattivo. Tuttavia, è nostra intenzione, al termine di questo progetto di ricerca, rivolgerci a un compositore professionista per creare colonne sonore appositamente concepite per l'intera opera, assicurando una coerenza stilistica e una connessione emotiva più profonda.

La seconda questione affrontata riguarda la durata delle clip musicali selezionate. La mancanza di controllo diretto sulla composizione delle tracce musicali ha comportato alcune difficoltà nella scelta di brani adatti per determinati momenti chiave del cortometraggio. Problemi legati alla durata complessiva delle tracce o cambi repentini di atmosfera all'interno del brano hanno reso necessaria una riflessione più approfondita sulla selezione delle musiche. Nel nostro percorso di sviluppo, prevediamo di collaborare con un compositore musicale al fine di creare brani su misura che si integrino perfettamente con le dinamiche del cortometraggio, risolvendo così questo inconveniente.

Infine, un terzo elemento cruciale è emerso in relazione alla questione del copyright. Non tutte le musiche utilizzate nel cortometraggio sono state selezionate da Epidemic Sound e, di conseguenza, alcune di esse sono soggette a diritti d'autore. È nostra intenzione sostituire queste tracce musicali con composizioni gratuite e non soggette a copyright, in modo da garantire la piena conformità alle leggi e regolamenti relativi alla proprietà intellettuale. Questa problematica è ulteriormente analizzata nella sezione dedicata alla Politica di Privacy e Copyright del presente lavoro di ricerca.

### **Attacchi e Raccordi:**

Nell'ambito del montaggio audio, abbiamo prestato particolare attenzione alle transizioni sonore tra le clip, allo stesso modo del montaggio video, al fine di garantire un passaggio fluido e impercettibile agli occhi dell'utente, in modo che non rilevasse alcuna interruzione sonora. Spesso ci siamo trovati a utilizzare l'effetto del "Guadagno costante" tra clip adiacenti per attenuare eventuali stacchi sonori.

Durante i dialoghi, abbiamo frequentemente adottato i tagli a J/L: queste tecniche consentono di sfasare il taglio video rispetto a quello audio, creando una transizione più fluida e armoniosa tra le sequenze video. Inoltre, in alcuni casi, la selezione delle colonne sonore ha svolto un ruolo determinante nell'evitare un passaggio fastidioso tra diverse temporalità o ambientazioni drasticamente differenti.

### **Montaggio Scelte:**

Anche a livello sonoro sono state impiegate alcune accortezze per la gestione delle scelte: abbiamo deciso di utilizzare un SFX univoco e riconoscibile per tutte le

scelte. L'inserimento di questo sound effect svolge una funzione fondamentale nel processo decisionale, poiché segnala chiaramente all'utente che si sta verificando una decisione rilevante nel contesto narrativo. L'ascolto del suono specifico in questi momenti permette all'utente di identificare con precisione quando è richiesto il suo coinvolgimento attivo nella storia, amplificando così l'esperienza interattiva. Una sfida significativa legata all'aspetto audio delle scelte riguarda la necessità di interrompere o abbassare notevolmente la musica di sottofondo prima di una scelta ininfluyente. Questa problematica sorge a causa della variabilità nella durata delle possibili varianti di una scelta ininfluyente. Di conseguenza, il passaggio tra due video successivi potrebbe risultare discontinuo dal punto di vista sonoro: una clip video potrebbe presentare continuità audio, mentre l'altra clip no. Per risolvere questa questione, in determinate situazioni, come ad esempio nella scelta tra Instagram e Twitter, ci si è assicurati che entrambe le clip avessero la medesima durata temporale. Questa soluzione ha consentito di mantenere la coerenza della colonna sonora prima e dopo la scelta ininfluyente, garantendo un'esperienza audio più fluida e armoniosa per lo spettatore.

## 6.5 Mixaggio Audio

Nella fase di post-produzione del nostro cortometraggio interattivo, il mixaggio audio è emerso come un elemento cruciale per garantire la qualità e l'immersione dell'esperienza dell'utente. Per svolgere questa operazione, ci siamo avvalsi del software Reaper, una DAW (Digital Audio Workstation) estremamente versatile e potente.

### **Reaper:**

Reaper è un'applicazione DAW all'avanguardia che offre una vasta gamma di funzionalità per la produzione, l'editing e il mixaggio audio. Questo software si è rivelato una scelta ideale per le nostre esigenze, grazie alla sua flessibilità e alle molteplici opzioni di controllo che mette a disposizione. Reaper offre agli utenti la possibilità di manipolare tracce audio in modo dettagliato e di applicare vari effetti sonori per ottenere risultati audio di alta qualità.

### **Metodologia di Lavoro:**

Per avviare il processo di mixaggio, abbiamo esportato diverse tracce audio separate. Queste includevano una traccia dedicata al microfono, una o due tracce per le musiche di sottofondo e altrettante per gli effetti sonori. Successivamente, abbiamo importato tutte queste tracce su Reaper per iniziare il mixaggio audio.

