

# Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi

*Un percorso strutturato in 6 fasi per trasformare un'idea in un racconto visivo coerente con l'IA*



**Dritti al Punto Basilicata**

Fondamenti di Intelligenza Artificiale

2026

## Sommario

1. Introduzione .....	6
1.1 Il contesto attuale: l'IA nella creazione di immagini e video.....	6
1.2 Il problema reale: usare strumenti potenti senza un metodo .....	6
1.3 Obiettivo dell'opuscolo.....	7
2. Creare un cortometraggio con l'IA non significa lasciare fare tutto all'Intelligenza Artificiale .....	7
2.1 Il cortometraggio come lavoro creativo collaborativo .....	7
2.2 L'IA come supporto alla creazione, non come regista del progetto.....	8
2.3 Controllo creativo, responsabilità narrativa e ruolo dell'autore .....	8
3. Perché serve un metodo strutturato.....	9
3.1 Cosa succede senza metodo.....	9
3.2 La complessità di un progetto visivo e narrativo.....	10
3.3 Il principio chiave: mantenere il controllo umano del processo .....	10
4. Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi: visione generale .....	11
4.1 Origine e logica del metodo .....	11
4.2 Perché il metodo viene prima degli strumenti.....	11
4.3 Il Metodo Puntalazzo è utile anche in progetti creativi diversi dal cortometraggio.....	12
4.4 Le fasi come fasi temporali del lavoro.....	12
5. Le 6 fasi del Metodo Puntalazzo.....	13
5.1 Analisi preliminare .....	13
5.1.1 Definizione dell'obiettivo del progetto .....	13
5.1.2 Individuazione del messaggio principale.....	13
5.1.3 Definizione del pubblico di riferimento.....	13
5.1.4 Contesto di utilizzo del video .....	14
5.1.5 Raccolta dei riferimenti visivi .....	14
5.1.6 Definizione del tono e delle regole narrative.....	14
5.1.7 Verifica di comprensione prima di procedere.....	14
5.2 Ideazione narrativa.....	15
5.2.1 Il brief creativo.....	15
5.2.2 La costruzione dello storytelling.....	15
5.2.3 Dallo storytelling allo storyboard .....	15
5.2.4 Iterazione e miglioramento della struttura narrativa .....	16
5.2.5 Come costruire uno storyboard chiaro ed efficace .....	16
5.3 Generazione degli anchor frame .....	16

5.3.1	Che cosa sono gli anchor frame .....	16
5.3.2	Perché sono fondamentali per la coerenza visiva .....	17
5.3.3	Personaggi, ambientazioni, oggetti ed elementi simbolici.....	17
5.3.4	Definizione dello stile visivo del progetto .....	17
5.3.5	Errori da evitare nella creazione delle immagini guida .....	18
5.4	Produzione delle sequenze video .....	18
5.4.1	Dall'immagine guida alla clip animata .....	18
5.4.2	Perché lavorare in segmenti brevi.....	18
5.4.3	Coerenza tra una clip e l'altra.....	19
5.4.4	Controllo progressivo della qualità durante la generazione .....	19
5.4.5	Correzione delle deviazioni in corso d'opera .....	19
5.5	Montaggio e costruzione narrativa .....	19
5.5.1	Assemblare le clip in una struttura coerente .....	19
5.5.2	Ritmo, transizioni e continuità .....	20
5.5.3	Musica, suoni e voce narrante .....	20
5.5.4	Costruzione dell'impatto emotivo .....	20
5.5.5	Il montaggio come momento di vera costruzione del racconto .....	21
5.6	Revisione finale.....	21
5.6.1	La revisione come giudizio critico sul risultato.....	21
5.6.2	Coerenza narrativa .....	21
5.6.3	Qualità visiva .....	22
5.6.4	Efficacia comunicativa del messaggio .....	22
5.6.5	Adattamento del cortometraggio al contesto d'uso .....	22
5.6.6	Quando tornare al montaggio per correggere il progetto .....	22
6.	Gli strumenti utilizzati nel processo .....	23
6.1	Strumenti conversazionali per analisi e ideazione narrativa.....	23
6.2	Strumenti per la generazione degli anchor frame .....	23
6.3	Strumenti per la produzione delle sequenze video.....	24
6.4	Strumenti per il montaggio .....	25
6.5	Perché la revisione finale resta umana .....	25
6.6	Il metodo resta, gli strumenti possono cambiare .....	26
7.	Applicazione del Metodo Puntalazzo a 6 fasi: un caso pratico di cortometraggio .....	26
7.1	Descrizione del progetto .....	26
7.2	Applicazione della Fase 1 – Analisi preliminare .....	27
7.3	Applicazione della Fase 2 – Ideazione narrativa.....	27
7.4	Applicazione della Fase 3 – Generazione degli anchor frame.....	28

7.5 Applicazione della Fase 4 – Produzione delle sequenze video.....	28
7.6 Applicazione della Fase 5 – Montaggio .....	29
7.7 Applicazione della Fase 6 – Revisione finale .....	29
7.7.1 Coerenza visiva .....	29
7.7.2 Continuità narrativa.....	30
7.7.3 Ritmo e transizioni.....	30
7.7.4 Audio, testi e sottotitoli.....	30
7.7.5 Efficacia comunicativa .....	30
8. Risultati ottenuti.....	31
8.1 Coerenza narrativa del progetto .....	31
8.2 Coerenza visiva tra scene e personaggi.....	31
8.3 Maggiore controllo creativo .....	31
8.4 Riduzione degli errori e delle dispersioni .....	32
8.5 Efficienza del processo rispetto a un approccio casuale.....	32
9. Errori frequenti da evitare.....	33
9.1 Partire dagli strumenti invece che dal progetto.....	33
9.2 Generare immagini senza una struttura narrativa .....	33
9.3 Cambiare stile visivo durante il processo .....	33
9.4 Produrre clip troppo lunghe e difficili da controllare .....	34
9.5 Confondere revisione e produzione .....	34
9.6 Delegare troppo all'IA.....	34
10. Ambiti di applicazione del Metodo Puntalazzo .....	35
10.1 Cortometraggi narrativi .....	35
10.2 Video promozionali e turistici .....	35
10.3 Video per eventi e celebrazioni .....	35
10.4 Video social e contenuti divulgativi.....	36
10.5 Progetti culturali, educativi e istituzionali .....	36
11. Considerazioni finali .....	36
11.1 L'IA come strumento creativo, non come autore .....	37
11.2 Il valore del metodo rispetto alla tecnologia .....	37
11.3 Creare con più controllo, non solo più velocemente .....	37
12. Conclusioni .....	37
Allegati.....	37
Allegato A – Esempio di analisi preliminare .....	37
Allegato B – Esempio di brief creativo.....	39
Allegato C – Esempio di storytelling .....	40

---

Allegato D – Esempio di storyboard testuale .....	42
Allegato E – Esempi di prompt per anchor frame .....	44
Allegato F – Esempi di prompt per clip video.....	46
Allegato G – Schema di revisione finale del cortometraggio .....	47

## 1. Introduzione

---

Negli ultimi anni gli strumenti di Intelligenza Artificiale generativa hanno trasformato in modo radicale il panorama della produzione visiva. Generare immagini fotorealistiche, animare sequenze video, costruire personaggi coerenti e ambientazioni evocative sono attività che fino a poco tempo fa richiedevano competenze tecniche specializzate, attrezzature costose e tempi di produzione lunghi. Oggi, invece, tutto questo è accessibile a chiunque disponga di una connessione internet e di un prompt.

Questa accessibilità ha aperto opportunità straordinarie, in particolare per chi lavora nella comunicazione, nell'educazione, nella promozione territoriale e nella produzione culturale. Ma ha anche generato un equivoco diffuso: quello di considerare la disponibilità degli strumenti come equivalente alla capacità di usarli in modo efficace e consapevole.

Questo opuscolo nasce dall'osservazione di un problema concreto: molti tentativi di creare cortometraggi con l'IA producono risultati frammentati, visivamente incoerenti o narrativamente deboli, non per colpa degli strumenti, ma per l'assenza di un metodo che guidi il processo dall'idea alla versione finale.

### 1.1 Il contesto attuale: l'IA nella creazione di immagini e video

Gli strumenti di IA generativa dedicati alla produzione visiva si sono moltiplicati rapidamente. Oggi esistono piattaforme in grado di generare immagini di alta qualità a partire da una descrizione testuale, strumenti che animano fotografie statiche, sistemi che producono clip video da un semplice prompt e applicazioni che consentono di mantenere la coerenza visiva di un personaggio attraverso scene diverse.

Questa combinazione di potenza tecnologica e semplicità d'uso ha dato l'impressione che realizzare un cortometraggio con l'IA sia un'operazione rapida e alla portata di tutti. In parte è vero: le barriere tecniche si sono abbassate in modo significativo. Ma si è diffusa al tempo stesso quella che potremmo definire l'illusione del "prompt creativo": l'idea che descrivere un'idea in poche righe sia sufficiente per ottenere un racconto visivo coerente e comunicativamente efficace.

In realtà, la generazione di immagini e video con l'IA risolve il problema tecnico della produzione, ma non sostituisce il processo creativo, narrativo e progettuale che sta a monte di qualsiasi opera audiovisiva. Un cortometraggio non è una sequenza di immagini belle: è una storia raccontata per immagini in movimento, con una struttura, un ritmo, un messaggio e un pubblico.

### 1.2 Il problema reale: usare strumenti potenti senza un metodo

Il problema principale non è la complessità degli strumenti di IA, ma il modo in cui vengono inseriti nel processo di creazione. In molti casi si assiste, spesso in modo inconsapevole, a

una sostituzione della progettazione con la generazione: invece di progettare prima e produrre poi, si genera subito, sperando che il risultato risponda alle aspettative. Questo approccio porta con regolarità a tre conseguenze: dispersione visiva, debolezza narrativa e difficoltà di correzione. Non si tratta di limiti degli strumenti, ma dell'assenza di un metodo che definisca cosa fare, in quale ordine e con quali criteri di controllo. Queste conseguenze vengono analizzate in dettaglio nel Capitolo 3.

### 1.3 Obiettivo dell'opuscolo

L'obiettivo di questo opuscolo è presentare un metodo di lavoro strutturato per la creazione di cortometraggi con l'Intelligenza Artificiale. Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi sequenziali, progettate per mantenere il controllo umano sull'intero processo creativo, dalla definizione dell'idea iniziale fino alla revisione finale del prodotto finito.

Il valore dell'approccio proposto risiede nella struttura del processo, che consente di mantenere continuità e controllo nelle diverse fasi di lavoro. La logica del metodo verrà descritta nel dettaglio nel Capitolo 4.

Attraverso la descrizione delle sei fasi e la loro applicazione a un caso pratico, questo opuscolo mostra come l'Intelligenza Artificiale possa diventare uno strumento creativo efficace e governabile, capace di trasformare un'idea in un racconto visivo coerente, a condizione che venga inserita all'interno di un processo consapevole e strutturato.

## 2. Creare un cortometraggio con l'IA non significa lasciare fare tutto all'Intelligenza Artificiale

Uno degli equivoci più diffusi nell'uso dell'Intelligenza Artificiale per la produzione video è considerare la creazione di un cortometraggio come un'attività che l'IA può svolgere autonomamente, a partire da un'idea generica. In realtà, l'introduzione dell'IA nel processo creativo non elimina la regia umana: la presuppone. Senza una direzione chiara, l'IA produce materiale visivo, non un racconto.

Riconoscere questa distinzione è il primo passo per lavorare in modo efficace. Solo comprendendo che la creazione di un cortometraggio con l'IA è un processo collaborativo — in cui l'autore mantiene la regia e l'IA esegue — diventa possibile impostare correttamente ruoli, fasi di lavoro e criteri di controllo.

### 2.1 Il cortometraggio come lavoro creativo collaborativo

Nella produzione audiovisiva tradizionale, anche quando realizzata da una sola persona, esiste sempre una sequenza logica di lavoro: prima si definisce l'idea, poi si struttura la storia, poi si produce il materiale visivo, poi si monta e si rivede. Questa sequenza non è una formalità: è la struttura che garantisce coerenza tra le parti e controllo sul risultato finale.

Quando nella produzione entra l'Intelligenza Artificiale, questa sequenza non scompare. Si trasforma in un processo collaborativo in cui l'autore e lo strumento svolgono ruoli distinti. Come in qualsiasi lavoro collaborativo efficace, perché il processo funzioni sono necessari tre elementi:

- una visione condivisa: l'obiettivo narrativo, il tono e il messaggio del cortometraggio devono essere definiti prima di qualsiasi generazione;
- una chiara suddivisione dei ruoli: l'autore decide cosa produrre e valuta il risultato; l'IA esegue compiti specifici e delimitati;
- un controllo progressivo: ogni fase del lavoro viene verificata prima di procedere a quella successiva.

Senza questi elementi, il processo tende a frammentarsi. Le immagini generate possono essere belle singolarmente, ma non formare un racconto. Le clip possono essere tecnicamente corrette, ma non dialogare tra loro. Il risultato finale può apparire visivamente ricco, ma risultare narrativamente vuoto.

Considerare l'IA come parte attiva di un processo collaborativo implica adottare la logica del metodo descritta nel Capitolo 4.

## 2.2 L'IA come supporto alla creazione, non come regista del progetto

L'Intelligenza Artificiale può essere vista come un collaboratore di produzione estremamente potente, ma profondamente diverso da un regista o da un direttore della fotografia umano. È in grado di generare immagini coerenti con una descrizione testuale, di animare elementi visivi, di mantenere uno stile grafico all'interno di una singola sessione di lavoro. Tuttavia, la sua capacità creativa è di natura generativa, non intenzionale: l'IA non ha una visione, non ha un messaggio da comunicare, non sa per chi si sta lavorando.

Questa caratteristica rappresenta allo stesso tempo un vantaggio e un limite. Da un lato, l'IA eccelle nell'esecuzione di compiti visivi ben delimitati: generare un'immagine con uno stile definito, animare una scena descritta in dettaglio, produrre varianti di uno stesso soggetto. Dall'altro, non è in grado di mantenere una coerenza narrativa autonoma attraverso scene diverse, di valutare se una sequenza funziona emotivamente, di decidere se il ritmo del montaggio serve il racconto.

Affidare all'IA la regia del progetto — chiedendole di generare l'intero cortometraggio a partire da una descrizione sommaria — significa sovrastimare ciò che lo strumento può fare e sottostimare ciò che l'autore deve fare. Al contrario, riconoscere i confini precisi del contributo dell'IA consente di sfruttarne appieno le capacità produttive, mantenendo in mano umana le decisioni creative che determinano la qualità del risultato.

## 2.3 Controllo creativo, responsabilità narrativa e ruolo dell'autore

Un aspetto centrale nella creazione di un cortometraggio con l'IA riguarda la responsabilità creativa sull'opera prodotta. In un processo ben progettato, è sempre chiaro chi compie le scelte fondamentali: cosa raccontare, come raccontarlo, a chi si rivolge il racconto e con quale

tono. Queste decisioni non possono essere delegate a uno strumento generativo, perché determinano l'identità stessa del cortometraggio.

Nel caso della produzione con l'IA, la risposta deve essere inequivocabile: le scelte narrative spettano all'autore umano. È l'autore a stabilire il messaggio del cortometraggio, la struttura drammaturgica, la coerenza visiva tra le scene, il ritmo del montaggio e l'impatto emotivo finale. L'IA può supportare l'esecuzione di queste scelte, ma non può sostituirsi al processo decisionale che le genera.

Di conseguenza, anche la responsabilità dell'opera finale resta interamente umana. Questo non è solo un principio etico, ma una necessità pratica: un cortometraggio che non porta la firma riconoscibile di una visione autoriale — per quanto tecnicamente ben realizzato — difficilmente riesce a comunicare qualcosa con efficacia. Rendere esplicita questa distinzione tra esecuzione e regia è uno dei presupposti fondamentali su cui si basa il metodo descritto in questo opuscolo, e costituisce il punto di partenza per la definizione di un processo strutturato di creazione con l'Intelligenza Artificiale.

