

STORYBOARD E PRE-VISUALIZZAZIONE IN MODO SMART

LO STORYBOARD

Una volta inventata la migliore storia e i personaggi, prima di dare il ciak è indispensabile pianificare tutto al meglio. Questo serve per avere una direttiva rispetto a cosa si vorrà fare una volta che ci si troverà sul set, sulla location o semplicemente per immaginare come si vogliono fare le scene animate, oltre a sapere di cosa si avrà bisogno per quella determinata ripresa. Ora è tempo di fare uno storyboard. Lo storyboard “classico” è un semplice foglio con disegnato sopra un insieme di rettangoli in formato video in 16:9. In ognuno di questi riquadri, si disegnerà in modo approssimativo l'inquadratura che si andrà poi a realizzare dal vero o animata. La successione è cronologica, quindi sarà come un fumetto di quello che si andrà poi a girare. Ci sono molte variabili: alcuni storyboard hanno lo spazio per inserire i tempi di durata (la *timeline*), altri lo spazio per indicare le inquadrature usate o per i dialoghi.

Importante:

- non è fondamentale saper disegnare, ma è indispensabile essere il più chiari possibile e far capire come si sviluppa la storia e come la si immagina ripresa o disegnata;
- il tutto si può ottenere tranquillamente con disegni elementari, senza grandi pretese se non quelle di far capire le inquadrature e le scene, la posizione del soggetto ecc. In questo modo si risparmierà un sacco di tempo in fase di ripresa o animazione vera e propria perché si “pre-visualizza” prima il tutto, decidendo prima come si vorrà che appaia il video.

Per un film “dal vero”, lo storyboard è necessario perché altrimenti le possibilità di inquadrare il soggetto e gli attori sono infinite. Lo storyboard fa evitare di perdere tempo quando sarà da decidere dove

posizionare la videocamera in rapporto agli attori e alle location. Per l'animazione, lo storyboard, che può sembrare superfluo o ridondante, è altresì importante, forse ancor di più che per i film "dal vero".

- Usare i riquadri dello storyboard per decidere prima come saranno le inquadrature o come si creeranno le scene, siano esse disegni o pupazzi animati.
- Prima di disegnare, chiudere gli occhi e immaginare le scene.
- Nel disegnare, guardare lo spazio delle finestrelle dello storyboard come aree bianche dove rappresentare, con bozzetti veloci, il senso di quello che poi si definirà meglio in rapporto anche al succedersi della storia.

"Prevedere", nel vero senso della parola, cioè "vedere prima" quale sarà l'inquadratura migliore, è un ottimo modo per lavorare poi al meglio e più speditamente.

Nello storyboard:

- calcolare già quante inquadrature saranno necessarie per creare una scena;
- concepire già lo sviluppo cronologico del cortometraggio, pianificando anche come tutte le scene verranno poi unite e montate tra di loro;
- già in questa fase uno smartphone e la camera in dotazione sono utili per "anticipare" le inquadrature in quanto, piuttosto che disegnare le sequenze, si possono anche fotografare i soggetti, con le angolazioni giuste, o addirittura fare una pre-visualizzazione con dei pupazzi, con dei playmobil in veste di attori ecc.;
- una volta stampate queste foto o montate queste riprese grezze, ci si può fare un'idea ancor più precisa di cosa si otterrà con le riprese vere e proprie. Questa vera e propria pre-visualizzazione permetterà non solo di esercitarsi e capire facilmente quali sono le inquadrature migliori, ma anche come farle.

PRE-VISUALIZZAZIONE SMART

Se questi metodi non fossero abbastanza, può essere molto utile usare un'App come Flipaclip per pre-visualizzare in modo ancor più dettagliato un video animato in progress. Non è necessario fare lavori già definiti, anzi, usate l'App per preparare dei bozzetti, delle veloci animazioni schizzate approssimativamente per capire quanti disegni serviranno e per i tempi di durata, uno "storyboard animato", che mostri già le sequenze che si hanno in mente, con le inquadrature e

i tempi che si andranno a realizzare poi al meglio. Anche in questo caso la velocità e la semplicità con cui questi lavori possono essere ricavati con le App li rendono perfetti per anticipare un lavoro vero e proprio, correggendo in progress e cestinando il tutto senza grossi scrupoli una volta fatto il definitivo. Per realizzare uno storyboard animato si sfruttino tutte le modalità che l'App offre: il disegnare velocemente frame by frame, ma anche il copia-incolla e, perché no, anche il rotoscoping.

