



STORYBOARD E DESIGN NELLA NARRAZIONE

Dalle origini alla realizzazione di uno
storyboard cinematografico

Politecnico di Torino
Corso di Laurea *Design e Comunicazione*
A.a. 2024/2025
Sessione di Laurea *Dicembre 2025*

Relatrice: *Barbara Stabellini*
Candidato: *Federico Faggian s297541*



Politecnico di Torino

Corso di Laurea Design e Comunicazione
A.a. 2024/2025
Sessione di Laurea Dicembre 2025

Storyboard e design nella narrazione

Dalle origini alla realizzazione di uno storyboard cinematografico

Relatrice:

Barbara Stabellini

Candidato:

Federico Faggian s297541

INDICE

1

INTRODUZIONE

11

1.1	DEFINIZIONE	13
1.2	XIX SECOLO	15
1.3	XX SECOLO	19

2

STORYBOARD COME...

29

2.1	AMBIENTAZIONE	31
2.2	RITMO	37
2.3	PERSONAGGI	41
2.4	FOTOGRAFIA	65

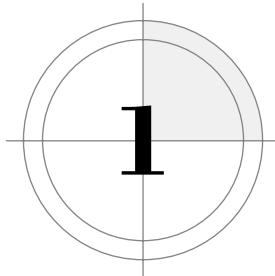
3

OLTRE IL CINEMA

71

3.1	PUBBLICITÀ	73
3.2	VIDEOGIOCHI	81

4	PRINCIPI TEORICI	91
4.1	UNA NOTA ANCORA	93
4.2	PRODUZIONE	95
4.3	GLOSSARIO	109
5	CONCLUSIONI	111
	BIBLIOGRAFIA & SITOGRADIA	112



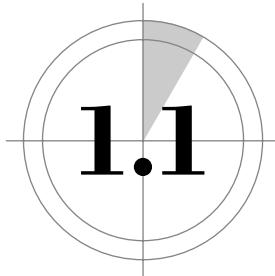
INTRODUZIONE

L'obiettivo di questa tesi è dimostrare l'importanza dello storyboard nell'organizzazione narrativa e nella rappresentazione visiva di una storia, concetto o messaggio, e di elencare le caratteristiche principali che ne permettono la creazione. L'uso di questa tecnica nella produzione di contenuti audio-visivi può semplificare la regia e il processo di realizzazione e favorire la coerenza della narrazione.

Nel corso degli ultimi anni lo storyboard è stato impiegato in diversi ambiti, dal teatro agli spot pubblicitari, seguendo le orme del cinema e in particolare dei primi film d'animazione degli anni '20 e '30 del Novecento. Viene realizzato in una fase critica e importante in cui il processo creativo si concentra nella traduzione di un'idea o un concept in forma visiva e nell'organizzazione sistematica delle scelte compiute.

Il testo è composto da due parti principali, esaminando l'argomento sia da un punto di vista teorico che successivamente da un punto di vista tecnico. La prima parte ha l'obiettivo di analizzare le origini e il contesto culturale dello storyboard e rilevarne le analogie e le differenze nei vari ambiti d'utilizzo; la seconda, invece, pone l'attenzione sulla metodologia progettuale nella realizzazione dello storyboard fornendo, in conclusione, anche un glossario tecnico. La ricerca teorica consiste in primo luogo in una raccolta di informazioni e di casi studio, investigando le principali categorie di prodotti audio-visivi ovvero cinema, animazione, spot pubblicitari e videogiochi, e successivamente in una prima descrizione delle caratteristiche dello storyboard. Nella seconda parte invece, l'analisi tecnica è accompagnata da una realizzazione pratica delle modalità descritte. Si tratta di un progetto commissionato dallo studio di produzione amatoriale Raven Prod, che consiste nella produzione dello storyboard di un corto da loro ideato e realizzato.

La proposta di questa tesi, dunque, è indagare i possibili contesti di utilizzo dello storyboard, partendo dall'analisi delle origini e dei campi di applicazione, e sulle regole e caratteristiche che deve avere per essere considerato tale, mettendo in luce come questo elemento sia un supporto indispensabile per la comprensione di un'idea o di una storia.



DEFINIZIONE

Lo storyboard può essere definito come una rappresentazione e un organizzatore visivo di un a storia o una narrazione, secondo una disposizione lineare di scene chiave. Il layout è realizzato componendo in ordine cronologico delle celle, o riquadri, che fungono da cornici alle varie scene della narrazione. Talvolta sono arricchiti con informazioni e appunti, come ad esempio in campo cinematografico indicazioni sulla location, tipo di inquadratura, indicazioni per gli attori e molte altre che vedremo in seguito.

Tuttavia, lo storyboard con il passare del tempo è entrato sempre di più nelle dinamiche aziendali e imprenditoriali, affiancandosi alle varie risorse di sviluppo. Può essere quindi definito come uno strumento utile per visualizzare diversi scenari, per pianificare le attività aziendali e le campagne pubblicitarie e per mappare l'esperienza del cliente. In questo ambito, lo storyboard aziendale e di prodotto si identificano come mezzi per migliorare le capacità del processo produttivo e l'esperienza dei clienti, sempre più fondamentale nelle aziende. La posizione centrale del cliente comporta un cambio di prospettiva da parte delle imprese che non solo devono rispettare le esigenze dell'utente ma anche coinvolgerlo il più possibile dal processo creativo al processo produttivo e infine alle modalità d'uso. Lo strumento dello storyboard permette quindi di visualizzare in modo semplice e intuitivo le varie fasi del processo di pianificazione e di produzione.

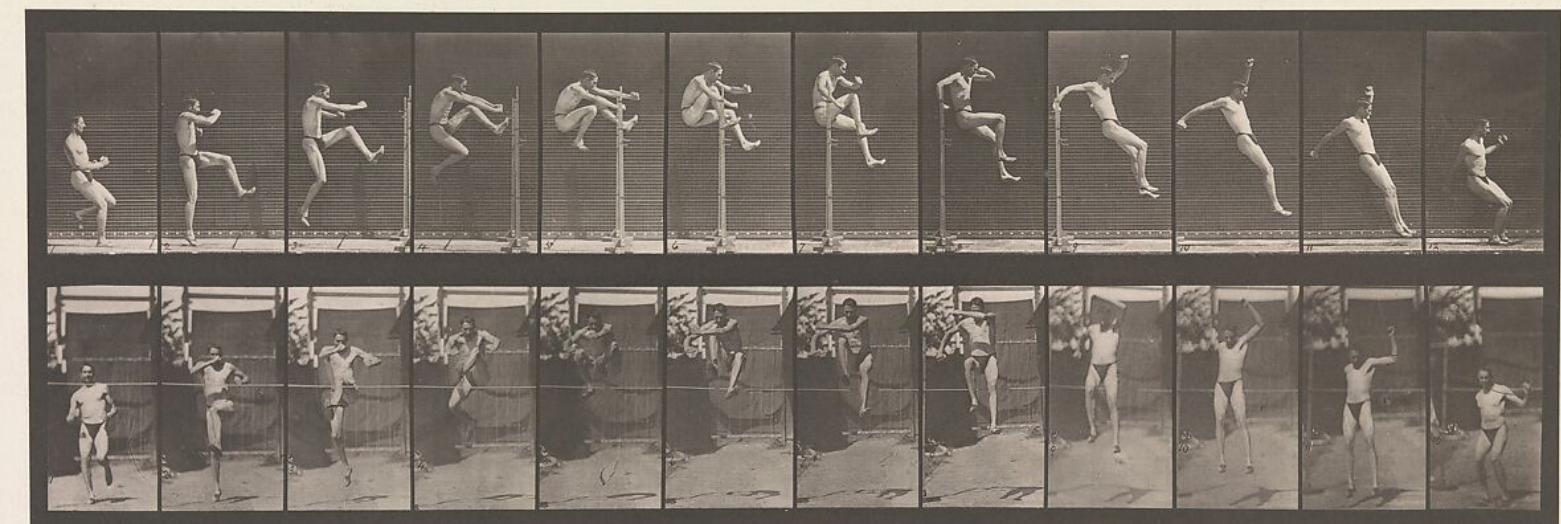
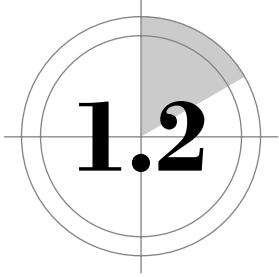


Fig. 1-2: Tavola 626 e 152 di Eadweard Muybridge, Animal locomotion. An electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements., 1872-1885

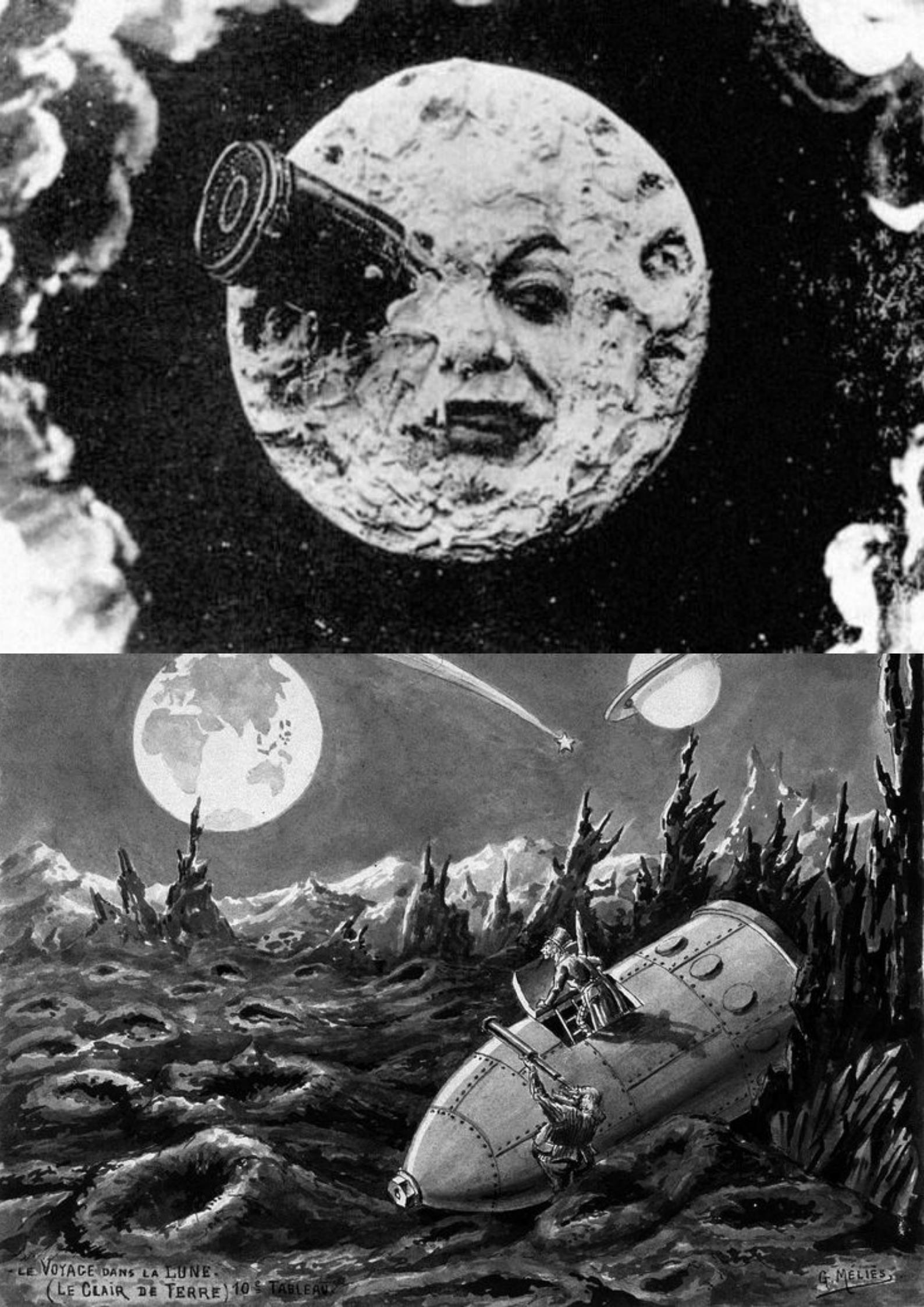


1.2

XIX SECOLO

Per comprendere meglio le motivazioni per cui lo storyboard è diventato un elemento di successo in tutti questi campi, è necessario indagare sulle sue origini e su ciò che lo ha reso come lo conosciamo oggi e per questo bisogna soffermarsi anche sulla nascita dell'animazione e del cinema.

Nel 1872 Eadweard Muybridge fa degli esperimenti per trovare il modo di trasmettere la sensazione del movimento tramite la macchina fotografica. Utilizzò esseri viventi come soggetti per i suoi esperimenti, in particolare persone e cavalli, di cui realizzò migliaia di fotografie. Tra il 1877 e il 1879 riuscì a documentare il movimento di un cavallo a galoppo, celebre soprattutto per lo scatto dove il cavallo correndo sembra non toccare terra [Fig. 1]. Anni dopo, nel 1887, l'artista pubblicò 11 volumi di fotografie intitolate *Animal locomotion*, dove raccolse centinaia di queste immagini, che suscitarono un grande successo in Europa e Stati Uniti, consacrando Muybridge come il primo fotografo ad analizzare il movimento degli esseri viventi [Fig. 2]. Gli scatti vennero poi animati grazie alla creazione del zooprassiscopio. Questo strumento è una variazione del prassinoscopio di Charles-Émile Reynaud del 1877, e consiste nell'applicazione della sequenza di scatti su un disco che crea un loop per qualche secondo. Questa tecnica è il primo approccio al concetto di immagini in movimento che darà origine al cinema come lo conosciamo oggi.



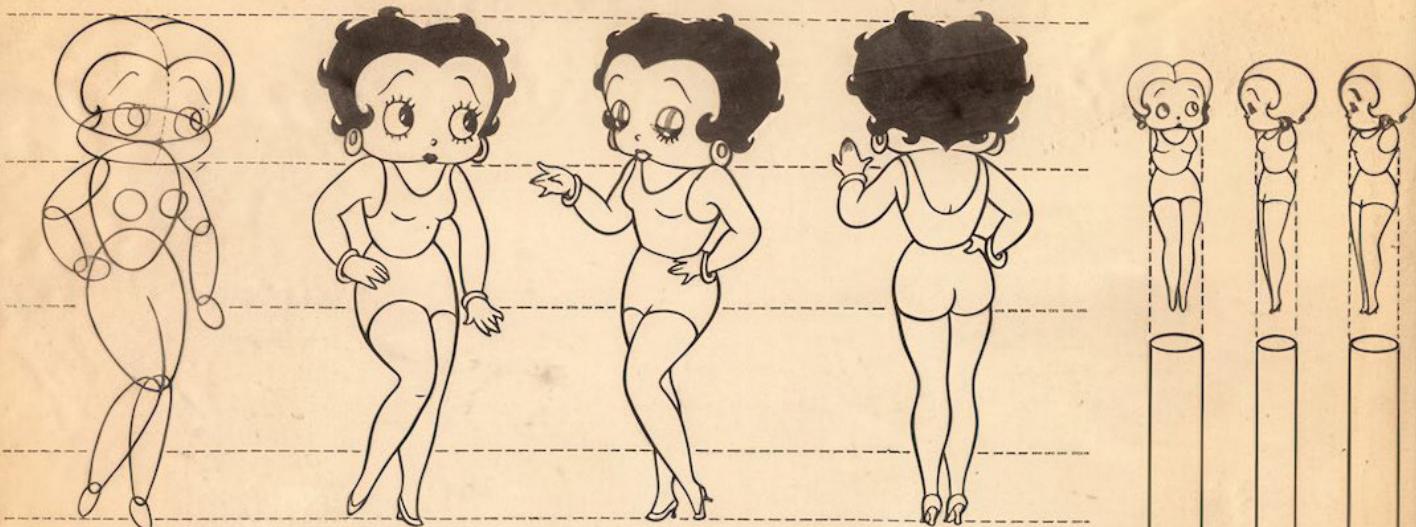
- LE VOYAGE DANS LA LUNE.
(LE CLAIR DE TERRE) 10^e TABLEAU

G. MELIES

Nonostante possiamo considerare le fotografie come una sorta di sequenza di immagini o scene chiave in una narrazione, i primi cenni di storyboard apparvero con Georges Méliès e con la creazione del cortometraggio *Le voyage dans la Lune*. Consiste in un film muto del 1902 che narra la storia di fantascienza scritta da Jules Verne *Dalla terra alla luna* e *Intorno alla luna*. Il racconto parla di un gruppo di astronomi che raggiunge la Luna con l'iconica navicella a forma di proiettile tramite un cannone [Fig. 3]. Dopo aver calpestato il suolo lunare ed essere venuti in contatto con la popolazione nativa dei Seleniti, vengono catturati e portati dal loro Re e, dopo una rocambolesca fuga, riescono a trarsi in salvo e fuggire dalla Luna tramite la navicella e ritornare alla Terra sani e salvi. Una volta poi recuperati in mare da alcune navi e riportati nel porto, vengono acclamati e festeggiati dalla gente. A livello tecnico, il cortometraggio rappresenta una vera e propria avanguardia, grazie alla presenza per la prima volta nella storia del cinema di effetti speciali, come sovrastampe, dissolvenze e molti altri. Inoltre, Méliès fu il primo ad utilizzare disegni preparativi, dei "tableaux" [Fig. 4], per la pianificazione e organizzazione di un prodotto cinematografico, avvicinandosi al concetto di storyboard. Purtroppo, vista l'epoca di appartenenza e la frammentarietà delle fonti, non sappiamo se le tavole di Méliès giunte fino a noi siano originali o copie realizzate in seguito.

Fig. 3-4: Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (A Trip to the Moon), 1902

BETTY BOOP



FRONT SIDE (WRONG) SIDE

WHEN A SIDE VIEW OF BETTY IS USED, DO NOT CUT DOWN ON THE BULK OF THE BODY-TREAT BETTY'S FIGURE AS A CYLINDER.

NO CURLS ON BETTY'S FOREHEAD.
SHORT DISTANCE BETWEEN UPPER LIP AND NOSE FOR CUTENESS.
EYES ABOUT AN EYE APART.
CHEEK-LINE CURVES UP AT MOUTH.
IN REAR VIEW, SLIGHTLY REDUCE HEAD SIZE.
AVOID PROFILE, AS IT IS ALMOST IMPOSSIBLE TO MAKE, AND DOES NOT FLATTER BETTY.
ELIMINATE PART USE LINE FOR CONSTRUCTION ONLY.

NOSE JUST BELOW BOTTOM OF EYES.
EYEBROWS ARCH WITH SHAPE OF HEAD
TO GIVE ROUNDNESS.
DRAW HIGHLIGHTS IN EYES CAREFULLY; THEY
HELP GIVE DIRECTION IN CLOSE-UPS.

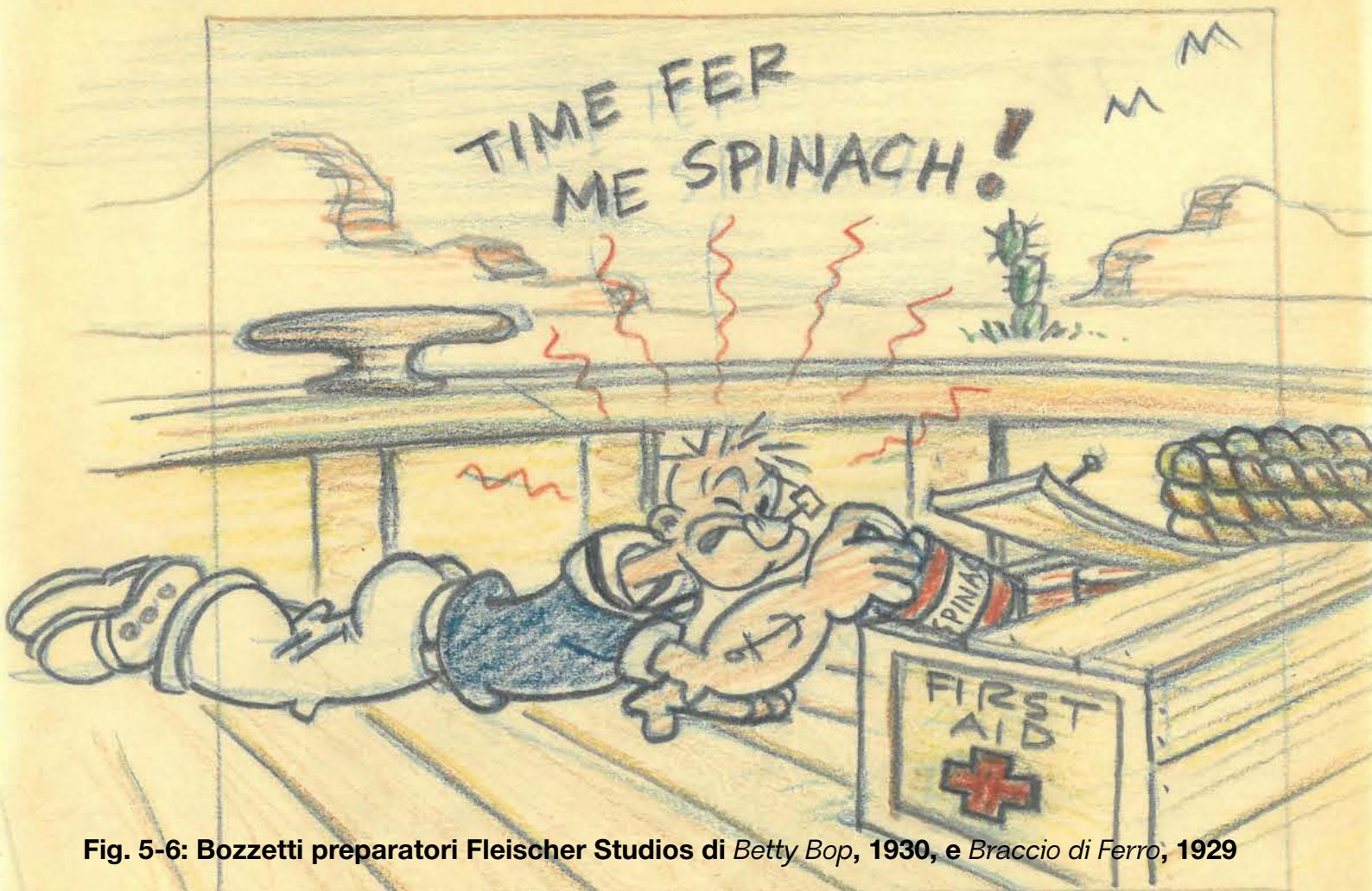
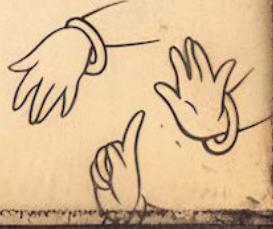
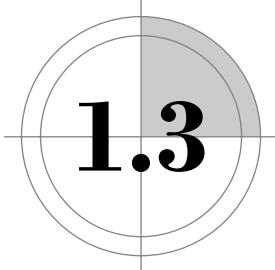


