



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merone

es –Story-Board

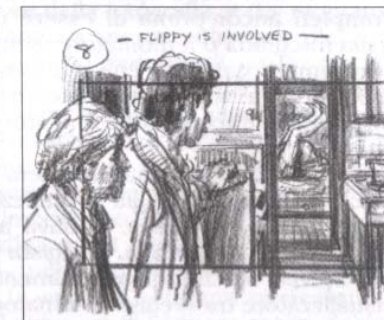
Delle molteplici tipologie di illustrazione, lo Story-Board è lo strumento più utile al regista per visualizzare le proprie idee e quello più in stretto rapporto con le proprie responsabilità

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

Esso serve a due scopi:

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

Story-Board di Mentor Huebner per *alibi seducente*





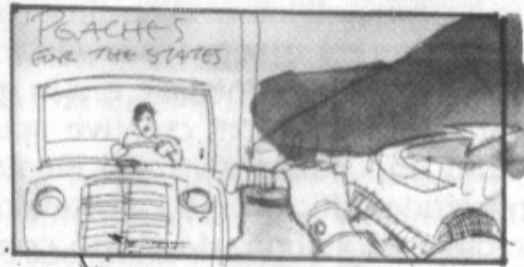
PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merroni

Abilità richieste per gli artisti di story-board

1 - Riferimenti e ricerche



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



PROGETTARE UN FILM

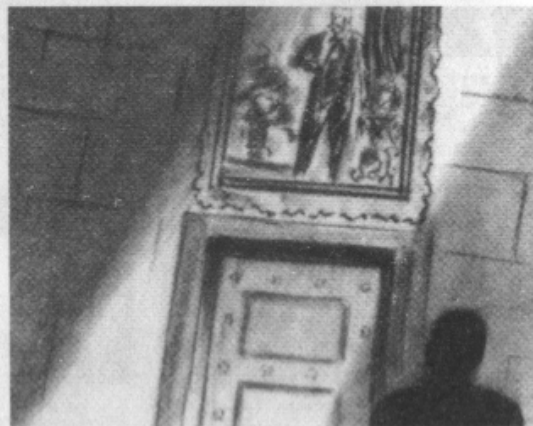
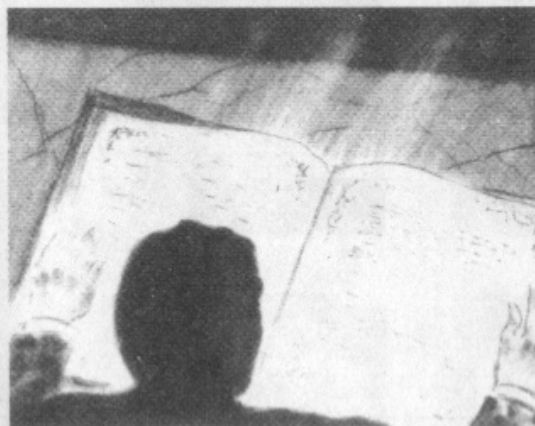
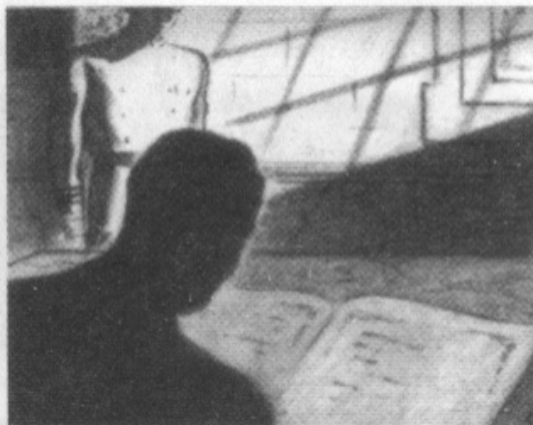
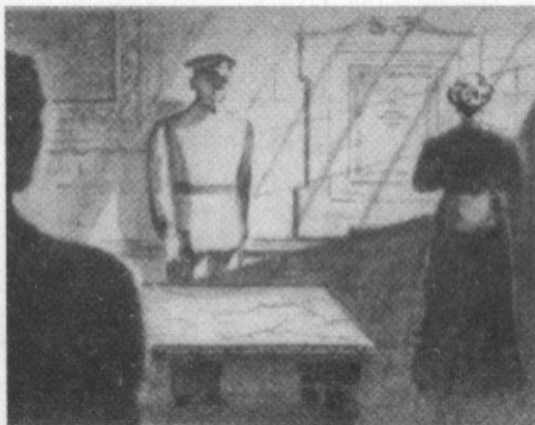
lo Story-Board