### 3. Perché serve un metodo strutturato

---

Riconoscere che la creazione di un cortometraggio con l'IA è una forma di lavoro collaborativo porta a una conseguenza immediata: ogni lavoro collaborativo efficace richiede un metodo. In assenza di una struttura chiara, anche gli strumenti più potenti finiscono per produrre materiale visivo senza direzione, incoerente o difficile da assemblare in un racconto funzionante.

Nel caso della produzione video con l'IA, la mancanza di metodo non si manifesta sempre all'inizio. Le prime immagini generate possono sembrare promettenti, le prime clip tecnicamente soddisfacenti. I problemi emergono progressivamente, man mano che il progetto cresce in complessità: quando si cerca di tenere insieme personaggi coerenti, ambientazioni riconoscibili e una struttura narrativa che regga dall'inizio alla fine.

#### 3.1 Cosa succede senza metodo

Quando la creazione di un cortometraggio con l'IA non è guidata da un metodo strutturato, si osservano con regolarità tre problemi ricorrenti.

Il primo è la deriva visiva. In assenza di riferimenti visivi definiti dall'inizio — stile grafico, palette cromatica, aspetto dei personaggi, caratteristiche delle ambientazioni — ogni nuova generazione tende a produrre variazioni non controllate. Il personaggio protagonista cambia tratti da una scena all'altra. Lo stile delle immagini oscilla tra registri diversi. Il risultato può apparire vario a livello locale, ma perde immediatamente coerenza nel momento in cui si tenta di montare le clip in sequenza.

Il secondo problema è la frammentazione narrativa. Senza una struttura drammaturgica definita prima della produzione, le scene generate tendono a coesistere senza costruire un racconto. Ogni clip può funzionare isolatamente, ma non c'è un filo conduttore che le colleghi,

non c'è una tensione che si accumuli, non c'è un momento risolutivo che dia senso all'insieme. Il cortometraggio risultante non racconta nulla: mostra immagini.

Infine, i progetti avviati senza metodo sono estremamente difficili da correggere. Intervenire sulla coerenza visiva di un progetto già prodotto significa rigenerare la maggior parte delle immagini e delle clip. Intervenire sulla struttura narrativa significa rimettere in discussione l'intero montaggio. In entrambi i casi, il tempo impiegato per correggere supera ampiamente quello che sarebbe stato necessario per progettare correttamente fin dall'inizio, annullando qualsiasi vantaggio di velocità offerto dagli strumenti di IA.

### 3.2 La complessità di un progetto visivo e narrativo

I limiti di un approccio non strutturato diventano particolarmente evidenti quando si considera la natura reale di un cortometraggio. Un cortometraggio non è la somma di clip visivamente belle: è un sistema coerente di elementi narrativi e visivi che devono dialogare tra loro secondo una logica precisa, costruendo progressivamente nel pubblico un'esperienza emotiva o comunicativa.

I progetti visivi complessi falliscono quasi inevitabilmente quando non vengono suddivisi in fasi di lavoro distinte e gestibili. Chiedere all'IA di produrre un cortometraggio completo a partire da una descrizione generica significa affidarle contemporaneamente la progettazione narrativa, la definizione dello stile visivo, la generazione delle immagini, la produzione delle clip e la logica del montaggio. Questo sovraccarico porta quasi sempre a risultati superficiali, visivamente incoerenti o narrativamente inconsistenti.

Il cosiddetto approccio del "tutto e subito" — una singola richiesta ampia con cui si chiede all'IA di generare l'intero cortometraggio — è uno degli errori più comuni tra chi si avvicina per la prima volta a questi strumenti. Questo approccio ignora la complessità intrinseca di qualsiasi progetto audiovisivo e rende impossibile esercitare un controllo efficace sul risultato. Non è un problema degli strumenti: è un problema di metodo.

### 3.3 Il principio chiave: mantenere il controllo umano del processo

Nel processo di creazione di un cortometraggio con l'Intelligenza Artificiale, l'autore deve mantenere la regia dell'intero progetto perché solo una guida umana può assicurare continuità tra obiettivo, messaggio, scelte visive e sviluppo narrativo. L'IA può contribuire in modo efficace alla produzione di immagini e sequenze, ma non è in grado di assumere una responsabilità autoriale sul senso complessivo dell'opera. Per questa ragione, le decisioni fondamentali devono restare in capo all'autore, che definisce la direzione del lavoro, valuta i risultati e corregge progressivamente il processo. Restare in regia non significa limitare l'uso della tecnologia, ma impiegarla all'interno di un quadro decisionale chiaro e coerente con gli obiettivi del progetto.

## 4. Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi: visione generale

---

Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi descritto in questo opuscolo nasce come risposta concreta alle criticità emerse nell'uso non strutturato dell'Intelligenza Artificiale per la produzione di cortometraggi. Non si tratta di un insieme di regole astratte, né di una tecnica legata a uno strumento specifico, ma di un metodo di lavoro che organizza il processo creativo in modo chiaro, governabile e replicabile.

La sua finalità principale è consentire all'autore di mantenere il controllo delle decisioni creative fondamentali, sfruttando l'IA come supporto alla produzione visiva, senza rinunciare alla coerenza narrativa e alla qualità del risultato finale. Il metodo si articola in sei fasi sequenziali, ciascuna con obiettivi precisi e attività ben definite.

### 4.1 Origine e logica del metodo

Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi è nato dalla pratica, non dalla teoria. È il risultato di esperienze concrete di produzione video assistita dall'IA, in cui si è reso necessario trovare un equilibrio tra velocità di generazione, coerenza visiva e controllo narrativo. Non nasce quindi come esercizio accademico, ma come risposta diretta a problemi reali incontrati durante la creazione di progetti audiovisivi con strumenti generativi.

La logica che lo attraversa è semplice e può essere espressa in un unico principio: prima si progetta, poi si genera, poi si controlla. Questo principio, apparentemente ovvio, è sistematicamente disatteso quando si lavora con strumenti di IA generativa, che invitano per loro natura a produrre subito, a generare prima di avere chiaro cosa si sta costruendo.

Il metodo esplicita questo principio e lo trasforma in una sequenza di fasi operative, in cui ogni passaggio prepara quello successivo e ogni decisione presa nelle fasi iniziali riduce l'incertezza nelle fasi avanzate. La logica non è quella della perfezione anticipata, ma del controllo progressivo: sapere sempre dove si è nel processo e cosa resta da fare.

### 4.2 Perché il metodo viene prima degli strumenti

Uno degli errori più frequenti nell'approccio alla produzione video con l'IA consiste nel partire dalla scelta degli strumenti. Si seleziona la piattaforma per la generazione delle immagini, si sceglie il software per le clip video, si individua il programma di montaggio — e solo dopo ci si chiede cosa si vuole raccontare e come.

Questo approccio inverte l'ordine corretto del processo. Gli strumenti sono mezzi di esecuzione, non strumenti di progettazione. La loro scelta è rilevante, ma secondaria rispetto alla definizione del progetto. Un metodo solido deve rimanere valido indipendentemente dagli strumenti specifici adottati, proprio perché gli strumenti di IA cambiano con rapidità: si aggiornano, vengono sostituiti da versioni migliori, evolvono in direzioni imprevedibili.

Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi descritto in questo opuscolo non prescrive quali strumenti usare, ma definisce come organizzare il lavoro creativo. Stabilisce cosa fare in quale momento, con

quali criteri di valutazione e secondo quale sequenza logica. Gli strumenti vengono inseriti all'interno di questa struttura, ciascuno nel momento in cui il suo contributo è pertinente. In questo modo, ogni strumento trova il suo posto all'interno di una struttura già definita, e il processo mantiene la propria direzione indipendentemente dalle scelte tecniche adottate.

### **4.3 Il Metodo Puntalazzo è utile anche in progetti creativi diversi dal cortometraggio**

Un aspetto rilevante del Metodo Puntalazzo a 6 fasi è la sua applicabilità oltre il contesto specifico del cortometraggio. Le fasi che lo compongono riflettono una logica di produzione visiva strutturata che può essere adattata a molti altri tipi di progetto: video promozionali, documentari brevi, contenuti per social media, presentazioni animate, video formativi.

In tutti questi casi la logica del processo — descritta nelle sezioni precedenti — rimane invariata. Ciò che cambia è la scala, il pubblico e il contesto d'uso, non la struttura.

Questo vale anche in assenza di strumenti di Intelligenza Artificiale. Le sei fasi descrivono buone pratiche di produzione audiovisiva applicabili anche in un processo interamente umano. In questo senso, l'IA non introduce il metodo: lo amplifica. Quando il processo è ben progettato, l'IA accelera le fasi esecutive e migliora la qualità del materiale prodotto. In assenza di un buon processo, l'IA tende invece ad amplificare il disordine, producendo più materiale senza aumentarne la coerenza.

### **4.4 Le fasi come fasi temporali del lavoro**

Un elemento centrale del metodo è l'organizzazione del lavoro in fasi temporali distinte e non sovrapponibili. Le fasi non rappresentano categorie concettuali astratte, ma momenti precisi del processo produttivo, ciascuno con obiettivi specifici, attività definite e un risultato atteso prima di procedere.

Questa impostazione consente all'autore di sapere sempre a che punto si trova nel processo, evitando la sovrapposizione di attività incompatibili tra loro: definire lo stile visivo mentre si stanno già generando le clip, montare sequenze mentre la struttura narrativa è ancora in discussione, revisionare un progetto che non è ancora stabilizzato nella sua forma complessiva.

Il passaggio da una fase alla successiva avviene in modo consapevole, sulla base di una verifica esplicita dei risultati ottenuti, non per semplice avanzamento automatico. Se i risultati di una fase non soddisfano i criteri di controllo definiti, si resta in quella fase fino a quando il livello richiesto non è raggiunto. Questo approccio riduce l'incertezza, facilita il controllo progressivo del progetto e rende l'intero processo più prevedibile e gestibile.

Nella sezione successiva verranno presentate le sei fasi del metodo, con una descrizione dettagliata degli obiettivi, delle attività e dei criteri di avanzamento di ciascuna.

## 5. Le 6 fasi del Metodo Puntalazzo

---

### 5.1 Analisi preliminare

La fase di analisi preliminare rappresenta il fondamento dell'intero processo. In questa fase non si genera ancora nulla: si costruisce il contesto entro cui l'intero progetto avrà luogo. Una buona analisi preliminare riduce drasticamente l'incertezza nelle fasi successive e consente di utilizzare gli strumenti di IA in modo mirato ed efficace, evitando generazioni inutili e correzioni costose.

Dal punto di vista del flusso di lavoro, questa fase è prevalentemente unidirezionale: è l'autore che definisce, chiarisce e mette per iscritto gli elementi fondamentali del progetto. L'IA, se coinvolta, viene utilizzata per verificare la coerenza interna di quanto definito, non per generare materiale.

#### 5.1.1 Definizione dell'obiettivo del progetto

Il primo passo consiste nel definire con precisione l'obiettivo del cortometraggio. Non si tratta di descrivere la storia, ma di chiarire perché il cortometraggio viene realizzato: per promuovere un luogo, per raccontare un evento, per sensibilizzare su un tema, per celebrare una ricorrenza, per formare un pubblico specifico. Questa distinzione è essenziale perché l'obiettivo determina tutte le scelte successive, dalla struttura narrativa allo stile visivo.

Un obiettivo ben definito si esprime in una frase concisa che risponde alla domanda: cosa deve produrre questo cortometraggio nel pubblico che lo guarda? Rispondere a questa domanda prima di iniziare qualsiasi attività produttiva è il primo atto di regia consapevole.

#### 5.1.2 Individuazione del messaggio principale

Ogni cortometraggio efficace veicola un messaggio principale: un'idea centrale che il pubblico porta con sé dopo la visione. Questo messaggio deve essere individuato e formulato in modo esplicito prima della fase di ideazione narrativa, perché costituisce il criterio in base al quale valutare ogni scelta narrativa e visiva successiva.

Il messaggio principale non coincide necessariamente con la trama. Un cortometraggio può raccontare la storia di un bambino che impara ad andare in bicicletta, ma il suo messaggio può essere la fiducia nel superare le proprie paure. Distinguere trama e messaggio è un esercizio fondamentale che solo l'autore può compiere, e che nessuno strumento di IA può sostituire.

#### 5.1.3 Definizione del pubblico di riferimento

Il pubblico di riferimento determina le scelte di tono, linguaggio visivo, ritmo e durata del cortometraggio. Un cortometraggio destinato a bambini in età scolare richiede scelte radicalmente diverse da uno pensato per un pubblico adulto in un contesto istituzionale. Definire il pubblico fin dall'inizio consente di orientare ogni fase del lavoro verso chi, concretamente, guarderà il risultato finale.

In questa fase è utile descrivere il pubblico con il maggior dettaglio possibile: fascia d'età, contesto culturale, familiarità con il tema trattato, aspettative rispetto al formato audiovisivo. Queste informazioni diventano un riferimento costante durante la produzione e la revisione.

#### 5.1.4 Contesto di utilizzo del video

Il contesto di utilizzo definisce dove e come il cortometraggio verrà fruito: in una sala durante un evento, sui canali social di un ente, in un'aula scolastica, su una piattaforma di streaming, come materiale promozionale su un sito web. Ogni contesto impone vincoli specifici di durata, formato, risoluzione e stile comunicativo.

Un cortometraggio pensato per essere proiettato in una sala conferenze può permettersi tempi narrativi più distesi e una qualità visiva molto alta. Un video destinato ai social media deve comunicare in modo efficace nei primi tre secondi, con sottotitoli, e funzionare anche senza audio. Definire il contesto di utilizzo prima di iniziare la produzione evita di dover adattare a posteriori un progetto già realizzato.

#### 5.1.5 Raccolta dei riferimenti visivi

I riferimenti visivi sono immagini, fotografie, fotogrammi di film o illustrazioni che rappresentano lo stile grafico, il tono cromatico e l'atmosfera visiva che si vuole ottenere. Raccoglierli in questa fase — prima di qualsiasi generazione — è un atto di progettazione, non di imitazione.

I riferimenti visivi svolgono una funzione doppia: guidano la generazione degli anchor frame nella fase successiva e costituiscono un criterio oggettivo con cui valutare la coerenza visiva del progetto durante tutta la produzione. È buona pratica raccoglierli in una cartella dedicata all'interno del folder di progetto, annotando per ciascuno quale aspetto si vuole replicare: la palette cromatica, la qualità della luce, lo stile delle figure, la composizione delle inquadrature.

#### 5.1.6 Definizione del tono e delle regole narrative

Il tono del cortometraggio definisce il registro emotivo entro cui si svolge il racconto: realistico o stilizzato, malinconico o energico, intimo o epico, documentaristico o fiabesco. Il tono non è un dettaglio estetico: è la chiave di lettura che il pubblico usa per interpretare ogni scena.

Le regole narrative definiscono invece i vincoli entro cui il racconto si svolge: il punto di vista della narrazione, la presenza o assenza di una voce narrante, il trattamento del tempo, la modalità con cui i personaggi vengono presentati. Definire queste regole prima della fase di ideazione narrativa consente di mantenere coerenza attraverso tutte le scene, anche quando la produzione avviene in momenti e sessioni di lavoro separati.

#### 5.1.7 Verifica di comprensione prima di procedere

A conclusione della fase di analisi preliminare, prima di passare all'ideazione narrativa, è fondamentale verificare che tutti gli elementi definiti formino un quadro coerente e privo di contraddizioni interne. Questa verifica può essere condotta dall'autore in autonomia, oppure condividendo il documento di analisi con uno strumento di IA e chiedendo di segnalare eventuali incoerenze o lacune.

Una conferma esplicita della coerenza del quadro analitico segna la chiusura formale della fase e il passaggio consapevole alla fase di ideazione narrativa. Passare alla fase successiva senza aver completato l'analisi preliminare è uno degli errori che più frequentemente compromette la coerenza del progetto finale.

## 5.2 Ideazione narrativa

La fase di ideazione narrativa è il momento in cui il progetto prende forma come racconto. A partire dagli elementi definiti nell'analisi preliminare, in questa fase si costruisce la struttura della storia: cosa accade, in quale ordine, con quale ritmo e attraverso quali immagini. È una fase prevalentemente bidirezionale, in cui l'autore e lo strumento di IA lavorano in modo collaborativo per costruire e raffinare la struttura narrativa.

