

APPENDICE Tutte le inquadrature per fare la partita.

Camera plan – camera discipline

Ciò che mi interessa in questa lunga, noiosa quanto necessaria esposizione è:

- descrivere il ruolo di ogni camera in ciascuna situazione di gioco
- al di là della mia impostazione, far capire la necessità di un *metodo*.

Il risultato di questo percorso sarà un elenco di inquadrature a disposizione del regista per ogni situazione di gioco. Per esemplificare questo iter, il camera discipline è elaborato su un camera plan essenziale, di sole nove camere ma - chi ha voglia - potrà esercitarsi anche con una dotazione maggiore. Le nove camere sono posizionate per rispondere con le loro funzioni ad una mia idea di partita e al mio personale criterio di coerenza per realizzarla. Certamente sono possibili anche altri *camera discipline*.

DISEGNO CAMERA PLAN

Per la mia formazione all'interno di una Testata Giornalistica, io antepongo la chiarezza di svolgimento della partita e l'esatta individuazione dei suoi protagonisti all'arricchimento (pure desiderato) che viene dalla molteplicità dei punti di vista, dei primi piani e dei replay. Preferisco coprire un fatto essenziale piuttosto che esporne uno voluttuario; ritengo più importante non perdere un cartellino che dare un primo piano o un replay in più. Ma ci sono anche idee diverse.

Esporrò ruolo e funzioni delle camere nelle situazioni di gioco, così come faccio nel briefing che solitamente si tiene con i cameramen prima di ogni partita. (In questo momento però, poiché mi rivolgo a non professionisti, mi allargo in spiegazioni di cui al briefing non c'è bisogno). A questa riunione dovrebbe partecipare anche il mixer video, che potrà rendersi conto in anticipo di che cosa gli chiederà il regista e a quali situazioni si troverà di fronte. Allo stesso modo, dovrebbero parteciparvi i replayisti e il loro coordinatore, per capire che cosa devono aspettarsi da ciascuna camera.

Ad inizio riunione è obbligatorio descrivere il camera plan e, con l'occasione, io faccio conoscenza diretta con chi opererà su ciascuna camera. Se posso, chiedo ai cameramen di sedersi nelle stesse posizioni che le loro camere occuperanno in monitoria, in modo di rivolgermi a ciascuno di loro senza errore. Poiché di solito costruisco una monitoria che riproduce le posizioni delle camere in campo, ogni cameraman saprà anche chi sta alla propria destra o sinistra, in tribuna o a bordo campo.

DISEGNO MONITORIA (anche posizioni dei cameramen?)

Alla fine della riunione, avrò concordato con ogni cameraman il ruolo della propria camera in ogni situazione di gioco.

Entro quindi nel merito spiegando che il calcio si costruisce su due situazioni principali:

- **il gioco con palla in movimento**
- **il gioco con palla ferma**

(In effetti, come sapete dalla *semiologia elementare* dovrei aggiungere una terza situazione, quella della *ripresa del gioco*, che comporta però poche varianti di ripresa. La spiegherò per le singole camere interessate). Passo quindi a realizzare gli algoritmi per le due situazioni:

- quello semplice per il gioco con palla in movimento
- gli otto o nove per la palla ferma e la ripresa del gioco.

Vediamo come, delineando il ruolo delle singole camere.

TOTALE DI GIOCO

Il totale (camera 3 in monitoria) è di gran lunga l'inquadratura più importante del sistema di ripresa e, cosa a cui non si pensa, nessuna inquadratura come il totale rappresenta meglio lo scorrere del tempo e il ritmo della partita. (Non è il caso di fare letteratura con cameramen che sono arrivati in quella posizione dopo una lunga gavetta). L'inquadratura in totale deve comprendere l'azione di gioco (che si segue in direzione del suo sviluppo), includendo i giocatori e gli spazi in cui può essere lanciata utilmente la palla. Se è troppo larga, questa apertura può confliggere con la percezione visiva dei giocatori in campo. Si dovrà allora dire che il totale è la massima apertura della inquadratura in rapporto alla riconoscibilità del giocatore nell'azione di gioco. Secondo questa formula:

$$\text{totale} = \frac{\text{massima apertura dello zoom}}{\text{percezione del giocatore durante l'azione}}$$