appunti di Lucio Merroni

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile

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



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



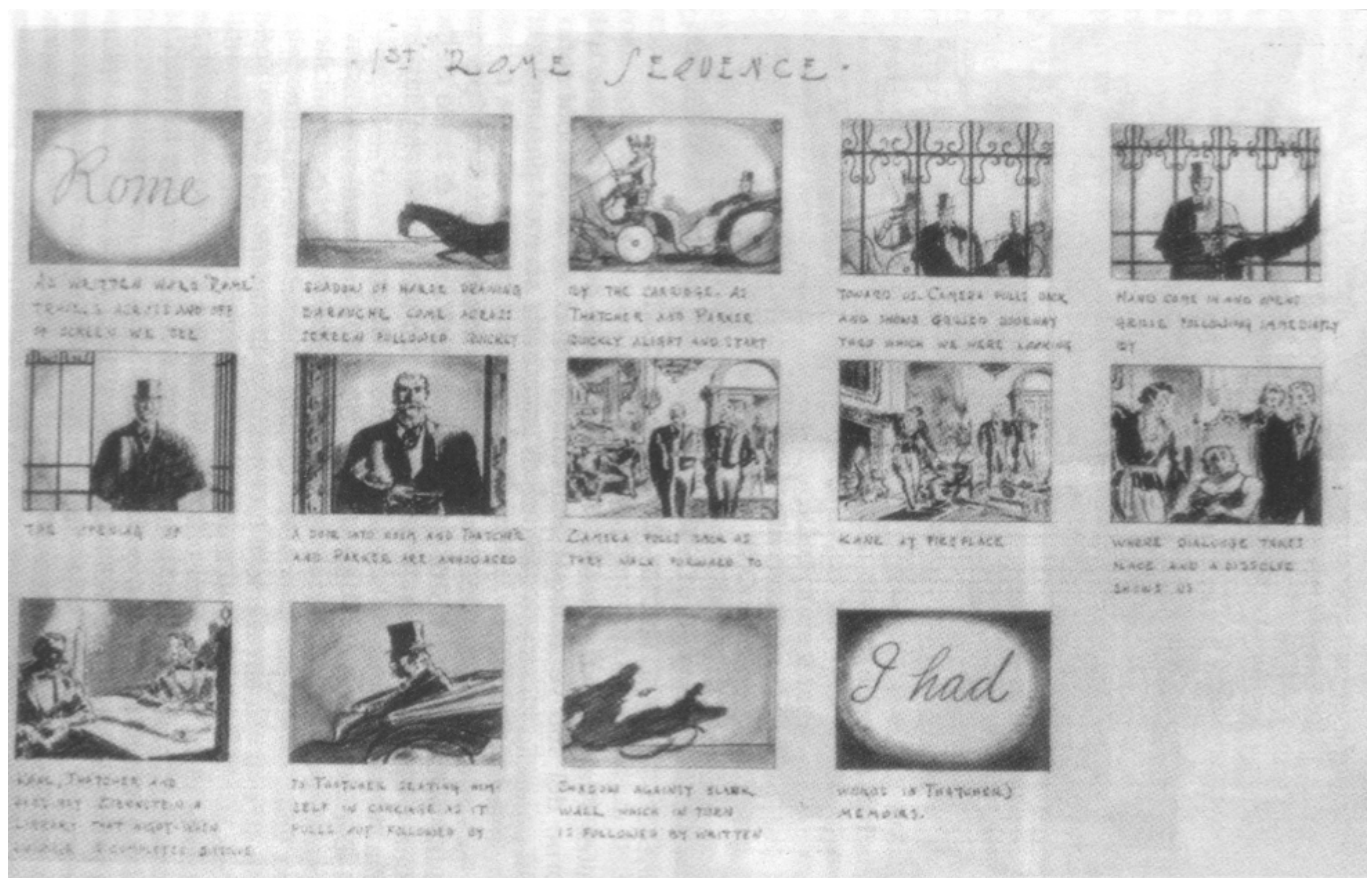
PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