### 5.2.1 Il brief creativo

Il brief creativo è il documento che riassume e traduce in indicazioni operative tutto ciò che è stato definito nella fase di analisi preliminare. Contiene l'obiettivo del cortometraggio, il messaggio principale, la descrizione del pubblico, il contesto di utilizzo, il tono e le regole narrative. Non è un documento tecnico, ma una guida creativa: deve essere scritto in modo chiaro e leggibile, utilizzabile come riferimento durante tutta la produzione.

Il brief creativo viene condiviso con lo strumento di IA all'inizio della fase di ideazione. Costituisce il perimetro entro cui tutte le proposte narrative devono collocarsi. Se una proposta narrativa generata dall'IA esce da questo perimetro, non è necessariamente sbagliata, ma va valutata consapevolmente dall'autore prima di accettarla.

### 5.2.2 La costruzione dello storytelling

Lo storytelling è la struttura narrativa del cortometraggio: l'arco della storia, con un inizio che stabilisce il contesto, uno sviluppo che introduce tensione o movimento, e una conclusione che risolve o lascia aperta la questione centrale. Questa struttura non deve essere necessariamente lineare, ma deve essere intenzionale: ogni scelta narrativa deve rispondere a un perché.

In questa fase è utile lavorare per iterazioni successive. Si parte da una prima versione dello storytelling, generata dall'autore o proposta dall'IA a partire dal brief creativo, e la si raffina attraverso due o tre cicli di revisione. Ogni ciclo porta la struttura a essere più precisa, più coerente con il messaggio e più adatta al pubblico di riferimento.

### 5.2.3 Dallo storytelling allo storyboard

Una volta stabilizzata la struttura narrativa, si passa alla sua traduzione visiva attraverso lo storyboard. Lo storyboard è una sequenza di descrizioni — testuali in questa fase, non ancora immagini — in cui ogni scena del cortometraggio viene descritta nei suoi elementi visivi essenziali: cosa si vede nell'inquadratura, chi è presente, cosa accade, quale atmosfera trasmette.

Lo storyboard testuale è lo strumento che trasforma la storia in un progetto di produzione visiva. Ogni voce dello storyboard diventerà, nella fase successiva, un anchor frame da generare. La qualità dello storyboard determina direttamente la qualità e la coerenza degli anchor frame: descrizioni vaghe producono immagini casuali; descrizioni precise producono immagini governabili.

#### 5.2.4 Iterazione e miglioramento della struttura narrativa

La struttura narrativa raramente raggiunge la sua forma definitiva al primo tentativo. È normale, e anzi auspicabile, attraversare più cicli di revisione prima di considerare lo storyboard stabile. In ciascun ciclo è utile verificare che ogni scena serva il racconto, che la progressione emotiva sia coerente con il messaggio e che la durata complessiva sia compatibile con il contesto di utilizzo.

Durante questi cicli di revisione, il ruolo dell'IA è quello di proporre alternative, identificare incoerenze e suggerire miglioramenti strutturali. Il ruolo dell'autore è quello di valutare le proposte, accettare quelle che migliorano il progetto e scartare quelle che lo allontanano dagli obiettivi. La decisione finale spetta sempre all'autore.

#### 5.2.5 Come costruire uno storyboard chiaro ed efficace

Uno storyboard efficace descrive ogni scena secondo quattro elementi: il soggetto principale dell'inquadratura, l'azione o lo stato che viene mostrato, l'atmosfera visiva o emotiva della scena, e la durata indicativa della clip. Questi quattro elementi sono sufficienti per guidare la generazione degli anchor frame nella fase successiva senza lasciare margini di ambiguità eccessiva.

È importante che ogni voce dello storyboard sia autonoma: deve poter essere letta e compresa indipendentemente dalle voci adiacenti. La fase di ideazione narrativa si conclude con uno storyboard stabile, condiviso e approvato dall'autore come riferimento definitivo per le fasi di produzione.

### 5.3 Generazione degli anchor frame

La fase di generazione degli anchor frame è il momento in cui il progetto entra nella dimensione visiva per la prima volta. Gli anchor frame sono le immagini di riferimento che definiscono l'identità visiva di ogni elemento del cortometraggio: personaggi, ambientazioni, oggetti, atmosfere. Tutto ciò che comparirà nel video deve essere stabilito visivamente in questa fase, prima di produrre qualsiasi clip.

#### 5.3.1 Che cosa sono gli anchor frame

Un anchor frame è un'immagine statica generata con uno strumento di IA che fissa l'aspetto definitivo di un elemento visivo del cortometraggio. Non è un'illustrazione decorativa, né un'esplorazione creativa: è un riferimento vincolante. Una volta approvato dall'autore,

l'anchor frame diventa il modello visivo a cui tutte le clip che contengono quell'elemento devono conformarsi.

Il concetto di anchor frame nasce da un problema concreto della produzione video con l'IA: gli strumenti generativi tendono a produrre variazioni non controllate ogni volta che ricevono una nuova richiesta. Senza un riferimento visivo fisso, il personaggio protagonista del cortometraggio rischia di avere capelli diversi, proporzioni diverse o espressione diversa in ogni scena. Gli anchor frame risolvono questo problema stabilendo un punto fermo prima che la produzione inizi.

### 5.3.2 Perché sono fondamentali per la coerenza visiva

La coerenza visiva è la condizione che rende un cortometraggio riconoscibile come un'opera unitaria. Quando lo spettatore percepisce che i personaggi, le ambientazioni e lo stile visivo sono coerenti da una scena all'altra, può concentrarsi sul racconto senza essere distratto da discontinuità grafiche.

Gli anchor frame sono lo strumento principale per garantire questa coerenza. Generarli prima di qualsiasi clip consente di verificare, in una fase ancora poco costosa in termini di tempo, che lo stile visivo sia effettivamente raggiungibile con gli strumenti scelti, e di apportare correzioni prima che l'intera produzione sia compromessa da una scelta visiva sbagliata.

### 5.3.3 Personaggi, ambientazioni, oggetti ed elementi simbolici

La generazione degli anchor frame copre quattro categorie di elementi visivi. I personaggi richiedono almeno un anchor frame per ciascuno, che ne fissi l'aspetto fisico, l'abbigliamento e l'espressione prevalente. Le ambientazioni richiedono anchor frame che stabiliscano la palette cromatica, la qualità della luce e gli elementi caratteristici di ogni location. Gli oggetti ricorrenti devono essere fissati visivamente per garantire la loro riconoscibilità attraverso le scene. Gli elementi simbolici, infine, sono immagini che il cortometraggio usa come metafore visive del suo messaggio principale.

Per ciascuna categoria, il numero di anchor frame necessari dipende dalla complessità del progetto. In ogni caso, è preferibile generare un anchor frame in più che scoprire a produzione avanzata di non avere un riferimento visivo per un elemento ricorrente.

### 5.3.4 Definizione dello stile visivo del progetto

Gli anchor frame non servono solo a fissare gli elementi del racconto: servono anche a definire e stabilizzare lo stile visivo complessivo del progetto. Lo stile visivo è l'insieme delle scelte grafiche che rendono il cortometraggio riconoscibile: il tipo di illuminazione, la palette cromatica dominante, il livello di realismo o stilizzazione, la texture delle immagini, la profondità di campo.

In questa fase è fondamentale generare più varianti dello stesso elemento con stili visivi diversi, prima di scegliere quello definitivo. Questo processo di selezione — che avviene sulle immagini statiche, non sulle clip — consente di prendere decisioni stilistiche in modo rapido ed economico, evitando di scoprire a produzione video avanzata che lo stile scelto non funziona come previsto.

### 5.3.5 Errori da evitare nella creazione delle immagini guida

L'errore più comune consiste nel considerare gli anchor frame come bozze provvisorie da rifinire in seguito. Gli anchor frame sono riferimenti definitivi: una volta approvati, diventano vincolanti per tutte le fasi successive. Trattarli come provvisori porta a iniziare la produzione video con riferimenti instabili, generando inevitabilmente incoerenze visive difficili da correggere.

Un secondo errore frequente è generare anchor frame con prompt troppo vaghi. La vaghezza nei prompt degli anchor frame si traduce in variabilità visiva non controllata durante la produzione delle clip. I prompt degli anchor frame devono essere i più precisi e dettagliati dell'intero progetto, proprio perché da essi dipende la coerenza di tutto il materiale prodotto successivamente. La fase si conclude quando tutti gli elementi visivi ricorrenti sono stati fissati con immagini approvate dall'autore.

## 5.4 Produzione delle sequenze video

La fase di produzione delle sequenze video è il momento in cui gli anchor frame si animano e le scene dello storyboard prendono forma come clip. È la fase più lunga e operativamente impegnativa del processo, perché richiede un lavoro sistematico di generazione, verifica e correzione per ogni segmento del cortometraggio.

### 5.4.1 Dall'immagine guida alla clip animata

La produzione di ogni clip parte dall'anchor frame corrispondente alla scena dello storyboard. L'anchor frame viene fornito allo strumento di generazione video insieme a un prompt che descrive il movimento, l'azione e l'atmosfera della scena. Il risultato è una clip di breve durata che anima l'immagine guida secondo le indicazioni fornite.

La qualità della clip dipende in modo diretto dalla qualità dell'anchor frame e dalla precisione del prompt. Un anchor frame approssimativo o un prompt generico producono una clip che si discosta dallo storyboard previsto. Prima di avviare la produzione di ciascuna clip, è fondamentale verificare di avere l'anchor frame corretto e di aver formulato il prompt con sufficiente precisione.

### 5.4.2 Perché lavorare in segmenti brevi

Il metodo prevede di produrre le sequenze video in segmenti brevi, generalmente tra dieci e quindici secondi ciascuno. Questa scelta non è una limitazione tecnica, ma una strategia di controllo. Clip brevi sono più facili da valutare, più semplici da rigenerare se il risultato non è soddisfacente e più gestibili in fase di montaggio.

Lavorare in segmenti brevi consente inoltre di mantenere un controllo progressivo sulla coerenza visiva dell'intero progetto. Ogni clip prodotta viene verificata immediatamente rispetto all'anchor frame di riferimento e alle clip già generate. Se emerge una deviazione, viene corretta prima di procedere, evitando che si accumulino lungo tutta la sequenza.

### 5.4.3 Coerenza tra una clip e l'altra

La coerenza tra clip adiacenti è uno degli aspetti più critici della produzione video con l'IA. Anche partendo dallo stesso anchor frame, due clip generate in sessioni diverse possono presentare differenze percepibili nella qualità della luce, nel tono cromatico o nel movimento. Queste differenze, se non controllate, rendono il montaggio discontinuo e disturbano la fluidità narrativa.

Per mantenere la coerenza tra le clip, è buona pratica produrre in sequenza le scene che condividono la stessa ambientazione o gli stessi personaggi, utilizzando gli stessi parametri di generazione e verificando la coerenza visiva al termine di ogni sessione prima di archivarla.

### 5.4.4 Controllo progressivo della qualità durante la generazione

Il controllo progressivo della qualità è il meccanismo che impedisce al progetto di accumulare errori invisibili durante la produzione. Dopo ogni gruppo di clip generate, prima di procedere con il gruppo successivo, l'autore verifica che le clip rispettino tre criteri: coerenza con l'anchor frame di riferimento, aderenza alla descrizione dello storyboard, compatibilità visiva con le clip già prodotte.

Questo controllo non deve essere un'analisi approfondita: una visione rapida in sequenza delle clip prodotte nella sessione è sufficiente per intercettare deviazioni evidenti. L'obiettivo è impedire che un problema rilevabile con cinque minuti di verifica si trasformi, se ignorato, in un lavoro di rigenerazione che richiede ore.

### 5.4.5 Correzione delle deviazioni in corso d'opera

Quando durante la produzione emerge una deviazione significativa rispetto agli anchor frame o allo storyboard, la strategia corretta è correggere immediatamente, non proseguire nella speranza di risolvere in montaggio. Cercare di correggere in montaggio deviazioni prodotte nella fase di generazione è quasi sempre inefficace.

La correzione in corso d'opera può richiedere di rigenerare una o più clip, di modificare il prompt, o di tornare alla fase degli anchor frame per aggiornare un riferimento visivo rivelatosi inadeguato. Queste operazioni richiedono tempo, ma sono sempre meno costose della correzione a posteriori. La fase si conclude quando tutte le clip previste dallo storyboard sono state generate, verificate e archiviate nel folder di progetto.

## 5.5 Montaggio e costruzione narrativa

La fase di montaggio è il momento in cui le clip prodotte cessano di essere materiale grezzo e diventano un racconto. Il montaggio non è un'operazione meccanica di assemblaggio: è una fase creativa in cui l'autore costruisce il ritmo, la progressione emotiva e il senso complessivo del cortometraggio. È la fase in cui il regista prende le decisioni finali su cosa mostrare, per quanto tempo, in quale ordine e con quale accompagnamento sonoro.

### 5.5.1 Assemblare le clip in una struttura coerente

Il punto di partenza del montaggio è lo storyboard definito nella fase di ideazione narrativa. Le clip vengono assemblate seguendo la sequenza prevista, verificando che la progressione visiva rispecchi la struttura narrativa progettata. Nella maggior parte dei casi, l'ordine dello storyboard rappresenta un punto di partenza solido, ma il montaggio può rivelarne limitazioni non evidenti in fase di progettazione.

Quando l'assemblaggio rivela che una sequenza non funziona come previsto — perché il ritmo è troppo lento, perché una scena non si connette fluidamente alla successiva, perché il messaggio non emerge con la chiarezza attesa — l'autore deve essere disposto a tornare allo storyboard e modificarlo. Il montaggio non è vincolato allo storyboard: lo storyboard è uno strumento, non un contratto.

### 5.5.2 Ritmo, transizioni e continuità

Il ritmo del montaggio è determinato dalla durata di ciascuna clip e dalla modalità con cui le clip si connettono tra loro. Un ritmo rapido, con clip brevi e tagli netti, trasmette energia, urgenza o azione. Un ritmo lento, con clip più lunghe e transizioni graduali, favorisce riflessione, contemplazione o malinconia. Il ritmo deve essere coerente con il tono definito nell'analisi preliminare e deve servire il messaggio principale del cortometraggio.

Le transizioni tra clip sono strumenti narrativi, non effetti decorativi. Ogni tipo di transizione comunica qualcosa al pubblico: un taglio netto suggerisce un cambiamento di stato o di tempo; una dissolvenza evoca il passare del tempo o uno stato onirico. L'uso delle transizioni deve essere intenzionale e coerente con il linguaggio visivo del cortometraggio.

### 5.5.3 Musica, suoni e voce narrante

L'accompagnamento sonoro è una componente narrativa del cortometraggio, non un accessorio da aggiungere alla fine. La musica definisce l'atmosfera emotiva, amplifica la tensione o il rilassamento, guida la percezione del ritmo. I suoni ambientali aumentano il realismo e l'immersività. La voce narrante, quando presente, porta il pubblico all'interno del racconto attraverso una prospettiva esplicita.

In fase di montaggio, musica e suoni vengono selezionati e sincronizzati con le clip. È importante scegliere brani musicali che rispettino le regole di utilizzo per il contesto previsto, e verificare che il livello sonoro sia bilanciato tra musica, suoni ambientali ed eventuale voce narrante. Un mix sonoro sbilanciato compromette l'efficacia comunicativa del cortometraggio indipendentemente dalla qualità delle immagini.

### 5.5.4 Costruzione dell'impatto emotivo

L'impatto emotivo di un cortometraggio non è il risultato casuale di belle immagini e buona musica: è il prodotto di scelte precise di montaggio che costruiscono progressivamente una risposta emotiva nel pubblico. Queste scelte riguardano il momento in cui viene introdotto l'elemento di tensione narrativa, la durata del climax, il tipo di risoluzione e l'ultima immagine che il pubblico vede prima della fine.

In questa fase è utile visionare il montaggio in costruzione immaginando di essere il pubblico di riferimento definito nell'analisi preliminare. La domanda da porsi non è 'questo è

tecnicamente corretto?' ma 'questo funziona emotivamente per chi lo guarderà?'. Se la risposta è no, l'intervento corretto è modificare il montaggio, non accettare un risultato che non raggiunge l'obiettivo comunicativo.