### **Equalizzazione e Riduzione del Rumore di Sottofondo:**

Una delle prime sfide affrontate durante il mixaggio audio è stata la riduzione del rumore di sottofondo, in particolare il fastidioso rumore del vento ancora per-

tibile nell'audio del microfono boom. Utilizzando Reaper, abbiamo applicato filtri e equalizzazione per eliminare o ridurre drasticamente il rumore indesiderato. Ciò ci ha consentito di migliorare la chiarezza delle voci e rendere l'audio complessivo più pulito.

**Manipolazione degli Effetti Sonori** Alcuni effetti sonori richiedevano manipolazioni particolari per raggiungere gli obiettivi desiderati. Ad esempio, abbiamo utilizzato l'equalizzazione per simulare l'effetto di chiamata o di lontananza su alcune registrazioni audio di persone effettuate in precedenza. Questa tecnica ha contribuito a rendere più realistica la percezione spaziale del suono e ha aumentato l'immersione dell'utente nel cortometraggio interattivo.

## 6.6 Color Correction & Color Grading

Le fasi di Color Correction e Color Grading rappresentano una parte cruciale del processo di post-produzione: sono fondamentali per ottenere il risultato visivo desiderato in un'opera cinematografica. Per queste attività, abbiamo impiegato due software di rilievo: Adobe Premiere Pro e DaVinci Resolve, uno dei software più noti e apprezzati per la color correction e per il color grading. Le sue funzionalità sono estremamente versatili, e ciò che sorprende di più è il fatto che sia completamente gratuito. Sebbene non abbiamo potuto dedicargli tutto il tempo necessario in questa fase, è nostra intenzione sfruttarlo in modo più approfondito nella versione definitiva del progetto.

Un primo passaggio essenziale è stato l'applicazione di una Look-Up Table (LUT) specifica, nota come "VLog\_to\_V709\_forV35\_ver100.cube". Questa LUT è stata inserita all'interno della sezione "Lumetri Color" di Adobe Premiere Pro, consentendo una visualizzazione delle clip con una tonalità e saturazione differenti rispetto alle versioni originali. Questa decisione è stata guidata dal fatto che la registrazione in formato V-Log ha consentito una correzione e definizione del colore più precisa e flessibile nelle fasi successive.

È essenziale stabilire una distinzione tra le due fasi di aggiustamento colore, color correction e color grading, per comprendere appieno il loro ruolo nel processo di produzione cinematografica. La color correction e il color grading sono due fasi complementari, ognuna con uno scopo specifico, e insieme contribuiscono in modo significativo all'aspetto visivo e all'atmosfera di un film.

**Color Correction** La color correction è la fase iniziale in cui vengono apportate correzioni precise ai livelli di luminosità, contrasto e bilanciamento del colore di ogni singola clip o fotogramma del film. L'obiettivo principale di questa fase è garantire che le riprese siano tecnicamente corrette, uniformi e il più possibile fedeli alla realtà. Le operazioni tipiche di color correction comprendono la regola-

zione dell'esposizione, la correzione delle ombre e degli highlights e l'eliminazione di eventuali dominanti di colore indesiderate.

Inoltre, la color correction è fondamentale per creare continuità visiva all'interno del film, assicurandosi che tutte le riprese si integrino armoniosamente. Questo è particolarmente importante quando si lavora su set con diverse condizioni di luce o in post-produzione, dove è necessario adattare le clip per garantire che siano coese visivamente.

**Color Grading** La color grading è la fase successiva, in cui il direttore della fotografia o il colorista affinano ulteriormente l'aspetto visivo del film. Questa fase mira a dare un'impronta stilistica distintiva e ad enfatizzare il tono emotivo o la narrativa del film. Durante il color grading, vengono apportate modifiche al colore, alla saturazione e alla tonalità per raggiungere l'atmosfera desiderata.

Il color grading può trasformare un film dall'aspetto realistico a uno più stilizzato, come quando si applicano filtri di colore o toni specifici per creare una sensazione di epoca o di ambiente. Può anche essere utilizzato per creare effetti particolari, come l'isolamento di un colore specifico in una scena (effetto noto come "color popping") o per enfatizzare elementi chiave all'interno dell'immagine.

**Metodo di Lavoro:** Nel contesto della produzione cinematografica, è importante sottolineare fin da subito che l'applicazione di una correzione colore e una definizione colore efficaci non è vincolata a una soluzione univoca. Esistono molteplici approcci per raggiungere gli stessi risultati desiderati, e i professionisti del settore spesso seguono il proprio metodo preferito. Tuttavia, è fondamentale evidenziare che esistono delle linee guida chiave da seguire per assicurare la realizzazione di un lavoro di alta qualità in queste fasi di post-produzione.