STORYBOARD CARTACEO VS STORYBOARD ANIMATO

Si confronti uno storyboard cartaceo tradizionale con uno animato. Oltre al fatto che questa fase è sempre un ottimo banco di prova per una pianificazione del lavoro, si noti come lo storyboard animato anticipa considerevolmente tempi e stacchi con una pre-visualizzazione il più esatta possibile di quello che sarà il lavoro definitivo. È vero che uno storyboard cartaceo è più essenziale e necessita di meno disegni per spiegarsi, ma la possibilità di vedere già, in “brutta copia”, i disegni in movimento di un futuro prodotto animato offre senz'altro una consapevolezza maggiore per quello che si andrà poi a realizzare meglio. Sfruttando lo stile “sketch animation”, nulla vieta che questi schizzi diventino dei *line-test* su cui ricalcare poi i disegni e i movimenti in modo più preciso mantenendo lo schizzo in opacità ridotta o eliminandolo definitivamente. In epoca smart, tra l'altro, paradossalmente la facilità con cui si possono ottenere le animazioni, aggiunta al fatto che in uno storyboard animato queste, seppur essenziali e grezze, sono già in parte fatte, fa sì che possano diventare delle *rough animation* volutamente definitive. L'estetica dei “fumetti brutti” insegna! Hanno molto successo dei disegni non propriamente realizzati bene, spesso oltraggiosi, dei fumettisti come **Sio** o **Maicol & Mirco**, questi sono gli esempi migliori. In quest'ottica, anche l'animazione può essere un campo nuovo dove sfruttare questo modus operandi. Non dimenticate che nel fare un cartone animato si deve raccontare soprattutto una storia, e per farlo può bastare anche un disegno essenziale, minimale e non troppo elaborato. Ovvio che, avendo strumenti duttili e potenti, se sfruttati al meglio potrebbero far ottenere risultati più ricercati, ma non è detto che anche da lavori “fatti male” o da scarabocchi non possa nascere qualcosa di interessante.

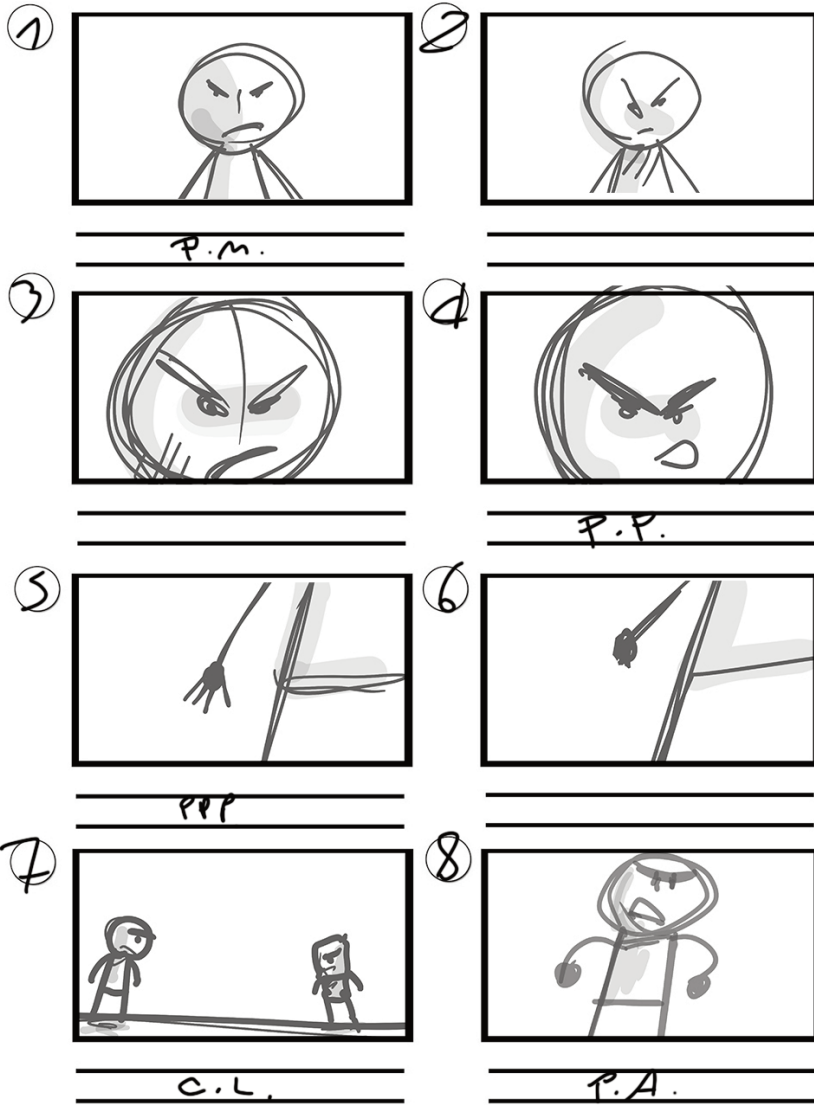


Fig. 1 – Storyboard cartaceo.