### 5.5.5 Il montaggio come momento di vera costruzione del racconto

Il montaggio è il momento in cui si verifica se il lavoro delle fasi precedenti ha prodotto il materiale necessario per costruire il racconto previsto. In questa fase emergono sia i punti di forza del progetto sia le sue lacune: clip che mancano, scene che non si connettono, momenti narrativi che non trovano il loro corrispettivo visivo.

Quando emergono lacune significative, la risposta corretta non è improvvisare soluzioni in montaggio, ma tornare alla fase di produzione per generare le clip mancanti. Questa iterazione tra fasi è normale e prevista dal metodo: non rappresenta un fallimento, ma il funzionamento corretto del controllo progressivo. La fase si conclude con una versione stabile dal punto di vista della struttura narrativa e dell'assemblaggio visivo, pronta per la revisione finale.

## 5.6 Revisione finale

La fase di revisione finale rappresenta un cambio radicale di prospettiva rispetto a tutte le fasi precedenti. Se durante la produzione il cortometraggio viene valutato dal punto di vista di chi lo sta costruendo, nella revisione viene osservato con gli occhi del pubblico che lo guarderà. L'obiettivo non è più produrre o assemblare, ma giudicare: il cortometraggio funziona? Raggiunge il suo obiettivo? È pronto per essere condiviso?

### 5.6.1 La revisione come giudizio critico sul risultato

La revisione finale non è una correzione di errori tecnici: è una valutazione critica dell'opera nella sua interezza. Richiede un cambio di atteggiamento deliberato da parte dell'autore, che deve sospendere la prospettiva di chi ha costruito il progetto pezzo per pezzo e assumere quella di uno spettatore che vede il cortometraggio per la prima volta.

Per favorire questo cambio di prospettiva, è consigliabile introdurre una pausa temporale tra la conclusione del montaggio e l'inizio della revisione. In alternativa, è utile mostrare il cortometraggio a una persona esterna al processo produttivo e osservare la sua reazione, senza spiegazioni preventive.

### 5.6.2 Coerenza narrativa

Il primo criterio di revisione riguarda la coerenza narrativa: il racconto è comprensibile? La progressione delle scene costruisce una storia riconoscibile con un inizio, uno sviluppo e una conclusione? Il pubblico è in grado di seguire il racconto senza informazioni che non sono presenti nel cortometraggio stesso?

Problemi di coerenza narrativa si manifestano spesso come salti logici tra scene, personaggi che compaiono senza essere stati introdotti, conclusioni che non derivano da ciò che è stato

mostrato. Identificarli in questa fase consente di correggerli tornando al montaggio o, se necessario, alla fase di produzione per generare clip di raccordo mancanti.

### 5.6.3 Qualità visiva

Il secondo criterio riguarda la qualità visiva complessiva: le immagini sono coerenti tra loro per stile, colore e atmosfera? Non ci sono discontinuità visive evidenti tra scene adiacenti? La qualità tecnica delle clip è omogenea e adeguata al contesto di utilizzo previsto?

In questa fase non si valuta la perfezione tecnica di ogni singola clip, ma la coerenza dell'insieme. Un cortometraggio visivamente coerente può permettersi alcune imperfezioni nei dettagli; uno con discontinuità visive evidenti risulta frammentato anche se ogni singola clip è tecnicamente impeccabile.

### 5.6.4 Efficacia comunicativa del messaggio

Il terzo criterio, e il più importante, riguarda l'efficacia comunicativa: il cortometraggio trasmette il messaggio principale definito nell'analisi preliminare? Il pubblico di riferimento, guardando il video senza istruzioni preventive, riceverà il messaggio che l'autore intendeva comunicare?

Questo controllo è il più difficile da condurre in autonomia, perché l'autore conosce il messaggio e tende a vederlo nel cortometraggio anche quando non è chiaramente comunicato. Per questa ragione è particolarmente utile verificare l'efficacia del messaggio con persone appartenenti al pubblico di riferimento, osservando cosa ricordano e cosa hanno compreso dopo la visione.

### 5.6.5 Adattamento del cortometraggio al contesto d'uso

La revisione deve verificare anche che il cortometraggio sia adeguato al contesto di utilizzo previsto. Questo include la durata complessiva, il formato tecnico — risoluzione, aspect ratio, codec —, la presenza di sottotitoli se previsti, e l'adeguatezza del contenuto al contesto istituzionale, culturale o comunicativo in cui il video verrà fruito.

In questa fase è utile visualizzare il cortometraggio nel contesto reale di utilizzo: proiettarlo nella sala in cui verrà mostrato, caricarlo sulla piattaforma su cui verrà pubblicato, visualizzarlo sul dispositivo su cui verrà fruito. Questa verifica finale rivela spesso problemi di adattamento invisibili durante la produzione in ambiente controllato.

### 5.6.6 Quando tornare al montaggio per correggere il progetto

La revisione finale può concludersi in due modi. Se i risultati sono soddisfacenti su tutti i criteri esaminati, il cortometraggio è pronto per la distribuzione. Se emergono problemi significativi, il progetto torna alla fase appropriata: al montaggio per problemi di ritmo o struttura; alla produzione per clip mancanti o visivamente incoerenti; in casi eccezionali, alla fase di ideazione per correggere problemi strutturali profondi.

Ogni intervento correttivo genera una nuova versione del cortometraggio, sottoposta nuovamente ai criteri di revisione. Con la conclusione della fase di revisione finale si consolida l'autorialità del progetto e si chiude il ciclo operativo del metodo a sei fasi. Il cortometraggio,

nella sua versione definitiva, è il risultato di un processo in cui ogni decisione è stata presa consapevolmente dall'autore, con il supporto dell'IA, ma mai per delega ad essa.

## 6. Gli strumenti utilizzati nel processo

---

In questa sezione vengono presentati gli strumenti impiegati nelle diverse fasi del metodo, con l'obiettivo di chiarire quale funzione svolgono all'interno del processo creativo. Gli strumenti non vengono descritti come elementi autonomi, ma in relazione al compito che aiutano a svolgere: progettare, sviluppare materiali visivi, produrre sequenze video, montare e rifinire il risultato finale. In questo modo, l'attenzione resta concentrata non sul singolo software, ma sul ruolo operativo che ciascuno strumento assume nel flusso di lavoro.

### 6.1 Strumenti conversazionali per analisi e ideazione narrativa

Le fasi di analisi preliminare e ideazione narrativa richiedono strumenti con cui dialogare in modo fluido e iterativo: definire l'obiettivo del progetto, costruire il brief creativo, sviluppare lo storytelling, redigere lo storyboard testuale. Si tratta di un lavoro linguistico e concettuale in cui lo strumento funge da interlocutore attivo che propone alternative, verifica la coerenza interna delle idee e suggerisce miglioramenti alla struttura narrativa.

Gli strumenti più adatti a questo scopo sono i sistemi di intelligenza artificiale conversazionale basati su modelli linguistici di grandi dimensioni. Tra quelli attualmente disponibili, i più utilizzati in questo tipo di lavoro sono: ChatGPT di OpenAI, nelle versioni GPT-4o e GPT-4, che offre una buona capacità di mantenere il filo del ragionamento attraverso sessioni lunghe e di lavorare su strutture narrative articolate; Claude di Anthropic, particolarmente adatto per la redazione di testi lunghi e strutturati e per la verifica della coerenza interna di documenti di progetto; Gemini di Google, utile soprattutto quando il lavoro richiede l'integrazione con altri strumenti dell'ecosistema Google come Drive e Docs; Microsoft Copilot, integrato nell'ecosistema Office, che può essere vantaggioso quando la documentazione di progetto viene gestita in Word o in altri strumenti Microsoft; Mistral, un sistema conversazionale europeo di crescente utilizzo, particolarmente apprezzato per la gestione di contenuti in lingua italiana e per la sua attenzione alla privacy dei dati.

La scelta tra questi strumenti non è vincolante per il resto del processo. Ciò che conta è documentare in modo completo il brief creativo e lo storyboard prodotti in questa fase, indipendentemente dallo strumento usato per costruirli, in modo che questi documenti possano guidare le fasi successive anche se si cambia strumento.

### 6.2 Strumenti per la generazione degli anchor frame

La fase di generazione degli anchor frame richiede strumenti capaci di produrre immagini statiche di alta qualità a partire da descrizioni testuali, mantenendo coerenza stilistica tra immagini diverse e offrendo un buon livello di controllabilità attraverso il prompt. Da questi

strumenti dipende la qualità dei riferimenti visivi che guideranno tutta la produzione video successiva.

Tra i generatori di immagini text-to-image attualmente più usati per questo scopo: Midjourney, accessibile via browser o Discord, è considerato da molti il riferimento per la qualità estetica delle immagini generate e per la coerenza stilistica ottenibile con prompt ben costruiti; DALL-E 3 di OpenAI, integrato in ChatGPT e nell'API di OpenAI, è apprezzato per la sua capacità di seguire descrizioni testuali molto dettagliate e per la facilità di integrazione con il flusso di lavoro conversazionale; Adobe Firefly, integrato nell'ecosistema Adobe e quindi particolarmente adatto a chi già utilizza Photoshop o Illustrator, offre un buon controllo sullo stile e garantisce la conformità alle licenze d'uso delle immagini generate; Leonardo AI è uno strumento specializzato nella generazione di immagini per la produzione creativa e audiovisiva, con funzioni specifiche per la coerenza del personaggio attraverso generazioni diverse — una caratteristica particolarmente rilevante per la creazione degli anchor frame; Stable Diffusion, disponibile sia in versione cloud sia installabile localmente, offre il massimo livello di personalizzazione e controllo per chi ha competenze tecniche, con la possibilità di addestrare modelli su riferimenti visivi specifici; OpenArt, strumento utilizzato per la realizzazione del cortometraggio “Il Segreto del Castello” presentato in questo opuscolo, offre un ambiente integrato per la generazione di immagini con buon controllo stilistico e facilità di iterazione del prompt.

Per la creazione degli anchor frame, il criterio più importante nella scelta dello strumento è la ripetibilità: la capacità di rigenerare immagini con caratteristiche simili partendo dagli stessi parametri, condizione essenziale per mantenere la coerenza visiva durante la produzione delle clip.

### 6.3 Strumenti per la produzione delle sequenze video

La fase di produzione delle sequenze video richiede strumenti capaci di trasformare le immagini statiche degli anchor frame in clip animate, seguendo le indicazioni dello storyboard. È la fase più impegnativa in termini di tempo e risorse computazionali, e quella su cui l'evoluzione tecnologica è più rapida: nuovi strumenti e nuove versioni di strumenti esistenti vengono rilasciati con frequenza molto elevata.

Tra i generatori di video image-to-video e text-to-video attualmente più utilizzati: Runway Gen-3 Alpha è uno degli strumenti più affermati per la produzione di clip di qualità cinematografica a partire da immagini di riferimento, con un buon controllo sul movimento attraverso il prompt testuale e la possibilità di usare l'anchor frame come immagine di partenza; Kling AI, sviluppato dalla società cinese Kuaishou, si è imposto rapidamente come riferimento per la qualità del movimento e la fedeltà all'immagine di partenza, con clip fino a cinque secondi di durata molto controllabili; Luma Dream Machine consente di generare clip fluide e realistiche a partire da immagini statiche, con una particolare efficacia nelle scene con movimenti di camera come panoramiche e carrellate; Pika Labs offre un'interfaccia intuitiva per la generazione di clip brevi, con funzioni specifiche per il controllo del movimento e degli

effetti visivi, particolarmente adatta a chi si avvicina per la prima volta alla produzione video con l'IA; Sora di OpenAI, attualmente in fase di rilascio graduale, rappresenta lo stato dell'arte per la qualità visiva e la coerenza narrativa delle clip generate, con la capacità di produrre sequenze più lunghe mantenendo una buona coerenza visiva interna; OpenArt Video, strumento utilizzato per la realizzazione del cortometraggio "Il Segreto del Castello" presentato in questo opuscolo, consente di animare immagini statiche mantenendo buona fedeltà all'anchor frame di partenza, con un'interfaccia accessibile e adatta a chi si avvicina per la prima volta alla produzione video con l'IA.

Il criterio prioritario nella scelta dello strumento per questa fase è la fedeltà all'anchor frame: la capacità di animare l'immagine di partenza senza alterarne le caratteristiche visive fondamentali. Uno strumento che produce clip di alta qualità ma che non mantiene la coerenza con l'anchor frame è incompatibile con il metodo, indipendentemente dalla qualità estetica del risultato.

## 6.4 Strumenti per il montaggio

La fase di montaggio richiede strumenti per l'editing video con cui assemblare le clip, definire il ritmo della sequenza, applicare le transizioni, sincronizzare l'audio e produrre la versione finale del cortometraggio. A differenza delle fasi precedenti, il montaggio non richiede necessariamente strumenti di IA generativa: un editor video tradizionale offre spesso il massimo controllo sul risultato finale.

Tra gli strumenti di montaggio più diffusi e adatti alla produzione di cortometraggi con l'IA: DaVinci Resolve di Blackmagic Design è considerato lo standard professionale per il montaggio video, con funzioni avanzate di color grading, mixing audio e gestione delle transizioni; è disponibile in versione gratuita con tutte le funzioni essenziali; Adobe Premiere Pro è l'editor video più diffuso in ambito professionale e creativo, con una buona integrazione con gli altri strumenti Adobe e funzioni di IA integrate per la trascrizione automatica, la rimozione del rumore e la sincronizzazione audio-video; CapCut, originariamente nato come app mobile, è diventato uno strumento di montaggio web e desktop molto usato per la sua semplicità e per le sue funzioni di IA integrate — sottotitoli automatici, effetti, transizioni — particolarmente adatto a produzioni destinate ai social media; Final Cut Pro di Apple, disponibile solo su macOS, è apprezzato per la fluidità dell'interfaccia e per la qualità dell'esportazione, con funzioni di ottimizzazione automatica integrate; Descript è uno strumento innovativo che consente di modificare il video modificando la trascrizione testuale, particolarmente utile quando il cortometraggio include una voce narrante e si vuole intervenire con precisione sulla sincronia tra audio e immagine.

## 6.5 Perché la revisione finale resta umana

La revisione finale del cortometraggio non può essere affidata interamente all'Intelligenza Artificiale, perché richiede una valutazione complessiva del risultato ottenuto. In questa fase

non si tratta solo di verificare la correttezza tecnica delle immagini o del montaggio, ma di giudicare se il racconto è chiaro, se il ritmo funziona, se il messaggio emerge con coerenza e se l'insieme risponde agli obiettivi iniziali del progetto. Per questa ragione, la revisione finale resta un compito propriamente umano: è il momento in cui l'autore confronta il risultato con l'intenzione di partenza e decide se il cortometraggio è realmente pronto.

## 6.6 Il metodo resta, gli strumenti possono cambiare

Gli strumenti utilizzati nel processo possono cambiare nel tempo, ma la logica del metodo rimane stabile. Ciò che conta non è il nome del software impiegato, bensì la funzione che esso svolge all'interno di una fase precisa del lavoro. Per questa ragione, il metodo mantiene la propria validità anche quando gli strumenti vengono aggiornati, sostituiti o migliorati. La competenza più importante non consiste quindi nel conoscere un singolo applicativo, ma nel saper collocare ogni strumento nel punto giusto del processo e valutarne il contributo in modo coerente con gli obiettivi del progetto.

## 7. Applicazione del Metodo Puntalazzo a 6 fasi: un caso pratico di cortometraggio

Per illustrare in modo concreto il funzionamento del metodo a sei fasi, in questa sezione viene presentata la sua applicazione alla realizzazione di un cortometraggio reale, prodotto nell'ambito del webinar "Strumenti di Intelligenza Artificiale – Creare un cortometraggio con l'IA", tenuto a Potenza il 13 aprile 2026 come parte del programma Dritti al Punto Basilicata. L'obiettivo non è descrivere nel dettaglio ogni singolo scambio con gli strumenti di IA, ma mostrare come le sei fasi abbiano guidato l'intero processo creativo, dalla definizione dell'idea iniziale fino alla versione finale del video.