Fig. 5-6: Bozzetti preparatori Fleischer Studios di Betty Bop, 1930, e Braccio di Ferro, 1929

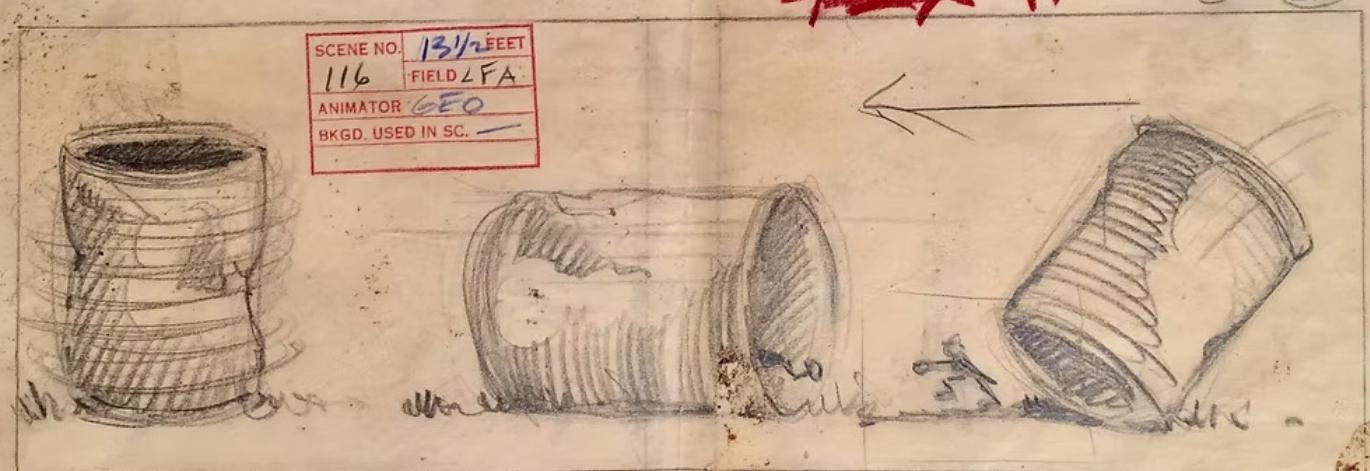
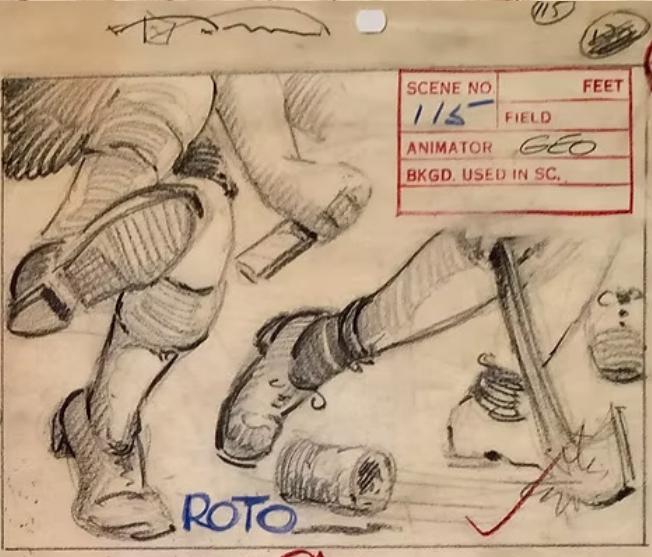
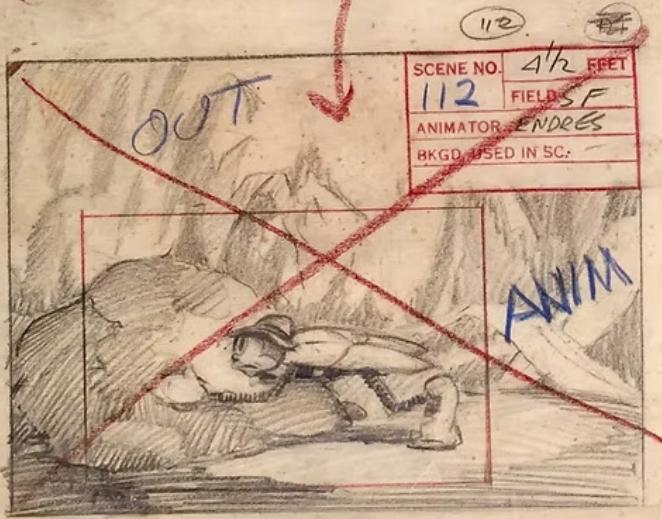


1.3

XX SECOLO

La produzione dello storyboard da qui in avanti si espanse soprattutto nel campo dei film d'animazione grazie alle case di produzione Fleischer Studios, famosa per la creazione dei personaggi come *Betty Bop* [Fig. 5] e *Braccio di Ferro* [Fig. 6], e Walt Disney Production.

I Fleischer Studios sono una casa di produzione americana fondata dai fratelli Max e Dave Fleischer nei primi anni del Novecento che hanno costituito un tassello importante nella storia dell'animazione e del cinema. Le tecniche create non solo sono un approccio diverso da qualsiasi altra casa di produzione finora, ma sono vere e proprie innovazioni scientifiche conosciute per aver rivoluzionato l'industria cinematografica. Tra queste innovazioni abbiamo il rotoscopio e il rotografo, ancora oggi utilizzati in questo campo. Il primo è un dispositivo che permette all'animatore di avere come guida l'immagine reale o il fotogramma della pellicola proiettandola sul retro di una lastra di vetro. Successivamente viene posizionato al di sopra un foglio di carta così da poter disegnare fotogramma per fotogramma seguendo i movimenti reali di riferimento. L'evoluzione di questo strumento è il rotografo che, tramite la proiezione retroilluminata della pellicola, permette di disegnare una silhouette nera per ogni fotogramma in modo tale da "bloccare" la porzione di sfondo che verrà utilizzata dal personaggio. Infine, la pellicola viene riavvolta e, sempre fotogramma per fotogramma, viene disegnato il personaggio su uno sfondo nero illuminato dall'alto. Ciò permette la costruzione di una scena composita da un negativo direttamente su una pellicola. Questa tecnica venne usata principalmente sia per sovrapporre elementi animati su pellicole a sfondo reale sia per creare movimenti di camera che andassero a simulare il movimento dello sfondo con un primo piano stazionario, tecnica usata anche nel cinema per simulare il movimento degli attori su mezzi di locomozione o nei titoli di coda. Insieme a tutte queste innovazioni i Fleischer Studios iniziarono anche ad usare disegni preparatori per la costruzione e definizione dei personaggi e anche per la realizzazione della trama [Fig. 7-10].





121A

9X ~~12*~~

RIGHT CAN 15
HIT 5
HIT 5
HIT 0

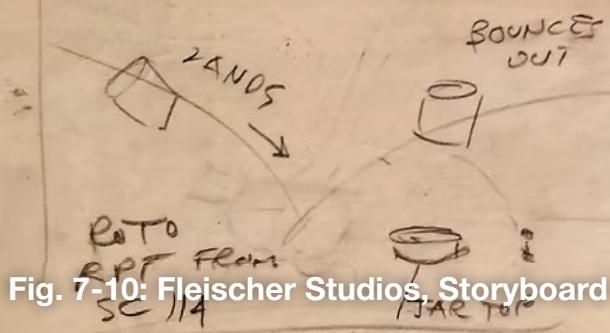


Fig. 7-10: Fleischer Studios, Storyboard di Mr Bug Goes To Town, 1941

Scene I

First pig
building
straw house.



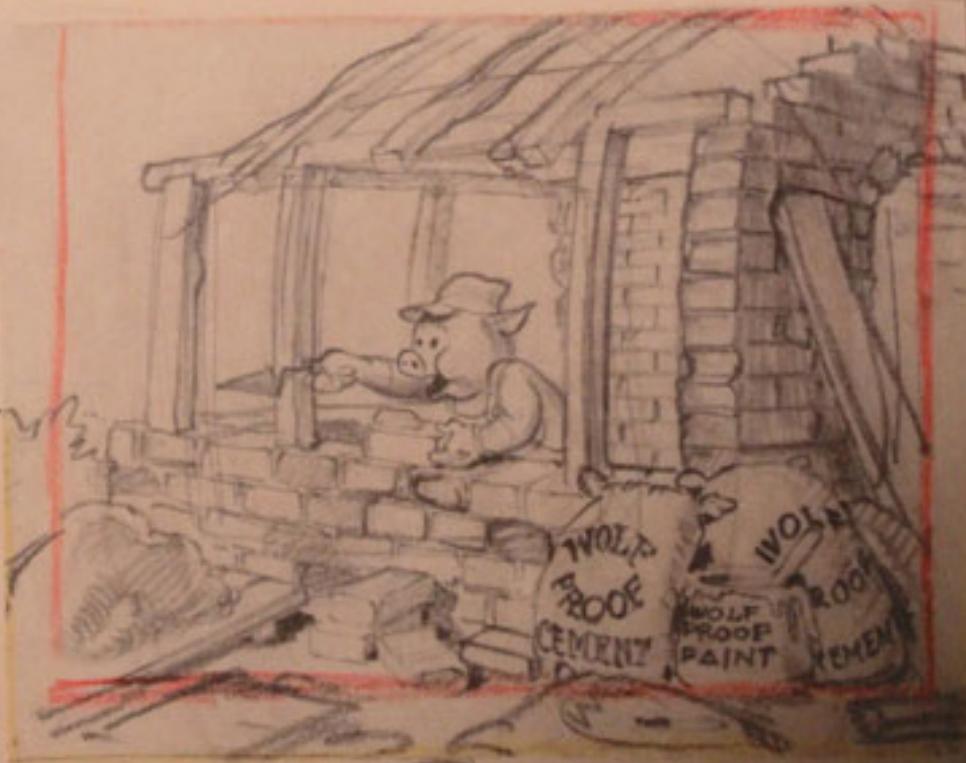
Scene II

Second pig
building
house of sticks



Scene III

Third pig
building
house of brick



L'effettivo sviluppo dello storyboard, tuttavia, avvenne negli anni '30 del Novecento con i capolavori di Walt Disney. Nel 1933 venne realizzato per la prima volta nella storia un cortometraggio interamente sviluppato con lo storyboard: *I Tre Porcellini* [Fig. 11], che fa parte di una raccolta chiamata *Silly Symphony*. La serie comprende 75 cortometraggi prodotti tra il 1929 e il 1939, che insieme a *Topolino* (*Mickey Mouse* in lingua originale), altra raccolta iconica di corti e film realizzati tra il 1928 e il 2021, contengono dei veri e propri classici dell'animazione. Per *I Tre Porcellini*, Disney si affidò all'animatore Webb Smith che iniziò a disegnare immagini in sequenza e a posizionarle su una lavagna in ordine cronologico [Fig. 12-13], creando così per la prima volta un vero e proprio storyboard. Nel corso degli anni, la Disney ha continuato ad impiegare lo storyboard per la creazione dei suoi film a partire da alcuni cult come *Topolino* [Fig. 14], *Biancaneve e Pinocchio* [Fig. 15].

Fig. 11: Walt Disney e Webb Smith, Storyboard de *I Tre Porcellini*, 1933

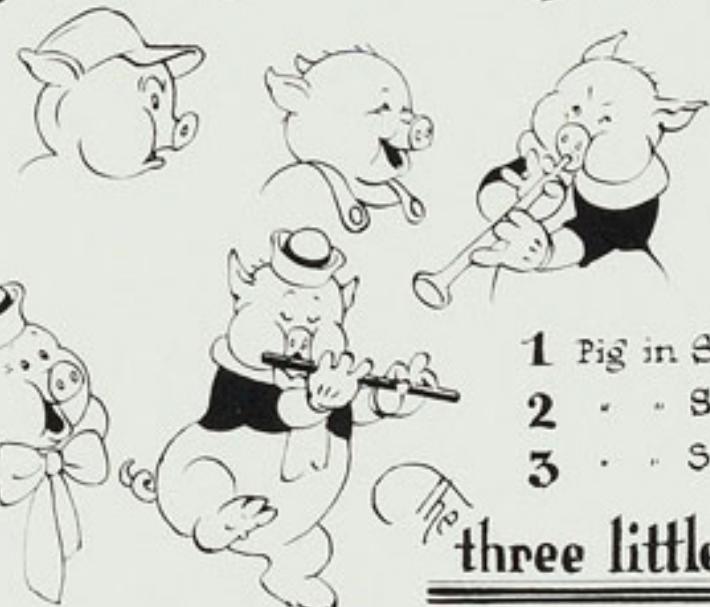
1



2



3



- 1 Pig in Straw House
2 - - Stick House
3 - - Stone House

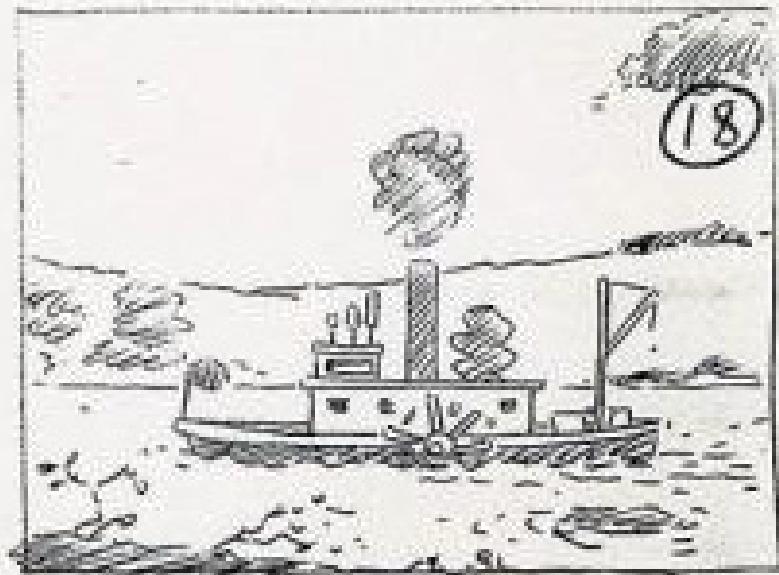
The three little Pigs © W.D.P.



Fig. 12-13: Walt Disney e Webb Smith, Bozzetti preparatori de / Tre Porcellini, 1933

Scene # 1.
Opening effect of black foliage
passing by in front of camera
gradually getting thinner until
full scene is revealed

Action.....Old side-wheel river
steamboat paddling down stream.
The two smoke stacks work up
and down alternately.... shooting
black chunks of smoke out as they
shoot up....smoke makes stacks
bulge out as it goes up and out.
(16 drawing cycle) 12 Ft. from
opening, the Three whistles on top
of cabin squat down before they
whistle tune ' TA--DA-DE-DA-DA---
DA-DA-'....2 Ft. of action after
whistle and out.



Scene # 2.
Close up of Mickey in cabin of
wheel'house, keeping time to last
two measures of verse of ' steam-
boat Bill '. With gesture he starts
whistling the chorus in perfect
time to music....his body keeping
time with every other beat while
his shoulders and feet keep time
with each beat. At the end of every
two measures he twirls wheel which
makes a ratchet sound as it spins.
He takes in breath at proper time
according to music. When he finishes
last measure he reaches up and pulls
on whistle cord above his head.
(Use FIFE to imitate his whistle)

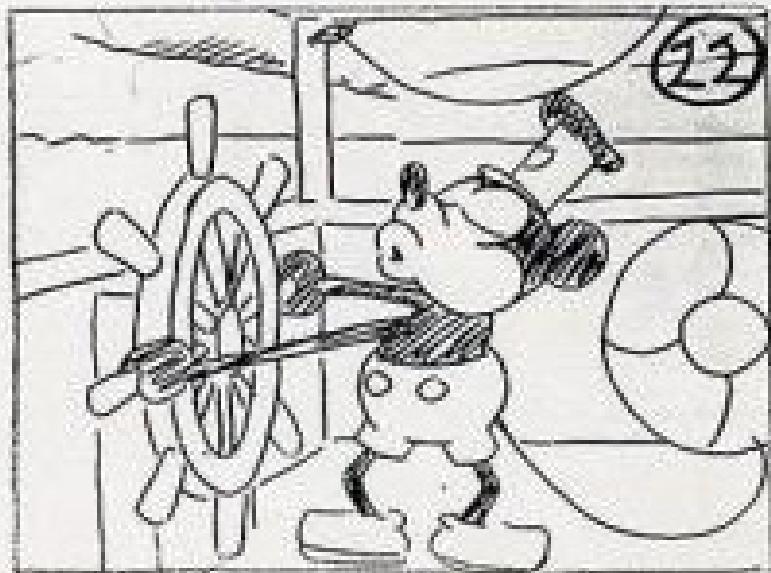


Fig. 14: Walt Disney, Storyboard di *Steamboat Willie*, 1928

Fig. 15: Walt Disney, Storyboard di *Pinocchio*, 1940



GWEN '39

CAMERA PULL BACK SHOT
FABULOUS FRAMING → OFF CENTER
A MEMORY SKETCH



Il mondo dell'animazione ha dato il via all'utilizzo dello storyboard nel cinema e solo pochi anni dopo, nel 1939, venne prodotto il primo film live-action con l'ausilio di questo strumento, ovvero *Via col Vento* (*Gone with the Wind*). Il film, diretto da Victor Fleming e prodotto da David O. Selznick, è diventato un colosso cinematografico dell'anteguerra e per la sua realizzazione è fondamentale citare altre figure che sono state essenziali durante la progettazione e la pianificazione della pellicola: William Cameron Menzies, production designer e scenografo, e Lyle Wheeler, direttore artistico. La costruzione di *Via col Vento* iniziò proprio dalla creazione dello storyboard a mano, di cui Wheeler e Menzies erano i supervisori, producendo un totale di 1500 schizzi ad acquarello, dipinti da uno staff composto da solamente 7 artisti [Fig. 16]. Lo storyboard era costituito da un pannello di supporto in fibra di cotone sul quale erano poi applicati gli schizzi singolarmente grazie ad una colla adesiva. Ciascun pannello è formato da una dozzina di schizzi ciascuno e, su alcuni supporti, a lato dei disegni dipinti, sono presenti ancora alcune annotazioni in matita [Fig. 17]. La possibilità di avere gli schizzi separati dal supporto permise, durante le fasi di revisione, di avere un controllo maggiore sulla narrazione e di poter andare a modificare singolarmente le scene in caso di errori o variazioni. Lo storyboard di Wheeler e Menzies fu di fondamentale importanza per diversi motivi: in primo luogo a livello economico, per una distribuzione del budget e degli sforzi della troupe meno dispendiosa, successivamente a livello scenografico, per la creazione dei numerosi set e l'impiego di manodopera per la loro costruzione, e infine a livello stilistico, per la coerenza visiva tra le varie scene. Per la realizzazione di *Via col Vento* vennero progettati 200 set e costruiti circa 90, grazie all'aiuto di scenografi, arredatori, decoratori e aziende di costruzioni, muratori, idraulici, imbianchini e tanti altri.

Fig. 16-17: William Cameron Menzies, Illustrazione di una scena e pannello dello storyboard di *Via col Vento*, Victor Fleming 1939



2

STORYBOARD COME...

Finora sono state analizzate le origini dello storyboard e di come, da una semplice sequenza fotografica, sia cambiato il modo di progettare e pianificare la produzione di un contenuto cinematografico. Ogni regista e scenografo ha interpretato e utilizzato questo strumento nel modo più congeniale rispetto allo stile del film e dell'artista stesso. Questo dimostra come lo storyboard non sia un semplice mezzo ma sia già parte fondamentale dell'anima della pellicola.

In questo capitolo verranno analizzati diversi casi studio, categorizzati tematicamente, mettendo in luce le diverse modalità di utilizzo e le possibilità che questo strumento offre.



Fig. 18: Alejandro Jodorowsky e Moebius, Storyboard di *Dune*, 1973-77



STORYBOARD COME... AMBIENTAZIONE

Diversi registi hanno utilizzato lo storyboard per sviluppare e definire il “senso del luogo” del film. È di estrema importanza in questo caso la fase di disegno e progettazione del set poiché va a definire gli spazi e le location in cui le scene andranno girate, che spesso sono da costruire da zero, o fisicamente (come nel caso visto precedentemente di *Via col Vento*) o digitalmente (tramite l'utilizzo di CGI, render e computer grafica). Attraverso i casi studio selezionati, verrà evidenziato come lo storyboard riesca a prefigurare non solo lo spazio scenico desiderato, ma anche a mettere in relazione l'architettura circostante con l'illuminazione, l'inquadratura e la composizione della scena.

Uno dei lavori più iconici, e anche più discussi, nel mondo del cinema è di sicuro la prima trasposizione visiva di *Dune*, celebre romanzo fantascientifico di Frank Herbert, ideato dal regista Alejandro Jodorowsky. Il progetto nacque nel 1973, pochi anni dopo la stesura di Herbert del romanzo, e si impose come un film monumentale nella scena hollywoodiana che, tuttavia, non si trovò pronta a realizzare un film di questa portata. Il grande ostacolo in cui Jodorowsky si imbatte fu la ricerca dei finanziamenti per la creazione della pellicola, poiché i produttori americani si rifiutarono di fornire i fondi necessari per iniziare le riprese. La ricerca proseguì fino al 1977, senza alcun successo. L'unico reperto rimasto di questo fallimento colossale è l'effettivo storyboard che Jodorowsky utilizzò per illustrare ai finanziatori la resa del film. La realizzazione venne affidata al fumettista francese Moebius (nome d'arte di Jean Giraud) e all'interno è presente un montaggio praticamente completo del film, compreso di ogni singola inquadratura, montaggi, costumi, descrizione degli effetti speciali e altri elementi. Inoltre, i disegni mostrano esattamente come avrebbero dovuto essere le ambientazioni, diventando quasi delle illustrazioni di paesaggi veri e propri, lasciando molto spazio al disegno in sé, e non solo alla porzione riportata poi nella cinepresa [Fig. 18]. Ai giorni nostri, lo storyboard del primo *Dune* è un vero reperto della storia del cinema di cui sono state ritrovate solo 10 copie.

Sc. 118 A. (Sc. 58, Sc. 93A) — VISIONS

Jun 22. 22.



Fig. 19: Denis Villeneuve e Sam Hudecki, Storyboard di *Dune*, 2021

Il fallimento di Jodorowsky nel 1977 fu seguito da un altro progetto criticato, ovvero *Dune* di David Lynch, che, nonostante fosse riuscito nel 1984 a completare la produzione, fu preso di mira dal grande pubblico, riscuotendo uno scarso riconoscimento al botteghino.