Uno dei software maggiormente adottati da content creator e professionisti è DaVinci Resolve. Questa piattaforma multifunzionale, ampiamente riconosciuta nel settore, offre una serie di vantaggi significativi per gli operatori cinematografici. DaVinci Resolve non è limitato alla correzione e definizione colore, ma è anche un potente strumento di editing e post-produzione, consentendo un flusso di lavoro completo e integrato.

Un elemento distintivo di DaVinci Resolve che merita particolare attenzione è il suo approccio "a nodi". In questa metodologia di lavoro, ogni manipolazione o effetto viene rappresentato da nodi, che possono essere collegati in una catena per definire in modo flessibile il processo di post-produzione. Questo approccio consente una granularità senza precedenti e precisione nel controllo degli aspetti visivi, permettendo agli editor di affinare ogni dettaglio con precisione.

L'utilizzo di nodi in DaVinci Resolve rivela il suo potenziale per la fase di editing. Ogni nodo può essere utilizzato per applicare regolazioni specifiche alle clip, consentendo un'organizzazione più dettagliata e controllata della post-produzione.

Ciò permette una maggiore creatività e personalizzazione nel raggiungere l'estetica visiva desiderata per il progetto cinematografico. Il concetto chiave da comprendere è che un effetto applicato a un nodo specifico sarà visibile anche per tutti i nodi successivi nella catena.

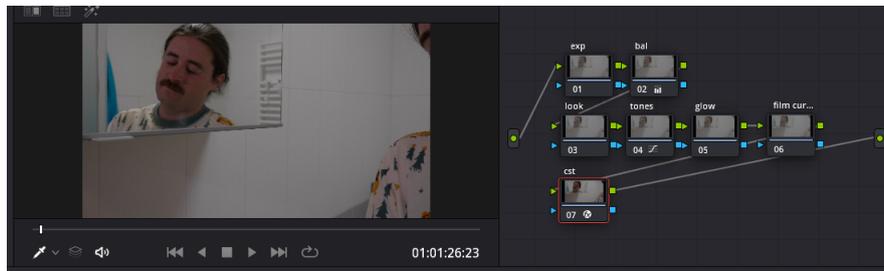


Figura 47: Color Correction e Color Grading su DaVinci Resolve

La procedura che intendiamo seguire nei mesi a venire segue questo schema:

**Esposizione e Bilanciamento del Bianco:** I primi due nodi riguardano l'esposizione e il bilanciamento del bianco. Questa fase richiede l'accurata regolazione di luci, ombre, bianchi e neri. Si basa sull'analisi di strumenti come il Parade, la waveform e il vettorscope, che consentono di eseguire una corretta color correction. È importante notare che per ottenere i migliori risultati con DaVinci Resolve, è essenziale lavorare con le clip originali in 4K. La compressione applicata durante l'esportazione può comportare la perdita di dati di colore significativi.

**Look Estetico:** I successivi quattro nodi (look, tones, glow, film curves) sono focalizzati sul color grading. Nel nodo "look," si cerca di conferire uno stile distintivo all'aspetto visivo, spesso utilizzando le LUT ispirate a film noti. Il nodo "tones" permette di enfatizzare o ridurre specifiche componenti tonali, mentre il nodo "glow" aggiunge un alone luminoso o effetti sfumati attorno a oggetti o aree specifiche all'interno del video. Infine, il nodo "film curves" consente di regolare il colore, il contrasto e l'aspetto generale per ottenere un'estetica cinematografica.

**Color Space Transform:** L'ultimo nodo è dedicato al "Color Space Transform." Questo nodo consente di convertire e adattare l'aspetto del colore da uno "spazio colore" all'altro. L'input color space e l'input Gamma si riferiscono al colore e allo spazio colore originali utilizzati nelle riprese. L'output color space e l'output Gamma si riferiscono allo spazio colore desiderato alla fine della fase di color correction e color grading.

## 7 Applicativo

In questo capitolo, esamineremo dettagliatamente l'applicazione sviluppata per la parte interattiva del nostro cortometraggio. Fin dall'inizio del progetto, l'obiettivo principale era la creazione di un'applicazione in grado di gestire l'esperienza interattiva del cortometraggio. Un aspetto fondamentale da determinare è stato il dispositivo attraverso il quale gli utenti avrebbero fruito del contenuto. Nel panorama attuale, esistono diverse modalità di fruizione, tra cui dispositivi mobili, computer e televisioni. Tuttavia, considerando la natura del nostro cortometraggio e l'importanza di visualizzare il lavoro su un ampio schermo, abbiamo optato per l'uso di computer come piattaforma primaria. In questo caso, l'utente potrà selezionare le proprie decisioni facendo clic con il mouse. Sulla base di queste premesse, è stato necessario scegliere la piattaforma di sviluppo più appropriata.