### 7.1 Descrizione del progetto

Il cortometraggio scelto come caso di studio è "Il Segreto del Castello", un video promozionale dedicato al Castello di Venosa, uno dei monumenti più significativi della Basilicata e testimonianza di secoli di storia normanna, aragonese e rinascimentale. Il video è della durata di circa tre minuti e racconta la storia di un uomo che, stanco del ritmo frenetico della vita in una grande città del Nord, compie un viaggio verso Venosa rispondendo al ricordo di una promessa fatta dal nonno davanti alle mura del castello. Lì trova una pietra consumata dalle mani di chi ha cercato la stessa cosa, e con quel gesto ritrova il proprio centro.

Il claim finale del cortometraggio è: "VENOSA – Nel Castello della città di Orazio, il tempo smette di correre e tu inizi a cambiare." L'obiettivo comunicativo è promuovere Venosa e il suo castello attraverso un racconto visivo emotivamente coinvolgente, capace di evocare nel pubblico il desiderio di vivere quella stessa esperienza. Il cortometraggio è stato realizzato interamente con strumenti di Intelligenza Artificiale generativa, ed è stato presentato in due

versioni di montaggio distinte a partire dalle stesse clip, per mostrare come le scelte di ritmo, musica, voce narrante, testi e transizioni determinino in modo decisivo la percezione finale del video.

## 7.2 Applicazione della Fase 1 – Analisi preliminare

La fase di analisi preliminare è stata condotta con ChatGPT. Prima di aprire qualsiasi strumento di generazione visiva, sono stati definiti e documentati per iscritto tutti gli elementi fondamentali del progetto. L'obiettivo comunicativo è stato formulato con precisione: il cortometraggio deve evocare nel pubblico il senso di una Venosa capace di restituire equilibrio e identità, stimolando il desiderio di visitare il castello e il territorio. Il pubblico di riferimento è adulto, prevalentemente tra i trentacinque e i sessant'anni, con una vita professionale intensa e una sensibilità verso luoghi d'identità e cultura autentica.

Il contesto di utilizzo è stato definito su due livelli: pubblicazione sui canali social e sul sito istituzionale, con una versione adattata per la proiezione durante eventi promozionali. Sono stati raccolti i riferimenti visivi: fotografie del Castello di Venosa in diverse condizioni di luce, immagini della campagna lucana e dei vicoli del centro storico, esempi di cortometraggi cinematografici con atmosfera contemplativa e color grading caldo. Il tono è stato stabilito come evocativo, lento, cinematografico — con un registro che alterna malinconia urbana e ritrovata quiete meridionale. Al termine della fase, ChatGPT ha confermato la comprensione del progetto e il passaggio formale alla fase di ideazione narrativa.

## 7.3 Applicazione della Fase 2 – Ideazione narrativa

La fase di ideazione narrativa è stata condotta con ChatGPT in un dialogo bidirezionale e iterativo. A partire dal brief creativo, è stato sviluppato lo storytelling del cortometraggio: la storia di un uomo di quarantacinque anni che vive al Nord in una città veloce, piena di luci e treni che non aspettano, stanco di una stanchezza sottile che non riguarda il corpo ma il senso. Una sera, tornando a casa, si accorge di camminare senza guardare il cielo. Quell'istante riaffiora il ricordo del nonno e di una promessa: "Quando ti sentirai crollare, vai alla torre del Castello di Venosa. C'è una pietra che ascolta."

Il viaggio verso la Basilicata diventa un rallentamento progressivo. Man mano che scende verso Sud il paesaggio si fa più ampio, il cielo più aperto, il tempo meno affannato. A Venosa trova il castello, la torre, la pietra consumata da mani che hanno cercato la stessa cosa. Non accade nulla di visibile: nessuna luce improvvisa, nessun segno straordinario. Ma il respiro si fa più profondo, le spalle si distendono, il cuore trova un ritmo che non corre più. Il messaggio finale si lega al luogo di nascita di Orazio: il "Carpe diem" non significa afferrare tutto in fretta, ma abitare il tempo. Il claim finale chiude il racconto: "Venosa. Il tempo smette di correre. Tu inizi a cambiare."

Dallo storytelling è stato derivato lo storyboard testuale, articolato in quattro scene con timing preciso. Per ciascuna scena sono stati definiti il prompt visivo dettagliato, le indicazioni audio,

la musica e il testo della voce narrante femminile. Lo storyboard è diventato il documento guida del progetto, il riferimento stabile per tutte le fasi successive.

#### 7.4 Applicazione della Fase 3 – Generazione degli anchor frame

Per la generazione degli anchor frame è stato utilizzato OpenArt. A partire dalle indicazioni visive dello storyboard, sono stati generati i fotogrammi guida per tutti gli elementi ricorrenti del cortometraggio. Il personaggio protagonista — uomo di circa quarantacinque anni, elegante, cappotto scuro, barba corta curata — ha richiesto più iterazioni del prompt per ottenere un anchor frame coerente con la descrizione e adatto a essere usato come riferimento stabile attraverso le quattro scene. È stato fondamentale definire fin dall'inizio il color grading distinto tra le due parti del racconto: freddo (blu/grigio) per la città del Nord, caldo (dorato/ambrato) per Venosa e il castello.

Sono stati generati anchor frame per le ambientazioni principali di ciascuna scena: la grande città settentrionale con grattacieli in vetro e traffico, l'interno del treno con il riflesso del volto nel finestrino, la campagna lucana con le colline morbide e il cielo aperto, il Castello Aragonese di Venosa in lontananza al tramonto, l'interno della torre con la luce che entra da una feritoia, la pietra consumata dalle mani, i vicoli del centro storico illuminati dalla luce dorata del tardo pomeriggio. Sono stati generati anche gli anchor frame per due elementi simbolici ricorrenti: la fotografia in bianco e nero con il bambino e il nonno davanti al castello, e la mano appoggiata alla pietra in slow motion. Tutti gli anchor frame approvati sono stati archiviati nella cartella del progetto come riferimenti vincolanti per la fase di produzione video.

#### 7.5 Applicazione della Fase 4 – Produzione delle sequenze video

Per la produzione delle sequenze video è stato utilizzato OpenArt Video, con gli anchor frame come immagini di partenza per l'animazione. Le clip sono state prodotte seguendo la sequenza delle quattro scene dello storyboard, con segmenti di durata compresa tra i dieci e i quindici secondi ciascuno. Per ogni clip il prompt è stato costruito con tre componenti: le indicazioni della scena (movimento di camera, azione del personaggio, atmosfera), i vincoli visivi per blindare il risultato rispetto all'anchor frame di riferimento, e il negative prompt per escludere elementi incompatibili con il progetto — stile cartoon, effetti grafici artificiali, colori saturi, elementi anacronistici.

La Scena A — Il peso del tempo — ha richiesto clip con tracking laterale lento sul volto stanco dell'uomo in città, close-up sulle notifiche dello smartphone, riflessi nei vetri dei grattacieli, con color grading freddo che comunica distanza emotiva. La Scena B — Il viaggio e il ricordo — ha richiesto il passaggio visivo graduale dal tono freddo al caldo dorato, con l'interno del treno, il paesaggio che cambia fuori dal finestrino, l'arrivo nella campagna lucana e la prima visione del castello in lontananza. La Scena C — La pietra — ha richiesto la produzione delle clip più critiche del progetto: il cammino verso il castello, il momento della fotografia bianco e nero, l'interno della torre, la mano che accarezza la pietra in slow motion con la luce calda

della feritoia. La Scena D — Rinascita — ha richiesto le clip dell'uscita dal castello, il cammino lento nei vicoli del centro storico e la ripresa finale con drone che si alza sui tetti verso il castello illuminato dal tramonto. Al termine della fase, tutte le clip approvate sono state archiviate in ordine sequenziale nella cartella del progetto.

## 7.6 Applicazione della Fase 5 – Montaggio

Per il montaggio è stato utilizzato CapCut. Una scelta distintiva di questa fase è stata la realizzazione di due versioni del montaggio a partire dalle stesse clip generate con l'IA. Entrambe le versioni seguono la stessa sequenza delle quattro scene, ma si differenziano nelle scelte di ritmo, musica, presenza della voce narrante, inserimento dei testi e utilizzo delle transizioni.

In entrambe le versioni la struttura musicale segue la progressione narrativa dello storyboard: nella prima parte, una minimal elettronica lenta con pulsazione quasi meccanica accompagna la città e la stanchezza del protagonista; nella seconda, pianoforte morbido e archi progressivi entrano con l'arrivo in Basilicata e crescono fino alla scena della pietra; nella parte finale, archi morbidi con un breve crescendo luminoso accompagnano l'uscita dal castello e il ritorno nei vicoli. La voce narrante femminile — dolce, profonda, calibrata — è stata generata con strumenti di sintesi vocale tramite IA e mixata con la musica a un livello che ne garantisce la piena intelligibilità. Il confronto tra le due versioni ha mostrato in modo diretto come le stesse clip, rimontate con scelte diverse, producano impatti emotivi significativamente diversi — confermando che il montaggio è il momento in cui l'autore costruisce consapevolmente il senso del cortometraggio.

## 7.7 Applicazione della Fase 6 – Revisione finale

La revisione finale è stata condotta osservando il cortometraggio come lo vedrebbe lo spettatore finale. In questa fase il progetto non viene più considerato come un insieme di clip da assemblare, ma come un racconto completo da valutare nella sua efficacia complessiva. L'obiettivo è verificare se immagini, montaggio, audio e testi funzionano insieme in modo coerente, comprensibile e adatto al messaggio che si vuole comunicare.

### 7.7.1 Coerenza visiva

Il primo controllo riguarda la coerenza visiva del cortometraggio. Si verifica che personaggi, ambientazioni, luce, colori e stile rimangano uniformi lungo tutto il video. Questo passaggio è particolarmente importante nei progetti realizzati con l'Intelligenza Artificiale, perché tra una clip e l'altra possono comparire variazioni non volute che rischiano di sembrare errori o di distrarre lo spettatore. Per questo motivo, le scene vengono confrontate con gli Anchor Frame definiti nelle fasi precedenti, che rappresentano il riferimento visivo stabile del progetto. La verifica si basa innanzitutto sulla visione diretta del video, con la possibilità di utilizzare strumenti come ChatGPT, Claude o Gemini come supporto al confronto.

### 7.7.2 Continuità narrativa

Il secondo controllo riguarda la continuità narrativa. Si osserva se la successione delle scene è chiara, logica e facilmente comprensibile. Il racconto deve poter essere seguito senza difficoltà, evitando passaggi confusi o collegamenti troppo bruschi. Per questo il video viene rivisto in parallelo con lo storyboard originario, così da verificare che lo sviluppo della storia sia rimasto coerente con la struttura progettata. Anche in questo caso, la visione diretta resta centrale, mentre strumenti come ChatGPT o Claude possono offrire un supporto nell'analisi della costruzione narrativa.

### 7.7.3 Ritmo e transizioni

Un altro aspetto essenziale è il ritmo del montaggio. La revisione serve a capire se il flusso delle scene è naturale, se la durata delle clip è adeguata e se il video mantiene il giusto equilibrio tra scorrevolezza e chiarezza. Vengono controllate anche le transizioni tra una scena e l'altra, che devono risultare semplici, coerenti e non invasive. Se il montaggio appare troppo lento, troppo affrettato o poco fluido, si torna alla fase di montaggio per correggere il problema. La valutazione avviene attraverso la visione diretta del video, mentre eventuali modifiche vengono realizzate nel software di montaggio, ad esempio in CapCut.

### 7.7.4 Audio, testi e sottotitoli

La revisione comprende anche il controllo dell'audio e degli elementi testuali. Si verifica che la voce fuori campo sia chiara, che la musica non copra la voce e che l'equilibrio sonoro complessivo sia corretto. Allo stesso modo, testi e sottotitoli devono essere leggibili, corretti e sincronizzati con immagini e audio. Questi elementi devono accompagnare il racconto e facilitarne la comprensione, senza appesantirlo. Oltre alla verifica diretta, strumenti come Gemini possono offrire un supporto tecnico, mentre le eventuali correzioni vengono effettuate nel software di montaggio.

### 7.7.5 Efficacia comunicativa

L'ultimo controllo riguarda l'efficacia comunicativa del cortometraggio. È il passaggio più importante, perché porta a chiedersi se il video trasmette davvero il messaggio previsto, se il finale è chiaro e se l'effetto narrativo o emotivo desiderato arriva allo spettatore. Questo è il vero controllo di senso del progetto. L'Intelligenza Artificiale può essere utile per segnalare alcune criticità tecniche o incoerenze, ma la valutazione complessiva del risultato resta una responsabilità umana. È l'autore che deve stabilire se il cortometraggio racconta davvero ciò che intendeva raccontare.

La revisione finale conferma quindi il ruolo centrale dell'autore anche in un progetto realizzato con il supporto dell'IA. È il momento in cui si decide se il cortometraggio è pronto oppure se occorre tornare al montaggio per migliorarlo. In questo senso, la revisione non è una fase accessoria, ma il passaggio conclusivo che misura la qualità reale del progetto.

## 8. Risultati ottenuti

---

L'applicazione del metodo a sei fasi alla realizzazione del cortometraggio "Il Segreto del Castello" ha consentito di valutare in modo concreto l'impatto del processo strutturato su cinque dimensioni fondamentali: la coerenza narrativa del progetto, la coerenza visiva tra scene e personaggi, il livello di controllo creativo mantenuto durante la produzione, la riduzione degli errori rispetto a un approccio non strutturato e l'efficienza complessiva del processo.

### 8.1 Coerenza narrativa del progetto

Il primo risultato significativo riguarda la coerenza narrativa del cortometraggio. Il racconto scorre in modo comprensibile e progressivo attraverso le quattro scene: dalla stanchezza urbana del protagonista nella città del Nord, al viaggio verso Sud come rallentamento fisico ed emotivo, al momento della pietra nella torre come punto di svolta interiore, fino all'uscita dal castello come rinascita. Il pubblico riesce a seguire il filo della storia senza informazioni aggiuntive, e il finale chiude il racconto con il claim che sintetizza il messaggio: "Venosa. Il tempo smette di correre. Tu inizi a cambiare."

Questo risultato è il prodotto diretto del lavoro svolto nella fase di ideazione narrativa, come descritto nella sezione 5.2.

### 8.2 Coerenza visiva tra scene e personaggi

Il secondo risultato riguarda la coerenza visiva. Il personaggio protagonista — uomo di circa quarantacinque anni, cappotto scuro, barba corta curata — mantiene la stessa identità visiva nelle quattro scene del cortometraggio, dalla città del Nord fino ai vicoli di Venosa. Le ambientazioni sono riconoscibili e coerenti con le descrizioni dello storyboard: la città con i grattacieli in vetro, il treno, la campagna lucana, il castello, la torre, i vicoli.

Un risultato visivo particolarmente rilevante riguarda la progressione del color grading. Lo storyboard prevedeva un passaggio intenzionale dal tono freddo (blu/grigio) della prima scena urbana al tono caldo dorato delle scene di Venosa — una scelta narrativa precisa, non decorativa, che comunica visivamente il cambiamento interiore del protagonista. Questo passaggio è risultato coerente e progressivo nel cortometraggio finale, proprio perché gli anchor frame erano stati generati fin dall'inizio con i due registri cromatici distinti e deliberatamente differenziati. Il ruolo degli anchor frame in questo risultato è descritto nella sezione 5.3.

### 8.3 Maggiore controllo creativo

Il terzo risultato riguarda il controllo creativo. In ogni fase del processo è stato chiaro chi stava prendendo le decisioni fondamentali e su quale base. Il messaggio del cortometraggio —

Venosa come luogo che restituisce misura e identità, il "Carpe diem" di Orazio riletto come abitare il tempo — è stato definito dall'autore nella fase di analisi e sviluppato nella fase di ideazione narrativa, non generato dall'IA in risposta a una richiesta generica. Lo stile visivo, la struttura narrativa in quattro scene, la progressione emotiva, la voce narrante femminile, la musica per fasi, il claim finale: tutte queste decisioni sono state prese dall'autore prima e durante le fasi pertinenti del processo.