Nonostante il suo passato tormentato, il romanzo di Herbert continuò ad attirare la curiosità dei lettori, sempre più numerosi, e soprattutto dei registi del mondo, nonostante i precedenti tentativi. Nel 2021, finalmente, il romanzo fantascientifico riesce ad ottenere una trasposizione cinematografica che riscuote un immenso clamore dal pubblico con l'omonimo film *Dune* del regista Denis Villeneuve. Il regista canadese, celebre per la realizzazione di *Prisoners* (2013), *Arrival* (2015) e *Blade Runner 2049* (2017), è riuscito a dare un'anima al romanzo di Herbert facendo immergere lo spettatore, non solo nella storia dei personaggi, ma anche nei vari mondi che ci mostra. L'utilizzo delle scene e delle inquadrature quasi naturalistiche permettono al pubblico di sentirsi totalmente circondati dai paesaggi dove sono ambientate le vicende. Questa immersione è dovuta soprattutto al lavoro meticoloso durante la fase di preproduzione del film e durante la stesura dello storyboard [Fig. 19-20]. L'artista che ha permesso tutto questo è Sam Hudecki, collega di Villeneuve da molti anni già nella realizzazione di film come *Arrival* (2015) [Fig. 21]. La sua carriera con i documentari naturalistici ha svolto un ruolo fondamentale nel lavoro con Villeneuve e la sua dote nel disegno digitale e tradizionale, prediletto dal regista canadese, hanno permesso la creazione di illustrazioni e sequenze che sono l'esatta riproduzione di ciò che il regista aveva in mente e di ciò che quindi è stato prodotto nelle riprese. Nella stesura di *Dune* il disegno preparatorio per Villeneuve è risultato fondamentale poiché ha permesso la creazione dell'intera identità visiva del film, a partire dai costumi, agli oggetti di scena e ai set per le riprese. Per Villeneuve il lavoro di *Dune* è parte della sua vita e ne sono la prova alcuni bozzetti di storyboard disegnati da lui stesso durante la sua adolescenza, rappresentando il suo sogno di un giorno diventare regista e riuscire a raccontare delle vere e proprie "storie visuali".

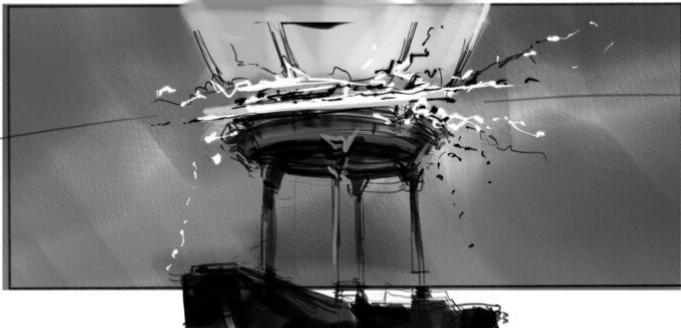
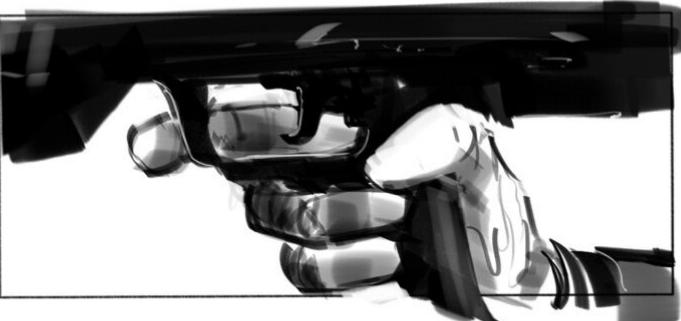
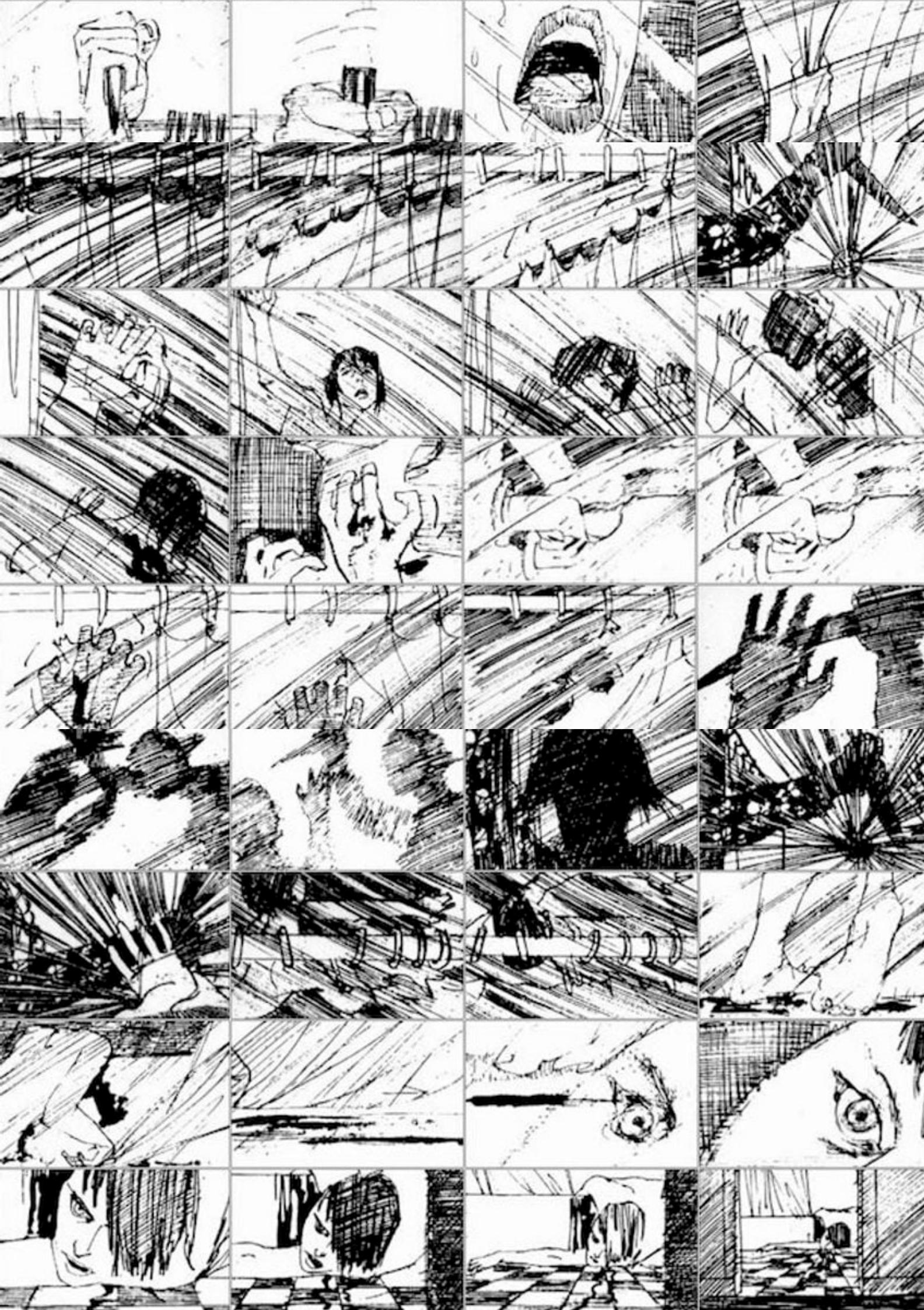


Fig. 20: Denis Villeneuve e Sam Hudecki, Storyboard di *Dune*, 2021



Fig. 21: Denis Villeneuve e Sam Hudecki, Confronto tra bozzetto preparatore e scena nel film di *Arrival*, 2015





STORYBOARD COME... RITMO

Nel Capitolo 1.2, è stato evidenziato come gli esperimenti con la macchina fotografica abbiano portato alla nascita del cinema e, in qualche modo, anche al concetto di storyboard. Il disegno di una scena può essere quindi considerato come la raffigurazione preparatoria di un fermo immagine specifico della sequenza che verrà realizzata. In ambito cinematografico, ciascuna immagine che costituisce la pellicola viene chiamata fotogramma, o in inglese “frame”. Nelle prime proiezioni e nei contenuti animati, la qualità del filmato e la fluidità delle animazioni sono definite secondo la relazione tra il numero di fotogrammi e un’unità di tempo, comunamente detto “frame al secondo” (fps). All’epoca, i film avevano una velocità di proiezione tra 10 e 16 fps, mentre oggi, anche a livello di animazioni, si aggira intorno ai 24 fps.

Da questa premessa, possiamo evincere che in uno storyboard le immagini sono strettamente correlate al tempo e al ritmo di una sequenza. Nel film del 1960 *Psycho*, diretto da Alfred Hitchcock, questo fenomeno ha influenzato tantissimo il risultato finale. Lo storyboard, realizzato dal grafico Saul Bass, fu utilizzato per scandire il ritmo serrato delle scene e per suscitare allo spettatore una sensazione di angoscia e disagio. In particolare, la famosa sequenza della doccia, dove la protagonista Marion Crane viene assassinata, venne analizzata meticolosamente in ogni sua angolazione, azione e gestualità, generando un climax frenetico che enfatizza l’andamento dei colpi dell’assassino [Fig. 22]. Nonostante le preoccupazioni iniziali di Hitchcock, le scene vennero riprese secondo lo storyboard di Bass e la ridondanza e il ritmo martellante che ne scaturisce generò quella che ancora oggi è ricordata come una delle sequenze più iconiche nella storia del cinema, superando le aspettative del regista. La sequenza fu realizzata esattamente secondo le impostazioni dello storyboard.

Fig. 22: Saul Bass, Storyboard di *Psycho*, Hitchcock 1960

BADGER
GOES
SILENT.



["Hand - Held" CAMERA]

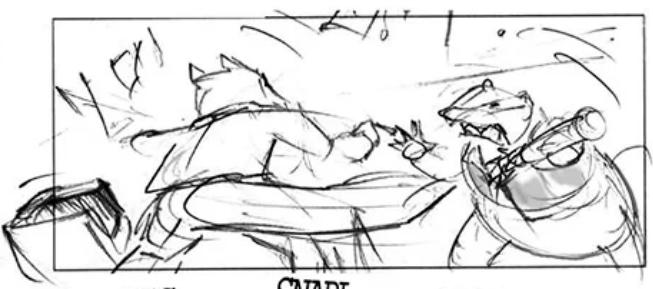
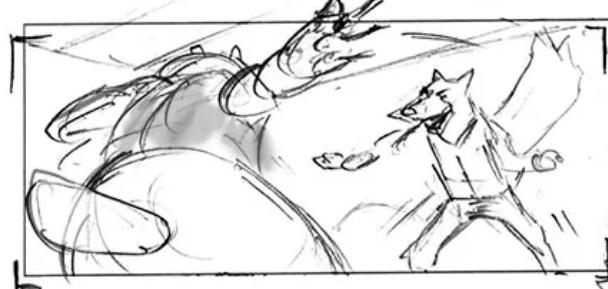


BADGER: The CUSS you are!



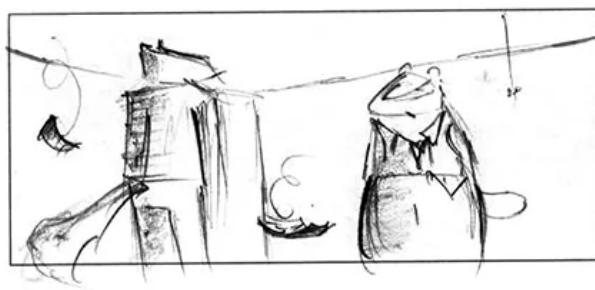
FOX: The Cuss am I? Dont CUSSING point at me!

BADGER: Are YOU CUSSING with ME!?



FOX: Do I LOOK like I'm CUSSING WITH YOU!?

HISS... SNARL... SNAP!

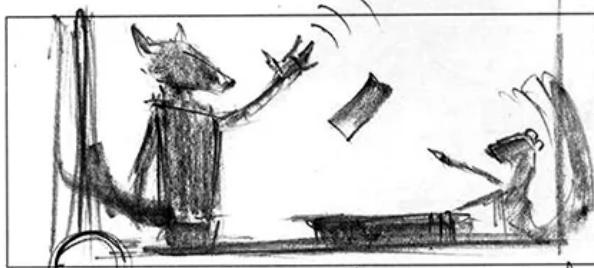
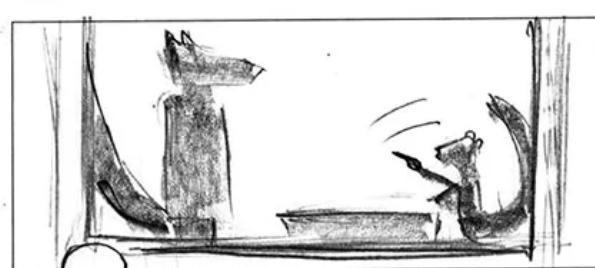


FOX: One last thing...



BADGER: -Are you about to get FIRED?

FOX: SLASH QUIT!!!



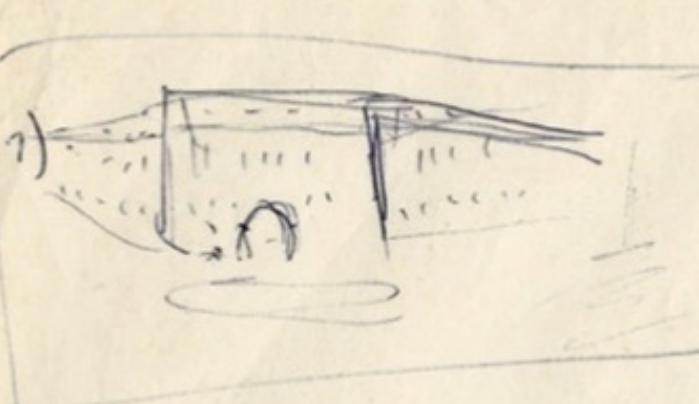
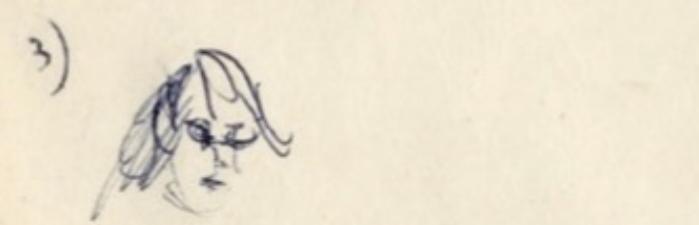
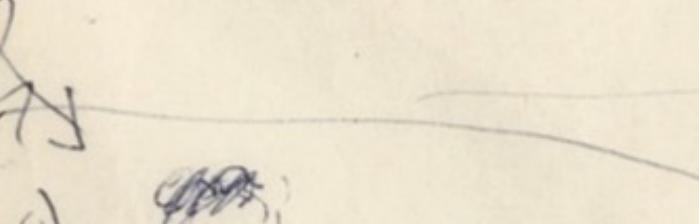
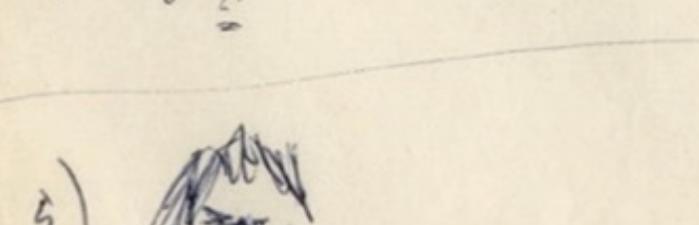
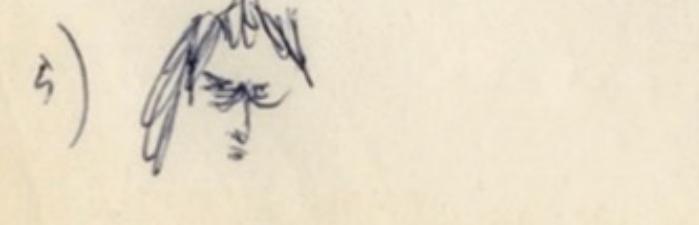
SQUIRREL: Your'e FIRED!

FOX: SLASH QUIT! Here's my letter of resignation.

Come citato precedentemente, anche nel campo dell'animazione è essenziale scandire il tempo per ciascuna scena e in questo lo storyboard è un elemento fondamentale. Nella realizzazione del film *Fantastic Mr. Fox* (2009) è possibile vedere l'utilizzo di diversi stratagemmi per avere un'idea precisa della durata di ogni ripresa. Il film è stato realizzato con una tecnica molto complessa chiamata "stop motion", che prevede la realizzazione di fotogrammi tramite scatti di oggetti e manichini reali, modificandone la posizione ad ogni fotografia, in modo tale da ottenere una sequenza che renda l'illusione del movimento dei soggetti inquadrati. Il regista Wes Anderson ha contribuito lui stesso sia nella composizione delle scene e dei personaggi, sia nella realizzazione delle tavole preparatorie, insieme allo storyboard artist Chris Wolfgang Mauch. Lo storyboard è stato realizzato direttamente mettendo su carta le idee di Anderson, in maniera precisa e senza variazioni, realizzando dei disegni molto semplici con dei toni fumettistici e caricaturali, per evidenziarne le espressioni. Ogni scena inoltre è stata illustrata tenendo conto dell'andamento della narrazione e dei dialoghi per poter scandire meglio le inquadrature, la durata delle riprese e i movimenti dei personaggi che devono compiere fotogramma per fotogramma, combaciando il suono con le immagini [Fig. 23]. Questa tecnica permette un'organizzazione e una pianificazione del lavoro molto efficace visualizzando, in modo diretto ed intuitivo, la progressione della storia e individuando e correggendo facilmente eventuali errori.

Fig. 23: Chris Wolfgang Mauch, Storyboard di *Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson 2009

Scene 6

- 1)  Corolla in casa della Beccaria
- 2)  Figure int. M.A. et du
messere (corolla)
- 3)  P.P.P. M.R. (corolla mietta)
Facciale tappi con mietta
e rabi?
- 4)  Sulla fronte bruci
- 5)  P.P.P. E. che prende (mietta)
- 6)  P.P.P. M.A. (corolla mietta)
nel frusto lascia le
terre, solle volte le mietta
tutte, non grida mai
Hé!



STORYBOARD COME... PERSONAGGI

Nella produzione di una storia, la scrittura dei personaggi è importantissima sia per mostrare la loro indole, attraverso ad esempio le azioni o i gesti compiuti, ma anche per raccontare la loro evoluzione nel corso della vicenda. Lo storyboard ci aiuta quindi a tenere traccia dello sviluppo di un personaggio, mantenendo la coerenza narrativa e tenendo conto della natura stessa del soggetto, e a costruire la sua identità visiva, confrontandola con tutti gli altri elementi del film. Come visto precedentemente, i disegni preparatori ci anticipano la composizione della scena e, in particolare, servono a comprendere lo spazio che occupano i vari soggetti all'interno della ripresa, definendo anche la loro presenza scenica.

Nel 1962 il regista e scrittore italiano Pier Paolo Pasolini iniziò le riprese di *Mamma Roma*, una storia tragica che racconta la vita di una ex prostituta che, una volta ricongiunta con suo figlio, cerca di garantirgli una vita sana e rispettabile. I personaggi di Pasolini sono persone emarginate, escluse della società, e che di conseguenza parlano usando principalmente il dialetto. Tutto ciò porta alla creazione di soggetti veri e puri, che non nascondono i propri difetti o la loro condizione sociale, ma anzi la risalta. Queste caratteristiche sono ricorrenti nel neorealismo, di cui Pasolini fu uno dei suoi esponenti. La ricerca di una realtà cruda che riflettesse la verità dei bassifondi, portò il regista ad indagare come effettivamente i personaggi si potessero ritrarre nella loro interezza e purezza. Pasolini, quindi, utilizzò dei bozzetti preparatori per la pianificazione del film, creando lui stesso uno storyboard composto principalmente da ritratti. Gli sfondi o altri elementi sono praticamente inesistenti, ad indicare come i veri protagonisti della storia non siano le ambientazioni o gli oggetti di scena ma solamente i personaggi e le loro vicende [Fig. 24].