Quarto potere – sequenza ambientata a Roma



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



Quarto potere – sequenza: Kane incontra Susan



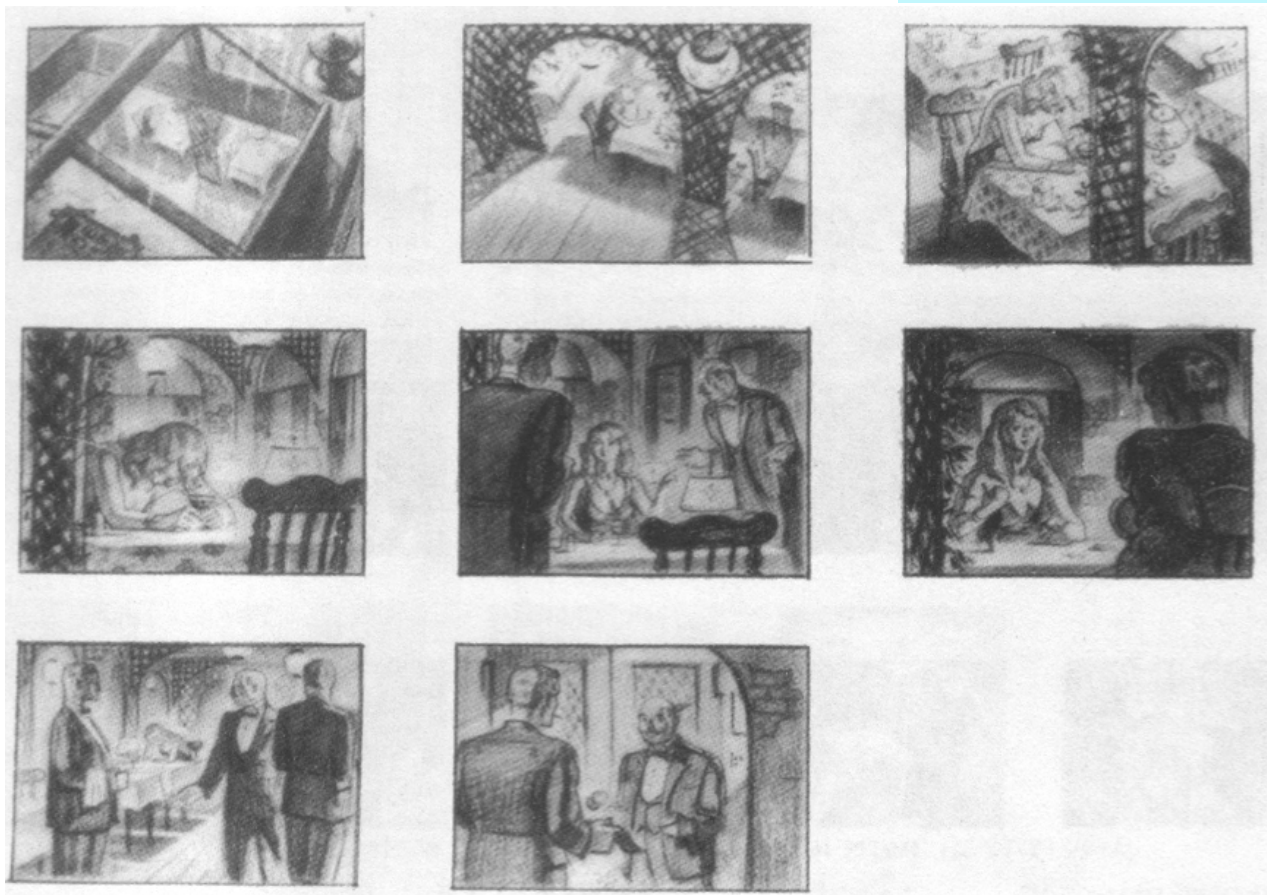
PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merloni

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



Quarto potere – inquadratura scena “el rancho”



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Abilità richieste per gli artisti di story-board

2 - Stile



near
Bridge
shot

Melanie - Ben - Ben.



children - (foreground against Southern Skyline) Background
Bridge school with middle and 2 or 3 children

Altrattanto suggestivi sono gli St-B di Harold Michelson per "gli uccelli" di Hitchcock.