La realizzazione delle due versioni del montaggio a partire dalle stesse clip generate — scelta distintiva di questo caso pratico — ha reso visibile in modo diretto questo controllo creativo. Le stesse immagini del Castello di Venosa, dei vicoli, della pietra e del protagonista, montate con scelte diverse di ritmo, musica, voce narrante e transizioni, producono cortometraggi con impatti emotivi significativamente diversi. Questo ha dimostrato in modo concreto che le decisioni di montaggio — tutte umane, nessuna delegabile all'IA — determinano in misura decisiva la qualità e il senso del risultato finale, indipendentemente dalla qualità del materiale visivo prodotto.

#### 8.4 Riduzione degli errori e delle dispersioni

Il quarto risultato riguarda la riduzione degli errori. L'approccio per fasi sequenziali, con verifica esplicita prima di avanzare da una fase alla successiva, ha impedito che problemi individuabili nelle fasi iniziali si propagassero e amplificassero in quelle successive. Un esempio concreto riguarda la definizione del color grading: stabilire fin dall'analisi preliminare la progressione cromatica freddo→caldo come scelta narrativa — e non come effetto da applicare in post-produzione — ha orientato in modo preciso la generazione di tutti gli anchor frame, evitando il rischio di dover rigenerare la maggior parte del materiale visivo dopo aver scoperto in montaggio che le clip avevano tonalità incompatibili tra loro. La logica del controllo progressivo applicata in questa fase è descritta nelle sezioni 5.4.4 e 5.4.5.

#### 8.5 Efficienza del processo rispetto a un approccio casuale

Il quinto risultato riguarda l'efficienza complessiva. Il tempo totale di realizzazione del cortometraggio, comprensivo di tutte e sei le fasi — dall'analisi preliminare alla revisione finale delle due versioni di montaggio — è stato di circa una giornata di lavoro. Una produzione audiovisiva analogica realizzata con metodi tradizionali, che avrebbe richiesto riprese in location a Venosa, attori, attrezzatura, regia, montaggio professionale e post-produzione, avrebbe impegnato risorse, competenze e tempi di ordine completamente diverso.

È importante precisare che questa efficienza non è stata ottenuta eliminando le fasi di riflessione e progettazione, ma organizzandole in modo strutturato all'interno di un processo chiaro. Le fasi di analisi preliminare e ideazione narrativa — quelle in cui si progetta prima di produrre — non hanno sottratto tempo al processo: lo hanno reso più diretto, evitando le dispersioni tipiche di un approccio che genera prima e cerca la coerenza dopo. Il metodo permette di usare l'IA come uno strumento creativo potente ed efficiente. La differenza non è nello strumento — ChatGPT, OpenArt, OpenArt Video, CapCut sono accessibili a tutti — è nel processo con cui lo si usa.

## 9. Errori frequenti da evitare

L'esperienza di produzione del cortometraggio "Il Segreto del Castello" e l'osservazione di come le persone si avvicinano per la prima volta agli strumenti di IA generativa per la produzione video hanno permesso di identificare alcuni errori ricorrenti. Non si tratta di errori tecnici legati a uno strumento specifico, ma di errori di metodo: approcci che sembrano ragionevoli o addirittura intuitivi, ma che portano sistematicamente a risultati incoerenti, dispersivi o difficili da correggere. Riconoscerli in anticipo è il modo più efficiente per evitarli.

### 9.1 Partire dagli strumenti invece che dal progetto

L'errore più diffuso consiste nell'aprire immediatamente uno strumento di generazione immagini o video e iniziare a produrre materiale prima di aver definito cosa si vuole raccontare e perché. Questo approccio sembra veloce, ma è il più costoso in termini di tempo complessivo: il materiale prodotto senza una direzione chiara è quasi sempre inutilizzabile, o richiede una quantità di rigenerazioni che annulla qualsiasi vantaggio iniziale di velocità. Le ragioni per cui questo approccio compromette il processo sono descritte nella sezione 4.2.

Nel caso del "Segreto del Castello", la scelta di ChatGPT per l'analisi e l'ideazione, di OpenArt per gli anchor frame e di OpenArt Video per le clip è stata fatta dopo aver già definito in modo preciso cosa doveva essere prodotto in ciascuna fase — non prima.

### 9.2 Generare immagini senza una struttura narrativa

Un secondo errore frequente consiste nel passare direttamente dalla fase di analisi preliminare alla generazione delle immagini, saltando la fase di ideazione narrativa. Il ragionamento implicito è: ho un'idea chiara del progetto, posso già cominciare a produrre. In realtà, avere un'idea chiara del progetto non equivale ad avere una struttura narrativa. Senza uno storytelling e uno storyboard, le immagini generate non hanno un ordine, non hanno un ritmo, non costruiscono una progressione emotiva. Le conseguenze di questo errore sono descritte nelle sezioni 3.1 e 5.2.

Nel "Segreto del Castello", lo storyboard in quattro scene con timing preciso, prompt visivi dettagliati e voce narrante definiti prima di qualsiasi generazione ha garantito che ogni clip prodotta avesse già un ruolo narrativo preciso nel racconto complessivo.

### 9.3 Cambiare stile visivo durante il processo

Un terzo errore riguarda la gestione dello stile visivo. Accade frequentemente che, nel corso della produzione, si scoprano nuove possibilità stilistiche offerte dagli strumenti e si sia tentati di adottarle per le clip successive, anche se lo stile delle clip già prodotte è diverso. Il risultato è un cortometraggio visivamente frammentato, in cui scene diverse sembrano appartenere a progetti diversi.

Lo stile visivo va definito e fissato nella fase di generazione degli anchor frame, prima di produrre qualsiasi clip. Una volta approvati gli anchor frame, lo stile è vincolante per tutto il

progetto. Nel "Segreto del Castello", la progressione cromatica dal freddo urbano al caldo dorato di Venosa era una scelta narrativa precisa stabilita nello storyboard e incarnata negli anchor frame — non una variazione introdotta durante la produzione. Qualsiasi cambiamento di stile in corso d'opera non è un miglioramento: è una deviazione che compromette la coerenza dell'insieme.

#### 9.4 Produrre clip troppo lunghe e difficili da controllare

Un quarto errore riguarda la dimensione delle unità di produzione. Chi si avvicina per la prima volta alla produzione video con l'IA tende a richiedere clip di durata estesa, nell'aspettativa di ottenere più materiale in meno tempo. In realtà, clip più lunghe non sono più facili da gestire: sono più difficili da valutare, più costose da rigenerare quando il risultato non è soddisfacente, e producono più facilmente deviazioni dall'anchor frame di riferimento nel corso dell'animazione.

Il metodo prevede di lavorare in segmenti brevi — generalmente tra i dieci e i quindici secondi ciascuno, come indicato nello storyboard del "Segreto del Castello". Ogni clip breve è un'unità narrativa autonoma, verificabile immediatamente e correggibile senza mettere a rischio il resto del materiale già prodotto. La durata complessiva del cortometraggio si costruisce sommando clip brevi coerenti, non producendo sequenze lunghe sperando che tengano dall'inizio alla fine.

#### 9.5 Confondere revisione e produzione

Un quinto errore riguarda la sovrapposizione tra la fase di produzione e quella di revisione. In molti casi chi produce il cortometraggio tende a valutare ogni clip appena generata con l'occhio del regista che sta costruendo il progetto, non con quello dello spettatore che lo vedrà per la prima volta. Questa sovrapposizione impedisce di cogliere i problemi di coerenza narrativa e di efficacia comunicativa che emergono solo quando si guarda il cortometraggio nella sua interezza, con distanza critica.

Il metodo prevede una fase di revisione finale separata e distinta dalla fase di produzione, condotta adottando deliberatamente il punto di vista dello spettatore. Nel "Segreto del Castello" questa distinzione ha permesso di valutare il cortometraggio su criteri precisi — coerenza visiva, continuità narrativa, ritmo del montaggio, efficacia del messaggio — senza essere condizionati dalle scelte produttive già compiute. La revisione è il momento del giudizio critico, non della produzione: confondere i due ruoli riduce l'efficacia di entrambi.

#### 9.6 Delegare troppo all'IA

Un errore frequente consiste nel demandare all'Intelligenza Artificiale le decisioni creative fondamentali del progetto, come il tema, la struttura narrativa, lo stile visivo o il messaggio da trasmettere. In questi casi il risultato può apparire corretto sul piano tecnico, ma tende a perdere identità, coerenza e intenzione autoriale. L'IA può essere uno strumento molto utile per sviluppare e accelerare il lavoro, ma le scelte decisive devono restare in capo all'autore, che definisce la direzione del progetto e ne valuta la coerenza complessiva.

## 10. Ambiti di applicazione del Metodo Puntalazzo

---

Il metodo a sei fasi non è stato concepito per un singolo tipo di cortometraggio, né per un contesto specifico. La sua struttura — analizzare prima di ideare, ideare prima di generare, generare per segmenti controllabili, revisionare con distanza critica — è applicabile a qualsiasi progetto in cui sia necessario produrre un racconto visivo coerente, indipendentemente dal tema, dalla durata o dal contesto di utilizzo. Di seguito vengono descritti gli ambiti in cui il metodo può essere utilizzato con particolare efficacia.

### 10.1 Cortometraggi narrativi

I cortometraggi narrativi — storie con personaggi, conflitti e risoluzioni — sono l'ambito in cui il metodo esprime pienamente il suo potenziale. La fase di ideazione narrativa, con la costruzione dello storytelling e dello storyboard, è progettata proprio per garantire che il racconto abbia una struttura drammaturgica riconoscibile: un inizio che stabilisce il contesto, uno sviluppo che introduce tensione, una conclusione che risolve o lascia aperta la questione centrale.

Il cortometraggio "Il Segreto del Castello" è un esempio diretto di questa applicazione: una storia con un protagonista preciso, un arco narrativo in quattro scene, un messaggio emotivamente definito e un finale che chiude il racconto con coerenza. Lo stesso metodo può essere applicato a cortometraggi narrativi di qualsiasi genere — drammatico, umoristico, fiabesco, storico — mantenendo invariata la logica del processo descritta nel Capitolo 4.

### 10.2 Video promozionali e turistici

I video promozionali e turistici sono uno degli ambiti di applicazione più immediati e concreti del metodo, particolarmente rilevante nel contesto del programma Dritti al Punto Basilicata. Promuovere un territorio, un castello, un borgo, un paesaggio o un prodotto tipico attraverso un video generato con l'IA richiede le stesse competenze metodologiche del cortometraggio narrativo: definire un messaggio chiaro, costruire una struttura visiva coerente, mantenere lo stile attraverso le scene, revisionare con lo sguardo del pubblico destinatario.

Il vantaggio del metodo in questo ambito è particolarmente evidente in termini di accessibilità: enti locali, associazioni culturali, pro loco, piccole imprese e singoli professionisti possono produrre video promozionali di qualità cinematografica senza disporre di attrezzature, crew o budget da produzione tradizionale. La condizione necessaria non è avere gli strumenti migliori, ma applicare un metodo strutturato che trasformi un'idea in un racconto visivo governabile.

### 10.3 Video per eventi e celebrazioni

I video per eventi e celebrazioni — matrimoni, anniversari, eventi istituzionali, cerimonie, ricorrenze — sono un ambito in cui la disponibilità di materiale visivo reale può essere integrata o sostituita da sequenze generate con l'IA. In questi contesti il metodo consente di

costruire un racconto visivo coerente anche quando le riprese tradizionali non sono disponibili, non sono sufficienti o non coprono tutte le scene necessarie.

La fase di analisi preliminare è particolarmente importante in questo ambito, perché richiede di definire con precisione il tono del video — celebrativo, emozionante, istituzionale, intimo — e il pubblico a cui è destinato. Le scelte narrative e visive di un video per un matrimonio sono radicalmente diverse da quelle di un video per un evento istituzionale, e queste differenze devono essere stabilite prima di qualsiasi generazione, non scoperte durante il montaggio.

#### **10.4 Video social e contenuti divulgativi**

I video per i canali social e i contenuti divulgativi rappresentano un ambito ad alta domanda e ritmo produttivo elevato. In questo contesto il metodo deve essere adattato alle specificità del formato: durate brevi, efficacia nei primi secondi, funzionamento anche senza audio, adattabilità a formati verticali o quadrati. La fase di analisi preliminare deve includere esplicitamente questi vincoli tecnici come criteri di progettazione, non come adattamenti da fare a posteriori.

Il metodo consente in questo ambito di produrre contenuti visivamente coerenti in modo efficiente, mantenendo un'identità visiva riconoscibile attraverso video diversi. Una volta definiti gli anchor frame per i personaggi, gli stili visivi e le ambientazioni ricorrenti di un canale o di una campagna, questi possono essere riutilizzati come riferimento stabile per la produzione di contenuti successivi, garantendo coerenza di identità visiva senza dover ridefinire lo stile ogni volta.

#### **10.5 Progetti culturali, educativi e istituzionali**

I progetti culturali, educativi e istituzionali — documentari brevi, video didattici, presentazioni animate, materiali formativi — sono l'ambito in cui la responsabilità autoriale sul contenuto è più critica. In questi contesti non è sufficiente che il video sia visivamente coerente: deve essere anche accurato nei contenuti, adeguato al contesto istituzionale e culturale di riferimento, e chiaramente riconducibile a una responsabilità autoriale precisa.

In questi ambiti, il metodo aiuta a mantenere tracciabili le scelte compiute nelle diverse fasi del lavoro e a verificare con maggiore chiarezza la coerenza tra contenuto, obiettivi e contesto di utilizzo. Per questa ragione risulta particolarmente adatto a progetti in cui accuratezza, adeguatezza e responsabilità sul risultato finale assumono un valore centrale.

## **11. Considerazioni finali**

L'analisi e l'applicazione del metodo a sei fasi mettono in evidenza alcuni principi fondamentali che vanno oltre il singolo caso di studio e che risultano rilevanti per un uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale nella produzione di cortometraggi. Queste considerazioni finali

intendono sintetizzare tali principi, chiarendo il posizionamento del metodo rispetto alla tecnologia e agli obiettivi della creazione audiovisiva.

### 11.1 L'IA come strumento creativo, non come autore

L'Intelligenza Artificiale può supportare in modo molto efficace la produzione di un cortometraggio, soprattutto nella generazione di immagini, nella costruzione di varianti visive e nella produzione di sequenze video. Tuttavia, la sua efficacia operativa non coincide con una responsabilità autoriale. L'idea, il messaggio, le scelte narrative e la valutazione del risultato restano in capo all'autore, che mantiene la regia del processo in tutte le sue fasi. In questo senso, l'IA va considerata come uno strumento creativo avanzato, utile a sviluppare il progetto, ma non come soggetto autore dell'opera.

### 11.2 Il valore del metodo rispetto alla tecnologia

La competenza più solida non consiste nel saper usare uno specifico software, ma nel saper progettare, verificare e correggere il processo creativo in modo coerente. In questa prospettiva, il metodo rappresenta una competenza trasferibile, riutilizzabile e più stabile delle soluzioni tecnologiche disponibili in un determinato momento.

### 11.3 Creare con più controllo, non solo più velocemente

Uno degli aspetti più rilevanti emersi dall'esperienza descritta è che l'uso dell'Intelligenza Artificiale non produce valore solo in termini di rapidità operativa. Il beneficio più significativo consiste nella possibilità di gestire il processo creativo con maggiore controllo, verificando progressivamente ogni passaggio e correggendo gli elementi che risultano incoerenti o poco efficaci. In questo modo, la tecnologia non viene utilizzata soltanto per accelerare la produzione, ma per sostenere un lavoro più consapevole, strutturato e coerente con gli obiettivi del progetto. La qualità del risultato finale dipende quindi non solo dalla velocità di esecuzione, ma dalla capacità di guidare il processo con attenzione critica e continuità decisionale.

## 12. Conclusioni

---

Il Metodo Puntalazzo a 6 fasi non è un punto di arrivo: è un punto di partenza. Chiunque voglia creare un racconto visivo con l'Intelligenza Artificiale ha ora una struttura su cui appoggiarsi, da usare, adattare e fare propria. Il resto dipende dalla storia che si vuole raccontare — e quella, solo tu puoi deciderla.