Fig. 24: Pier Paolo Pasolini, Storyboard di *Mamma Roma*, 1962

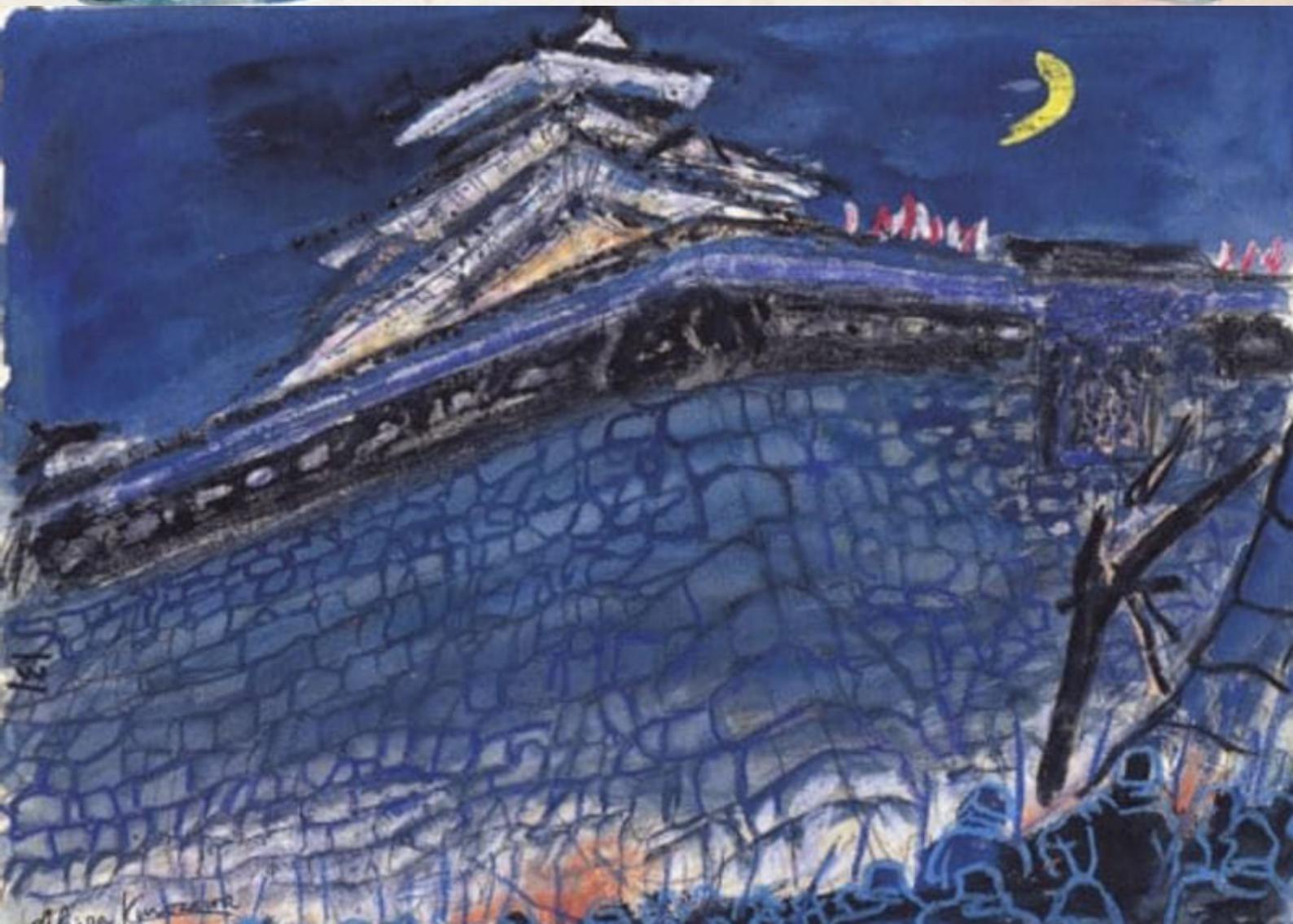


Un altro artista italiano che si può correlare al movimento neorealista, sebbene per poco tempo, è Federico Fellini, regista italiano più celebre al mondo, che cambiò per sempre il panorama del cinema italiano e mondiale. I suoi film hanno un'anima malinconica che vanno ad estrapolare momenti della sua infanzia e adolescenza per ricreare una narrazione magica ed onirica, sbilanciandosi dai canoni classici del neorealismo. Già dalle sue prime creazioni con Roberto Rossellini, il regista sviluppa un senso estetico peculiare soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni, riprendendo una purezza e una bellezza quasi poetica. I suoi personaggi sono pervasi da un sogno continuo ed eccentrico, rappresentando delle vere e proprie maschere teatrali, anche a costo di diventare caricaturali, esprimendo appieno la propria umanità. Dopo le produzioni di numerosi film come *La strada* (1954), *Le notti di Cabiria* (1957) e *8 ½* (1963), Fellini tornò nel suo paese di origine, Rimini, per raccontare i suoi quartieri e i suoi abitanti, metafora di uno specchio dell'Italia durante l'epoca del fascismo, con il film *Amarcord* (1973). Il titolo stesso, che tradotto dal dialetto significa "Io mi ricordo", evoca un senso nostalgico nella ricerca di un rifugio dalle sventure della guerra e della vita, trovandolo nella sua terra. In questa pellicola, collaborò anche Tonino Guerra, poeta compaesano del regista, che condivideva la necessità, secondo le sue parole, di "raccontare storie simili alle mie, personaggi che avevano in comune con i miei la stessa follia, la stessa ingenuità, la stessa ignoranza di bambini malcresciuti, ribelli e sottomessi, patetici e ridicoli, sbruffoni e umili." (Federico Fellini). L'immaginazione di Fellini è congelata nei suoi vari bozzetti preparatori che, nonostante non abbiano niente in comune con l'estetica del film, servirono al regista per immortalare i soggetti che voleva rappresentare. I disegni sono infatti delle caricature incomplete e non definite che vogliono estremizzare le personalità e le caratteristiche dei personaggi [Fig. 25-27].

Fig. 25-27: Federico Fellini, Bozzetti preparatori di *Amarcord*, 1973



夜の本陣
幕末の



Al contrario dell'approccio di Pasolini e Fellini, che considerano lo storyboard solo come mezzo per riuscire a incanalare le idee e dare una forma alla propria immaginazione, diversi registi usano lo storyboard come specchio dell'opera cinematografica, ricercando quindi un livello molto alto di dettagli sia nella realizzazione delle scene e delle ambientazioni sia dei personaggi. In questo ambito, l'artista Akira Kurosawa è uno tra gli esempi più significativi, poiché le sue illustrazioni sono più di semplici schizzi ma dei veri e propri quadri vibranti di colore e dinamismo. I suoi lavori sono realizzati con diverse tecniche dai pastelli, alla pittura, dalla matita, all'inchiostro, dimostrando la grande versatilità del maestro. Parallelamente ai suoi film, le sue opere riscossero un gran successo e vennero esposte diverse volte in svariati musei o mostre. In una di queste, all'International Istanbul Film Festival del 2016, sono state presentate al pubblico 87 opere del maestro Kurosawa, tracciando un percorso nei grandi successi della carriera cinematografica del regista.

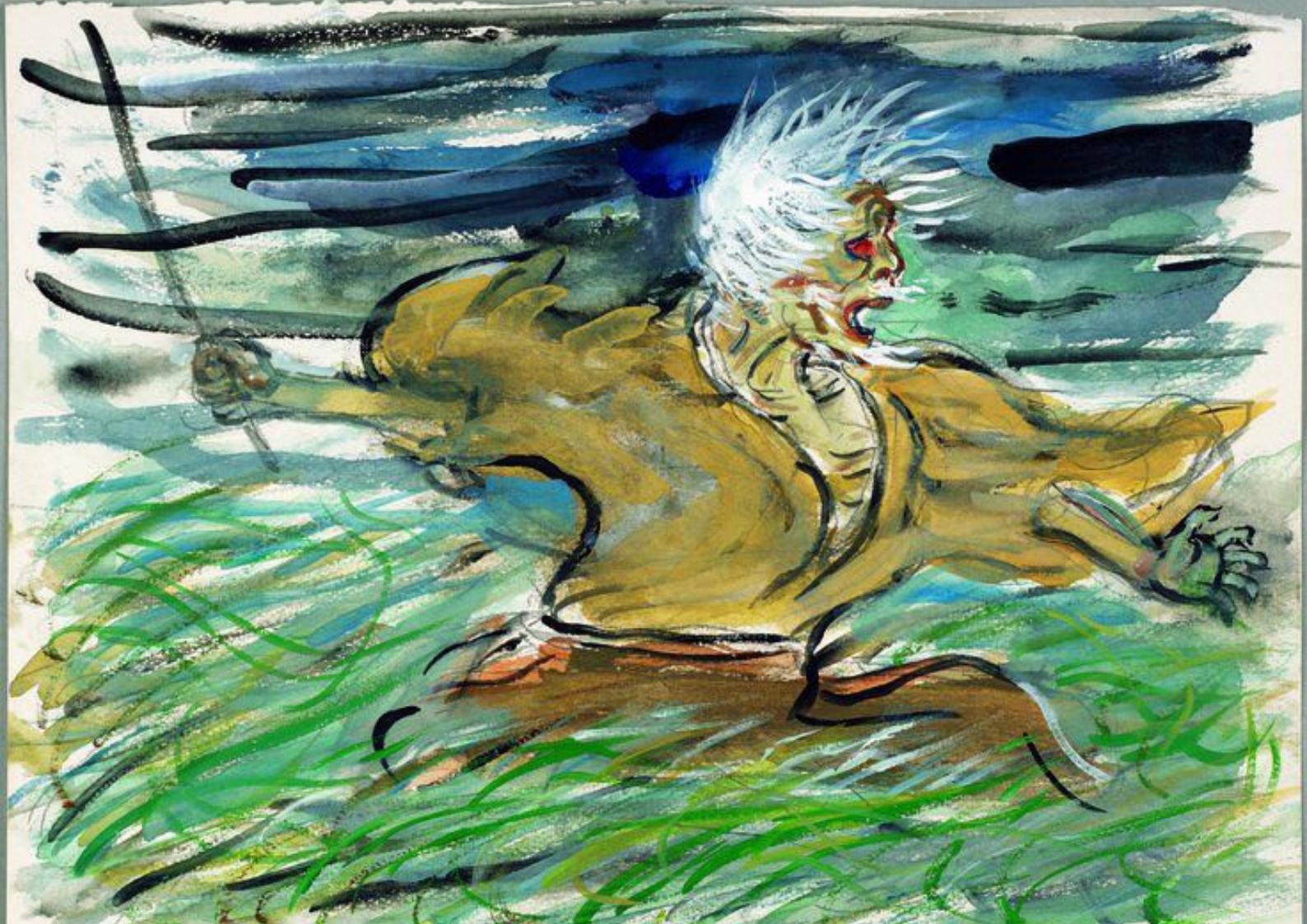
Il primo di questi è *Kagemusha* (1980), in collaborazione con George Lucas e Francis Ford Coppola, che ripercorre la storia di un ladro condannato a morte che viene salvato dal "daimyo", carica che può essere paragonata ad un signore feudale, del clan Takeda per la somiglianza con il mecenate, da qui il titolo del film che letteralmente significa "sosia". Il falso signore verrà istruito per essere una copia perfetta del daimyo, ma troverà una fine tragica anni dopo durante una battaglia tra clan rivali [Fig. 28-33].

Fig. 28-29: Akira Kurosawa, Storyboard di *Kagemusha*, 1980





Fig. 30-33: Akira Kurosawa, Storyboard di *Kagemusha*, 1980



Un'altra produzione di Kurosawa presente nella mostra è *Ran* (1985), ispirata alla tragedia *Re Lear* di Shakespeare, tratta delle storie di potere tra tre fratelli dopo la morte del padre, signore feudale, che scatenerà una lotta civile che si concluderà con la morte dei protagonisti e la fine della propria casata. Anche in questo caso, i disegni preparatori raccontano la ferocia della guerra e degli intrighi di corte con estrema attenzione ai dettagli delle ambientazioni e dei personaggi [Fig. 34-39].

Fig. 34-35: Akira Kurosawa, Storyboard di *Ran*, 1985



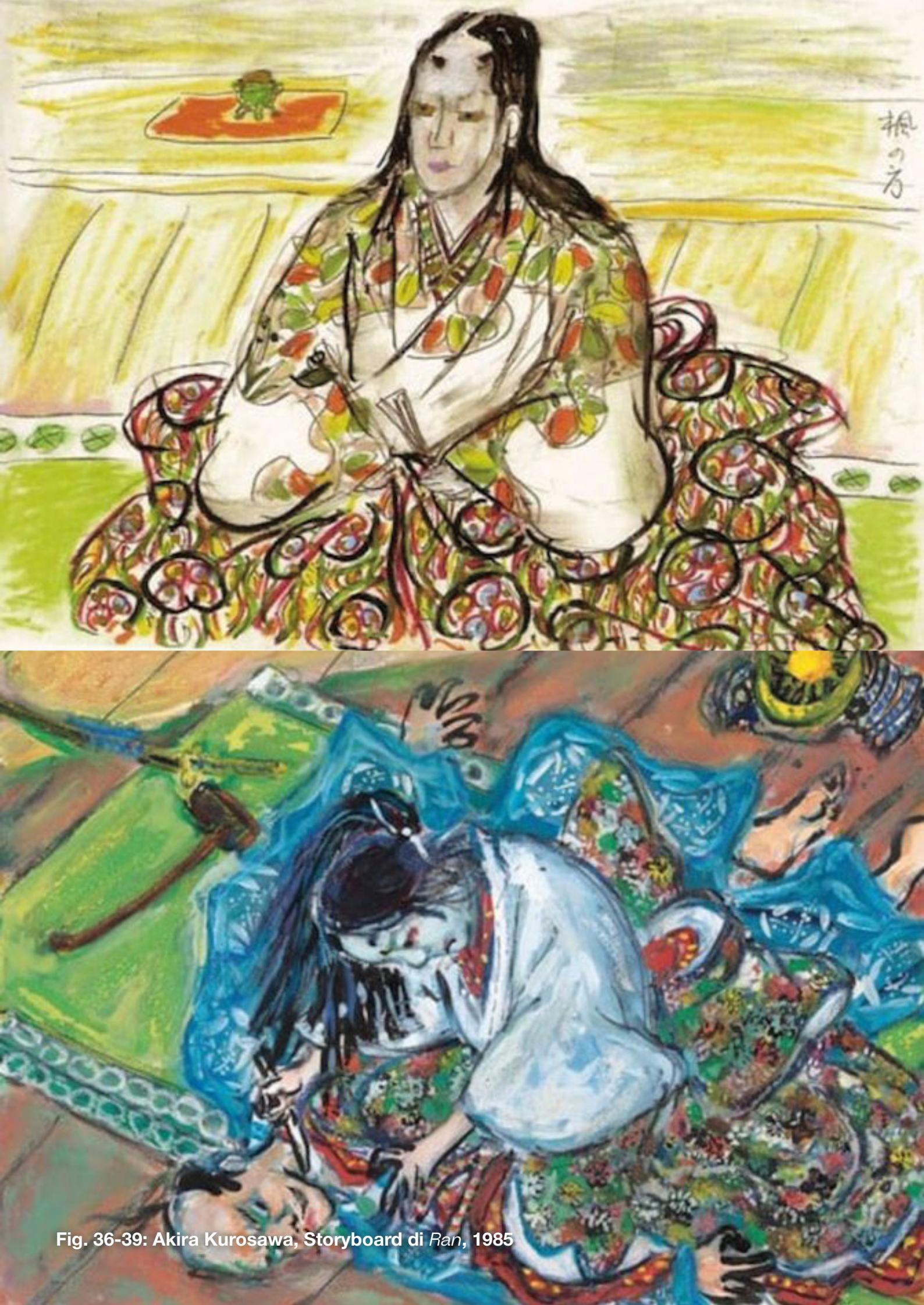
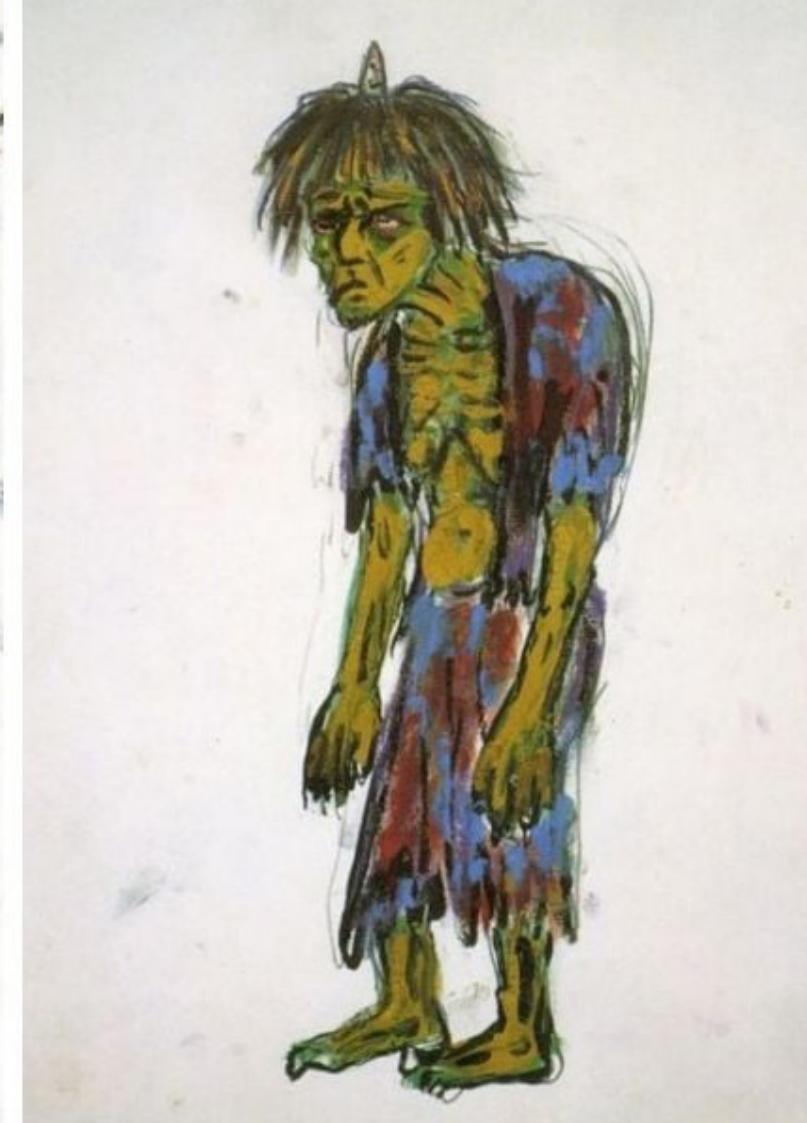


Fig. 36-39: Akira Kurosawa, Storyboard di *Ran*, 1985



Nel 1990 venne prodotto il film *Dreams* (*Yume*, 1990) che rappresenta un viaggio tra i sogni dello stesso autore, che ripercorre tutte le fasi della vita di una persona, dall'infanzia alla morte. Diviso in 8 capitoli, raccoglie storie diverse e autoconclusive che hanno tutte come denominatore comune il cosiddetto “realismo magico” e il tempo, non solo come l'avanzare della vita ma anche come il susseguirsi delle stagioni [Fig. 40-45].