Si tratta solo di una formula esplicativa ed è incompleta. La percezione visiva della partita dipende dalla qualità della definizione tecnica dell'immagine, dall'inclinazione e dalla distanza della camera dal terreno di gioco, dall'ottica, dalla luce, ecc. ecc. Questa è la parte tecnica della inquadratura. Nella valutazione dell'azione di gioco, dalla formula si dovrebbe ricavare, per es., che il totale della *impostazione dell'azione* è diverso da quello della *risoluzione dell'azione*. Il totale del rilancio del portiere è diverso da quello dello slalom del giocatore in area, questo è molto più raccolto. Il totale dell'azione sulla linea laterale vicina è diverso da quello sulla linea laterale opposta. Nel secondo, il cameraman deve stringere e nel primo deve allargare, perché il giocatore è molto più vicino alla telecamera; ne consegue che questa inquadratura può comprendere il guardalinee di destra, mentre l'altra lo esclude. Viceversa succede nella parte sinistra del campo, dove il guardalinee della linea laterale lontana entra naturalmente nell'inquadratura quando l'azione è da quella parte, mentre ne è sicuramente escluso se l'azione si sviluppa lungo la linea laterale vicina. Queste logiche sono abituali per il cameraman del totale. Io gli chiedo di interpretare la partita e, se è vero che le azioni sono una diversa dall'altra e si svolgono in parti diverse del campo, mi aspetto che il movimento dello zoom rilevi queste diversità. Chiedo quindi di accompagnare e interpretare l'azione con uno zoom misurato e costante. Quanto misurato? Quanto l'azione richiede, secondo i momenti del suo svolgimento. Non mi piace il totale fisso. L'inquadratura in totale è il risultato della comprensione dell'azione di gioco da parte del cameraman e sono convinto che questa comprensione verrà trasferita al telespettatore e gli darà la sensazione complessiva della partita.

Il resto è solo procedura. La camera garantisce sempre la manovra collettiva e le sue pause. Non lavora mai in campo stretto e non esce mai dal campo. Quando la palla va fuori, l'inquadratura si ferma in corrispondenza della sua rimessa in gioco. Lavora in totale anche nelle fasi pre-partita; durante l'allineamento stringe dal primo all'ultimo giocatore. Non si occupa delle reazioni del pubblico (salvo richiesta). Fuori partita può fungere da seconda se non da prima *beauty shot*. Durante la partita mi riserverò di dare la mia sensazione circa l'apertura del totale ma, di solito, il cameraman è capace di fare da solo.

CAMPO STRETTO - PERSONALITY ALTA - PERSONALITY BASSA

Unitamente al totale, queste tre telecamere (2, 4 e 5) costituiscono il nucleo della partita; lavorano insieme, tutte e tre in campo stretto e, in particolare, le due *personality* (4 e 5) lavorano in dettaglio. Conviene trattarle unitariamente, accettando suggerimenti e favorendo reciproci accordi tra i cameramen.

Le tre camere nel gioco con palla in movimento

Abbiamo premesso che l'algoritmo dell'azione di gioco si realizza con il totale e i campi stretti (alti o bassi). In particolare, la manovra reclama il totale e, secondo la formulazione classica, si "può" staccare sul campo stretto "in previsione di tackle, dribbling and short pass" (oggi potremmo almeno aggiungere la "ricezione lunga"). Non si prevede invece lo stacco (salvo quello breve) sul "giocatore che porta palla" (perché la sta portando in previsione del passaggio). Il giocatore che porta palla si realizza, normalmente, con il totale di gioco. Ci sarebbe molto altro da dire ma è una riunione e sto esemplificando e riassumendo...