## Allegati

---

### Allegato A – Esempio di analisi preliminare

Scheda di analisi preliminare compilata per il cortometraggio "Il Segreto del Castello". Da completare prima di avviare qualsiasi attività di ideazione narrativa o generazione visiva.

#### TITOLO DEL PROGETTO

Il Segreto del Castello

#### OBIETTIVO DEL CORTOMETRAGGIO

Promuovere il Castello di Venosa e il territorio lucano attraverso un racconto visivo emotivamente coinvolgente. Evocare nel pubblico il senso di un luogo capace di restituire equilibrio e identità, stimolando il desiderio di visitare Venosa.

#### MESSAGGIO PRINCIPALE

Venosa è un luogo che restituisce misura e identità. Il "Carpe diem" di Orazio, nato proprio qui, non significa afferrare tutto in fretta: significa abitare il tempo consapevolmente.

#### CLAIM FINALE

*VENOSA – Nel Castello della città di Orazio, il tempo smette di correre e tu inizi a cambiare.*

#### PUBBLICO DI RIFERIMENTO

Adulti 35–60 anni, italiani, vita professionale intensa. Sensibili a luoghi di cultura e identità autentica. Fruitori abituali di contenuti audiovisivi di qualità. Cercano un'esperienza emotiva, non informazioni turistiche enciclopediche.

#### CONTESTO DI UTILIZZO

##### **Versione 1 – Digitale/Social:**

Canali social (Instagram, Facebook, YouTube) e sito istituzionale. Con sottotitoli. Funzionante anche senza audio.

##### **Versione 2 – Proiezione in sala:**

Eventi promozionali, convegni, presentazioni istituzionali. Con voce narrante. Durata: circa 3 minuti.

#### TONO NARRATIVO

Evocativo, contemplativo, cinematografico. Malinconia controllata nella parte urbana. Quietude ritrovata nella parte lucana. Nessun tono trionfalistico o pubblicitario: racconto, non spot.

#### REGOLE NARRATIVE VINCOLANTI

- Struttura in 4 scene: stanchezza → viaggio → svolta → rinascita
- Voce narrante femminile, dolce, profonda. Nessun dialogo.
- Protagonista identificativo, non caratterizzato in modo specifico.
- Color grading: FREDDO (blu/grigio) per la città del Nord → CALDO (dorato/ambrato) per Venosa. Scelta narrativa vincolante, non effetto decorativo.

#### RIFERIMENTI VISIVI RACCOLTI

- Fotografie del Castello Aragonese di Venosa al tramonto e in condizioni di luce serale
- Immagini di architettura medievale in pietra chiara
- Fotografie della campagna lucana: colline ampie, cielo aperto, luce dorata
- Fotogrammi di cortometraggi cinematografici europei con atmosfera contemplativa

- Immagini di vicoli del centro storico lucano con balconi fioriti e pietra chiara illuminata

#### PROMPT DI VERIFICA E CONFERMA (da inviare all'IA prima di passare alla Fase 2)

*«Ti ho condiviso le informazioni principali sul progetto: obiettivo, messaggio, pubblico, contesto di utilizzo, riferimenti visivi, tono e regole narrative. Puoi confermare di aver compreso correttamente il materiale e di essere pronto a procedere con lo sviluppo dello storytelling del cortometraggio?»*

## Allegato B – Esempio di brief creativo

Il brief creativo non è un documento che si compila da soli. Nasce dal dialogo con lo strumento di IA conversazionale, a partire dal materiale già condiviso nella Fase 1.

Il flusso corretto è questo: dopo aver compilato e condiviso l'Allegato A con lo strumento di IA — e aver ricevuto la sua conferma di comprensione — si avvia la costruzione del brief inviando il prompt di avvio riportato in fondo a questo allegato. L'IA propone una prima versione degli elementi del brief; l'autore valuta, corregge e approva. Il documento che segue è il risultato compilato di quel dialogo, archiviato nel folder di progetto come riferimento vincolante per tutte le fasi successive.

#### TITOLO DEL PROGETTO

Il Segreto del Castello

#### IL TEMA DELLA STORIA

Un uomo stanco del ritmo frenetico della vita moderna compie un viaggio verso Venosa, guidato dal ricordo di una promessa del nonno. Nel castello trova una pietra consumata dal tempo e da molte mani, e attraverso quel gesto semplice ritrova sé stesso. Il tema è il recupero dell'equilibrio interiore attraverso il contatto con un luogo antico e autentico.

#### IL MESSAGGIO CHE SI VUOLE TRASMETTERE

Venosa non promette miracoli. Offre stabilità. Il suo castello custodisce una saggezza antica sintetizzata da Orazio, il suo poeta: il vero "Carpe diem" non è afferrare tutto in fretta, ma abitare il tempo. Chi arriva stanco può ripartire intero.

#### IL PERSONAGGIO PRINCIPALE

##### **Descrizione fisica:**

Uomo di circa 45 anni. Elegante, cappotto scuro, barba corta curata. Aspetto curato ma volto stanco. Figura identificativa: lo spettatore deve potersi rispecchiare in lui, non doverlo conoscere.

##### **Carattere e funzione narrativa:**

Vive al Nord in una città veloce. Ha imparato a non fermarsi, a rispondere prima ancora di capire cosa sente. Una sera alza lo sguardo e si accorge di non ricordare l'ultima volta che aveva guardato il cielo. È quel momento che innesca il viaggio.

#### LE AMBIENTAZIONI

- Grande città del Nord Italia: grattacieli in vetro, traffico, tram, marciapiedi affollati

- Interno treno: finestrino con riflesso del volto, paesaggio che cambia dal grigio al verde
- Campagna lucana: colline morbide, cielo aperto, strada sterrata, erba mossa dal vento
- Castello Aragonese di Venosa: esterno al tramonto, sentiero in pietra, torre medievale
- Interno della torre: pietra antica, luce che entra da una feritoia, silenzio
- Vicoli del centro storico di Venosa: balconi con piante, pietra chiara, luce dorata del tardo pomeriggio

#### LO STILE VISIVO ED EMOTIVO

##### Stile visivo:

Cinematografico, ultra realistico, 4K europeo. Profondità di campo ridotta. Nessun effetto grafico artificiale, nessun stile cartoon, nessun colore saturo.

##### Progressione cromatica (regola narrativa vincolante):

- Scena A – città: color grading FREDDO (blu/grigio), luce artificiale, distanza emotiva
- Scena B – viaggio: transizione progressiva dal freddo al caldo
- Scene C e D – Venosa: color grading CALDO (dorato/ambrato), luce naturale, calore emotivo

##### Atmosfera emotiva:

Malinconia controllata nella città → rilassamento progressivo nel viaggio → tensione emotiva intima nella torre → quiete ritrovata nei vicoli. Nessuna drammaticità eccessiva. Nessun tono trionfalistico. Solo equilibrio.

#### ELEMENTI SIMBOLICI RICORRENTI

- La pietra consumata nella torre: punto di svolta narrativo ed emotivo centrale
- La fotografia in bianco e nero (bambino + nonno davanti al castello): legame generazionale e memoria
- Il cielo: compare nella prima scena (il protagonista alza lo sguardo) e nell'ultima (il drone si alza sui tetti)

#### PROMPT DI AVVIO (da inviare all'IA dopo aver condiviso l'Allegato A)

*«Sulla base del brief creativo che ti ho condiviso, sviluppa lo storytelling del cortometraggio "Il Segreto del Castello". La storia deve seguire il personaggio dalla stanchezza urbana fino alla rinascita a Venosa, in quattro momenti narrativi distinti. Il tono deve essere evocativo e contemplativo. Il messaggio finale deve collegarsi al pensiero di Orazio sul tempo. Proponi una prima versione del racconto in forma narrativa continua.»*

### Allegato C – Esempio di storytelling

Lo storytelling nasce nella stessa chat in cui è stato costruito il brief. Dopo aver approvato gli elementi dell'Allegato B, si invia all'IA il prompt di avvio riportato in fondo a quell'allegato. L'IA propone una prima versione del racconto in forma narrativa; l'autore la legge, valuta la coerenza con il messaggio e il tono definiti, e avvia un processo iterativo di revisione — due o tre cicli sono in genere sufficienti — fino a ottenere una versione approvata. Quello che segue è lo storytelling definitivo del cortometraggio "Il Segreto del Castello", risultato di quel processo e punto di partenza per la costruzione dello storyboard.

## IL SEGRETO DEL CASTELLO – Storytelling

*Claim: VENOSA – Nel Castello della città di Orazio, il tempo smette di correre e tu inizi a cambiare.*

L'uomo non sapeva esattamente quando aveva iniziato a sentirsi stanco. Non una stanchezza fisica. Una stanchezza più sottile. Come se il tempo gli passasse addosso senza lasciargli nulla. Viveva al Nord, in una città veloce, piena di luci e treni che non aspettano. Le sue giornate avevano un suono preciso: notifiche, riunioni, passi svelti sui marciapiedi. Aveva imparato a non fermarsi. A rispondere prima ancora di capire cosa sentisse davvero.

Una sera, tornando a casa, si accorse che camminava senza guardare il cielo. Alzò lo sguardo. Non ricordava l'ultima volta in cui lo aveva fatto. Fu in quel momento che riaffiorò un ricordo. Un'estate lontana. La mano grande di suo nonno. Le mura del Castello di Venosa illuminate dal sole. "Quando ti sentirai crollare," gli aveva detto, "vai alla torre. C'è una pietra che ascolta." Allora aveva sorriso. Gli sembrava una favola. Ora, in mezzo al rumore, quella frase era l'unica cosa che suonasse vera.

Partì. Il viaggio verso la Basilicata non fu solo uno spostamento. Fu un rallentamento. Man mano che scendeva verso Sud, il paesaggio si faceva più ampio. Il cielo più aperto. Il tempo meno affannato. Quando arrivò a Venosa non trovò clamore. Trovò vicoli che si aprivano piano, balconi con piante, pietra chiara che conservava il giorno. Salì verso il Castello in una giornata luminosa, limpida. Le mura non erano soltanto antiche. Erano presenti. Ferme.

Entrò. Camminò fino alla torre. Tra le pietre ne riconobbe una appena più liscia, consumata da mani che avevano cercato la stessa cosa. Appoggiò la sua. Non accadde nulla di visibile. Nessuna luce improvvisa. Nessun segno straordinario. Ma qualcosa cambiò. Il respiro si fece più profondo. Le spalle si distesero. Il cuore trovò un ritmo che non correva più. Capì che quella leggenda non parlava di magia. Parlava di misura.

Quando tolse la mano, non era diventato un altro uomo. Era tornato intero. Uscì dal Castello in piena luce. Attraversò il centro storico senza fretta. La stessa luce chiara illuminava la pietra e i fiori dei vicoli. Non c'era nulla di spettacolare. Solo equilibrio. Continuò a camminare. Non verso qualcuno. Non per inseguire qualcosa. Semplicemente avanti.

Prima di ripartire comprese qualcosa che aveva studiato anni prima senza capirlo davvero. Orazio, nato proprio lì, aveva scritto "Carpe diem". Per molto tempo aveva creduto che significasse afferrare tutto in fretta. Ora sapeva che voleva dire altro. Abitare il tempo. Non inseguirlo. Venosa non gli aveva tolto i problemi. Gli aveva restituito il modo di affrontarli. Non promette miracoli. Offre stabilità. Non trattiene. Accoglie. E quando il mondo tornerà a correre troppo in fretta, saprà che esiste un luogo reale, fatto di pietra, luce e silenzio, dove il tempo smette di inseguire e comincia ad ascoltare. Si chiama Venosa. E ti sta aspettando.

**PROMPT DI AVVIO STORYBOARD (da inviare all'IA nella stessa chat dopo aver approvato lo storytelling)**

«Ora trasforma questo storytelling in uno storyboard testuale articolato in 4 scene. Per ogni scena indica: titolo, timing indicativo, descrizione visiva dell'inquadratura, azione del protagonista, atmosfera emotiva. Le 4 scene devono corrispondere ai quattro momenti narrativi: stanchezza urbana, viaggio e ricordo, la pietra, rinascita. Mantieni la progressione cromatica freddo → caldo come regola visiva vincolante.»

## Allegato D – Esempio di storyboard testuale

Lo storyboard nasce nella stessa chat dello storytelling. Dopo aver approvato l'Allegato C, si invia il prompt di chiusura riportato in fondo a quell'allegato. L'IA traduce il racconto in una sequenza di scene visive; l'autore verifica che ogni scena abbia un ruolo preciso, che il timing complessivo sia compatibile con il contesto di utilizzo e che la progressione narrativa sia coerente. Eventuali scene ridondanti vengono eliminate, quelle mancanti aggiunte. Il risultato approvato — riportato di seguito — diventa il documento guida vincolante per la generazione degli anchor frame e la produzione delle clip.

### IL SEGRETO DEL CASTELLO – Storyboard in 4 scene

Durata totale: circa 3 minuti (180 sec) · Voce narrante: femminile, dolce, profonda

#### SCENA A – IL PESO DEL TEMPO (0 – 50 sec)

##### Descrizione visiva:

Uomo 45 anni, elegante, cappotto scuro, barba corta curata. Grande città del Nord Italia al tramonto. Grattacieli in vetro, tram in movimento, traffico intenso. Tracking laterale lento, close-up sul volto stanco, dettaglio notifiche smartphone, riflesso nei vetri. Color grading freddo (blu/grigio). 4K cinematografico, profondità di campo ridotta.

##### Audio:

Traffico distante · Tram metallico · Notifiche telefono · Passi veloci su marciapiede

##### Musica:

Minimal elettronica lenta, pulsazione ripetitiva, quasi meccanica.

##### Voce narrante:

*«Non sapeva quando aveva iniziato a sentirsi stanco. Non una stanchezza del corpo. Una stanchezza più sottile. Come se il tempo gli passasse addosso senza lasciargli nulla. Viveva in una città che non aspetta. Dove tutto corre. Dove anche il respiro deve stare al passo. Aveva imparato a non fermarsi. A rispondere prima ancora di capire cosa sentisse davvero. Finché una sera alzò lo sguardo. E si accorse che non ricordava l'ultima volta in cui aveva guardato il cielo.»*

##### Chiusura scena:

Primo piano sul volto mentre guarda il cielo. Micro-silenzio. Dissolvenza.

#### SCENA B – IL VIAGGIO E IL RICORDO (50 – 95 sec)

##### Descrizione visiva:

Interno treno in movimento verso Sud. L'uomo seduto vicino al finestrino: riflesso del suo volto nel vetro, paesaggio che scorre, luce che progressivamente si fa più calda. Esterno: campi verdi ampi, colline morbide della Basilicata, cielo aperto e luminoso. Arrivo a Venosa: l'uomo scende, cammina lentamente nella campagna. Strada sterrata chiara, erba mossa dal vento, luce del tardo pomeriggio dorata. Camera che lo segue da dietro, poi leggero laterale. Color grading: da neutro a caldo dorato.

**Audio:**

Rumore dolce e ritmico delle rotaie · Vento leggero nei campi · Fruscio dell'erba · Silenzio ampio

**Musica:**

Il minimal elettronico si dissolve. Entrano pianoforte morbido e archi leggeri, progressivi.

**Voce narrante:**

*«Partì senza spiegazioni. Senza programmi. Il viaggio fu lento. E proprio per questo diverso. Dal finestrino il paesaggio cambiava. Il verde si faceva più ampio. Il cielo più aperto. Quando arrivò a Venosa, non trovò rumore. Trovò spazio. Camminò nella campagna come se avesse bisogno di sentire la terra sotto i piedi. Il vento gli attraversava il viso. Il silenzio non pesava. Fu lì che riaffiorò la voce di suo nonno. "Quando ti sentirai crollare... vai alla torre del Castello. C'è una pietra che ascolta. Metti la mano lì, e la luce ti rimetterà in piedi." Da bambino aveva sorriso. Ora, quelle parole non sembravano più una favola.»*

**Chiusura scena:**

Campo medio: lui fermo nella campagna. In lontananza il Castello Aragonese di Venosa al tramonto. La musica si sospende su una nota lunga. Taglio lento verso la scena C.