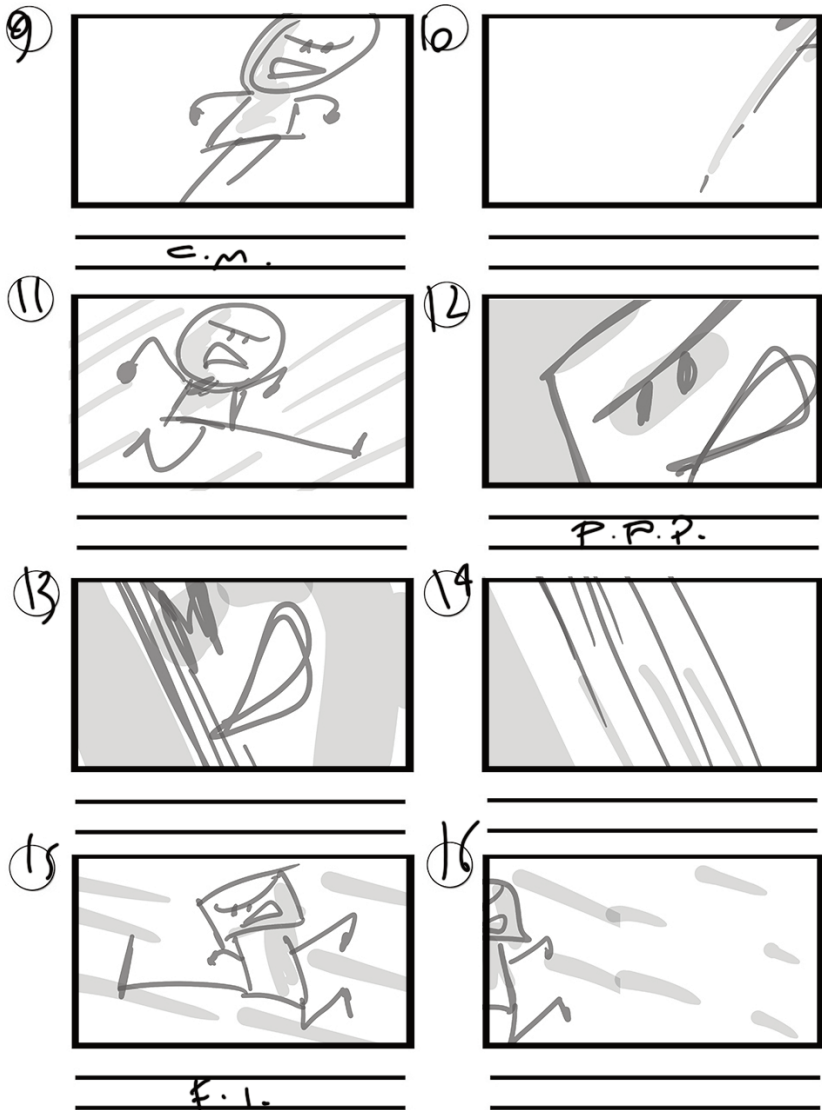


Fig. 2 – Storyboard cartaceo.

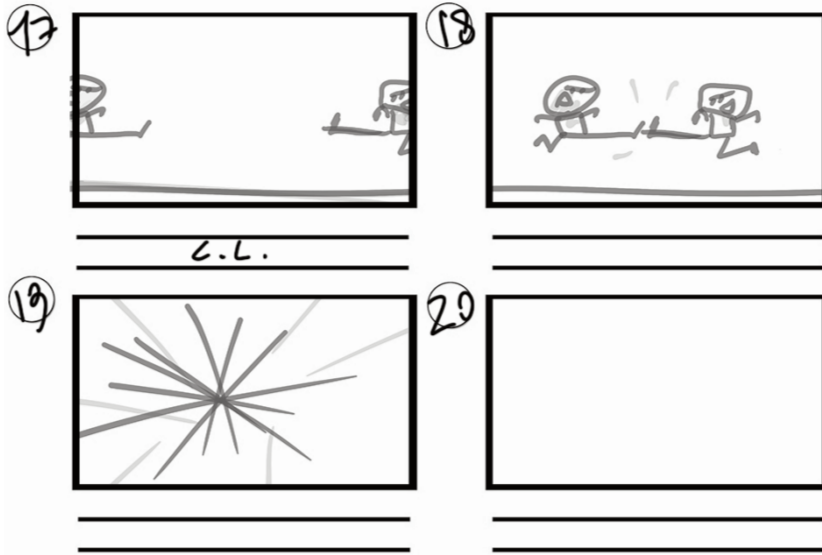


Fig. 3 – Storyboard cartaceo.

{👉 GIF: Storyboard animato}