### React

Per la creazione dell'applicazione interattiva, abbiamo utilizzato React, un framework JavaScript ampiamente adottato per lo sviluppo di applicazioni web. React offre un ambiente di sviluppo flessibile e altamente intuitivo, consentendo di creare in modo efficiente diverse tipologie di applicazioni. Sfruttando il linguaggio di programmazione JavaScript, che forma la base di gran parte delle applicazioni web moderne, abbiamo potuto realizzare un'applicazione fluida e altamente reattiva per supportare l'esperienza interattiva del cortometraggio.

### 7.1 Luogo di Fruizione

Nel contesto della fruizione del nostro cortometraggio interattivo, ci siamo trovati a dover prendere in considerazione due approcci principali per quanto riguarda il luogo di visualizzazione. Il primo consisteva nell'implementazione di un'applicazione web ospitata su un server online, mentre il secondo prevedeva la creazione di una build locale per la fruizione offline. Entrambi questi metodi presentano vantaggi e svantaggi distinti.

Nel caso del primo approccio, l'accesso al cortometraggio è immediato e comodo, poiché basta semplicemente cliccare su un link per essere indirizzati a una pagina web contenente il cortometraggio. In questa configurazione, i video sono ospitati su un server remoto, eliminando la necessità di scaricare considerevoli quantità di dati. Tuttavia, ci sono alcuni svantaggi legati alla dipendenza dalla connessione Internet: in presenza di una connessione instabile, il caricamento dei video potrebbe causare interruzioni o rallentamenti nell'esperienza di visione.

Dall'altro lato, il secondo approccio affronta efficacemente il problema della connessione. In questa modalità, i video sono caricati in locale, consentendo una visualizzazione fluida e senza interruzioni, anche in modalità offline. Tuttavia,

questa soluzione comporta una richiesta di spazio significativa, in quanto l'utente deve scaricare tutti i file video insieme all'applicazione stessa per fruire appieno del cortometraggio.

Per scopi di stesura della tesi e per garantire un'esperienza ottimale, abbiamo scelto di adottare il secondo approccio, con l'applicazione caricata in locale. Tuttavia, considerando l'accessibilità e la fruibilità su larga scala, stiamo valutando anche l'opzione di acquisire un dominio online per ospitare l'applicazione in futuro.

## 7.2 Funzionamento

L'intero codice è stato implementato all'interno di un'unica classe JavaScript per garantire semplicità e organizzazione. In aggiunta, è stata utilizzata un'altra classe di tipo CSS (App.css) per gestire l'aspetto grafico degli elementi, sia interattivi che non interattivi, presenti nell'applicazione. La prima sezione del codice si occupa della gestione della logica dell'applicazione, mentre la seconda sezione affronta l'aspetto grafico, ovvero ciò che viene reso visibile all'utente.

### Logica dell'Applicativo:

L'applicazione inizia con una function, chiamata App (), al cui interno sono dichiarate alcune variabili iniziali, ciascuna delle quali sfrutta l'Hook di useState. Questo consente di memorizzare nel tempo uno specifico stato all'interno di una variabile. Nonostante siano variabili const (non modificabili), attraverso l'utilizzo di useState possono cambiare il loro valore nel tempo. Alcune sono di tipo booleano, altre contengono link specifici. Le ultime tre variabili (played, duration, videoElement) forniscono indicazioni temporali del video.

- start: indica se il cortometraggio è iniziato oppure no
- useState: indica il link del video
- button1: indica il testo del primo bottone durante la scelta (inizializzata alla prima scelta)
- button2: indica il testo del primo bottone durante la scelta (inizializzata alla prima scelta)
- buttonVisible: indica se i bottoni sono visibili oppure no
- played: indica il tempo corrente del video in riproduzione
- duration: indica la durata totale del video in riproduzione
- videoElement: indica l'elemento del video

```

const [start, setStart] = useState( initialState: false)
const [videoFile, setVideoFile] = useState(SceltaTazza1)
const [oldselection, setOldselection] = useState( initialState: null)
const [selection, setSelection] = useState( initialState: null)
const [button1, setButton1] = useState( initialState: "Tazza sinistra")
const [button2, setButton2] = useState( initialState: "Tazza destra")
const [buttonsVisible, setButtonsVisible] = useState( initialState: false)
const [played, setPlayed] = useState( initialState: 0)
const [duration, setDuration] = useState( initialState: 9999999)
const [videoelement, setVideoElement] = useState( initialState: null)

```

Figura 48: Dichiarazioni variabili di tipo useState

Al termine di queste dichiarazioni, sono stati inseriti altri Hooks, di tipo useEffect, che servono per eseguire la parte di codice contenuta al suo interno una sola volta (anche se lo stato delle variabili inizializzate precedentemente cambia). Tuttavia, ci sono alcune eccezioni.

