

[Salta al contenuto](#)



COMICSANDO – Comic Art Blog a cura di nicomusella@gmail.com

- [Home](#)
- [Lista Autori](#)
- [Anime & Manga](#)
- [Art Book's](#)
- [Cartoon](#)
- [Comics-And-Other](#)
- [Cover Gallery](#)
- [Film in Comics](#)
- [History](#)
- [Il Fumetto Italiano](#)
- [L'Epoca d'Oro](#)
- [Musica & Fumetto](#)
- [Games & Comics](#)
- [COMICSANDO award](#)
- [Smash! Bang! Gulp!](#)

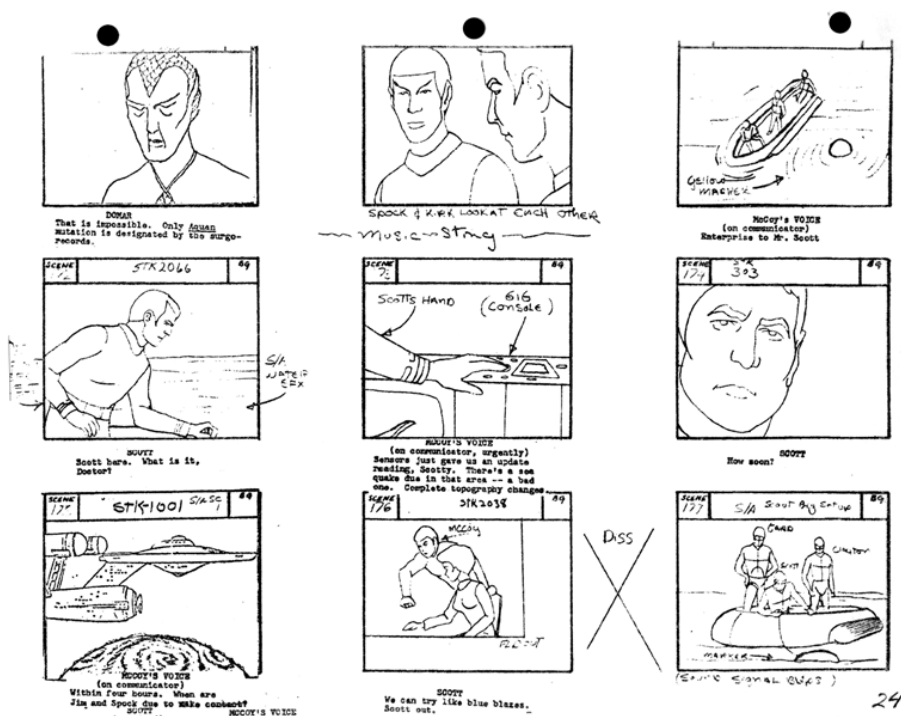
Storyboard

★★★★★ ⓘ 1 Votes

Lo **storyboard** è il disegno delle inquadrature di un'opera filmata, dal vero come d'[animazione](#).



Potrebbe essere definito *sceneggiatura disegnata*, oppure *visualizzazione di un'idea di regia*. Si tratta di una serie di disegni, in genere diverse centinaia, che illustrano, **inquadratura per inquadratura**, ciò che verrà girato sul **set**. In genere sotto i disegni vengono indicati i movimenti della macchina da presa, ad esempio: *panoramica a destra*, oppure *carrello in avanti*, e delle frecce ne indicano la direzione. Spesso altre frecce, poste all'interno dell'inquadratura, indicano i movimenti dei personaggi e degli oggetti. A volte viene descritta la **scena** e vengono riportati brani del dialogo, oppure si scrive il tipo di obiettivo che si intende usare, la luce o l'atmosfera che si vuole avere e, certe volte, si segnala addirittura il costo di un'inquadratura. In fondo lo storyboard, come dice **Maurice Zuberano**, lo **scenografo** di **Orson Welles**, può considerarsi una sorta di *diario del film*.



Le origini

Il primo regista ad usare gli storyboard fu, probabilmente, Walt Disney per i suoi cartoni animati. Già nel 1927, nella serie Oswald the lucky rabbit, Disney faceva disegnare dal suo animatore Webb Smith lo storyboard completo dei suoi cortometraggi (all'epoca veniva chiamato 'continuity sketches').