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



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Abilità richieste per gli artisti di story-board

Fuga dei bambini dalla scuola di Bodega Bay

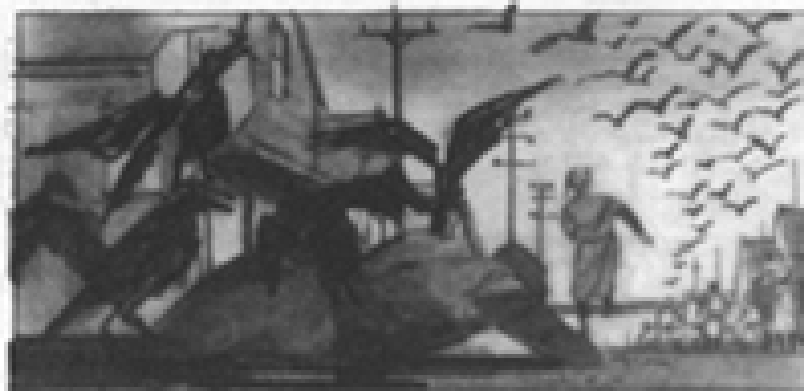
2 - Stile



Storyboard of 1st scene - children running away from school



Storyboard of 2nd scene - child looking up at birds



Storyboard of 3rd scene - child running through field



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

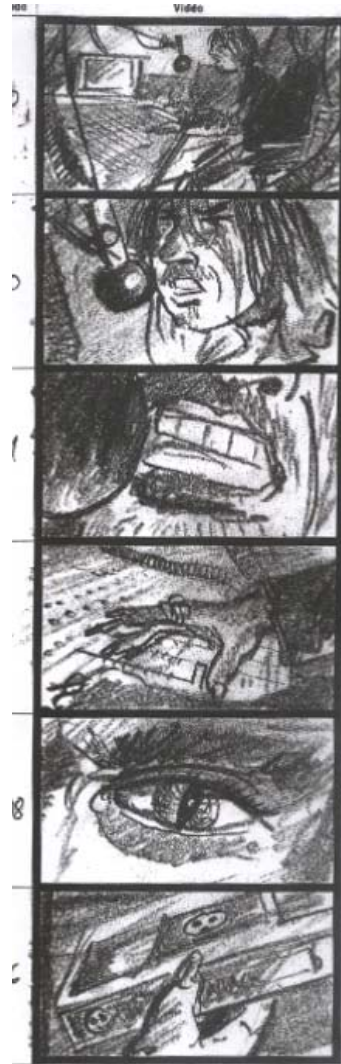


PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Abilità richieste per gli artisti di story-board



3 - Materiali

- **MATITA** – è il mezzo più pratico e veloce, ma in fotocopia i neri perdono di intensità
- **CARBONCINO** – è il più usato e non presenta i difetti della matita