Fig. 40-41: Akira Kurosawa, Storyboard di *Dreams*, 1990



水車のある村

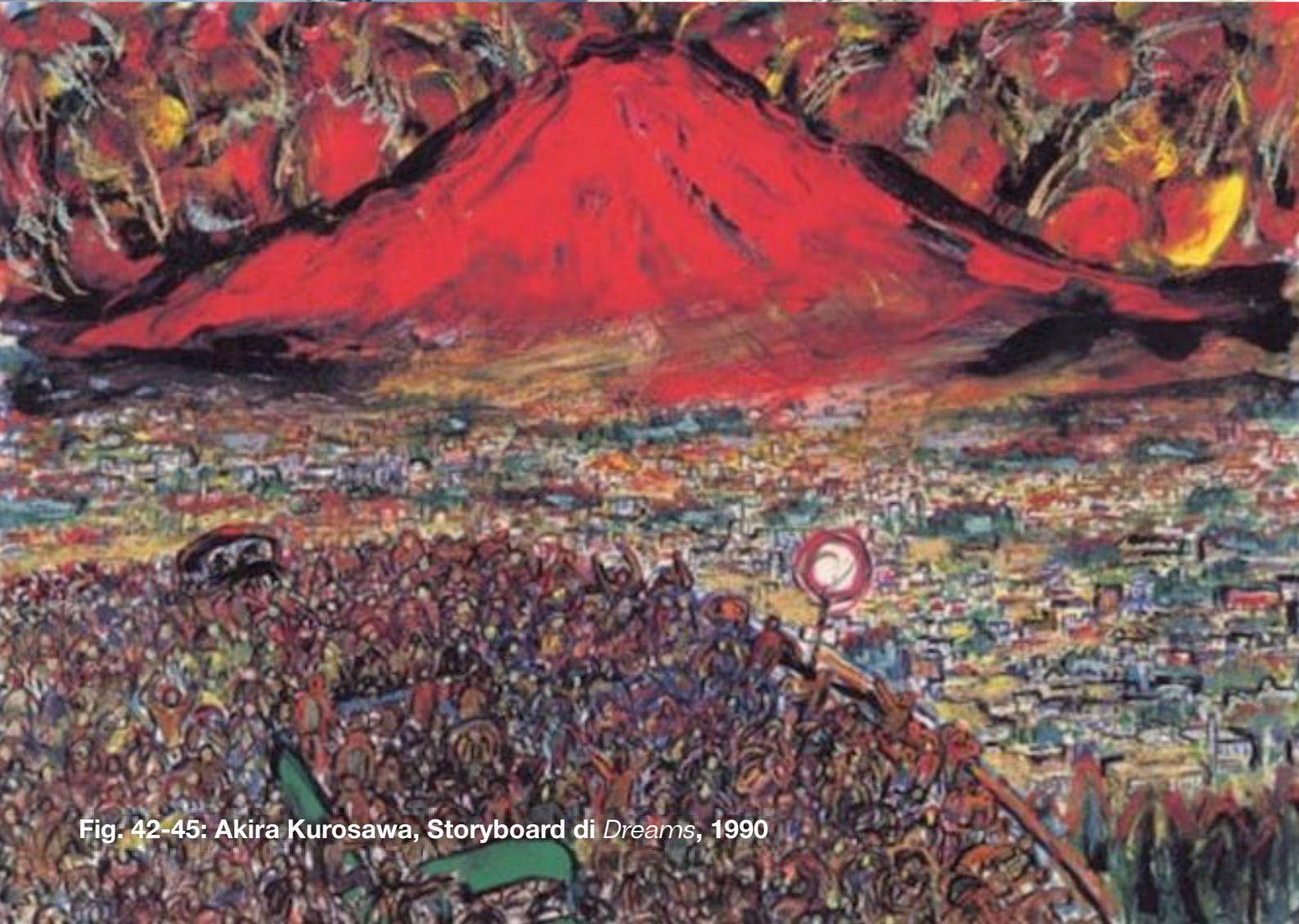
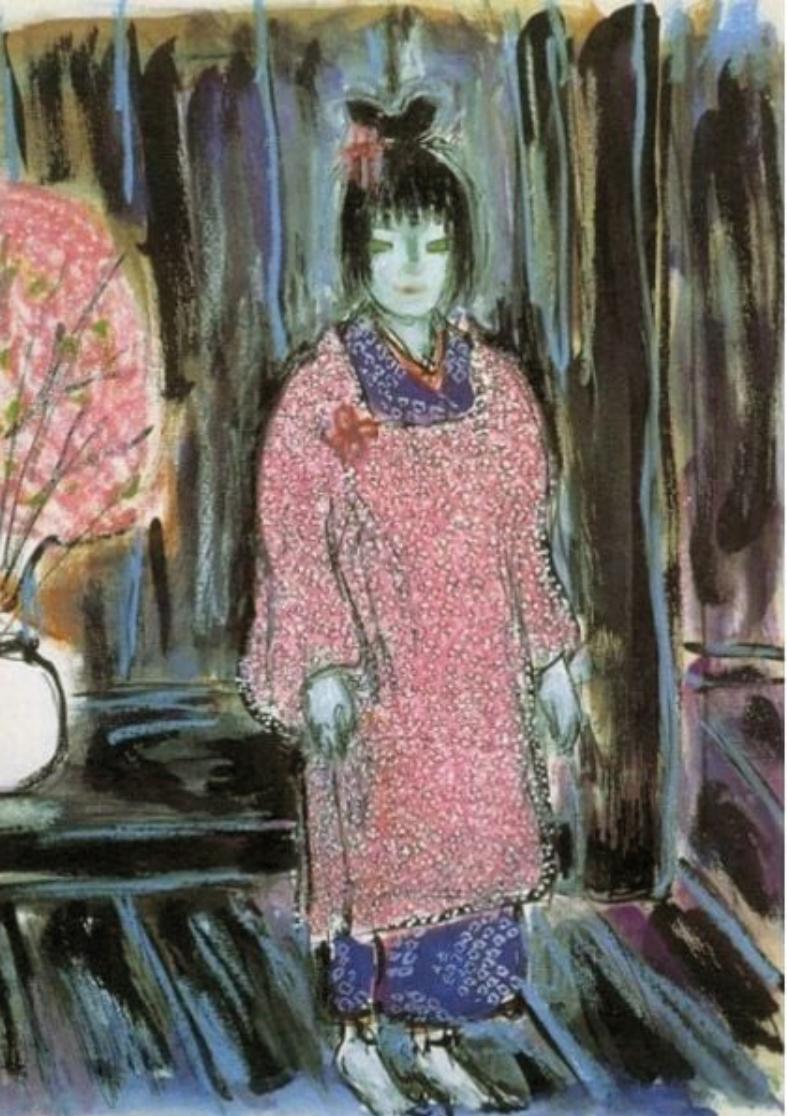
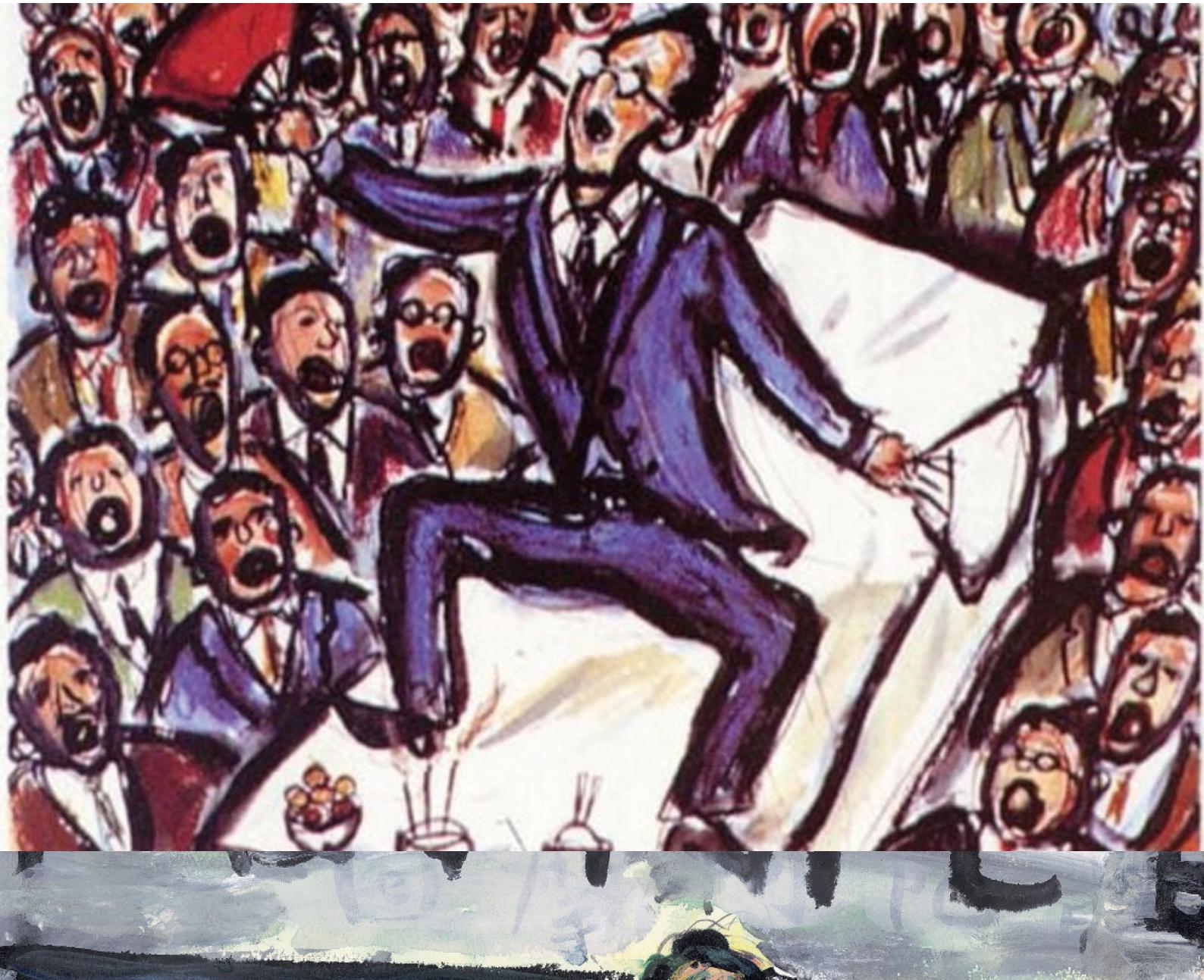
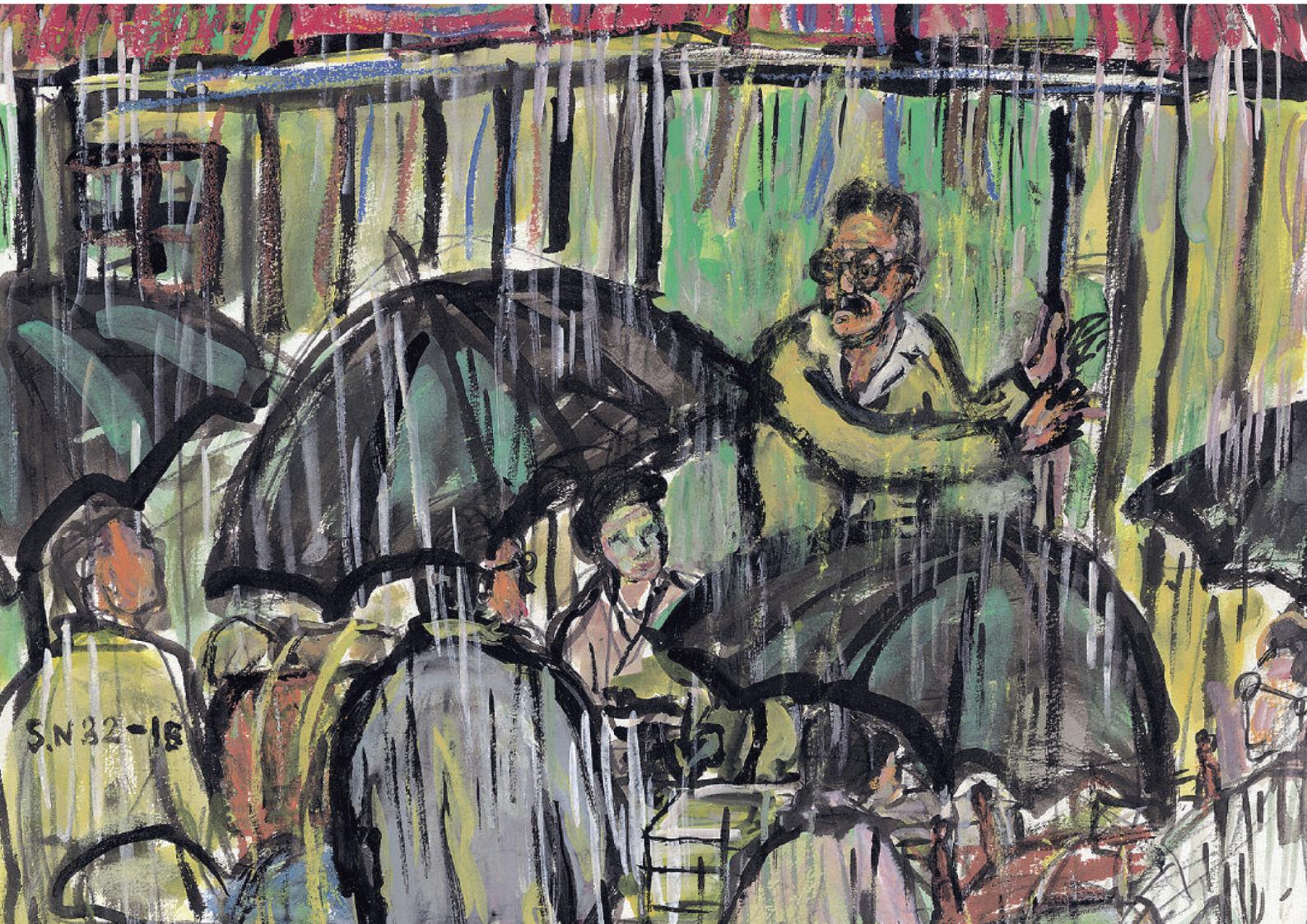


Fig. 42-45: Akira Kurosawa, Storyboard di *Dreams*, 1990



Madadayo (1993) fu l'ultimo film interamente realizzato da Kurosawa, dopo la creazione di oltre 30 pellicole da regista. Al contrario degli esempi precedentemente riportati, il film consiste in una commedia che racconta la storia di un ex professore, intento a diventare scrittore, che, in ricorrenza dei suoi compleanni, organizza con alcuni suoi ex allievi una cena, alla quale nel corso degli anni si aggiungeranno man mano altri personaggi. Il titolo stesso, infatti, è un'esclamazione usuale e propizia che viene spesso detta in queste situazioni per augurare un altro anno di vita al festeggiato: in seguito alla domanda fatta dai commensali "sei pronto?" è solito rispondere "non ancora", traduzione letterale del titolo. Anche per questo film, Kurosawa struttura lo storyboard nello stesso modo dei precedenti, rendendo ogni disegno pieno di vitalità ed emozioni [Fig. 46-51].

Fig. 46-47: Akira Kurosawa, Storyboard di *Madadayo*, 1993





S.N 39

long (Long shot → T.V)

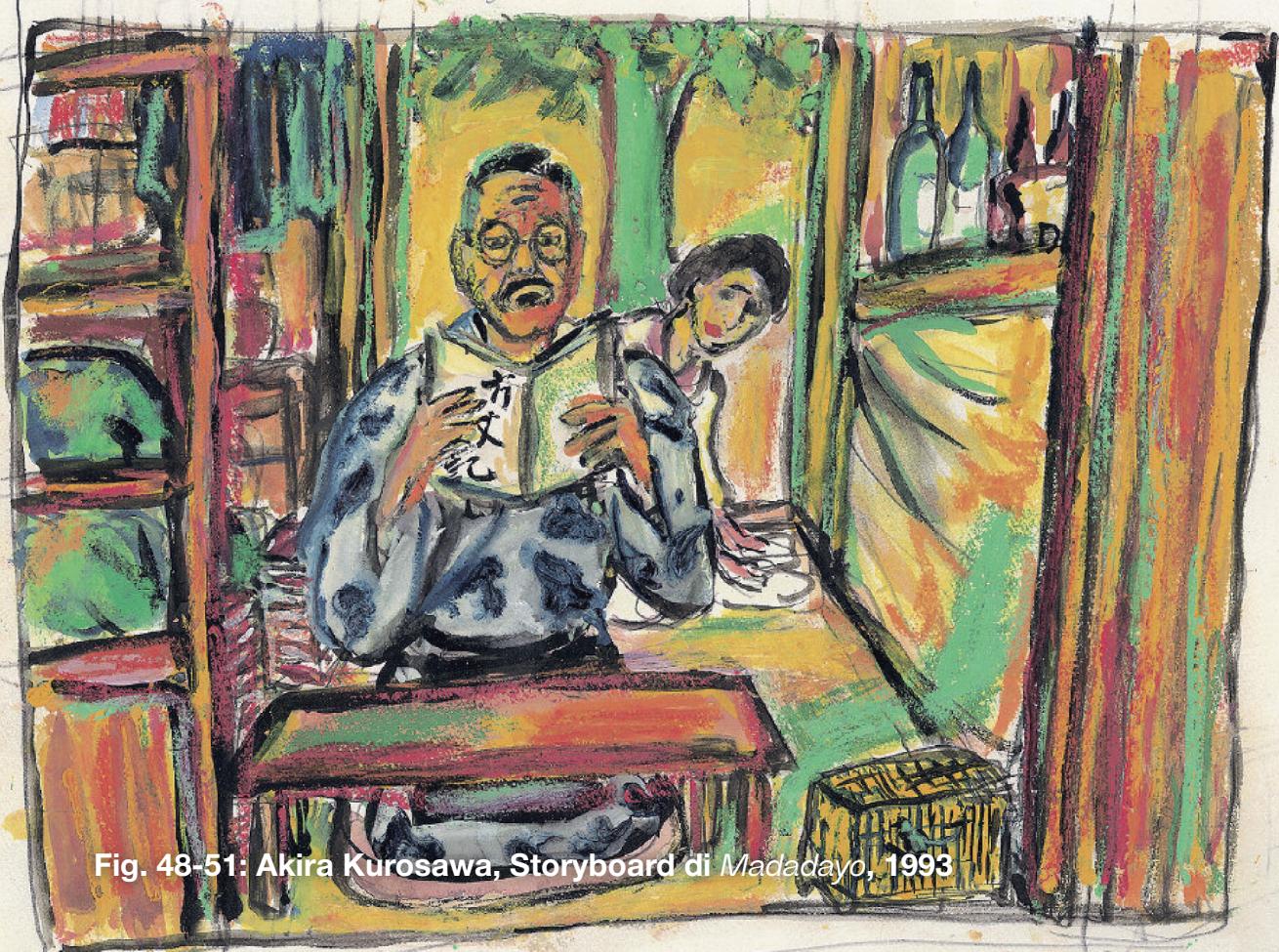


Fig. 48-51: Akira Kurosawa, Storyboard di Madadayo, 1993



La carriera del regista, tuttavia, non terminò completamente con la realizzazione di *Madadayo*, ma con la creazione della sceneggiatura di un altro progetto, realizzato solamente dopo la sua morte nel 1998. *Umi wa miteita* (*Il mare e l'amore*, letteralmente “Il mare è stato a guardare”) è stato prodotto solamente nel 2002 dal regista Kei Kumai, riprendendo esattamente la sceneggiatura e gli storyboard di Kurosawa. La storia orbita intorno ad una “geisha”, termine utilizzato per descrivere le prostitute nelle case del piacere in Giappone, in lotta contro il potere patriarcale che la costringe a vivere una vita indegna. La protagonista tenta disperatamente di riacquisire la propria purezza: prima innamorandosi di un giovane samurai, e successivamente di un vagabondo. In parallelo, viene mostrato un ritratto della vita dei bassifondi e delle geishe nelle case di piacere, ricolma di tragedie, crimini, inganni, maltrattamenti e ingiustizie. L'amore diventa un mezzo per ambire al cambiamento e ad una vita migliore, anche se talvolta è soltanto un'illusione [Fig. 52-57].

Fig. 52-53: Akira Kurosawa, Storyboard di *Umi wa miteita*, Kei Kumai 2002





Fig. 54-57: Akira Kurosawa, Storyboard di *Umi wa miteita*, Kei Kumai 2002

'SALUT LES CUBAINS'

C de

plan n°

Musique
d'origine
cubaine

7, rue albert-samain - paris-17. galvani 38-00

+ charanga
+ dimanche

III
d.s.a

dessins
et
schémas
animés



DI 17
2"

et que des
militaires
volent aux
gardiens
les gels
mais aussi
des affiches
publiques



DI 18
1"



DI 19
2"

en public
par Cuba
au 7 -
dans revolutionnaire
avant
fin de



DI 20
surestoyer
S.V.P.
2"

mais sans
voisins



DI 21
PANO ↓
si possible cadres
pas le haut 2"
(Tete fille + femme)
puis descendre sur
mitailleuse
avec
vid et rester 2"
arriver à 16 H)



DI 22
manque (va
3" FIXE



L 303(2)

Dans un
appartement
et faire la
plus
aboutie
est le
che chico
tou en
vogue
depuis 1950



L 303(1)

A
? Répérez
sur ergots
Enchaîner
jointifs



L 302(6)

?
de 2"



L 303(3)

soit
2" debout
+ les enchaînés
entour 1" ?



L 302(5)

ou alors
2" fixe L 303(2)
puis enchaînés
des 4 premières
retours
retour A, B, C, D, A, B, C
FIXE

cette femme militaire
est aussi une
révolutionnaire
de courts
mariages
car le
mariage
n'a pas
duré son
mariage
de deux ans
de la
échec.

ET 17(2)

2"

Sarita
danse

L 394(6)

3"

Jarita
danse
Scène

L 394(5)

3"

Scène
rapprochée

17 FI XE 5"
+ TRAV. avant
oblique
l'homme à
+ la journaliste
sur droite
fin fixe 3"

Jesse
Alfredo
Trav. "en
SAUL

HECTOR
charlot
10"

HECTOR
+ charlot

M 1 3
5"

Still from the film showing a group of people in a room.

M 1 4
4"

Still from the film showing a group of people in a room.

76
4"

Still from the film showing a group of people in a room.

L 73(6)
4"

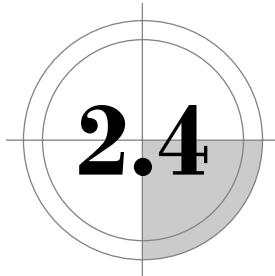
Still from the film showing a group of people in a room.

Photo
de film
photographie
SN.F. 4"

Still from the film showing a group of people in a room.

4"

Still from the film showing a group of people in a room.



STORYBOARD COME... FOTOGRAFIA

Come il maestro Kurosawa, diversi artisti nel corso degli anni si sono avvicinati allo storyboard considerandolo un'espressione artistica a sé stante, non solamente come mero mezzo di pianificazione o elaborazione di informazioni. La visione di questo strumento si trasforma quindi in un'opera d'arte progettuale, dove il regista può esprimere appieno la propria artisticità seguendo un approccio molto più sensibile alla forma e al messaggio che può trasmettere. La principale espressione artistica utilizzata in questo caso è la fotografia.

Agnès Varda è una regista belga che nel 1963 creò un montaggio di fotografie scattate durante un suo precedente viaggio a Cuba. Il film *Salut les Cubains* è un ritratto pressoché documentaristico che nell'arco di trenta minuti racconta la vita della popolazione cubana nel periodo della rivoluzione socialista del 1959. La regista, accolta da un calore passionale, poté assistere a diverse celebrazioni locali, riuscendo ad immortalare Cuba in tutte le sue sfaccettature, tornando in Europa con più di 4000 fotografie di cui solo 1500 sono comprese nella pellicola. Le immagini sono accompagnate da una colonna sonora folkloristica, il "cha cha cha", per rispecchiare al meglio il ritmo frenetico e gioioso della vita dei cubani. Per la preparazione del film, Varda montò le immagini selezionate su alcuni pezzi di cartone, numerando le immagini e categorizzandole in base alla sequenza di riferimento utilizzando delle sigle: la "S" per la sequenza relativa alla raccolta di canne da zucchero, "RE" per immagini che riproponessero temi relativi alla rivoluzione, "F" per le foto contenenti riferimenti a Fidel Castro e molte altre [Fig. 58].

Fig. 58: Agnès Varda, Storyboard di *Salut les Cubains*, 1963



KODAK SAFETY FILM 5063



→ 31A

→ 32

→ 32A

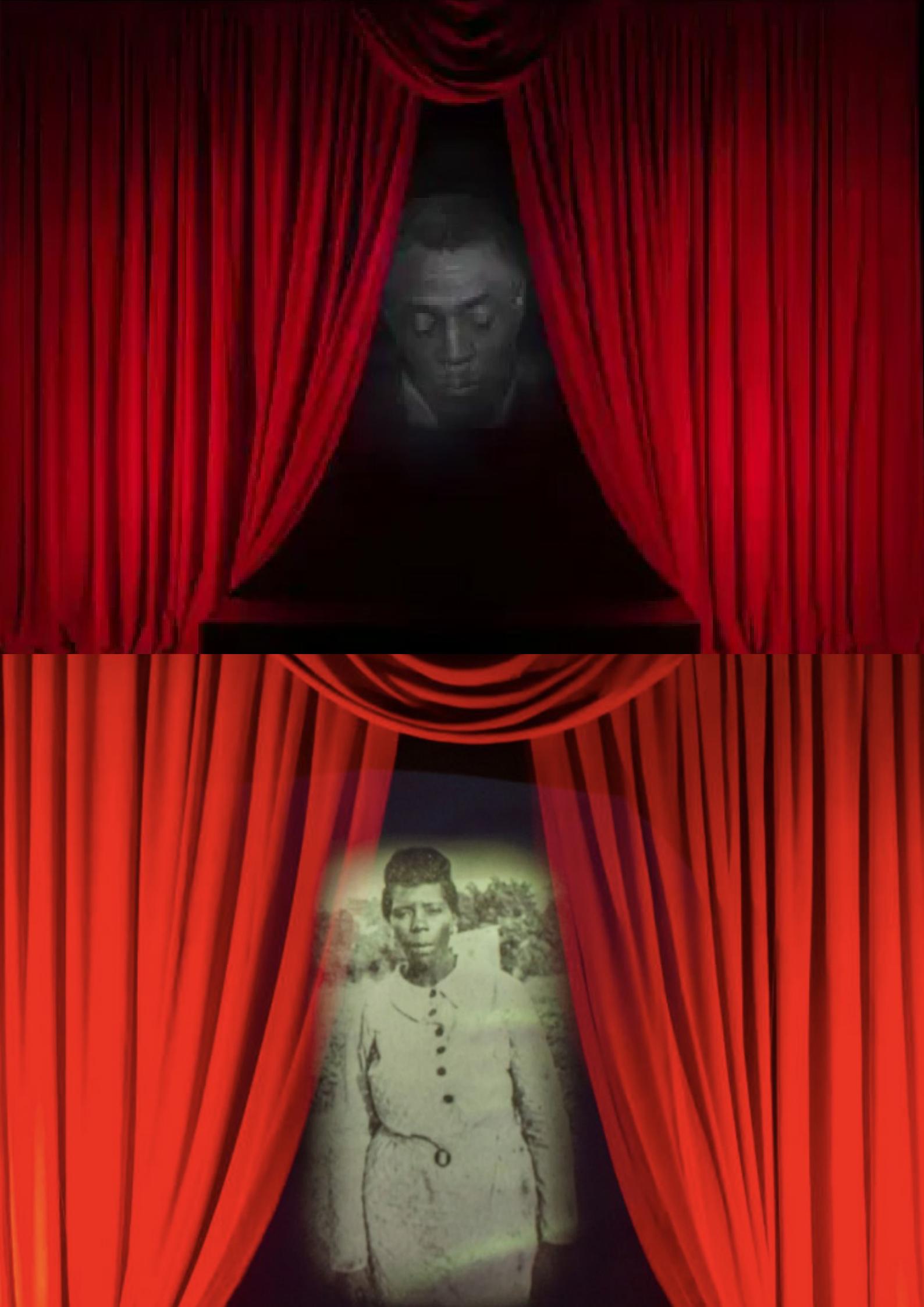
→

ETY FILM 5063

KODAK SAFETY FILM

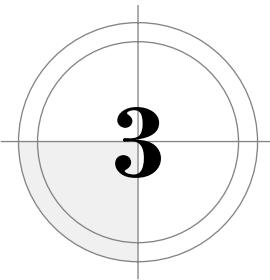
Nel 2023, Martin Bell ha raccolto in un unico progetto cinematografico le immagini scattate dalla moglie Mary Ellen Mark, fotografa di fama mondiale morta qualche anno prima, e dalla scrittrice Karen Folger. Le foto documentano le emozionanti storie delle pazienti di un reparto psichiatrico nell'Oregon State Hospital, il Ward 81, nel quale le fotografe si recarono nel 1976. Queste immagini vennero presentate nella mostra intitolata proprio *Ward 81*, per poi essere raccolte nel libro *Ward 81 Voices*, comprendendo sia alcune interviste inedite fatte alle pazienti sia un diario che le autrici tenevano quotidianamente. Queste registrazioni sono la base del film realizzato da Bell che, insieme al sound designer Evan Carter, hanno organizzato personalmente le fotografie della moglie accostandole non solo alle voci originali, ma anche ad alcune parole ricavate da questi ritrovamenti audio. Il film *Ward 81 Voices* (2023) diventa quindi una sorta di tributo nei confronti della carriera di Mary Ellen Mark, mettendo in risalto la sua eredità artistica [Fig. 59].