Sarà per il successo che ebbe [Walt Disney](#), sarà perché agli americani piacevano i fumetti, sta di fatto che, verso l'inizio degli anni '30, quasi tutti i film prodotti dagli Studios venivano storyboardati. Questo fenomeno aveva anche un'altra motivazione: quelli erano anni nei quali gli Studios realizzavano oltre 500 film l'anno, e il controllo del prodotto finito (il cosiddetto 'final cut') era saldamente nelle mani dei produttori. Avere lo storyboard di ogni film permetteva loro di mantenere alta la produzione, senza perdere il controllo di ciò che finanziavano.

Eppure doveva esserci anche qualche altro motivo che spingeva i registi a servirsi dello storyboard, visto che Orson Welles, nonostante avesse ottenuto un contratto incredibile per l'epoca, che gli lasciava la più completa libertà creativa (compreso il fatidico 'final cut'), decise di storyboardare Quarto potere. Welles lavorò alla visualizzazione della sceneggiatura con l'art director Terry Fergusson. Gli storyboard vennero realizzati da Fergusson stesso e da quattro illustratori che lavoravano nell'art department del film. I disegni sono molto belli, ed è facile riconoscerli le suggestioni visive del film dei film, come lo definì Truffaut. Evidentemente questo modo di lavorare era considerato proficuo anche da un regista con 'il miglior contratto del mondo'.

Quando si usa

Lo storyboard viene utilizzato quasi sempre, in tutto il mondo, nella preparazione degli spot pubblicitari.

Questo avviene principalmente per due motivi:

- il primo è che, avendo a disposizione un tempo molto limitato per presentare e pubblicizzare un prodotto, è evidente che la sequenza delle immagini dovrà essere il più possibile calcolata e calibrata;
- il secondo è che il cliente dell'agenzia, cioè chi vuole pubblicizzare il proprio prodotto, molto spesso sceglie il suo spot tra un certo numero di possibilità, che gli vengono presentate e illustrate attraverso lo storyboard, che assume un po' la funzione di un catalogo.

Inoltre, anche quando la proposta è una sola, il cliente, non essendo un addetto ai lavori, può fare le sue considerazioni ed esprimere i suoi dubbi, su qualcosa di molto più chiaro e di molto più simile allo spot finito, di quanto sia, per lui, una sceneggiatura o una scaletta.

Lo storyboard viene usato molto spesso, nel cinema, quando si intendono utilizzare degli effetti speciali ottici (truka).

Siccome in questo caso si tratta di combinare in un'unica inquadratura immagini diverse, si capisce che visualizzare prima il risultato finale delle immagini sovrapposte può rivelarsi molto utile.

Lo storyboard viene usato quasi sempre per visualizzare le scene di un film che dovranno essere elaborate elettronicamente, in fase di postproduzione. Visto l'alto costo di questi procedimenti, è evidente il motivo per il quale viene utilizzato: meglio avere le idee chiare e risparmiare tempo e denaro. È ovvio poi che, attraverso un disegno, è molto più facile per un regista spiegare al tecnico degli effetti visuali, qual è l'immagine che vorrà vedere nel film (basta pensare all'uomo di metallo in [Terminator 2](#), oppure ai dinosauri di [Jurassic Park](#)) e, per il tecnico, fare un preventivo per la

produzione.

Lo storyboard viene utilizzato nella maggior parte dei film americani e inglesi, soprattutto quelli d'azione, e molto raramente nei film italiani e francesi.

Chi lo usa

La maggior parte dei registi americani e inglesi usano lo storyboard durante la preparazione dei loro film.

[Alfred Hitchcock](#) è certamente uno di questi. È abbastanza noto il fatto che disegnava per intero i suoi film, ma solo con la risistemazione degli archivi della RKO si è capito fino a che punto si spingeva il suo perfezionismo: conservate in grosse scatole sono state ritrovate decine di migliaia di disegni, per lo più a colori, che illustravano i suoi film, inquadratura per inquadratura. Hitchcock amava dire che considerava i suoi film finiti prima ancora di girarli, e che molto raramente guardava nel mirino della macchina da presa, tanto sapeva già che l'inquadratura sarebbe stata l'equivalente fotografico degli storyboard.

Anche [Martin Scorsese](#) realizza i suoi film prima sulla carta e poi sul set. Disegna lui stesso tutte le inquadrature dei suoi film.