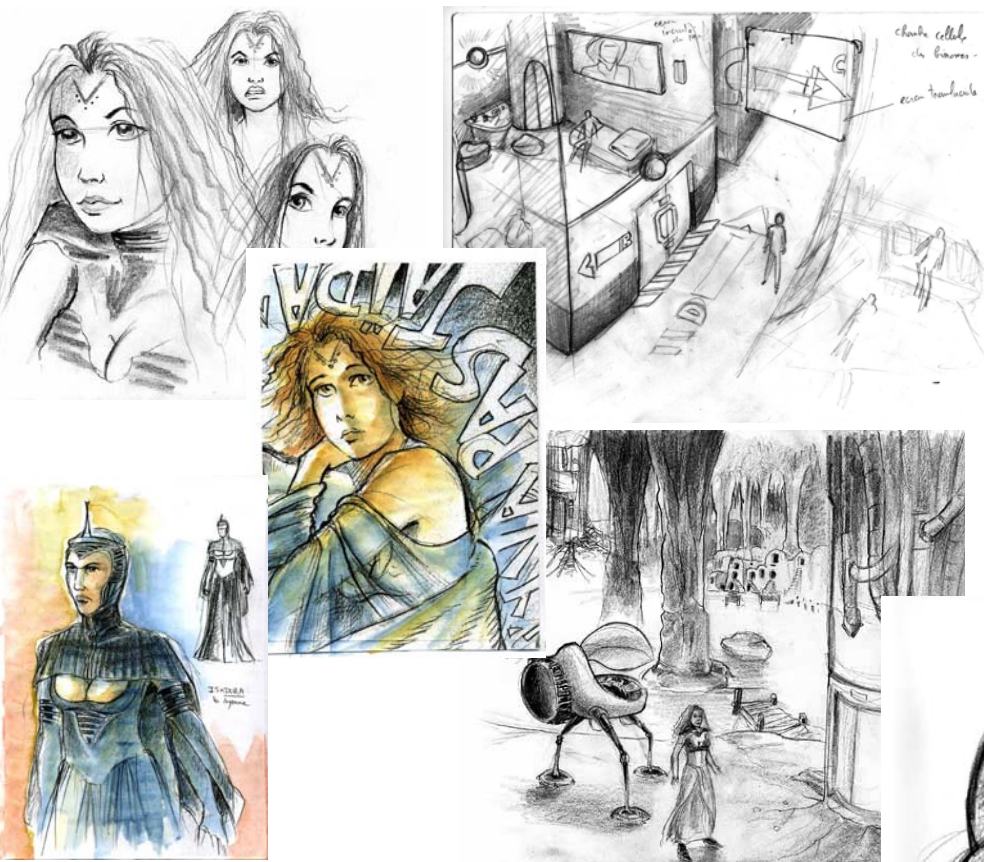


PROGETTARE UN FILM

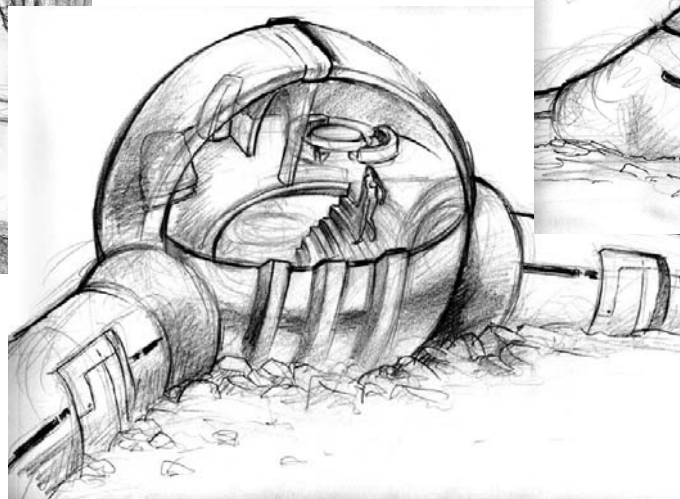
lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

es - story-board fumetto



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



Jade - Ricerca



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

es - story-board fumetto

Jade - Story-Board

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



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

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



Nucleus : qu'est-ce que tu fais ?

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



Jaida : Chut ! Regarde.

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



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

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



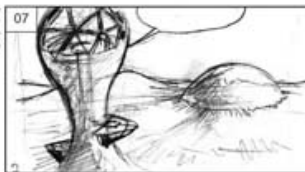
Jaida : Chaque année à la même date j'ai découvert un de ces objets au pied de mon lit.

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



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

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



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

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



Igor : Isadora, tu as vu l'image sur le lentiscopio et tu...
Isadora : Ce n'est pas d'elle dont je te parle mais de toi, de ce que tu ressens pour Jaida.

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



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



Nucleus : Quel étrange objet, ça sert à quoi ?
Jaida : prends-le dans tes mains et fais tourner la petite tige.



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

es - story-board fumetto

Jade - Story-Board

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



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



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



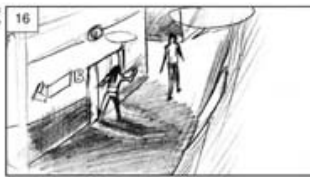
Gros plan sur Nucleus qui se ressaisit en se retournant vers Jade, la lumière est rasante et contrastée sur son visage, elle donne un aspect inquiet.