In questo quadro generale, ai tre cameraman (2, 4, 5) devo dire che

- il campo stretto alto (CS, 2) segue l'azione a figura intera e non in dettaglio, perché il regista deve poter staccare dal totale della manovra al totalino del contrasto tra i giocatori e al loro dettaglio offerto dalle due *personality*. Quella in campo stretto è la classica inquadratura che raccoglie due o tre giocatori, quella che la storia delle riprese ci ha dato fino alla comparsa, negli Anni 90, delle ottiche lunghe. Da quel momento (sbagliando, secondo me) qualcuno ha pensato di abolirla.
- Le due *personality*, alta e bassa (4 e 5), seguono (meglio sarebbe dire: anticipano) l'azione in dettaglio, offrendo la ricezione, il tackle e il fallo e, in chiusura di azione, i primi piani dei due protagonisti del gioco.
- Nel caso di lancio improvviso, le *personality* restano sul giocatore evitando la sventagliata. Il CS può restare sul giocatore se si trova a centro campo ma, quando la palla è sui 20 m, deve seguire tutta l'azione in totalino per offrire il replay del tiro o del gol. Il cameraman dovrà quindi tenersi in condizioni di sicurezza per accompagnare il tiro e sarà particolarmente utile in replay se il gol nasce dal dribbling.

Le tre camere nel gioco con palla ferma

Quando l'azione di gioco si interrompe (e succede almeno ogni minuto e mezzo o due) ho bisogno del primo piano dei suoi protagonisti. Normalmente sono tre: chi ha condotto l'azione, chi ha subito l'azione e l'arbitro. Come schema generale, la *personality alta* va sul protagonista, la *personality bassa* sul deuteragonista e il CS sull'arbitro. Su queste tre inquadrature si costruiscono quasi tutti gli algoritmi del gioco a palla ferma. Quanti sono? Non più di sette o otto.

La palla si ferma in caso di: fallo, punizione, gol o tiro in porta, rilancio del portiere, corner, fuori gioco, fallo laterale, cambio dei giocatori.

1 – Fallo

Ho bisogno di chi ha fatto il fallo (*personality alta*), di chi lo ha subito (*personality bassa*) e dell'arbitro (CS). E' meglio che sia la *personality alta*, ad occuparsi del protagonista perché ha una migliore visione del gioco, si occupi del protagonista e che la *personality bassa* vada invece sul deuteragonista. I due protagonisti possono essere inquadrati in primo o primissimo piano; l'arbitro va inquadrato a figura intera, in situazione e va benissimo se l'inquadratura comprende anche l'autore del fallo che rischia l'ammonizione.

2 – Punizione

Ne evidenzio tre tipologie: la classica punizione con barriera, la punizione lunga, il rigore. In tutti i casi la camera in CS vede la preparazione del tiro e lo segue.

Nel caso di tiro lungo, le *personality* non sono sulla palla ma dettagliano marcature e l'attesa. Nella punizione con barriera, le *personality* descrivono la formazione della barriera e il portiere che la sistema; precedono il tiro con le marcature o il contrasto. In particolare, la *personality alta*

individua il difensore che lascia la difesa ed entra in area per il colpo di testa. Anche qui conviene operare una divisione di compiti tra i soggetti più marcati: la camera bassa prediligerà quelli statici (la barriera, il portiere) e in ogni caso quelli in prima linea; quella alta si occuperà delle seconde file che potrebbero risultare impallate per quella bassa. Dopo il tiro, il CS controlla le decisioni dell'arbitro perché si deve tener conto della situazione frequente del gol annullato. In questo caso, la decisione dell'arbitro di non convalidare il gol indicandone la ragione, è assolutamente prevalente sulla festa dei giocatori in campo e dei supporters sulle tribune; così come sono importanti le reazioni delle due parti. Questo imprevisto svolgimento del racconto della partita deve avere inizio con l'inquadratura dell'arbitro il quale, invece di avviarsi verso il centro campo, dà l'indicazione di un tiro di punizione per un fallo o un fuori gioco. L'inquadratura dell'arbitro dovrà essere staccata dal regista prima di tutte le altre (reazione delle due squadre, delle panchine, del pubblico). La decisione dell'arbitro cambia la direzione del racconto nel cantiere di regia e immaginate che cosa succede nel reparto replay, dove le clip vanno costruite sul motivo dell'annullamento e non sulle modalità del gol! Il calcio di rigore è una situazione più semplice. Il CS segue la preparazione e il tiro in totalino; la *personality alta* dettaglia la preparazione e resta sul rigorista; la bassa sta sul portiere cogliendo il tentativo di parata e le espressioni.