**SCENA C – LA PIETRA (90 – 140 sec)****Descrizione visiva:**

Tardo pomeriggio, luce dorata naturale. L'uomo cammina lungo il sentiero in pietra verso il Castello Aragonese. Campo lungo: il castello in lontananza, solido contro il cielo. L'uomo si ferma, tira fuori una fotografia in bianco e nero: un uomo anziano e un bambino davanti allo stesso castello. Alternanza tra fotografia e castello reale. Interno torre: pietra antica, luce da una feritoia. L'uomo cammina lungo il perimetro, passa la mano sulle mura, si ferma davanti a una pietra leggermente più liscia. La accarezza lentamente con il palmo. Slow motion naturale. Ultra realistico, 4K.

**Audio:**

Vento leggero esterno · Silenzio pieno nella torre · Fruscio della mano sulla pietra · Respiro profondo

**Musica:**

Archi morbidi in crescendo lento. Tensione emotiva controllata.

**Voce narrante:**

*«Lo vide da lontano. Immobile. Come se lo stesse aspettando. Si fermò. Tirò fuori la fotografia. Bianco e nero. Lui bambino. La mano del nonno davanti a quelle stesse mura. Alzò lo sguardo. Il tempo non aveva cambiato il Castello. Forse non doveva cambiare*

*nemmeno lui. Entrò nella torre. Non c'erano indicazioni. Solo pietra e silenzio. Camminò lentamente, sfiorando le mura. Finché la trovò. Una pietra appena più liscia delle altre. Non cercò spiegazioni. La accarezzò. All'inizio non accadde nulla. Poi sentì il respiro rallentare. Le spalle distendersi. Il peso farsi più leggero. Non stava cercando un miracolo. Stava ritrovando il suo centro.»*

**Chiusura scena:**

Close-up sulla mano che resta appoggiata alla pietra. Luce calda che attraversa la feritoia. Sospensione musicale. Taglio verso la scena D.

**SCENA D – RINASCITA (135 – 180 sec)****Descrizione visiva:**

Tramonto caldo naturale. L'uomo esce dal Castello Aragonese di Venosa. Camera frontale lenta, volto rilassato. Transizione fluida nei vicoli del centro storico: balconi con piante, pietra chiara illuminata dal sole, luce dorata autentica. Nessun effetto teatrale. Ripresa finale: breve alzata di drone sopra i tetti verso il Castello. 4K cinematografico europeo.

**Audio:**

Passi sulla pietra · Vento leggero tra i vicoli · Suono lontano di paese

**Musica:**

Archi morbidi, crescendo breve e luminoso.

**Voce narrante:**

*«Uscì dal Castello con una calma nuova. Entrò nei vicoli di Venosa. Non aveva risolto tutto. Aveva ritrovato sé stesso. A volte basta fermarsi. Venosa.»*

**Chiusura scena:**

Drone che si alza lentamente sopra i vicoli fino al Castello illuminato dal tramonto. Fade to black. Scritta: VENOSA · Il tempo smette di correre. Tu inizi a cambiare.

**PROMPT DI AVVIO ANCHOR FRAME (da inviare all'IA per passare alla Fase 3)**

*«Lo storyboard è approvato. Ora passiamo alla Fase 3: generazione degli anchor frame. Elenca tutti gli elementi visivi ricorrenti del cortometraggio per cui è necessario generare un'immagine di riferimento: personaggio protagonista, ambientazioni principali, oggetti ed elementi simbolici. Per ciascuno indica le caratteristiche visive da fissare nel prompt di generazione.»*

**Allegato E – Esempi di prompt per anchor frame**

Gli anchor frame si generano con uno strumento di generazione immagini — nel caso del "Segreto del Castello" è stato usato OpenArt. A differenza degli allegati precedenti, questa fase non avviene nella chat conversazionale: ogni prompt viene inserito direttamente nell'interfaccia del generatore di immagini, insieme all'eventuale immagine di riferimento visivo raccolta nella Fase 1.

Per ogni elemento visivo ricorrente si genera una prima immagine, si valuta la coerenza con il brief e lo storyboard, si raffina il prompt attraverso iterazioni successive fino all'approvazione.

I prompt riportati di seguito sono quelli della versione definitiva approvata — non della prima iterazione. Ogni prompt è strutturato in tre parti: descrizione del soggetto, indicazioni di stile e atmosfera, vincoli tecnici.

## IL SEGRETO DEL CASTELLO – Prompt per anchor frame

Strumento utilizzato: OpenArt · Alternative: Midjourney, Leonardo AI, DALL-E

### ANCHOR FRAME 1 – Il protagonista (scena urbana)

Utilizzo: riferimento visivo per tutte le scene in cui compare il protagonista in città

*Uomo di circa 45 anni, elegante, cappotto scuro, barba corta curata, espressione stanca. Sfondo urbano con grattacieli in vetro, città al tramonto. Close-up sul volto, profondità di campo ridotta. Color grading freddo, toni blu-grigio, luce artificiale. Stile cinematografico 4K, fotorealistico, estetica europea. Nessun cartone animato, nessuna illustrazione, nessun colore saturo.*

### ANCHOR FRAME 2 – Il protagonista (scena lucana)

Utilizzo: riferimento visivo per le scene C e D — stesse caratteristiche fisiche, tono cromatico caldo

*Stesso uomo di circa 45 anni, cappotto scuro, barba corta, espressione rilassata, leggera calma sul volto. Cammina lentamente su un sentiero in pietra nel Sud Italia. Luce calda dell'ora dorata, toni ambrati, luce solare naturale. Stile cinematografico 4K, fotorealistico, profondità di campo ridotta. Nessun effetto artificiale, nessun tono freddo.*

### ANCHOR FRAME 3 – Il Castello Aragonese di Venosa

Utilizzo: riferimento visivo per tutte le scene in cui appare il castello

*Castello Aragonese di Venosa, Basilicata, Italia meridionale. Mura in pietra, torre medievale, architettura solida e antica. Luce del tramonto, toni dorati e caldi, cielo limpido. Campo lungo, fotorealistico, stile cinematografico 4K. Nessun elemento fantasy, nessun effetto CGI, nessuna persona in primo piano.*

### ANCHOR FRAME 4 – L'interno della torre

Utilizzo: riferimento visivo per la scena C — interno della torre con la pietra

*Interno di una torre medievale in pietra, mura grezze antiche, piccola finestra a feritoia da cui entra una luce calda e dorata, particelle di polvere nel fascio di luce. Silenzioso e vuoto. Fotorealistico, stile cinematografico 4K, toni ambrati caldi. Nessuna persona, nessun elemento moderno, nessuna luce artificiale.*

### ANCHOR FRAME 5 – La pietra consumata

Utilizzo: riferimento visivo per il close-up della mano sulla pietra — momento narrativo centrale

*Close-up della mano di un uomo appoggiata su una parete in pietra antica. La pietra è leggermente più liscia delle pietre circostanti, levigata dal tempo e da molte mani nel corso dei secoli. Luce calda e dorata da una piccola finestra in alto. Atmosfera slow motion. Ultra realistico, 4K, profondità di campo cinematografica. Nessun effetto, nessun bagliore, nessun elemento fantasy.*

### ANCHOR FRAME 6 – La campagna lucana

Utilizzo: riferimento visivo per la scena B — arrivo in Basilicata

*Campagna aperta in Basilicata, Italia meridionale. Dolci colline verdi, campi ampi, cielo luminoso e limpido, strada sterrata con erba mossa dal vento. Luce dorata del tardo pomeriggio. Uomo visto di spalle che cammina lentamente.*

*Stile cinematografico 4K, fotorealistico, toni naturali e caldi. Nessun elemento urbano, nessuna luce artificiale, nessuna persona di fronte alla camera.*

#### **ANCHOR FRAME 7 – I vicoli di Venosa**

*Utilizzo: riferimento visivo per la scena D — uscita dal castello e cammino nel centro storico*

*Vicolo del centro storico di Venosa, Basilicata, Italia meridionale. Mura in pietra chiara, balconi con piante e fiori, luce calda e dorata del pomeriggio. Strada stretta, atmosfera tranquilla e autentica. Stile cinematografico 4K, fotorealistico. Nessun turista, nessuna insegna moderna, nessun elemento artificiale.*

#### **NOTA SUL NEGATIVE PROMPT**

Per tutti gli anchor frame aggiungere nel campo negative prompt: cartone animato, illustrazione, animazione, CGI, fantasy, luci al neon, colori saturi, bagliori, luce artificiale, testo, filigrana, logo.

### **Allegato F – Esempi di prompt per clip video**

Una volta approvati tutti gli anchor frame dell'Allegato E, si passa alla Fase 4: la produzione delle clip video. Il flusso cambia rispetto alla fase precedente. Non si lavora più con un generatore di immagini statiche, ma con uno strumento di generazione video — nel caso del "Segreto del Castello" è stato usato OpenArt Video. La procedura per ogni clip è la seguente: si carica l'anchor frame corrispondente alla scena come immagine di partenza, si inserisce il prompt testuale, e lo strumento anima l'immagine generando la clip.

I parametri tecnici — durata della clip (10–15 secondi), risoluzione, qualità del rendering — non vanno scritti nel prompt: si impostano direttamente nell'interfaccia dello strumento prima di avviare la generazione. Il prompt serve esclusivamente a descrivere il movimento, l'azione e l'atmosfera della scena.

Il processo si ripete identico per ogni clip dello storyboard: anchor frame di riferimento → prompt → generazione → verifica rispetto allo storyboard → eventuale rigenerazione con prompt corretto → approvazione e archiviazione. Di seguito viene mostrato un esempio completo per la Scena C — La pietra, il momento narrativo più critico del cortometraggio.

#### **IL SEGRETO DEL CASTELLO – Esempio di prompt per clip video**

*Strumento utilizzato: OpenArt Video · Alternative: Runway Gen-3, Kling AI, Pika Labs, Luma Dream Machine*

#### **SCENA C – LA PIETRA · Clip 3 di 4**

*Anchor frame di riferimento: AF5 – La pietra consumata (Allegato E)*

#### **Parametri tecnici impostati nello strumento (non nel prompt):**

- Durata: 10–15 secondi
- Risoluzione: 4K / 1920×1080
- Qualità: alta (impostazione massima disponibile nello strumento)

**Prompt (indicazioni della scena + vincoli visivi):**

*La mano di un uomo si avvicina lentamente e si appoggia con delicatezza su una pietra antica leggermente più liscia delle altre, all'interno di una torre medievale. Movimento naturale, quasi al rallentatore. Luce calda e dorata che entra da una piccola feritoia in alto, illumina la mano e la superficie della pietra. La camera rimane ferma in close-up sulla mano e sulla pietra. Stile cinematografico 4K, fotorealistico, profondità di campo ridotta. Toni ambrati e caldi, solo luce naturale.*

**Negative prompt (indica all'IA cosa non deve comparire nel risultato):**

*Cartone animato, animazione, CGI, fantasy, bagliori, luci al neon, colori saturi, luce artificiale, movimenti bruschi, tremolii della camera, sfocatura, altre persone oltre alla mano, testo, filigrana.*

**Criteri di verifica dopo la generazione:**

- La mano è coerente con l'anchor frame AF5 per aspetto e proporzioni?
- Il movimento è lento e naturale, compatibile con il tono contemplativo della scena?
- Il color grading è caldo e coerente con le altre clip della scena C?
- La clip è visivamente compatibile con le clip adiacenti già prodotte?

*Se uno dei criteri non è soddisfatto: correggere il prompt, rigenerare, verificare di nuovo. Non procedere alla clip successiva finché la clip corrente non è approvata.*

**Allegato G – Schema di revisione finale del cortometraggio**

La revisione finale si conduce dopo la conclusione del montaggio, adottando deliberatamente il punto di vista dello spettatore. Non si utilizza uno strumento di IA generativa: il giudizio è interamente umano. Lo schema riportato di seguito è la checklist di revisione usata per il cortometraggio "Il Segreto del Castello". Si procede per criteri separati, uno alla volta — non con un'unica valutazione globale — in modo da analizzare ogni elemento del video con la necessaria attenzione. Per ogni criterio si registra l'esito e, in caso di problemi rilevati, l'intervento correttivo da applicare.

**IL SEGRETO DEL CASTELLO – Checklist di revisione finale**

*Da compilare dopo il montaggio · Prima della distribuzione · Giudizio interamente umano*

**1. COERENZA VISIVA**

- Il protagonista mantiene la stessa identità visiva (aspetto, proporzioni, abbigliamento) in tutte le scene?
- Le ambientazioni sono coerenti con gli anchor frame approvati?
- La progressione cromatica freddo → caldo è fluida e progressiva tra le scene?
- Non ci sono cambi improvvisi di luce, colore o atmosfera non previsti dallo storyboard?

**Esito:**

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Produzione clip  Montaggio

## 2. CONTINUITÀ NARRATIVA

- La storia è comprensibile dall'inizio alla fine senza informazioni aggiuntive?
- Le quattro scene si connettono in modo logico e progressivo?
- Non ci sono salti narrativi o passaggi confusi tra una scena e l'altra?
- Il finale chiude il racconto in modo coerente con il messaggio definito nell'analisi preliminare?

### Esito:

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Produzione clip  Montaggio  Ideazione narrativa

## 3. RITMO DEL MONTAGGIO

- La durata delle clip è adeguata al tono contemplativo del cortometraggio?
- Il passaggio tra le scene è fluido e naturale?
- Il video non risulta né troppo lento né troppo veloce rispetto alle aspettative del pubblico di riferimento?
- Le transizioni sono coerenti con il registro visivo del cortometraggio?

### Esito:

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Montaggio

## 4. QUALITÀ AUDIO

- La voce narrante è chiara e comprensibile per tutta la durata del video?
- La musica non copre la voce narrante in nessun passaggio?
- I livelli audio sono bilanciati tra musica, suoni ambientali e voce?
- La progressione musicale (minimal elettronica → pianoforte e archi → crescendo finale) è coerente con le quattro scene?

### Esito:

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Montaggio

## 5. TESTI E SOTTOTITOLI

- I testi a schermo sono leggibili e privi di errori ortografici?
- La durata dei sottotitoli permette una lettura agevole?
- Il claim finale (VENOSA · Il tempo smette di correre. Tu inizi a cambiare.) è presente e correttamente formattato?
- I testi supportano il video senza sovrapporsi alle immagini in modo invasivo?

### Esito:

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Montaggio

## 6. EFFICACIA DEL MESSAGGIO

- Il cortometraggio trasmette il messaggio definito nell'analisi preliminare (Venosa come luogo che restituisce equilibrio e identità)?

- L'emozione del racconto arriva allo spettatore in modo chiaro e autentico?
- Il finale è memorabile e coerente con il claim?
- Il video è stato mostrato ad almeno una persona del pubblico di riferimento? Cosa ha detto spontaneamente dopo la visione?

**Esito:**

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Montaggio  Produzione clip  Ideazione narrativa

**7. ADEGUATEZZA AL CONTESTO DI UTILIZZO**

- La durata complessiva è compatibile con i contesti di utilizzo previsti (social e proiezione in sala)?
- La versione social funziona anche senza audio (con sottotitoli)?
- Il formato tecnico (risoluzione, codec, aspect ratio) è corretto per ogni piattaforma di distribuzione prevista?
- Il contenuto è adeguato al contesto istituzionale e culturale del programma Dritti al Punto Basilicata?

**Esito:**

- Approvato     Richiede correzione

Intervento correttivo: \_\_\_\_\_

Fase a cui tornare se necessario:  Montaggio

---

**ESITO FINALE DELLA REVISIONE**

- Tutti i criteri approvati — il cortometraggio è pronto per la distribuzione.  
 Uno o più criteri richiedono correzione — tornare alle fasi indicate prima della distribuzione.

Data revisione: \_\_\_\_\_    Revisore: \_\_\_\_\_

*«L'IA comprime i tempi. Il metodo li governa. Tu li abiti.  
Perché l'Intelligenza Artificiale non ti restituisce tempo ...  
ti restituisce il tempo giusto:  
quello che puoi dedicare a ciò che solo tu sai fare.  
Resta sempre alla regia della tua storia.»*

---

**Isabella Radino**