

Andrea Balzola - Riccardo Pesce

Storyboard



Dino Audino
editore

Indice

Introduzione	p. 9
PARTE PRIMA - Breve storia dello storyboard. Genealogia e applicazioni	
Capitolo primo	
La preistoria	14
Le origini della narrazione visiva	14
Ideogramma e montaggio cinematografico	16
Immagini che raccontano	17
Tavole dipinte dei cantastorie e canovacci della commedia dell'arte	17
Differenze tra racconto figurato e racconto a fumetti o storyboard	18
Il profumetto	19
Rodolphe Töpffer	21
I rotoli di Eggeling e le partiture visive di Moholy-Nagy	23
Capitolo secondo	
L'invenzione dello storyboard per il cinema d'animazione	25
L'evoluzione del character dal dinosauro al gatto antropomorfo	25
Oswald The Lucky Rabbit il cugino sfortunato di Mickey Mouse	26
Le tre stanze di Walt Disney	29
La creazione della personalità del personaggio	30
La visualizzazione dello storyboard a parete	32
Il metodo delle tre sequenze parallele	35
Dalle Alpi a Hollywood: il cammino del concept artist	36
Capitolo terzo	
L'affermazione dello storyboard negli Studios degli anni '30	39
I bozzetti in sequenza dei direttori artistici	39
Lo storyboard per le battaglie aeree di Howard Hughes	40
Uno strumento di previsione e di controllo	41
Capitolo quarto	
Lo storyboard nel cinema. Alcuni esempi emblematici	43
Fantasia e Destino: le collaborazioni di Fischinger e Dalí con Disney	43
Ejzenstejn: dai taccuini degli appunti visivi al film disegnato	47
Il linguaggio delle inquadrature secondo Orson Welles	49
La precisione del progetto in Hitchcock	51
Il disegno del film nel cinema italiano: Pasolini e Fellini	55

Dalla pittura al cinema: Kurosawa	58
Il mondo immaginario di Tim Burton	60
Da Kubrick a Spielberg, l'eredità di uno storyboard	62
La sceneggiatura elettronica di Francis Ford Coppola	65
Storyboard per effetti speciali: Industrial Light and Magic (ILM)	67
Tra fumetto, cinema e computer: Enki Bilal e Frank Miller	70
Storyboard sperimentali per il cinema d'artista	73
Capitolo quinto	
Lo storyboard in Italia: tra pubblicità, fumetto seriale e cinema	77
I pionieri dello storyboard in Italia	77
Lo storyboard pubblicitario in Italia	80
Lo storyboard dall'animazione al fumetto	83
<i>Supergulp</i> , fumetti in tv: precursori dell'animatic	87
Narrare con le immagini, tra fumetto e cinema	88
Capitolo sesto	
Lo storyboard in Giappone: dai Manga agli Anime	93
Story Manga	93
Anime e storyboard	95
Capitolo settimo	
Lo storyboard multimediale	97
L'applicazione delle tecniche informatiche	97
L'organizzazione del lavoro di storyboarding	98
Photoboard	99
Animatic	101
I software	102
Flow chart e sceneggiatura multimediale per gli ipertesti	104
Videoarte e computer art: progetto e opera	107
Lo storyboard delle videoinstallazioni interattive	109
PARTE SECONDA - Generi, funzioni e obiettivi dello storyboard	
Capitolo ottavo	
Tipologie e funzioni dello storyboard	114
Funzioni e obiettivi dello storyboard	114
Lo storyboard del fumetto d'autore e seriale	116
Storyboard per effetti speciali	119
Storyboard per spot pubblicitari	121
Storyboard per videoclip musicali	123
Storyboard del videogioco	125
Le cinematiche nei videogiochi	127
PARTE TERZA - Metodi e tecniche dello storyboard	
Capitolo nono	
Il progetto	130
Briefing e concept	132
Obiettivi e programmazione	133
Stile	134
Format	134
Motivare le scelte	135

Capitolo decimo	
I personaggi	141
Studio	141
Caratterizzazione e identificazione	142
Errori da evitare	142
Stilizzazione espressiva	143
Capitolo undicesimo	
Gli Ambienti	145
Location reale	145
Location inventata	145
Costruzione dell'ambiente	146
Capitolo dodicesimo	
Le inquadrature	148
Regia dello sguardo	148
Inquadrature	148
Cenni utili di regia	150
Abbreviazioni convenzionali dell'inquadratura	151
I punti di vista	151
Movimenti di macchina da presa e dispositivi tecnici	152
Segni convenzionali dello storyboard	153
Illuminazione e atmosfere	157
Capitolo tredicesimo	
Sviluppo operativo	159
Disegno a mano libera	159
Fotografia e collage	161
L'uso di software	162
Tipologie di montaggio	163
Lettering	164
Colore	165
Capitolo quattordicesimo	
Verifica finale	167
Lavorare agli altri	167
Correzioni/revisioni/rifacimenti	167
Esercizi	168
Tecnica come linguaggio	169
Bibliografia	174