Il primo useEffect viene rieseguito ogni volta che cambia lo stato di played, duration, selection. Se il video è terminato ( $duration - played = 0$ ) si cambia la sorgente del video in base ad uno switch case. Se il video è ancora in riproduzione non viene eseguito nulla. Nel caso in cui entrambi i Button contengano una stringa vuota, si passerebbe alla schermata finale che vedremo successivamente. Se le stringhe sono vuote significa che non ci sono più scelte successive (caso valido per i finali).

All'interno dello switch case si confronta la selection, variabile che cambia ogni volta che l'utente seleziona un Button. A questo punto si confronta la selezione fatta dall'utente con tutte le possibili scelte presenti all'interno del cortometraggio: queste sono caratterizzate da un identificativo univoco. Quando si trova la corretta selection la sorgente del video cambia. Inoltre, vengono modificati i nomi relativi ai button che appariranno alla scelta successiva. Così facendo, il video successivo partirà in automatico (tramite un tag video che vedremo in seguito).

```

useEffect( effect: () => {
  if(duration - played ≤ 10) {
    if(duration - played ≤ 0) {
      if(button1 ≡ "" && button2 ≡ "") {
        setVideoFile( value: "fine")
      } else {
        if(oldselection ≠ selection || oldselection ≡ null) {
          switch (selection) {
            case "Tazza sinistra":
              setVideoFile(TazzaSinistra2)
              setButton1( value: "Twitter")
              setButton2( value: "Instagram")
              break
            case "Tazza destra":
              setVideoFile(TazzaDestra2)
              setButton1( value: "Twitter")
              setButton2( value: "Instagram")
              break
            case "Instagram":...
            case "Twitter":...
            case "Suona al vicino":...
            case "Vai dal tuo amico":...
            case "Pera":...
            case "Pesca":...
            case "Passa col rosso":...
            case "Aspetta il verde":...
            case "Resta a casa":...
            case "Vai in macchina":...
            case "Mamma":...
          }
        }
      }
    }
  }
})

```

Figura 49: Visualizzazione Button

Al termine dello switch case è presente un caso particolare, chiamato default, che serve qualora selection non rientri in nessun case. Quest'opzione si verifica quando l'utente non preme nessuna selection. In questo caso, quindi, la scelta avviene randomicamente attraverso una funzione matematica, secondo cui si può ottenere un valore piuttosto che un altro.

```

    case "Rifiuta":...
    case "Insultalo":...
    case "Trattieniti":...
    case "Primo cassetto":...
    case "Secondo cassetto":...
    case "Rivela il pacco":...
    case "Nascondi il pacco":...
    case "Urla aiuto":...
    case "Prova a Liberarti":...
    case "Resta in macchina":...
    case "Scappa":...
    case "Accetta aiuto":...
    case "Rifiuta aiuto":...
    default:...
  }
} else {
  const res = [button1, button2][Math.floor(Math.random() * 2)]
  setSelection(res)
}
}
}
}, deps: [played, duration, selection])

```

Figura 50: Visualizzazione Button

Il secondo useEffect viene eseguito ogni volta che cambia la variabile videoFile. All'interno di videoElement, che corrisponde al video vero e proprio, viene inserito l'elemento HTML, tramite un id. Ogni volta che si cambia la sorgente del video (videoFile), setVideoElement acquisisce l'elemento HTML.

Il terzo useEffect viene rieseguito ogni volta che cambia lo stato di videoElement. In questo caso si ottiene la durata complessiva del video corrente (duration) e il tempo in cui si trova (currentTime). Se la differenza tra la durata totale e il tempo corrente è inferiore ad una certa soglia ( $\neq 10.5$  s) i bottoni diventano visibili. Questo codice viene rieseguito in base ad una tempistica selezionata all'interno della funzione setInterval (pari a 50 ms). Questo intervallo di tempo comporta un carico computazionale non indifferente, ma serve a garantire che ci sia fluidità tra la fine del video precedente e quello successivo. Se, ad esempio, questo valore fosse pari a 2 secondi, la durata totale del video e il tempo corrente dello stesso verrebbe confrontata ogni due secondi e questo non garantirebbe una fruizione ottimale del cortometraggio.

### Visualizzazione dell'Applicativo:

A seguito del return inizia la parte relativa alla visualizzazione dell'applicazione. La prima linea di codice è relativa all'audio feedback che riceve l'utente quando seleziona una scelta. Da questo punto in poi inizia un primo IF, denominato isStart?.

```

return (
  <div>
    <audio id="audio" src={SoundClick} autoPlay={false} />
    {
      !start ?
      <div className="App">
        <div className="text-center">
          <h1 className="fw-bold mb-5 title" style={{fontSize:"2em"}}>QUALCOSA DEVE PUR SEMPRE ACCADERE</h1>
          <Button
            variant="outline-light"
            style={{borderRadius:10}}
            onClick={() => setStart( value: true)}
            className="buttonstart"
          >
            PLAY
          </Button>
        </div>
      </div>
    }
  </div>
);

```

Figura 51: Schermata iniziale dell'applicazione

“isStart?” serve a domandarsi se il cortometraggio è iniziato oppure no. Inizialmente la variabile booleana setStart era stata inizializzata a false.