3 – Gol o tiro in porta

Ne abbiamo già parlato come conseguenza della punizione ma tiro e gol possono essere anche un risultato dell'azione in movimento. Resta identico il ruolo del CS e delle due *personality*, che debbono ritrovarsi sui primi piani di chi ha tirato, del portiere e dell'arbitro. Ne approfitto per sottolineare qualche inevitabile contraddizione del camera discipline. Con questo schema di lavoro (ma si può decidere diversamente), il CS segue il tiro e si ritrova sul portiere: perché non ci resta invece di andare sull'arbitro? Secondo punto: io non chiedo alle *personality* di seguire il tiro ma di documentarne l'esito sulle facce del tiratore e del portiere. E' inevitabile invece che i cameramen seguano la palla. Succede allora che la *personality alta* compia l'intero tragitto della palla verso la porta e debba tornare indietro a ripescare il tiratore. Non sarebbe stato meglio assegnare il tiratore alla *personality bassa* che segue la palla anche se in situazione meno favorevole?

Pongo ogni volta questi quesiti ai cameramen ma anche loro, di solito, per abitudine di lavoro o per convinzione, preferiscono restare sullo schema che ho descritto. Alla radice di questo schema c'è la divisione tra chi attacca e chi difende, tra protagonista e deuteragonista. Ma potremmo anche cambiarlo con il colore della maglia: un cameraman segue il bianco e uno il nero, sia che attacchi sia che difenda. E, in alcune situazioni, sarebbe anche più semplice. Pensate al tackle, al contrasto violento tra due avversari, quando non si riesce a capire *chi fa fatto il fallo e chi ha subito il fallo*. Se il cameraman sa di dover seguire il giocatore di una squadra, non avrà dubbi su chi inquadrare. Eppure, salvo accordi specifici, si preferisce restare sullo schema che ho proposto, accettandone le piccole contraddizioni. Perché? Perché risponde a quel principio generale di *coerenza* che deve presiedere al camera discipline: se sono incaricato del *protagonista* dell'azione, lo farò per tutta la partita e non una volta sì ed una volta no.

Salvo accordi specifici. Per esempio, sul rilancio del portiere (essendo protagonista il portiere, quindi toccando alla *personality alta*) preferisco lasciarlo alla *bassa* e spostare la *alta* sul dettaglio della ricezione e della contesa aerea, quando la palla arriva a parabola sui giocatori. C'è una ragione specifica: questa ricezione è più bella se inquadrata dal basso ma, dal basso, è più difficile seguire la traiettoria della sfera, che invece si vede meglio dalla tribuna. Questa è la ragione di questo cambio di ruolo, unitamente al fatto che, se il rilancio segue ad un tiro in porta, la *personality bassa* è già sul portiere. Ma, rispettando il suo ruolo, il cameraman va a cercare il difensore e molto spesso devo ricordargli di andare invece sul portiere che rilancia.

Devo dire altre due cose. La prima è che, essendo il camera discipline un *raggiunto accordo* tra cameramen e regista, tutte le variazioni sono possibili. Addirittura, le abitudini di lavoro consolidate, debbono essere considerate con attenzione anche se contravvengono a procedure logiche. Se un automobilista diversamente abile dovesse improvvisamente riacquisire l'uso delle

gambe, potrebbe preferire di continuare a guidare con il solo uso delle mani anche se ergonomicamente illogico.

La seconda è una riflessione sulla fortuna che ha il regista di poter lavorare senza far vedere allo spettatore le carte che ha in mano. In effetti, se questa presuntuosa procedura capace di darti almeno tre protagonisti per ogni situazione di gioco, te ne offrisse solo due, con un po' di difficoltà e qualche incidente, la partita andrebbe in porto lo stesso. Lo spettatore vede solo ciò che va in onda e non sa cosa ha perduto in quel momento.

4 – Rilancio del portiere.

Lo abbiamo già anticipato. Ricordo alla *personality bassa* di andare sul portiere che rilancia (e il cameraman sa che, se il portiere ritarda, una volta staccato non tornerò sulla stessa camera che è libera di andare a cercare il contrasto aereo). Il CS offre il posizionamento delle squadre a centro campo e si prepara alla contesa della palla. La *personality alta* ne segue la parabola e ne offre il dettaglio. (I mixer sanno fare il proprio lavoro e sanno di poter staccare sul CS se la *personality* non azzecasse il punto di arrivo della palla; devo invece ricordare ai non addetti che lo stacco va fatto prima che la palla arrivi).