Anche Kathryn Bigelow che, prima di diventare regista, è stata un'ottima pittrice, disegna da sola i suoi storyboard. "Non dipingo più (...) disegno solo i miei storyboard. Faccio degli storyboard molto precisi, così da visualizzare tutte le scene e, in seguito, lavoro su questi storyboard con il direttore della fotografia. I miei storyboard sono sempre molto precisi, soprattutto quelli delle scene d'azione".

[Spielberg](#), invece, non sa disegnare, ma in compenso assolda schiere di storyboard-artist per i suoi film. Prima di realizzare Jurassic Park ha messo al lavoro cinque illustratori sulle bozze del romanzo di Crichton, con il risultato che probabilmente anche lo scrittore è stato influenzato dagli storyboard. Per anni gli storyboard sono stati rivisti e corretti, tanto da far dire ad uno degli storyboard-artist che era affascinato da quella specie di lotta per la sopravvivenza che si ingaggiava tra un disegno e un altro. [Ridley Scott](#) può essere definito un vero entusiasta dello storyboard. Per lui "ognuno di quei disegni abbozzati vale da solo più di mille parole". Nei suoi film "l'ingranaggio della produzione progredisce con gli storyboard", che "salvano una incommensurabile quantità di tempo e forniscono al regista il senso chiaro delle sue mete".

Anche Cameron disegna tutte le inquadrature dei suoi film. Il regista di [Titanic](#) e [Terminator](#) considera lo storyboard "un inestimabile strumento per la visualizzazione di un film, che, come la parola scritta, può essere appena abbozzato o perfettamente definito, può essere seguito rigidamente o gettato nel cestino, con l'evolversi della visualizzazione della sceneggiatura".

Chi non lo usa

È così naturale per un regista americano usare lo storyboard che il fatto di non usarlo può assumere quasi il valore di una scelta controcorrente, il rifiuto di una tradizione, di un sistema di lavoro collaudato e consolidato nel tempo.

Non lo usa [David Cronenberg](#), perché lo sente come una limitazione alla sua creatività.

Non lo usa [Walter Hill](#) per pigrizia, dice lui (ma è anche vero che le sue sceneggiature si sviluppano per singole immagini, e sono state definite degli 'storyboard verbali'); non lo usa [David Lynch](#), perché "molte cose cambiano mentre vengono girate"; non lo usa più [John Carpenter](#), anche se lo ha utilizzato nei suoi primi film, perché preferisce trovare le inquadrature sul set. Carpenter dice anche un'altra cosa, su cui vale la pena di riflettere, e cioè che utilizzando lo storyboard si creano "inquadrature bellissime e montate con grande scorrevolezza... ma senza umanità, come un'anonima maschera". Certo, pianificando tutto si corre il rischio di una certa freddezza, ma solo se il regista non ha la capacità di cogliere le suggestioni che provengono dal set, ma in questo caso è molto probabile che non sarebbe in grado di farlo, anche se non si servisse

dello storyboard. È pur vero che capita spesso di vedere film americani che sono più simili a delle macchine perfette che a delle opere d'ingegno creativo, ma l'idea che la colpa di tutto ciò sia da addebitare allo storyboard mi pare un po' azzardata. A meno che non vogliamo considerare senza umanità i film di Coppola, Spielberg, Ridley Scott, oppure, se si preferisce, di Hitchcock, Welles, Huston, o di Jean-Luc Godard, che usava gli storyboard per capire in quale modo poteva rompere le connessioni classiche tra un'inquadratura e l'altra.

A cosa serve

Il fatto che un regista abbia le idee chiare rispetto al tema, alle atmosfere o alle emozioni che vuole esprimere, non vuol dire necessariamente che egli sappia con chiarezza quale sia il modo migliore per visualizzarle.

Durante questa ricerca, che è l'anima del processo creativo di un regista, lo storyboard a volte può rivelarsi utile.

La sua funzione principale è quella di aiutare il regista a trovare il modo migliore per visualizzare un evento, e assolve alla sua funzione anche quando viene buttato nel cestino, anzi: è proprio scartando le ipotesi che non funzionano che il regista acquista maggiore consapevolezza di ciò che vuole e di come lo vuole realizzare.

Oltre a questa che potremmo definire la sua funzione primaria, lo storyboard assolve a molte funzioni secondarie.