Se il cortometraggio non è ancora iniziato (setStart = false) l'utente visualizzerà una prima schermata, contenente il titolo del cortometraggio e un Button per avviare il video iniziale. Dopo aver premuto il Button, la variabile setStart cambia stato e diventa true.

Quando setStart = true, inizia un secondo IF (videoFile = “fine”), che serve a capire se il cortometraggio è finito oppure no (videoFile è il link contenente il video). Se il cortometraggio non è finito, si passa alla riga di codice in cui è presente tag <video>: ad esso è associata la sorgente del video (videoFile), un id univoco e i controlli su schermo, che possono essere abilitati (=true) o disabilitati (=false). La sorgente VideoFile non è statica, ma può cambiare il proprio stato: quando succede, il tag video cambia e di conseguenza, cambia il video stesso. Al termine di questa riga di codice è presente un comando che serve a far partire automaticamente il video (autoplay = true).

```

videoFile=="fine" ?
<div className="App">
  <video src={videoFile} id="videoPlayer" className="video" controls={false} autoPlay={true} />
  {
    buttonsVisible && button1!== "" && button2!== "" ?
    <div className="position-absolute bottom-0" id="overlay">
      <progress max={10} value={duration - played} style={{border: none, height: 5, width: 100vw, padding: 0}} />
      <div className="bannerButtons">
        <button
          className={selection === button1 ? "buttonselection buttonselectionactive" : selection === button2 ? "buttonselection buttonselectiondisactive" : "buttonselection"}
          onClick={() => {
            setSelection(button1)
            audio.pause()
            audio.currentTime = 0
            audio.play()
          }}
          id="button01"
        >
          {button1.toUpperCase()}
        </button>
        <button
          className={selection === button2 ? "buttonselection buttonselectionactive" : selection === button1 ? "buttonselection buttonselectiondisactive" : "buttonselection"}
          onClick={() => {
            setSelection(button2)
            audio.pause()
            audio.currentTime = 0
            audio.play()
          }}
          id="button02"
        >
          {button2.toUpperCase()}
        </button>
      </div>
    </div>
    :
    null
  }
</div>

```

Figura 52: Visualizzazione Button

Oltre al video è presente un terzo IF, che serve a visualizzare i Button. La variabile utilizzata in questo caso è `buttonVisible`, e anch'essa è una variabile di tipo booleano. Se tale variabile è uguale a `false` non compare nulla a schermo; se, invece `buttonVisible` è impostata a `true` e al tempo stesso i Button sono diversi da una stringa vuota (""), l'utente visualizzerà a schermo i pulsanti (sottoforma di scritta), preceduti da una progress bar che diminuisce allo scorrere del tempo. Il suo valore è calcolato matematicamente come differenza tra la durata complessiva della clip e il tempo corrente in cui si trova il video in riproduzione

Ciascun bottone può variare il suo stile grafico a seconda che sia stato premuto (attivo) o no (disattivo). Una volta premuto il Button (`onClick`), è necessario memorizzare quale selezione è stata presa (`setSelection`). È presente poi una parte di codice che serve a riprodurre il feedback sonoro a seguito del Click.

Se il cortometraggio è terminato, si apre una schermata finale in cui compare una scritta per indicare la fine del cortometraggio (The End) e un Button ulteriore per rivedere il cortometraggio.

### 7.3 Stile Grafico

Nel momento in cui l'utente si trova di fronte a una scelta, vengono presentate due opzioni selezionabili sotto forma di scritte cliccabili, corrispondenti ai bottoni menzionati precedentemente. Sopra questi due testi, è visibile una barra di avanzamento (progress bar) che si accorcia man mano che il tempo trascorre. Ogni 50 millisecondi, questa linea si riduce fino a scomparire completamente al termine del periodo di decisione. La progress bar è stata inserita per comunicare all'utente che

dispone di un tempo limitato per prendere una decisione. Sia i testi che la progress bar compaiono a schermo con un effetto di dissolvenza e scompaiono nello stesso modo.

Per quanto riguarda le scritte, abbiamo scelto di renderle in maiuscolo per massimizzare il loro impatto visivo. Sono state rese di colore bianco con un sottile contorno nero per garantire una buona visibilità su vari sfondi. Abbiamo optato per posizionarle nella parte inferiore dello schermo, in modo leggermente centrato. Durante le interazioni dell'utente, come il passaggio del mouse sopra le scritte o il click su di esse, abbiamo incluso alcune animazioni per fornire un feedback visivo. In particolare, quando il mouse si sovrappone alle scritte, queste si ingrandiscono leggermente. Se invece l'utente seleziona una scelta, la dimensione di quella scelta rimane invariata mentre l'altro testo si riduce leggermente. Questo meccanismo è stato implementato per mettere in evidenza la scelta dell'utente. Inoltre, come precedentemente menzionato, è stato aggiunto un feedback sonoro al momento del click per consentire all'utente di riconoscere chiaramente quale opzione ha selezionato. Un'ulteriore caratteristica è che l'utente ha la possibilità di cambiare la sua scelta durante il periodo di dieci secondi stabilito.