5 – Corner

Chiedo al CS di farmi vedere chi va a tirare il corner e di tornare in area per le marcature (in totalino) lasciando alle due *personality* i campi stretti dei più marcati, secondo il criterio già esposto (arrivo del difensore avversario in area, uomini più marcati, prime e seconde file)

6 – Fuori Gioco

Per consonanza con l'arbitro, lascio al CS il guardalinee (ma quello di destra è molto a favore della *personality bassa*) e alla *personality alta* l'autore del fuori gioco.

7 – Fallo laterale

Di schema il CS segue chi rimette la palla e la *personality bassa* sta sulla marcatura di chi la riceve, ma l'azione di gioco non è essenziale e i ruoli non sono obbligatori.

8 – Cambio dei giocatori

Il CS inquadra il giocatore che esce e rientra con quello che lo sostituisce; la *personality bassa* si occupa del giocatore che esce accompagnandolo fino alla panchina. Lo schema è predisposto anche per il doppio cambio: il primo è affidato al solo campo stretto, il secondo lascia il giocatore che esce alla *personality alta* e vede chi entra con la *camera reverse* (la quale ha già annunciato i cambi inquadrando la lavagna luminosa).

Queste otto a me sembrano le situazioni più rilevanti all'interno del campo di gioco e le abbiamo affrontate distribuendo i compiti alle quattro camere dell'asse centrale. Cosa fanno le altre cinque camere?

CAMERE AI 16m SN e DS

Come premessa chiedo a tutti di utilizzare la camera secondo l'ottica che monta. Non sarà richiesto ai cameramen ai 16m (1 e 6 in monitoria) di fare primi piani o campi stretti in nessuna situazione della partita e del pre-partita. Per es.: durante il riscaldamento dei giocatori, sarà loro richiesto di inquadrare la squadra e non il singolo giocatore; nell'allineamento delle squadre inquadreranno la squadra più vicina. Usando il totale, la 16m DS terrà il guardalinee nell'inquadratura solo se

l'azione si svolge sulla fascia laterale vicina; per quella opposta seguirà solo l'azione senza il guardalinee.

Il compito fondamentale di queste camere è la documentazione del **fuori gioco**.

I cameramen conoscono la regola e l'uso della camera in rapporto alla *doppia situazione* in cui si troveranno. La ripeto per i non professionisti:

- quando la palla viene verso la camera, essa lavora per il fuori gioco, con una inquadratura che va dal giocatore che porta la palla al compagno più vicino alla porta avversaria;
- quando la palla va verso la porta opposta, la camera non lavora per il fuori gioco (che riguarda l'altra 16m) bensì per l'**azione di gioco**, come fosse la camera centrale, con il vantaggio di essere più in asse con la porta opposta.

In caso di **punizione** o **corner** la camera può documentare gli assembramenti nell'area opposta. Potrebbe produrre il replay chiarificatore del fallo o, almeno, della confusione in area. Il secondo compito di questa camera è di documentare le **reazioni del pubblico**. Il pubblico va scelto per "colore" di squadra e per vivacità (quantunque il "gelo" del pubblico di casa che sta perdendo è interessante quanto il suo entusiasmo quando la squadra vince). Prima del calcio d'inizio, il cameraman deve studiare il pubblico, la sua tipologia, la posizione dei gruppi e soprattutto di quello ospite (gruppi organizzati, striscioni non offensivi, manifestazioni di colore in genere). Prima del fischio d'inizio è importante descrivere con ampie panoramiche l'atmosfera dello stadio (se è pieno). Quando può essere proposto il pubblico durante la partita? Quando le camere non sono impegnate nel fuori gioco o nell'azione di gioco. C'è bisogno della reazione del pubblico dopo il gol o l'azione rilevante, nella **sostituzione dei giocatori**, nelle **decisioni dell'arbitro**; ogni volta che il pubblico si fa sentire ma mai durante l'azione di gioco.