Nucleus s'entend en courant, Jade reste prostrée en arrière-plan.



Nucleus s'entend dans les couloirs sombres. Jade est derrière lui.



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



Plan de Jade (en entier) s'entendant à travers les couloirs sombres tout en regardant derrière elle.



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



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

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





PROGETTARE UN FILM

Lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

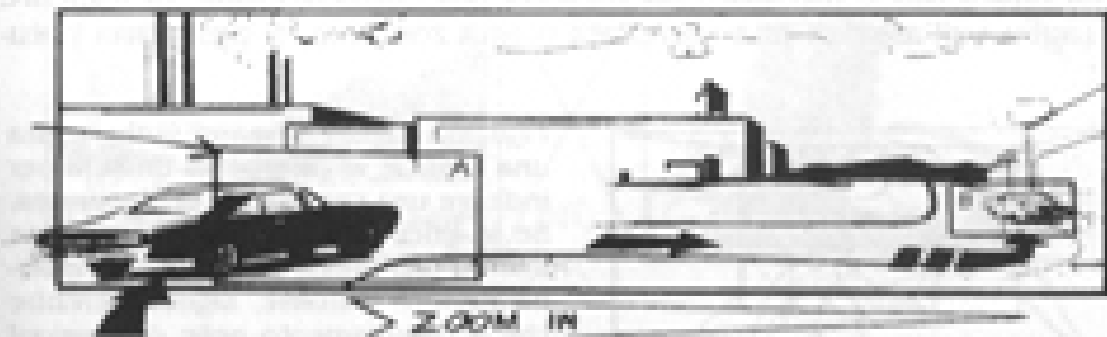
Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

panoramica e carrellata



Didegnare più volte lo stesso personaggio e indicarne il percorso

Figura 3.1



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

Figura 3.2: Storyboard di una ripresa panoramica.



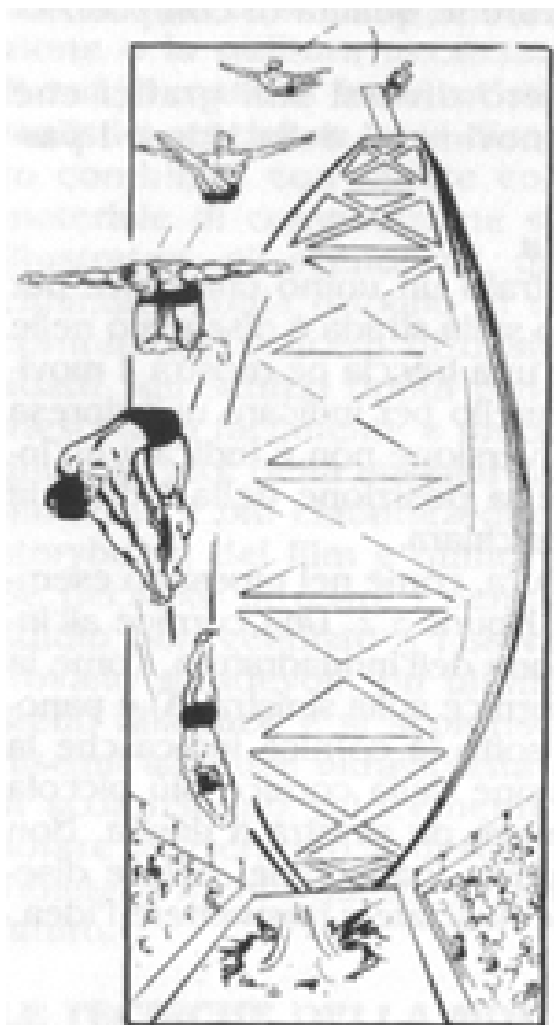
PROGETTARE UN FILM

Lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

panoramica e carrellata



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



PROGETTARE UN FILM

lo Story-Board

appunti di Lucio Merrone

Lo Story-Board e le Tecniche della MdP

carrellata e zoomata



DOLLY INTO CLOSE-UP



Il disegno in basso indica una zoomata a stringere.

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