La sua forza sta nel fatto di essere realizzato con le immagini; e, in questo senso, può diventare un vero e proprio linguaggio che dà la possibilità al regista di comunicare più chiaramente le sue idee ai suoi collaboratori, per discutere col direttore della fotografia, con lo scenografo, con gli stunt, i macchinisti o la produzione su dei disegni invece che su un'idea.

Lo storyboard può servire alla produzione per capire meglio i costi di una scena, o addirittura per inchiodare un regista alle sue scelte, facendogli firmare i disegni come un contratto, in modo da non far lievitare troppo i costi della lavorazione (è successo a Coppola, considerato un regista 'pericoloso' dalle produzioni, quando ha girato Dracula). Può servire a capire se alcune scene sono troppo pericolose: Cameron dopo aver visto gli storyboard, ha deciso di eliminare una scena nella quale il terminator di metallo si schiantava con l'elicottero dentro un tunnel. Può essere utilizzato dall'aiuto regista per capire quante e quali inquadrature (e quindi quanto tempo) servono al regista per girare una scena e, su questa base, fare il piano di lavorazione. È utile anche per capire in quali scene il protagonista verrà sostituito dalla controfigura, e preparare su questa base l'ordine del giorno, evitando inutili attese alla star, ma anche al suo doppio. In questo senso è utile anche al regista per capire quali e quante inquadrature ravvicinate del protagonista ha bisogno per far credere al pubblico che sia lui a compiere quella certa azione spericolata.

Può servire per risolvere, con una sequenza calcolata di immagini, un punto poco credibile della sceneggiatura (basti pensare a film come [True Lies](#) o [Robin Hood](#), o alla serie di [007](#), sia anche al mondo visionario di Brian De Palma). Dice Ridley Scott: *„Quello che sembra all'inizio impossibile da filmare, lentamente prende forma, fotogramma dopo fotogramma, nello storyboard.*

Lo storyboard può servire per trovare le inquadrature migliori se il set è piccolo, presenta degli impedimenti, o può essere filmato solo su uno o due lati. Può servire ad un regista esordiente per affrontare prima, almeno sulla carta, i problemi che si troverà di fronte durante le riprese, acquisendo così una maggiore sicurezza sul set, e limitando i danni che potrebbero venire dall'inesperienza.

Può servire da *corredo* ad una sceneggiatura che si vuole proporre ad un produttore. Qualche volta, insieme al testo scritto, soprattutto se lo sceneggiatore intende proporsi anche come regista, si accludono alcune sequenze storyboardate per dare un'idea al produttore del taglio visivo che si intende utilizzare nel film, oppure soltanto per presentare un 'pacchetto più ricco', con l'intento di dare l'impressione di una certa serietà.

[Kevin Costner](#) ha girato per molto tempo per le case di produzione americane cercando finanziamenti per il suo **[Balla coi lupi](#)**: presentava la sceneggiatura insieme ad un meraviglioso storyboard a colori dell'intero film.

Può servire ad un regista americano per avere una sorta di final-cut, senza impegnarsi nella produzione del suo film, una tecnica usata spesso da **[Brian De Palma](#)** che, soprattutto all'inizio della sua carriera, presentava la sceneggiatura insieme allo storyboard completo del suo film, facendolo approvare e firmare dai produttori, disegno per disegno, in modo da essere sicuro che nulla sarebbe cambiato nel montaggio finale.

Collegamenti esterni

- **(IT) [Storyboarding – Tecniche di sceneggiatura verbosiva](#)**
- **[Esempio di storyboard](#)**

Share this:  [Facebook](#)  [Email](#)  [Stampa](#)  [Tweet](#) 0  [StumbleUpon](#)  [Digg](#)

 [Reddit](#)

Un Commento [Lascia un →](#)



1. emanuele palucci [permalink](#)

5 febbraio 2010 9:26 AM

 0  0  Rate This

ciao sono un tatuatore,mi chiamo emanuele,volevo sapere a chi ci si pou' rivolgere x provare ad intraprendere questo tipo di attivita',vi ringrazio per il tempo che mi dedicherete.

Lascia un Commento

Il tuò indirizzo email non verrà pubblicato.

Nome

Email

Sito web

Commento

You may use these HTML tags and attributes: `` `<abbr title="">` `<acronym title="">` `` `<blockquote cite="">` `<cite>` `<code>` `<pre>` `<del datetime="">` `` `<i>` `<q`