Fig. 59: Martin Bell, Storyboard di *Ward 81 Voices*, 2023



A volte le fotografie utilizzate per la creazione di questi film sono reperti storici, facente parte del retaggio culturale di una generazione. È questo il caso della fotografa afroamericana Carrie Mae Weems che, nel film-installazione *Leave, Leave Now!* (2022), ricerca nella storia della sua famiglia tracce storiche e testimonianze che parlano di razzismo, schiavitù e disuguaglianza. Trova ispirazione nel viaggio compiuto dal nonno, Frank Weems, che nel 1936 fugge dalle oppressioni dei bianchi fino a giungere a Chicago. L'artista sfrutta le vicende del suo antenato per offrire un quadro delle difficoltà che affrontarono le persone di colore per via dei dissensi e delle convinzioni tramandati dalla schiavitù. In questo film Weems raccoglie e organizza una serie di immagini ricavate da fonti e testimonianze storiche [Fig. 60].

Fig. 60: Carrie Mae Weems, *Leave, Leave Now!*, 2022



3

OLTRE IL CINEMA

È evidente ormai come lo storyboard sia indispensabile a livello cinematografico sotto diversi aspetti e come si sia rivelato versatile in base alle esigenze e ai bisogni di ciascun regista. La sua capacità di pianificazione registica e di comunicazione visiva dei concetti lo rende uno strumento facilmente applicabile in numerosi ambiti, diversi rispetto alla sua origine. Negli ultimi decenni, infatti, il suo utilizzo si è affermato nel campo pubblicitario, poiché è nato con il tempo non solo il bisogno di mostrare il prodotto o servizio in vendita, ma anche la necessità di raccontare una storia o sintetizzare un messaggio in pochi secondi. Inoltre, lo storyboard trova un'altra applicazione nella creazione dei videogiochi, dove è indispensabile avere una progettazione visiva per mantenere la coerenza tra la componente narrativa e l'esperienza di gioco, detto comunemente "gameplay". L'utilizzo di questo strumento di design narrativo diventa essenziale per la creazione di qualsiasi contenuto multimediale, garantendo una cooperazione e una coerenza tra i vari elementi audio-visivi e tra i diversi team di produzione.

questa sera in
CAROSELLO

calimero

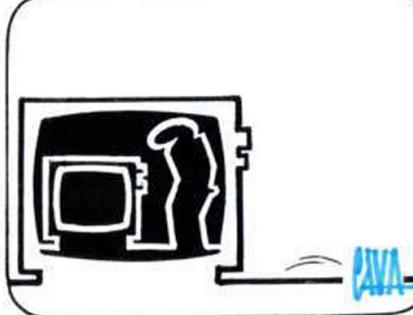
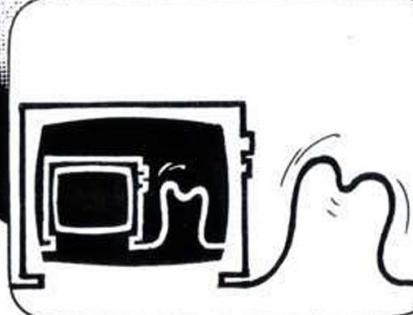
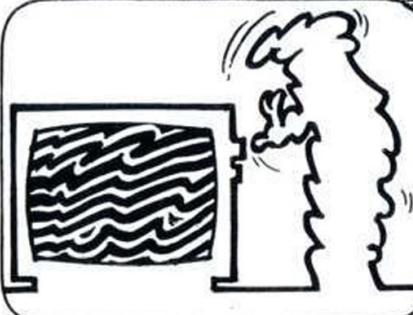
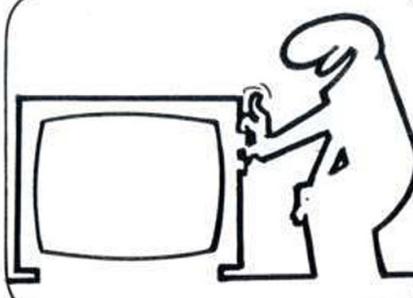
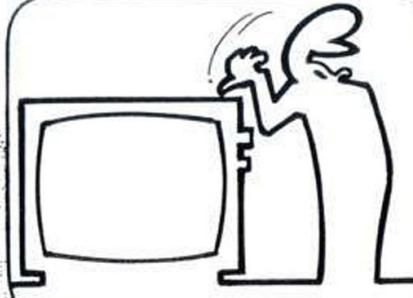
il pulcino nero

AVA bucato il superdetergente
a sole **90** lire
e sempre con le figurine.

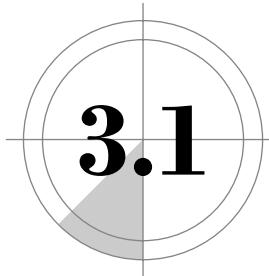
calimero
questa sera
in CAROSELLO

È nato un limone..

KOP



AVA



PUBBLICITÀ

Nonostante sia un elemento presente su qualsiasi piattaforma e dispositivo, la pubblicità come la conosciamo oggi nacque qualche decina di anni fa. Intorno agli anni '20 si sviluppò nelle prime trasmissioni radiofoniche, in particolare in Italia nel 1926, e successivamente approdò anche nella televisione.

In Italia nel 1957 venne aperto il *Carosello*, programma televisivo della Rai che permetteva alle aziende di depositare dei brevi spot pubblicitari. Venne trasmesso fino al 1977 e fu un pilastro della tv italiana, raccogliendo le personalità più famose della cultura del nostro Paese. Dal *Carosello* nacquero anche diversi personaggi, principalmente animati, che le aziende crearono per raccontare i loro prodotti e per comunicare più facilmente i messaggi contenuti nelle loro pubblicità e diventarono talmente iconici che, con la chiusura del programma, alcuni di questi realizzarono una loro serie. Tra questi troviamo *Calimero*, il piccolo pulcino nero che apparse negli spot della Mira Lanza, produttrice di saponi e detersivi, e *La Linea*, la celebre serie in cui tutti gli elementi, compreso il protagonista, sono creati da una semplice linea, ideato dall'artista Osvaldo Cavandoli per la compagnia di pentolame Lagostina [Fig. 61-62]. Altri personaggi creati dalle imprese che sono entrati nella cultura popolare italiana furono *Caballero* e *Carmencita* dalla Caffè Lavazza e l'*Omino coi Baffi* della Bialetti.

Fig. 61: Mira Lanza, Pubblicità quotidiani di *Calimero*, 1963

Fig. 62: Osvaldo Cavandoli, *Strisce de La Linea*, 1969

C'è bisogno
di sangue.
Ora lo sai.



Questa premessa è utile a capire come, già agli arbori della pubblicità, le aziende cercarono di inserire degli elementi a cui gli spettatori potessero legarsi emotivamente così da incentivare la vendita dei prodotti. Con il tempo manifestarono la necessità di esprimere messaggi che servissero non solo per la promozione, ma anche per trasmettere la mission e la vision delle imprese. Per questo motivo si iniziò sempre di più a creare delle storie o narrazioni all'interno della pubblicità stessa, affinché gli spettatori potessero affezionarsi ed empatizzare con le vicende dei personaggi. La capacità di inviare un messaggio tramite uno spot pubblicitario portò anche i diversi enti pubblici e statali, ad esempio come associazioni, call to action, raccolte fondi e i vari ministeri, a realizzare brevi contenuti audio-visivi per sensibilizzare gli spettatori su diversi temi. In Italia questo processo avvenne con l'introduzione della *Pubblicità Progresso*, una fondazione attiva ancora oggi nata con lo scopo di valorizzare tematiche civili e culturali, diffondendole su larga scala tramite diversi canali di comunicazione come televisione, radio e quotidiani. La prima campagna del 1971 *C'è Bisogno di Sangue – Ora lo sai*, si concentrò sul richiamare l'attenzione del pubblico alle donazioni di sangue presso i centri appositi Avis, Croce Rossa Italiana e Associazione Italiana Centri Trasfusionali. Questo portò all'avvento delle campagne di sensibilizzazione che non hanno necessariamente uno scopo di lucro, ma anche solamente l'obiettivo di trasmettere un messaggio per sensibilizzare le persone riguardo temi sociali, civili o culturali [Fig.63].

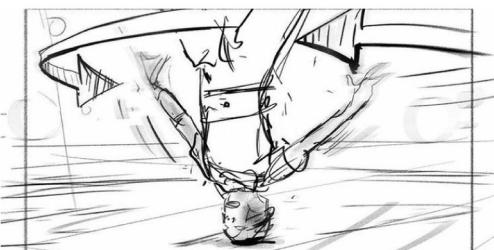
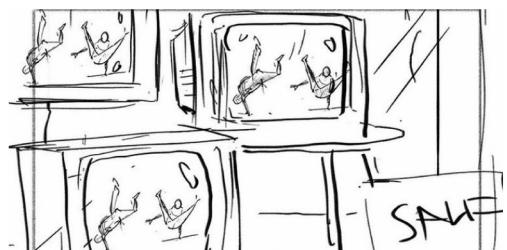
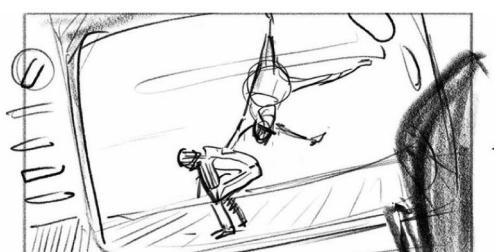
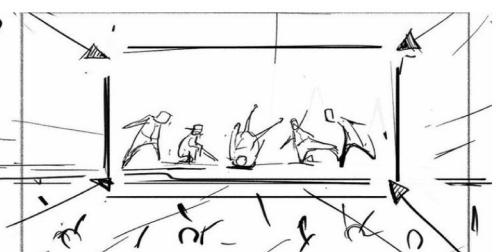
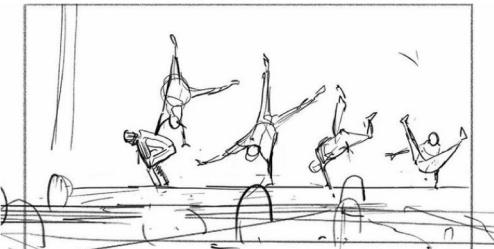
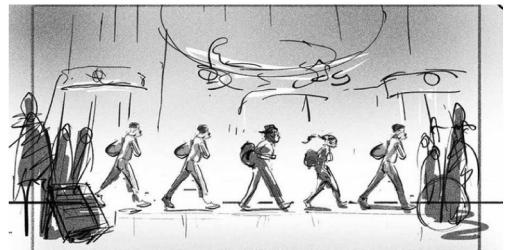
Fig. 63: Pubblicità Progresso, C'è Bisogno di Sangue – Ora lo sai, 1971

3.1 PUBBLICITÀ

Ad oggi la programmazione televisiva è satura di pubblicità di ogni tipo e, come in ogni diffusione in altri canali di comunicazione digitale, si va incontro ad un sovraccarico di sensazioni audio-visive per lo spettatore. Questo problema, nel XXI secolo, ha portato a diversi scompensi a livello psicologico, tra cui disturbi dell'attenzione, desensibilizzazione e sovraccarico cognitivo, oltre ad un senso comune di stanchezza, inferiorità e inadeguatezza. Diversi studi psicologici combattono per trovare e diffondere diversi rimedi soprattutto per le nuove generazioni, che essendo nate in questo mare di informazioni spesso non ricevono un'educazione adeguata per proteggersi dai media.

La saturazione dei canali di comunicazione non solo provoca difficoltà negli spettatori ma anche alle aziende stesse che devono riuscire a sbaragliare la concorrenza con un contenuto che sia originale e nuovo, che rispetti gli standard della comunicazione odierna e che sia adatto al target di riferimento. Nel corso degli anni, si sono sviluppate diverse strategie di creazione e pianificazione che garantiscono ai fruitori la realizzazione di pacchetti che comprendono una copertura mediatica completa, sotto forma di annunci radio, spot televisivi, video per i social e così via. Lo sviluppo di questo ambito si è trasformato in un nuovo campo lavorativo vero e proprio, dove è possibile vedere sempre più aziende nascere in supporto alla comunicazione di altre compagnie o di imprenditori digitali privati (comunemente noti come “influencer”).

È di estrema importanza quindi l'assistenza non solo per quanto riguarda la distribuzione di una campagna pubblicitaria, ma anche la sua creazione. Motivo per cui tra gli artisti indipendenti sono nate anche altre figure di riferimento che ricoprono una competenza circoscritta o nell'ambito della produzione o della comunicazione. Una professione specifica nel campo della preproduzione nata già anni prima è il ruolo dello "storyboard artist", impiegato ormai da diversi decenni nell'industria cinematografica. Infatti, come già descritto precedentemente, la necessità di raccontare una storia capace di trasmettere un messaggio e talvolta al contempo promuovere la vendita di un prodotto costituisce tuttora una sfida per le aziende. Inoltre, un altro elemento che rende questo ambito ancora più ostico è la breve durata degli spot, che oggi devono anche considerare la soglia minima di attenzione degli spettatori, che si è abbassata notevolmente.

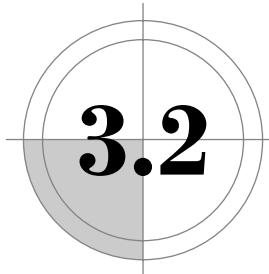


In un sistema così complicato, la pianificazione e la preproduzione sono elementi fondamentali e lo storyboard si rivela essere nuovamente un mezzo di visualizzazione di una storia, per garantirne l'efficacia, la coerenza e, in questo caso, la funzionalità. Diversi artisti e storyboard artist quindi vengono reclutati dalle aziende e dai vari team di comunicazione per aiutarli nella creazione di disegni preparativi per spot pubblicitari. Chris Wolfgang Mauch, citato precedentemente nel Capitolo 2.2 per la realizzazione delle tavole di *Fantastic Mr. Fox*, ha realizzato la toccante campagna pubblicitaria *Spot It Early* (2024), commissionata dal Montefiore Einstein Medical Center del Bronx, New York. In vista delle Olimpiadi, hanno creato un viaggio nelle origini della cultura del breaking, nuova disciplina olimpica aggiunta in questa edizione, e dell'hip-hop nelle strade del Bronx, scelta non casuale vista la locazione del centro medico. Il parallelismo tra l'importanza di scoprire un talento, per coglierlo e accrescerlo, e di scovare il cancro è molto impattante ed emozionante che con poche parole trasforma l'intera morale dello spot, attraverso lo slogan “*Talent is best spotted early. So is cancer*”. Lo storyboard di Mauch è potente quanto il video stesso, con delle illustrazioni dinamiche che trasmettono la vivacità dei personaggi e della vita nelle strade del Bronx, con uno studio accurato delle ambientazioni e delle inquadrature [Fig. 64].

Fig. 64: Scene di rappresentazione dello storyboard di *Spot It Early*, Chris Wolfgang Mauch 2024



Fig. 65: *OxO*, Alexander Sandy Douglas 1952



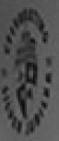
3.2

VIDEOGIOCHI

Un altro ambito in cui lo storyboard si afferma è nel campo della creazione di videogiochi. Ai giorni nostri, è chiaro come il settore videoludico sia una delle industrie più vaste e diffuse al mondo. In attivo dagli anni '50, con la creazione della prima trasposizione digitale del gioco “tris” [Fig. 65], ha appassionato milioni, se non miliardi, di utenti grazie soprattutto sia alla grande varietà di generi e tipologie di videogiochi disponibili, sia alla versatilità di utilizzo su diversi dispositivi a partire dai computer, cabinati, console e addirittura telefoni. Per definizione, infatti, si può considerare videogioco un qualsiasi sistema ludico interattivo che prevede un dialogo tra l’utente e le immagini a schermo.

ROGERS MA
SILVER JUB

Designed, Engineered and built in Canada's



1963-1983

ROGERS



CHOOSE Rogers Majestic for LASTING SATISFACTION

Rogers Majestic

HUMAN
BRAIN

WIN

'BERTIE
BRAIN'
By
Rogers Majestic

Rogers Majestic
FAB & TELEVISION
QUALITY & SATISFACTION

LIFE

PONG



PIPER JAFFRAY
JANUARY 1983

RUSHN
ATTACK

ASTRA FIGHTER



Come già citato precedentemente, il primo concept videoludico nacque nel 1952, quando Alexander Sandy Douglas riuscì a creare una versione digitale per computer del famoso gioco tris, chiamato *OXO*. In questo caso il giocatore deve comporre su un disco telefonico un numero da 1 a 9, relativo ad una casella specifica, passando poi il turno al calcolatore programmato per ostacolare le mosse dell'avversario. Tuttavia, il supporto che utilizzò, essendo un software accademico, non permise la commercializzazione del videogioco [Fig. 66]. Analogamente, vennero realizzati altri due giochi per scopi accademici: *Tennis For Two* (1958) e *Spacewars* (1961). Solamente nel 1972 venne realizzato il primo videogioco commercializzato e distribuito in massa, ovvero *Pong*, creato dalla azienda americana Atari. Consiste in una trasposizione dello sport tennis da tavolo con delle regole semplificate, dando la possibilità di scontrarsi con il computer o con un altro giocatore. Lo scopo del gioco è muovere verticalmente la “racchetta”, rappresentata da un rettangolo bianco, per colpire la palla, che mantiene una direzione lineare finché non va a sbattere contro le racchette o la parete inferiore e superiore dello schermo. Viene assegnato un punto al rivale ogni volta che non si è riusciti a colpire la palla e rispedirla nel campo avversario. Il gioco riscosse un enorme successo, aprendo la strada all'era dei videogiochi. Il progresso scientifico-tecnologico ha influenzato molto il loro sviluppo: prima necessitava di un sistema hardware, dentro il quale i dati di gioco erano inseriti o nelle modalità predefinite dalla fabbrica, nel caso dei cabinati, o manualmente tramite un disco, come nel caso delle console o computer, mentre l'avvento di Internet ha reso possibile scaricarli direttamente sul proprio dispositivo, rendendo il concetto di videogioco tascabile e sempre a portata di mano [Fig. 67].

Fig. 66: Alexander Sandy Douglas con la sua creazione *OxO*, 1952

Fig. 67: Cabinati di vari videogiochi tra cui *Pong*, Atari 1972

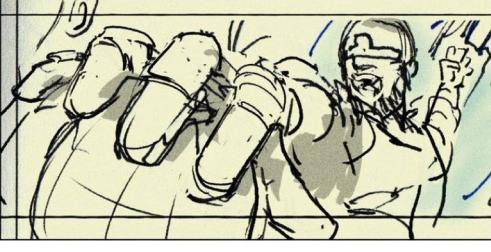
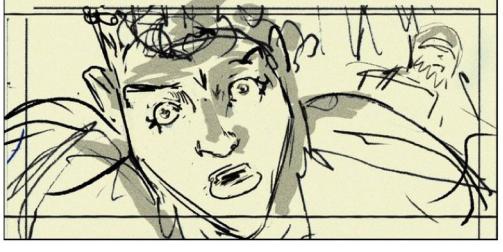
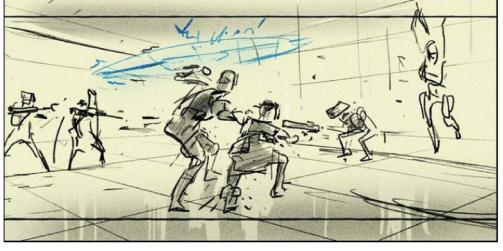
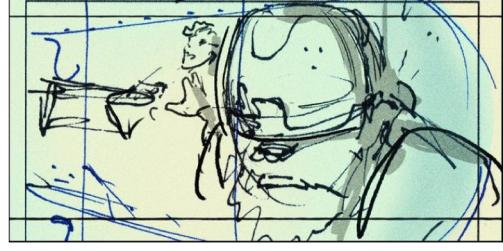
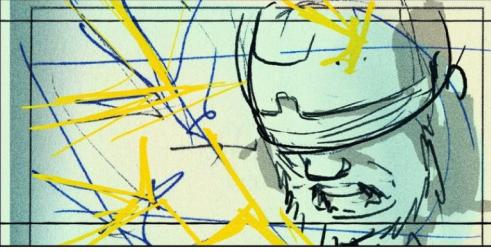
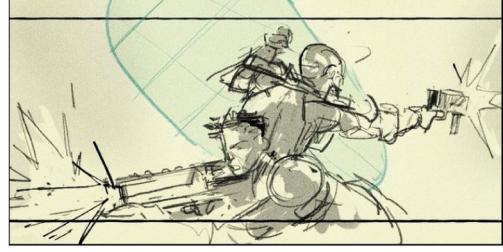
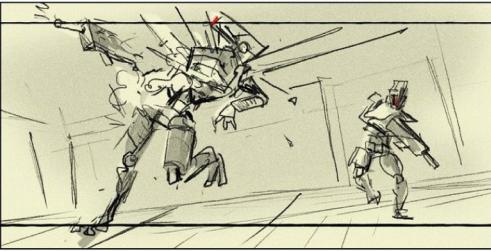
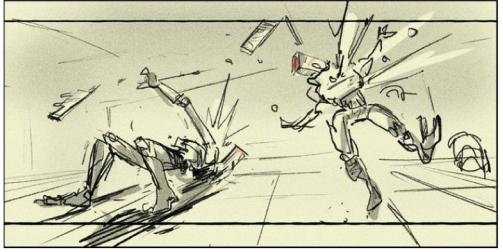
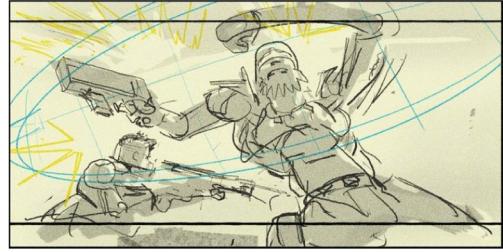
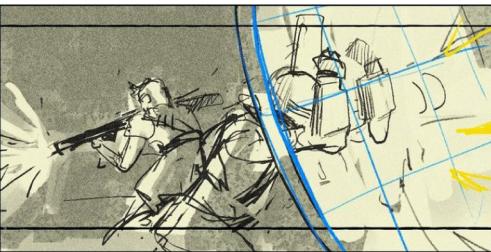
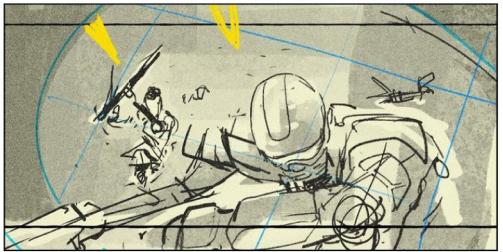
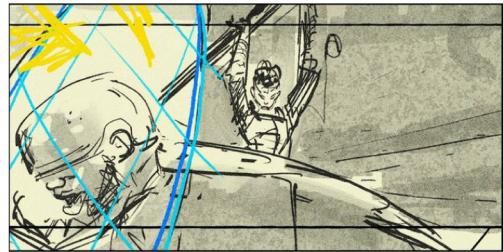
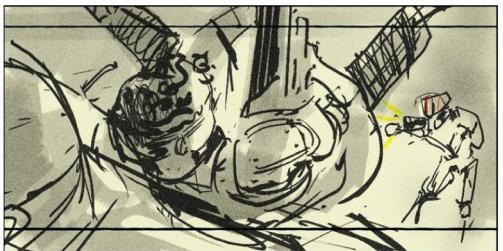
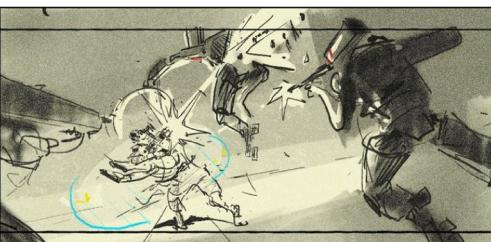
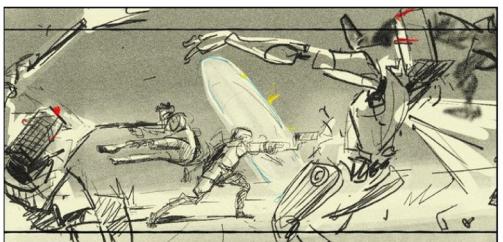
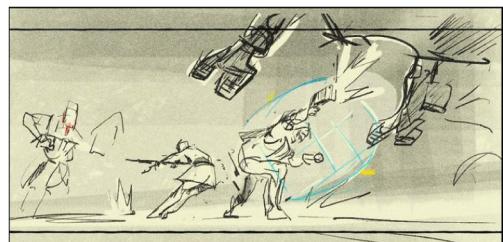
3.2 VIDEOGIOCHI

Analogamente per quanto successo con le pubblicità, nacque la necessità di raccontare una storia che supportasse e rendesse unico ciascun prodotto videoludico e ciò portò i vari creatori e aziende a interrogarsi su come soddisfare questo bisogno. La risposta arrivò dal cinema e venne preso spunto proprio da uno dei suoi elementi per aiutare gli sviluppatori durante la creazione di un videogioco: lo storyboard. Tuttavia, rispetto al suo impiego cinematografico, la realizzazione di uno storyboard completo per un gioco non si limita a disegni preparatori o bozze che raffigurano la storia o i personaggi, ma deve includere tutte le meccaniche di gioco, tenendo sempre presente l'interazione con l'utente.