Figura 53: Stile grafico delle scelte

## 8 Privacy & Copyright

La presente sezione espone la politica di privacy e le considerazioni relative al copyright applicate al cortometraggio in questione, con l'obiettivo di garantire la conformità alle normative vigenti e la protezione dei diritti d'autore.

### 8.1 Copyright Musicale e Modifiche Visive

Nel processo di produzione di questo cortometraggio, sono state utilizzate alcune composizioni musicali soggette a copyright per arricchire l'esperienza audiovisiva. È importante sottolineare che queste scelte musicali sono state effettuate per motivi creativi, al fine di enfatizzare determinati momenti e atmosfere all'interno del cortometraggio.

Tuttavia, riconosciamo l'importanza di rispettare i diritti d'autore e di aderire alle leggi sul copyright. Pertanto, in considerazione della futura pubblicazione online o della partecipazione a festival, intendiamo sostituire le musiche soggette a copyright con composizioni musicali gratuite e non soggette a restrizioni di copyright. Questa decisione è motivata dalla necessità di conformarci alle normative e garantire che il cortometraggio sia accessibile a un pubblico più ampio senza violare i diritti d'autore di terzi.

Inoltre, dal punto di vista visivo, potrebbero essere apportate modifiche leggere ma significative al cortometraggio. Queste modifiche riguarderanno principalmente l'oscuramento dei volti e la copertura delle targhe di veicoli o altri elementi riconoscibili. L'obiettivo di queste modifiche è quello di preservare la privacy delle persone coinvolte nel cortometraggio e di evitare qualsiasi possibile controversia legata alla loro identificazione. Queste azioni saranno eseguite nel rispetto delle leggi sulla privacy e della normativa applicabile.

### 8.2 Impegno per la Conformità Legale

Ci impegniamo a rispettare pienamente le leggi vigenti in materia di copyright e privacy e a operare in modo etico e responsabile. Qualsiasi modifica apportata al cortometraggio, inclusa la sostituzione delle musiche e le modifiche visive, sarà eseguita nel pieno rispetto delle normative di legge e degli standard etici.

Inoltre, ci impegniamo a monitorare attentamente le leggi e i regolamenti in evoluzione relativi al copyright e alla privacy e ad adottare di conseguenza il cortometraggio per garantire la massima conformità. Ciò implica che potremmo apportare ulteriori modifiche o adottare nuove misure nel tempo, se necessario, per garantire la piena conformità legale.

## 9 Conclusioni

### 9.1 Considerazioni Finali

Il completamento del nostro prototipo è stato un'esperienza indimenticabile che ha richiesto un notevole impegno da molteplici prospettive. In alcune circostanze, gestire la pressione e le sfide è stato particolarmente stressante. Nonostante tali difficoltà, non abbiamo mai rinunciato e abbiamo dedicato ogni risorsa a nostra disposizione per ottenere un risultato soddisfacente.

Siamo complessivamente soddisfatti del lavoro che abbiamo compiuto. Tuttavia, riconosciamo che il progetto non è stato completato in tutte le sue fasi. Questo ci fornisce ulteriori motivazioni per continuare a lavorare e migliorare il risultato. Come precedentemente menzionato, intendiamo perseguire ulteriori sviluppi nel corso dei prossimi mesi, al fine di renderlo un lavoro professionale pronto per eventuali presentazioni in festival cinematografici e pubblicazioni online.

In particolare, le aree che richiederanno una revisione dettagliata riguardano l'aspetto visivo di tutti gli intrecci narrativi e, soprattutto, l'aspetto sonoro. Abbiamo identificato alcune sequenze che richiederanno modifiche significative, soprattutto quelle legate ai finali. È probabile che alcune riprese debbano essere effettuate nuovamente in un futuro prossimo.

### 9.2 Sfide

Il progetto che abbiamo intrapreso si è rivelato più impegnativo del previsto, a causa di diverse sfide e difficoltà che abbiamo affrontato durante il processo di realizzazione del cortometraggio. In questa sezione, riepilogheremo tutte le problematiche e le difficoltà precedentemente analizzate nel lavoro di tesi.

- **Lavoro in duo:**

Sin dall'inizio, ci siamo resi conto che la mole di lavoro richiesta per un progetto di questa portata era notevole per un team di sole due persone. La complessità e l'entità del progetto superavano le risorse logistiche e organizzative di un team così limitato. Normalmente, le produzioni cinematografiche coinvolgono centinaia di collaboratori, ma persino nei progetti amatoriali di cortometraggi, si preferisce lavorare con un team di almeno cinque o sei persone.

- **Budget limitato:**

Un aspetto cruciale al quale ci siamo dovuti adeguare è stato il budget limitato a nostra disposizione fin dall'inizio. Questa limitazione ci ha spesso impedito di raggiungere gli obiettivi desiderati. In particolare, la componente attoriale è stata influenzata da questo vincolo. Come già menzionato in

precedenza, gli attori coinvolti erano tutti amici senza esperienza precedente in teatro, recitazione o cinema. Questa limitazione ha inciso notevolmente sulla qualità della recitazione in alcune scene. Nonostante ciò, siamo grati per gli sforzi dei nostri amici attori, che si sono dedicati con grande impegno durante le riprese.

- **Giorni di ripresa:**

Come già discusso nella sezione sulla produzione, abbiamo dovuto realizzare tutte le riprese in soli 13 giorni. Questa restrizione temporale è derivata da una questione organizzativa legata all'agenda del nostro attore protagonista, Andrea, il quale poteva lavorare sul set solo fino al 15 agosto prima di partire per un'esperienza di studio in Norvegia.

- **Metodi di lavoro innovativi:**

L'approccio alla creazione di un cortometraggio interattivo richiedeva un approccio notevolmente diverso da quello utilizzato nei tradizionali film. Abbiamo dovuto adattare tutte le fasi di produzione basandoci sulle nostre esperienze pregresse, poiché queste nuove modalità non erano state affrontate nei nostri corsi di studio.

- **Attenzione ai dettagli costante:**

La natura di un cortometraggio interattivo richiedeva un'attenzione scrupolosa a ogni dettaglio, dall'inizio del processo di concept alla conclusione del progetto. La struttura non lineare del film implicava una minuziosa considerazione di tutti gli aspetti di continuità e la necessità di collegare in modo coerente le trame di ciascuna storia. Durante la produzione, dovevamo prestar particolare attenzione agli aspetti visivi e all'abbigliamento dei personaggi in ciascuna ripresa. Nella fase di post-produzione, era essenziale ricollegare le sequenze esportate separatamente per ottenere una visione globale di ciascuna possibile narrativa.

### 9.3 Limiti

In generale, i film interattivi rappresentano un formato d'intrattenimento affascinante e innovativo, ma finora non hanno raggiunto una diffusione significativa nell'ambito della produzione cinematografica. Ciò è attribuibile a varie ragioni:

- **Complessità e costi di produzione:** La realizzazione di un film interattivo richiede sforzi significativi, sia dal punto di vista tecnico che finanziario, rispetto alla produzione di un film tradizionale. La struttura ramificata e la complessità della produzione scoraggiano molti registi dall'abbracciare questa modalità di realizzazione.

- Riproducibilità: Lo spettatore che ha già esplorato il cortometraggio in tutte le sue possibili varianti potrebbe perdere interesse a rivisitarlo.
- Tecnologie e piattaforme: La fruizione di film interattivi richiede l'utilizzo di piattaforme e interfacce specifiche, il che potrebbe limitare l'accesso del pubblico. Attualmente, pochi servizi di streaming supportano questa modalità di visione.
- Mancanza di interesse: Molti spettatori preferiscono un'esperienza cinematografica tradizionale, dalla visione ininterrotta dall'inizio alla fine. La necessità di prendere decisioni interrompe la continuità tipica dei film tradizionali, il che potrebbe non essere gradito a tutti.

## 9.4 Opportunità per il Futuro

Nell'era attuale, caratterizzata da evoluzioni tecnologiche continue, la comunicazione multimediale è in costante evoluzione. Si sperimentano costantemente nuove tecniche per coinvolgere il pubblico in modo sempre più profondo, ponendo l'utente al centro dell'esperienza interattiva. Nel campo del cinema e dei videogiochi, le opportunità sono in continua espansione.

Per quanto riguarda il nostro cortometraggio, riteniamo che abbia un potenziale significativo. Con un'ulteriore revisione e cura nei mesi a venire, siamo convinti che possa trovare una pubblicazione online. Esploreremo anche la possibilità di presentarlo in piattaforme di streaming interessate a questo genere di contenuto, aprendo così nuove opportunità per la sua diffusione.

## Riferimenti bibliografici

- [1] N. Ben-Shaul. Hyper-narrative interactive cinema: Problems and solutions. *Brill-Rodopi*, 2008.
- [2] M. Bittanti. Schermi interattivi. il cinema nei videogiochi. *Booklet Milano*, 2008.
- [3] Wikipedia contributors. Kinoautomat — Wikipedia, the free encyclopedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kinoautomat&oldid=1179110168>, 2023. [Online; accessed 16-October-2023].