Partendo dalle basi, questo strumento è utile agli artisti, game designer e programmatore per visualizzare i personaggi e le ambientazioni, che tuttavia, soprattutto nel caso di giochi di esplorazione dove si parla di “open world”, ha bisogno di una progettazione e una cura dei dettagli che non solo va oltre lo schermo inquadrato dalla camera, ma deve garantire all’utente una sensazione di scoperta e di avventura più realistica possibile. Anche per quanto riguarda la creazione della storia, la definizione e la visualizzazione della storia, intervallata dai livelli di gameplay, è fondamentale per la coerenza tra i vari elementi e l’inserimento di dialoghi, inserzioni visive tramite animazioni video, dette anche “cutscene”, o interazioni, che possono dare la possibilità all’utente di decidere variazioni di trama.

In particolare, lo sviluppo di una storia non lineare definisce una grande differenza con i prodotti cinematografici che non prevedono cambiamenti nella trama originale scritta nella sceneggiatura, mentre nei videogiochi è possibile lasciare che sia il giocatore stesso a decidere in che direzione proseguire con la vicenda. Si tratta di un fenomeno che viene sviluppato sempre di più in questa industria, poiché garantisce la costruzione di una grande connessione con l'utente che lo porta più facilmente ad affezionarsi alla storia e ai suoi personaggi.

La realizzazione di uno storyboard è essenziale per riuscire a visualizzare tutti questi elementi, cercando di mantenere una coerenza visiva e narrativa, per garantire una comunicazione efficace e universale tra i team di sviluppo e per la creazione delle stesse dinamiche e regole di gioco, aiutando gli sviluppatori a creare livelli e sfide da affrontare. Il concetto di game design è molto più ampio e complesso di quanto si possa immaginare ed è sempre in continua espansione alla ricerca di nuovi stimoli.



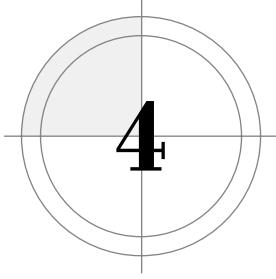
Diversi storyboard artist sono approdati nel campo dei videogiochi e tra questi, il sopra citato Chris Wolfgang Mauch, ha realizzato i disegni preparatori per il trailer di lancio della nuova “season” di *Apex Legends-Psyop* (2019). Il gioco consiste in un “free-to-play battle royale”, comunemente anche definiti come “sparatutto”, con un aggiornamento stagionale che definisce la tematizzazione della season in corso e inoltre approfondisce aspetti riguardanti il concept e i personaggi, andando a definire una progressione narrativa tra le season. I disegni di Mauch esprimono a pieno il senso dinamico del gioco, ricco di azione e avventura, caratterizzato anche da elementi caricaturali che ne delineano uno stile stravagante [Fig. 68].

Fig. 68: Scene di rappresentazione dello storyboard di *Apex Legends-Psyop*, Chris Wolfgang Mauch 2019



Per quanto riguarda invece altre tipologie di videogiochi, dove la componente narrativa è molto presente, l'attenzione ai dettagli porta lo storyboard ad assumere l'aspetto simile ad un fumetto. Tra questi, l'artista Dan Milligan ha lavorato allo sviluppo e alla preproduzione di *Uncharted 3* (2011) e *Uncharted 4* (2016), serie di giochi rinomata nel genere action-adventure. Il gameplay segue la storia delle avventure di Nathan Drake, ladro-archeologo, in giro per il mondo alla scoperta delle antiche civiltà e dei suoi tesori. Milligan realizza uno storyboard che si sposa perfettamente con il concept originale, enfatizzando nei suoi disegni l'alone di mistero e segretezza in cui il protagonista si imbatte. I bozzetti inoltre sono incorporati con le indicazioni dei movimenti di camera, le linee di dialogo ed eventuali appunti aggiuntivi [Fig. 69].

Fig. 69: Scene di rappresentazione dello storyboard di *Uncharted 3*, Dan Milligan 2011



4

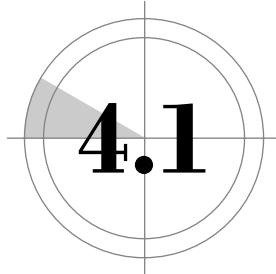
PRINCIPI TEORICI

La preproduzione è fondamentale per la creazione di qualsiasi contenuto audio-visivo, che sia per un film live-action o animato o per uno spot pubblicitario o per un videogioco. In questo capitolo verranno esplorate le varie tecniche e caratteristiche che costituiscono uno storyboard completo. Affianco agli spunti teorici, verranno mostrate le tavole preparatorie di un corto cinematografico, in cui durante la preproduzione sono stato contattato per la realizzazione.

Per poter analizzare meglio le componenti dello storyboard, è necessario prima identificare il brief e il contesto da cui ha origine.



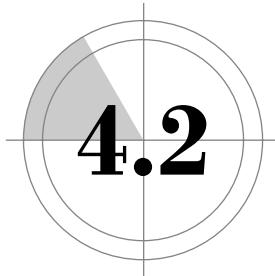
Fig. 70-71: Immagini dalle riprese di *Una Nota Ancora*, Simone Ollino e Federico Marco Giardina 2025



UNA NOTA ANCORA

Una Nota Ancora è un cortometraggio girato nel 2025 e attualmente in fase di post-produzione. Racconta la storia di Roman, un uomo sconvolto dalla morte della moglie e ossessionato da una melodia incompleta che aveva composto per lei. Quando la guerra giunge fino alla sua casa, nonostante sappia che restare significa andare incontro alla morte, Roman sceglie di non fuggire per terminare la melodia: l'ultima nota prima di ricongiungersi con la donna che ama [Fig. 70-71]. L'idea nasce nel 2024, quando Simone Ollino e Federico Marco Giardina sentono l'urgenza di affermarsi nel panorama cinematografico. Quindi iniziano a realizzare un cortometraggio dal tono realistico che tratta di temi estremamente attuali, di cui il più rilevante è la guerra, che esprime la necessità di essere consapevoli su ciò che accade nel mondo. Nonostante sia un argomento ricorrente nel cinema, *Una Nota Ancora* non racconta la storia dei soldati al fronte, bensì quella di un uomo solo che attende la morte nella propria casa. Questo cambio di prospettiva mette in luce il dolore dei civili, degli innocenti travolti dalla guerra, di chi non imbraccia armi ma subisce ugualmente le sue conseguenze. Nel cortometraggio, non sono forniti riferimenti specifici di luogo o tempo, appositamente per rappresentare la guerra nella sua interezza e universalità, come una tragedia che appartiene a qualsiasi epoca e popolo. La troupe coinvolta in questo progetto è composta da giovani professionisti, per dimostrare che le nuove generazioni, pur con meno esperienza, possiedono talento, visione e la forza di rinnovare il linguaggio cinematografico, contribuendo a lanciare un messaggio di speranza e vitalità nella cultura del cinema. Il cortometraggio è prodotto da Canova Production e New Image Production e realizzato dai sopra citati Simone Ollino, regista, autore e sceneggiatore del progetto, e Federico Marco Giardina, co-autore e direttore della fotografia, entrambi appartenenti al collettivo cinematografico ed artistico Red Raven Production, fondato nel 2022 da Ollino e Gioele Rigamonti. L'obiettivo del collettivo è offrire ai giovani di Roma e d'Italia l'opportunità di creare la propria arte nel mondo del cinema con la creazione di progetti multimediali e audio-visivi di alta qualità con budget contenuti, mantenendo viva l'essenza del cinema indipendente e d'autore. A termine della fase di post-produzione, *Una Nota Ancora* intraprenderà un percorso di distribuzione nei principali festival cinematografici italiani.



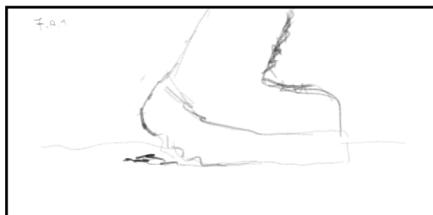


PRODUZIONE

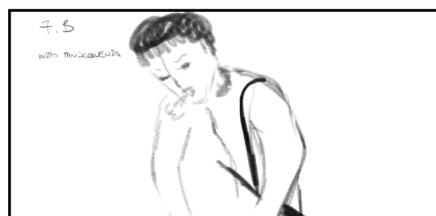
Lo storyboard necessita di un processo produttivo molto lungo ed elaborato che prevede numerose revisioni da parte del team di sviluppo. In primo luogo, lo storyboard artist si confronta con il regista e lo sceneggiatore per avere un brief completo riguardo il contenuto da realizzare. Viene consegnata all'artista la cosiddetta “shot list”, ovvero un elenco di tutte le scene con le relative descrizioni, note progettuali, tipologia di movimento di camera, location, eventuali dialoghi e molto altro [Fig. 72-73].

Da una prima analisi della sceneggiatura, quindi, bisogna studiare i vari set a disposizione, sia nel caso di riprese in spazi al chiuso o all'aperto, e ipotizzare un possibile design dei personaggi. In questo ambito, soprattutto per quanto riguarda l'animazione, lo sviluppo del cosiddetto “character design” è fondamentale per la descrizione dei soggetti della storia, andando a definire non solo l'aspetto fisico e i costumi ma anche altre caratteristiche, come la personalità (che può influire ad esempio sulla postura o sull'andamento del personaggio), la palette di colori da utilizzare (dalla carnagione agli indumenti), gli accessori e molto altro. Talvolta questo studio è già stato realizzato da ulteriori elementi del team come, ad esempio, character designer e costumisti. Al contempo, in una sceneggiatura live-action la scelta del cast può eventualmente influire sulla realizzazione dello storyboard e dei bozzetti preparatori, che possono già prevedere l'integrazione della fisionomia e della fisicità degli attori. Nel caso di *Una Nota Ancora*, al momento della stesura dello storyboard, lo staff non aveva ancora selezionato il cast per le riprese, portando alla scelta di disegnare dei soggetti più verosimilmente somiglianti alle richieste del regista.

Fig. 72-73: Immagini dalle riprese di *Una Nota Ancora*, Simone Ollino e Federico Marco Giardina 2025

**SCENA 7.A.1**

Dettaglio degli scarponi sull'erba

**SCENA 7.B**

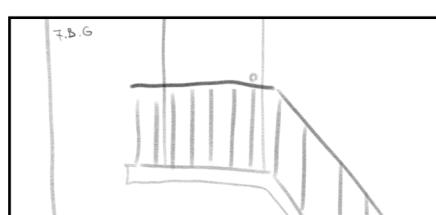
Soldato 1 si ferma per riprendere fiato

**SCENA 7.B.1'''**

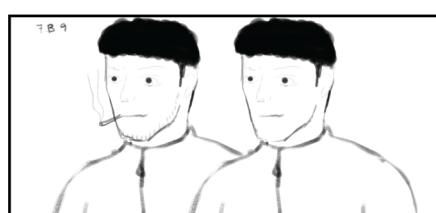
Soldato 1 si lava la faccia

**SCENA 7.B.3**

Soldato 2 si rovescia l'acqua addosso

**SCENA 7.B.6**

Casa dalla soggettiva del Soldato 1

**SCENA 7.B.9**

Soldati guardano casa di Roman

**SCENA 7.A.2**

Soldato 1 fa cenno al compagno

**SCENA 7.B.1'**

Soldato 2 si ferma e passa la borraccia

**SCENA 7.B.1''**

Soldato 1 restituisce la borraccia

**SCENA 7.B.4**

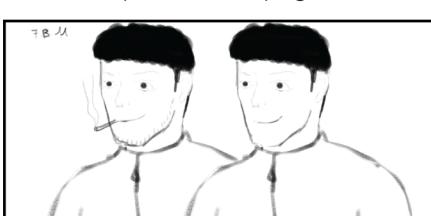
Soldato 1 continua a guardare il sole

**SCENA 7.B.7**

Soldato 1 si accende una sigaretta

**SCENA 7.B.10**

Soldato 1 parla al compagno

**SCENA 7.B.11'**

Soldati sorridono e si dirigono verso la casa

**SCENA 7.A.3**

Due soldati corrono

**SCENA 7.B.1''**

Soldato 1 prende la borraccia e beve

**SCENA 7.B.2**

Soldato 1 guarda il sole e sorride

**SCENA 7.B.5**

Soldato 1 osserva la casa di Roman

**SCENA 7.B.8**

Soldato 1 parla al Soldato 2

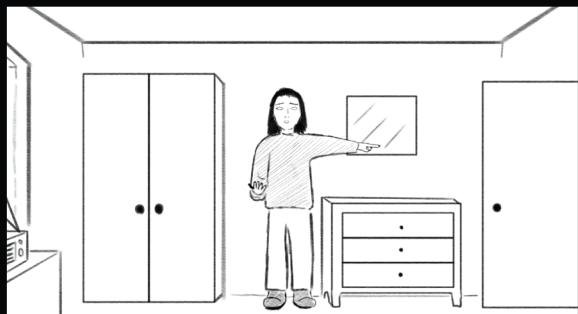
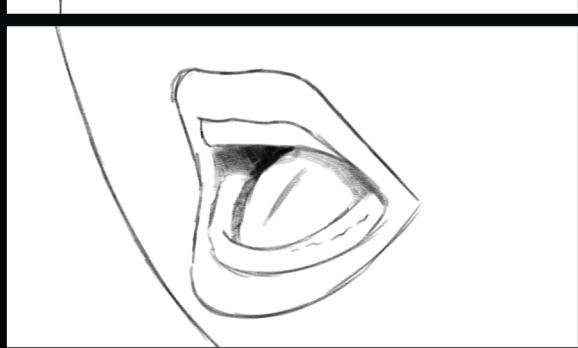
**SCENA 7.B.11**

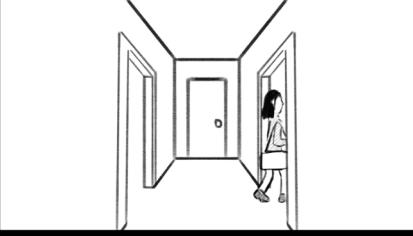
Soldato 2 parla al compagno

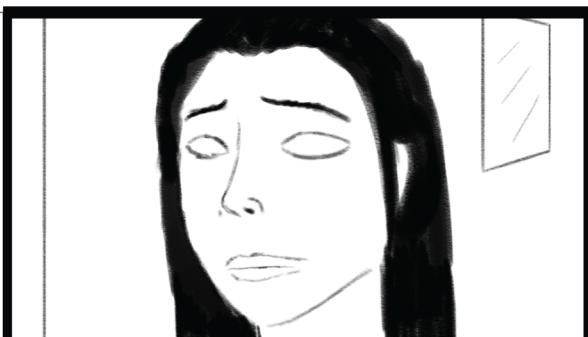
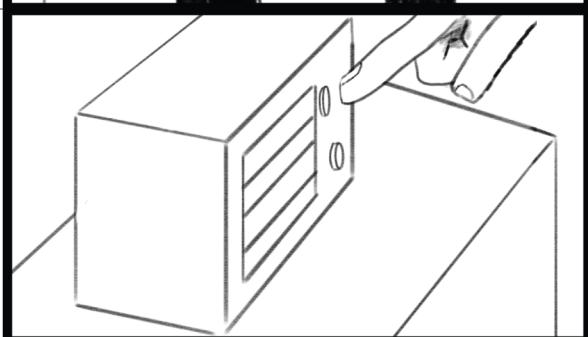
Dopo questi studi preliminari, viene creata insieme al regista una bozza delle scene, tenendo conto delle ambientazioni, delle location e del posizionamento dei personaggi. Ciò permette di avere una visualizzazione completa della composizione delle riprese, fondamentale per eventuali cambiamenti all'interno della sceneggiatura o nella definizione dei movimenti di camera. In questi passaggi, la shot list e il copione attraversano diverse fasi di revisione e di modifica in seguito ad eventuali considerazioni che possono comprendere tutte le fasi della produzione del film, come stime di budget, variazione nella definizione delle scene, gestione degli oggetti di scena e molti altri, e questo porta eventualmente ad intervenire sullo storyboard, andando a variare degli elementi nell'illustrazione. In alcuni casi è possibile che anche l'eliminazione di alcune riprese e scene dopo modifiche consistenti sulla sceneggiatura. Dalle prime bozze di *Una Nota Ancora*, infatti, ci sono state diverse variazioni nella shot list iniziale, che hanno portato all'eliminazione anche di intere scene dal copione. Ad esempio, la "Scena 7" è stata completamente eliminata e ridotta ad una sola inquadratura, mentre inizialmente doveva comprendere un'interazione tra due soldati [Fig. 74].

Infine, una volta che la sceneggiatura e i bozzetti sono confermati dal regista, viene steso uno schedario completo dell'intera sequenza del film comprendente ciascuna illustrazione dello storyboard, seguendo l'ordine cronologico della narrazione. Queste schede possono comprendere diverse annotazioni, utili al regista e alla produzione ad avere una visione più completa possibile degli elementi a schermo. Vengono quindi integrate una descrizione della scena, i vari elementi audio, dai dialoghi a semplici effetti sonori, la tipologia di inquadratura o "shot", i movimenti della camera, le informazioni sulla location e la durata delle scene. Le schede vengono compilate con diverse terminologie tecniche, spesso semplici abbreviazioni o acronimi, per una terminologia appropriata e universale in tutta l'industria cinematografica. Tutto questo fa capire quanto la produzione di un film sia una macchina continua in cui ogni componente deve funzionare alla perfezione e dialogare sempre in tutte le sue fasi.

Fig. 74: Federico Faggian, Elementi scartati della scena 7 presa dallo storyboard di *Una Nota Ancora*, Simone Ollino e Federico Marco Giardina 2025

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE	DURATA
1.1		<p>Sinossi Inquadratura mostra la camera della figlia di Roman in disordine</p> <p>Audio Dialoghi: No BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Figura intera (P) Movimento Piano sequenza Location Camera da letto, casale (I)</p>	
1.2		<p>Sinossi Nadia esorta il padre a fuggire insieme a lei</p> <p>Audio Dialoghi: "Lo senti? Stanno arrivando." BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Piano piano (F) Movimento Statico Location Camera di Roman, casale (I)</p>	
1.3		<p>Sinossi Dettagli (distorti) occhi e bocca di Nadia</p> <p>Audio Dialoghi: "Perché devi essere così testardo? A me non ci pensi?" BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Dettaglio (3/4) Movimento Piano sequenza Location Camera di Roman, casale (I)</p>	
1.4		<p>Sinossi Nadia guarda la porta, poi la indica</p> <p>Audio Dialoghi: No BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Figura intera (F) Movimento Statico Location Camera di Roman, casale (I)</p>	
1.5		<p>Sinossi Dettaglio (distorto) bocca di Nadia</p> <p>Audio Dialoghi: "Cosa risponderò quando mi chiederà dove sei?" BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Dettaglio (3/4) Movimento Statico Location Camera di Roman, casale (I)</p>	
1.6		<p>Sinossi Nadia si avvicina alla radio e ascolta le notizie sulla guerra cercando di trattenere le lacrime</p> <p>Audio Dialoghi: No BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Figura intera (F) Movimento Statico Location Camera di Roman, casale (I)</p>	

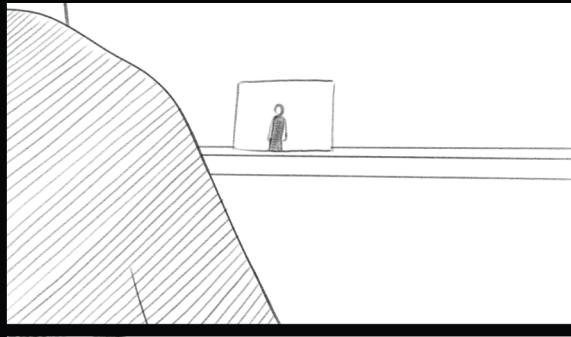
1.1.a		Audio Dialoghi: No BGM: SE:	1.1.b		Audio Dialoghi: No BGM: SE:
Sinossi Con la valigia, Nadia va nella stanza da letto del padre	Tipo di shot Piano medio (F/R)	Location Corridoio, casale (I)	Sinossi Nadia raggiunge la stanza di Roman	Tipo di shot Figura intera (P)	Location Camera di Roman, casale (I)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
1.7		Sinossi	Audio	
		Nadia guarda con la coda dell'occhio il padre e, con voce rotta, parla con Roman	Dialoghi: "È questo che vuoi?" BGM: SE:	
1.8		Tipo di shot Primissimo piano (R 3/4)	Movimento Statico	Location Camera da letto, casale (I)
		Nadia spegne la radio con rabbia, poi posa una fotografia sulla radio spenta	BGM: SE:	
1.9		Tipo di shot Dettaglio (3/4)	Movimento Da dettaglio a primo piano continuo	Location Camera di Roman, casale (I)
		Nadia parla col padre per l'ultima volta	Dialoghi: "Lasciati il passato alle spalle." BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano piano (P)	Movimento Statico	Location Camera di Roman, casale (I)

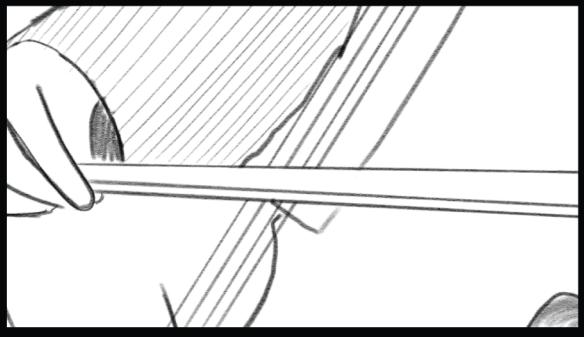
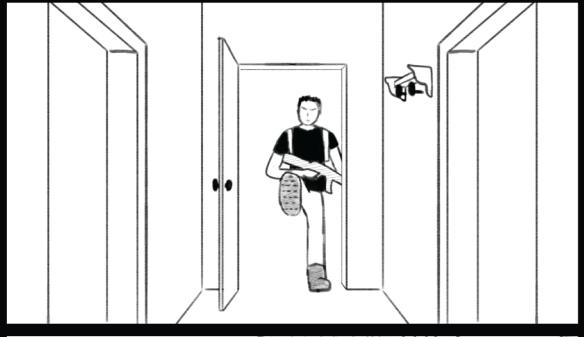
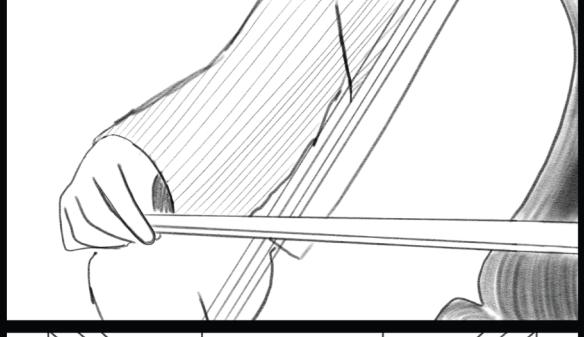
SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
		Sinossi	Audio	
		Punto di shot	Movimento	Location
1.10		Nadia percorre il corridoio e prende il cappotto appeso all'ingresso	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Piano medio (R)	Carrellata a mano a seguire	Corridoio, casale (I)
2.1		Nadia esce di casa e scende le scale	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Piano medio (R)	Carrellata a mano a seguire	Ingresso, casale (E)
3.1		Il bollitore del tè inizia a fischiare	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Dettaglio (3/4)	Statico	Cucina, casale (I)
4.1		Il bambino calcia il pallone contro il muro	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Piano medio (R)	Statico	Muretto, paese (E)
4.2		Le sirene della città iniziano a suonare all'unisono e il bambino smette di giocare	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Piano piano (F)	Statico	Muretto, paese (E)
4.3		Il bambino scappa lasciando lì il pallone	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Piano piano (R)	Statico	Muretto, paese (E)

2.1.a		Audio Dialoghi: No BGM: SE:	2.1.b		Audio Dialoghi: No BGM: SE:
Sinossi Nadia sale in macchina e se ne va a bordo del veicolo	Tipo di shot Piano Medio (P, Respirato statico)	Location Ingresso, casale (E)	Sinossi La vista sulla campagna circostante	Tipo di shot Piano medio (P, Totale)	Location Campagna, casale (E)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
4.4		Sinossi Dettaglio del pallone che rotola e si ferma	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Dettaglio (F)	Movimento Statico	Location Muretto, paese (E)
5.1		Sinossi La cantina piena di oggetti e con polvere e intonaco che cascano a causa delle bombe	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Totale	Movimento Zoom out	Location Cantina, casale (I)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
6.1		Sinossi Roman versa del tè dal bollitore nella tazza	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Dettaglio (3/4)	Statico	Cucina, casale (I)
6.2		Sinossi Roman cammina goffamente verso la mensola posta sul cammino	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Piano medio (R)	Carrellata a mano a seguire	Salotto, casale (I)
6.3		Sinossi Roman mette la foto della figlia insieme alle altre, accarezza il volto della moglie nelle foto	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Dettaglio	A seguire	Salotto, casale (I)
6.4		Sinossi Roman prende una foto della moglie e va verso lo spartito	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Dettaglio	Carrellata a mano a seguire sulla foto	Salotto, casale (I)
6.5		Sinossi Roman si siede, poggia la foto sullo spartito e il tè sul tavolino, poi prende il violoncello	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Figura intera (F)	Statico	Salotto, casale (I)
6.6		Sinossi Roman viene destato da un violento scoppio	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Primissimo piano (F)	Statico	Salotto, casale (I)

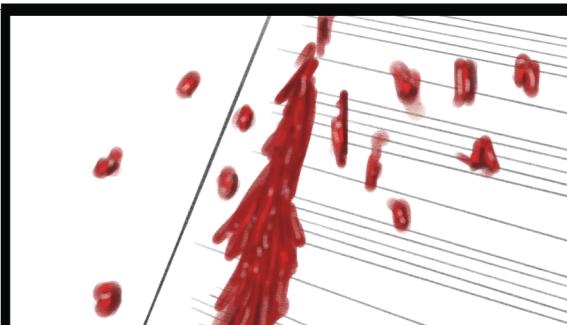
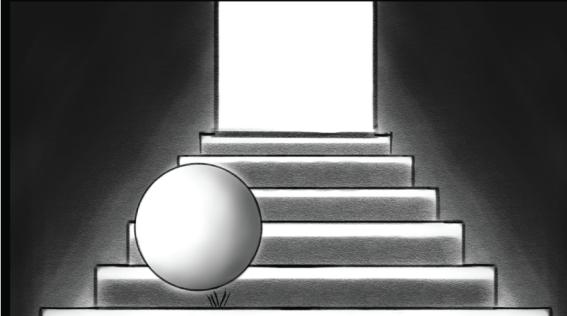
SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
6.7		Sinossi Roman comincia a suonare il violoncello	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio (3/4)	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)
7.1		Sinossi I soldati corrono sul prato. Dettaglio degli scarponi sull'erba	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Dettaglio (P)	Movimento Statico	Location Prato, campagna (E)
8.1		Sinossi Roman suona con agitazione crescente	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio (3/4)	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)
9.1		Sinossi Roman suona con agitazione crescente	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio (3/4)	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)
10.1		Sinossi Roman smette di suonare e resta immobile	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Primo piano	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)
10.2		Sinossi Roman si riprende dopo uno scoppio di bomba e si piega verso lo strumento	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio (3/4)	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)

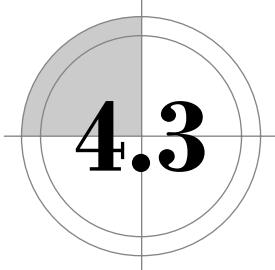
SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
		Sinossi	Audio	
10.3		Dettaglio del violoncello suonato da Roman	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Dettaglio	Statico	Salotto, casale (I)
11.1		I soldati spalancano la porta di casa con un calcio	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Totale	Statico	Corridoio, casale (I)
11.2		Dettaglio delle mani di Roman che smettono di suonare	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Dettaglio	Statico	Salotto, casale (I)
11.3		Soldato 1 entra in casa, Soldato 2 lo segue poco dopo	Dialoghi: "C'è qualcuno a casa? Sono arrivati gli ospiti." BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Figura intera (F)	Statico	Corridoio, casale (I)
11.4		Soldato 1 apre le dispense in cerca di oggetti di valore e cibo	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Piano medio	Statico	Sala da pranzo, casale (I)
11.5		Soldato 2 apre le dispense in cerca di cibo	Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot	Movimento	Location
		Piano medio	Statico	Cucina, casale (I)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE		DURATA
11.6		Sinossi I soldati buttano sul tavolo il cibo che hanno trovato e iniziano a mangiarlo. Roman suona	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Totale	Movimento Statico	Location Sala da pranzo, casale (l)
11.7		Sinossi I soldati si girano verso il suono del violoncello	Audio Dialoghi: "Che cazzo è? Non siamo soli." BGM: SE:	
		Tipo di shot Primo piano	Movimento Statico	Location Sala da pranzo, casale (l)
11.8		Sinossi Soldato 1 va verso il salotto dove sta Roman, Soldato 2 lo segue	Audio Dialoghi: "Chi c'è? Sh Sh. Stammi vicino." BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio	Movimento Carrellata a mano a seguire	Location Sala da pranzo, casale (l)
12.1		Sinossi I soldati camminano con le armi puntate verso il salotto di Roman	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Piano medio	Movimento Carrellata a mano a seguire	Location Corridoio, casale (l)
12.2		Sinossi I soldati entrano in salotto, Soldato 2 punta l'arma contro Roman. Roman si ferma	Audio Dialoghi: "Smettila di suonare! Sei sordo?" BGM: SE:	
		Tipo di shot Quinta di Roman dal basso	Movimento Statico	Location Salotto, casale (l)
12.3		Sinossi Roman chiude gli occhi	Audio Dialoghi: No BGM: SE:	
		Tipo di shot Primo piano (F)	Movimento Statico	Location Salotto, casale (l)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE	DURATA
12.4		<p>Sinossi Soldato 1 entra nella stanza e si guarda intorno con un ghigno. Roman riprende a suonare</p> <p>Audio Dialoghi: "Ci sente benissimo. Continui pure, Signore." BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Mezzo busto (F) Movimento Carrellata a mano Location Salotto, casale (I)</p>	
12.5		<p>Sinossi Soldato 1 zittisce il compagno, poi inizia ad interagire con le foto</p> <p>Audio Dialoghi: "Davvero una bella signora. qui le donne erano tutte brutte."</p>	
		<p>Tipo di shot Primo piano (3/4) Movimento Statico Location Salotto, casale (I)</p>	
12.6		<p>Sinossi Roman distoglie lo sguardo dal Soldato e torna a concentrarsi sullo spartito</p> <p>Audio Dialoghi: No BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Primo piano (F) Movimento Statico Location Salotto, casale (I)</p>	
12.7		<p>Sinossi Soldato 1 vedendo Roman che continua a suonare spara un colpo</p> <p>Audio Dialoghi: "Non ha paura, il vecchio. Abbiamo a che fare con un temerario." BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Quinta di Roman dal basso Movimento Statico Location Salotto, casale (I)</p>	
12.8		<p>Sinossi Soldato 1 getta una foto nel camino, poi ballare. Soldato 2 lo imita. Rompono oggetti.</p> <p>Audio Dialoghi: "Forza, fai come me." BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Establishment dall'alto Movimento Statico Location Salotto, casale (I)</p>	
12.9		<p>Sinossi Roman continua a suonare, Soldato 1 gli si avvicina e gli spara</p> <p>Audio Dialoghi: No BGM: SE:</p>	
		<p>Tipo di shot Primo piano (3/4) Movimento Statico Location Salotto, casale (I)</p>	

12.4.a	 <p>Audio Dialoghi: "Andavo sempre ai concerti. Che melodia ti scalda il cuore." BGM: SE:</p>	 <p>Audio Dialoghi: "Forse dovremmo" BGM: SE:</p>			
Sinossi Soldato 1 va verso la finestra e guarda fuori, chiude gli occhi	Tipo di shot Mezzo busto (F, Carrellata a mano)	Location Salotto, casale (I)	Sinossi Soldato 1 va alla mesola con sopra le foto. Soldato 2 prova a interrompere il suo spettacolo	Tipo di shot Mezzo busto (F, Carrellata a mano)	Location Salotto, casale (I)

SCENA	IMMAGINE	DESCRIZIONE			DURATA
12.10		Sinossi La goccia di sangue bagna il foglio dove manca l'ultima nota	Audio Dialoghi: No BGM: SE:		
		Tipo di shot Dettaglio	Movimento Statico	Location Salotto, casale (I)	
		Sinossi Il pallone cade per una scalinata spinto dal vento	Audio Dialoghi: No BGM: SE:		
		Tipo di shot Dettaglio	Movimento Camera a mano	Location Scalinata, paese (E)	
13.1		Sinossi Il pallone cade per una scalinata spinto dal vento	Audio Dialoghi: No BGM: SE:		
		Tipo di shot Dettaglio	Movimento Camera a mano	Location Scalinata, paese (E)	

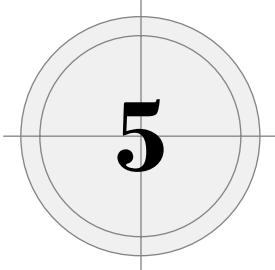


4.3

GLOSSARIO

In seguito viene riportato un glossario che comprende alcuni termini tecnici che sono presenti nella maggior parte degli appunti della realizzazione di un film, alcuni di questi riportati anche nelle schede per lo storyboard de *Una Nota Ancora*.

FRAME	Area del risultato finale mostrata sullo schermo	PRIMISSIMO PIANO	Ripresa in dettaglio del volto, principalmente occhi o bocca
BACKGROUND (BG)	Sfondo della ripresa	QUINTA	Elemento in primo piano che occlude o incornicia la scena
BACKGROUND MUSIC (BGM)	Musica di sottofondo	ESTABLISHMENT DALL'ALTO	Ripresa che mostra l'ambiente visto dall'alto
FADE IN (F.I.)	Dissolvenza in entrata: rivela l'immagine dal nero	TOTALE	Ripresa dell'intera scena o ambiente, incluso i personaggi
FADE OUT (F.O.)	Dissolvenza in uscita: l'immagine si scurisce fino al nero	DETTAGLIO	Inquadratura su un particolare di un elemento qualsiasi
SOUND EFFECT (SE)	Effetti sonori aggiunti spesso durante la post-produzione	STATICO	Ripresa senza movimento della camera
CAMPO	Porzione di spazio ripresa in camera	CARRELLATA A MANO A SEGUIRE	Movimento della camera a mano libera
FIGURA INTERA	Soggetto ripreso dalla testa ai piedi	ZOOM IN / ZOOM OUT	Avvicinamento o allontanamento ottico dal soggetto
PIANO MEDIO	Soggetto ripreso dal busto in su	PIANO SEQUENZA	Inquadratura unica senza tagli di montaggio
PRIMO PIANO	Ripresa del volto del soggetto	PANORAMICA	Ripresa continua con la rotazione della camera sul suo asse



5

CONCLUSIONI

In questa tesi, è stato affrontato il tema dello storyboard nella sua interezza, coprendo tutte le sue applicazioni e andando ad indagare casi studio peculiari che ne esaltassero le varie caratteristiche. È uno strumento molto importante ormai nella produzione di qualsiasi prodotto audio-visivo e oggi più che mai, vista la quantità di contenuti di questa tipologia che usufruiamo ogni giorno, si impone come un tassello fondamentale e non più trascurabile. Nel corso dei decenni ha avuto uno sviluppo sia sotto il punto di vista tecnico che tecnologico, espandendosi anche nel campo digitale. Inoltre, come illustrato nei capitoli precedenti, ogni artista, regista e designer è riuscito a lasciare la propria impronta, fondendo lo storyboard con la sua artisticità, rendendo ognuno di questi unici nel proprio genere.

Vista l'importanza che ha questo strumento, è necessario conoscere il processo produttivo che sostiene la realizzazione di uno storyboard, come descritto nella seconda parte di questa tesi. Non solo la composizione e l'accuratezza dei disegni, ma anche le informazioni contenute al suo interno sono fondamentali per avere una visione più completa possibile del prodotto finale.

BIBLIOGRAFIA & SITOGRAFIA

About Us. (s.d.). Fleischer Studios. Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.fleischerstudios.com/about-us.html>

Dune: Jodorowsky's precious storyboard is up for auction. (2021, ottobre 24) Numéro. Recuperato novembre 2025, da

<https://numero.com/en/culture-en/movies/dune-jodorowskys-precious-storyboard-is-up-for-auction/>

Barbatti, C., Bezanis, P., Faraguna, A., Harris, M., Inozemtseva, K., Mainetti, M., & Tagliabue, C. (2025). *A kind of language: storyboards and other renderings for cinema*.

Breve storia della pubblicità, dalle origini ai giorni nostri. (2024, giugno 1). Geopop. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.geopop.it/breve-storia-della-pubblicita-dalle-origini-ai-giorni-nostri/>

Saturazione canali online e sovraccarico cognitivo. (2024, agosto 4) Psicologi Digitali. Recuperato novembre 2025, da

<https://psicologidigitali.it/blog-psicologia/saturazione-canali-online-e-sovraccarico-cognitivo/>

Cinematografo: Cast. (s.d.). Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.cinematografo.it/cast/federico-fellini-cyfcavyw>

Fleischer Cartoons! (Regista). (2024, settembre 13). *The RotoGraph Story | Fleischer Studios* [Film]. Recuperato ottobre 2025, da

https://www.youtube.com/watch?v=nvb9R2m_j8Q

Fotogramma. (2025). In Wikipedia. Recuperato novembre 2025, da

<https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Fotogramma&oldid=147989503>

Game Storyboards: Importance & How to Create Them. (2023, novembre 20). Recuperato novembre 2025, da

<https://polydin.com/game-storyboarding/>

Home. (s.d.). Pubblicità progresso. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.pubblicitaprogresso.org/>

How Alfred Hitchcock and Saul Bass storyboarded the iconic ‘Psycho’ shower scene. (s.d.). Recuperato ottobre 2025, da

<https://faroutmagazine.co.uk/alfred-hitchcock-storyboard-psychos-film-scene/>

SITOGRAFIA

info@arte.it, A. it S.-. (s.d.). *A Kind of Language: Storyboards and Other Renderings for Cinema - Mostra - Milano - Osservatorio Prada - Arte.it.* www.arte.it. Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.arte.it/calendario-arte/milano/mostra-a-kind-of-language-storyboards-and-other-renderings-for-cinema-100263>

Kei Kumai: 2002—Il mare e l'amore. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://www.musubi.it/it/cinema/jidai/197-kumai-mare.html>

Leave! Leave Now! (s.d.). Brooklyn Museum. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.brooklynmuseum.org/it-IT/objects/225513>

L'idea del film – Amarcord – Distribuzione • Cineteca di Bologna. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://cinetecadibologna.it/distribuzione/approfondimento/lidea-del-film-amarcord/>

LLC, C. P. (s.d.). *Crea uno Storyboard: Una Guida di Storyboard That — Storyboard.* Storyboard That. Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.storyboardthat.com/it/articles/e/what-is-a-storyboard>

Mary Ellen Mark—Films—WARD 81 VOICES. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://www.maryellenmark.com/films/ward-81-voices>

Murphy, S. B. (1987). *The Treatment of a Storyboard from the Movie Gone With the Wind* [Text. Article.X-Unrefereed]. The Book and Paper Group of the American Institute for Conservation. Recuperato ottobre 2025, da

<https://cool.culturalheritage.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>

Muybridge. Fotografia in movimento | Elio Grazioli. (s.d.). Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.doppiozero.com/muybridge-fotografia-in-movimento>

Prassinoscopio. (2024). In Wikipedia. Recuperato ottobre 2025, da

<https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Prassinoscopio&oldid=137226553>

Qual e` il primo videogioco della storia? Alla scoperta di OXO. (2024, settembre 7). Geopop. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.geopop.it/qual-e-il-primo-videogioco-della-storia-all-a-scoperta-di-oxo/>

Salut les Cubains – Omaggio ad Agne's Varda – Distribuzione • Cineteca di Bologna. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://cinetecadibologna.it/distribuzione/approfondimento/salut-les-cubains-o-maggio-ad-agnes-varda/>

Saut d'obstacle, cheval noir—Eadweard Muybridge | Musée d'Orsay. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://www.musee-orsay.fr/it/opere/saut-dobstacle-cheval-noir-34932>

Shinkai, M. (2024). *Your name. Storyboard.*

Sam Hudecki and Movie Storyboards. (2022, marzo 4). WillowWood School. Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.willowwoodschool.ca/post/sam-hudecki-and-movie-storyboards>

SITOGRAFIA

Storyboard. (2025). In Wikipedia. Recuperato ottobre 2025, da

<https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Storyboard&oldid=145576055>

Storyboard: Cos'è? A Cosa Serve? Come Farlo? / Miro. (s.d.). <https://miro.com/>. Recuperato ottobre 2025, da

<https://miro.com/it/storyboard/cosa-e-storyboard/>

Storyboard, Illustration and Animation work of Christopher Wolfgang Mauch. New York City Based. Serving directors, VFX supervisors and creatives for over 20 ye...Chris Wolfgang Mauch. (s.d.-a). Chris Wolfgang Mauch. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.chriswolfgangmauch.com/storyboardartist>

Storyboarding DUNE 2 with Denis Villeneuve—YouTube. (s.d.). Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.youtube.com/watch?v=zkBK154HPfI>

The Akira Kurosawa Drawings By Alexander Yanakiev. (s.d.). Recuperato novembre 2025, da

<https://fipresci.org/report/the-akira-kurosawa-drawings-by-alexander-yanakiev/>

The History of Storyboarding. (2022, aprile 7). Recuperato ottobre 2025, da

<https://makestorybook.com/blog/the-history-of-storyboarding>

Thomas, L. (2021, ottobre 14). *Akira Kurosawa's spectacular hand-painted storyboards*. Recuperato novembre 2025, da

<https://faroutmagazine.co.uk/akira-kurosawa-hand-painted-storyboards/>

Uncharted 3 & 4. (s.d.). Dan Milligan Illustration Ltd. Recuperato novembre 2025, da

<https://www.danmilligan.com/053204149098>

zoastudio. (2021, agosto 31). «*Viaggio nella Luna*» di Georges Mélie's. Zoa Studio. Recuperato ottobre 2025, da

<https://www.zoastudio.com/2021/09/01/viaggio-nella-luna/>