La funzione fondamentale di queste due camere (il fuori gioco) viene proposta in replay. Le camere possono però andare in diretta in molte altre situazioni. In alcuni impianti sportivi, è possibile offrire l'inquadratura del **rilancio del portiere** opposto, comprendendovi l'intera squadra, mentre la camera a favore può dare la figura intera del portiere che rilancia. Nel **corner** a favore, così come nella **punizione**, l'inquadratura della camera descrive meglio del totale la posizione delle squadre in campo. Nel caso di **rigore**, è suo compito vedere se i giocatori entrano in area prima del tiro. In ogni caso, tre volte su quattro, il replay delle camere ai 16 metri è il primo replay, quello che descrive la manovra da un diverso punto di vista e la garantisce rispetto al fuori gioco.

La **CAMERA ALTA IN CURVA** (9 in monitoria) offre la visione del gioco sull'asse longitudinale, come si trattasse della camera centrale ma con più libertà di zoom. Il regista è consapevole che il fallo sarebbe più chiaro se visto frontalmente e dall'alto, come potrebbe fare questa camera se fornita di ottica lunga, piuttosto che lateralmente dalle *personality*. D'altra parte, non c'è nulla di più esplicativo della manovra collettiva se questa camera riesce a cogliere in totale il momento di innesco dell'azione da gol, quasi fosse una *tactical camera*.

L'uso largo o stretto della camera costituisce due opportunità egualmente apprezzate ma, dovendo per forza scegliere, dovrò rifarmi alla tipologia della partita. Certamente preferirei questo uso largo della camera in curva nel caso di una partita *istituzionale*, in un torneo tra due grandi squadre. In questo caso inviterei il cameraman seguire l'**azione di gioco** in totale come fosse sulla camera principale. In una partita di campionato tra due squadre non di classifica, la camera potrebbe invece muoversi più liberamente, secondo l'azione, tenendo conto dell'area di porta nel caso del **corner** o della **punizione**. Prima della **punizione con barriera** in particolare, soprattutto se in asse, l'inquadratura-fotografia della camera in curva chiarisce come nessun'altra la posizione di tiratore-barriera-portiere (o viceversa portiere-barriera-tiratore) anticipando la possibilità di successo del tiro. Qualcuno usa questa camera per il **rilancio del portiere** (anni fa era quasi indispensabile, per distinguere se le squadre giocavano a uomo o a zona). In mancanza della camera dedicata, funge spesso da **beauty shot** quando non è in partita. Dopo il **gol**, di cui la camera è tra i primi replay, così come nel **cambio dei giocatori**, io richiedo che si occupi del pubblico, in particolare di quello in

tribuna centrale. Infine, quando mancasse la terza camera in tribuna, quella in curva è l'unica che può occuparsi (malamente) dell'arbitro, lasciando invariato il ruolo delle *personality*.

La **CAMERA REVERSE**, o in controcampo o in opposite (8 nella nostra monitoria) è l'unica che può occuparsi sistematicamente delle **panchine** e delle situazioni che lì si presentano. E questo è dunque il suo primo compito: nell'annuncio e nel **cambio dei giocatori**, nelle reazioni al **gol** o alle decisioni arbitrali, nelle disposizioni e gli interventi dell'**allenatore**, nel segnalare la presenza di personalità in tribuna e quant'altro. E' però difficile circoscrivere l'attività della camera alla sola responsabilità delle attività in panchina. Essa potrebbe partecipare all'**azione** per il replay del **fallo** sulla sua fascia laterale vicina e del **gol**. La carenza di camere porta spesso ad impegnarla come *personality* e questo a me sembra un errore. E' pur vero che l'evoluzione del linguaggio della partita consente oggi di usarla normalmente per le panchine e l'allenatore (che pure sono in controcampo) ma, escludendo pochi casi (per es. il giocatore a terra), il suo uso durante le fasi di gioco è normalmente improprio. Di solito mostra direzioni sbagliate nei movimenti dei giocatori (classico è il caso di chi ha segnato e sembra correre verso la porta), nelle indicazioni e negli sguardi (per es. nei portieri durante la sistemazione della barriera o nel rilancio). A mio avviso è preferibile limitarne fortemente il ruolo (per esempio alle panchine, dove pure risiede la direzione del gioco della squadra), rendendone più semplici e coerenti le funzioni.

La **CAMERA RETROPORTA**

Questa camera a spalla (7 sulla monitoria) è essenziale nell'ingresso, l'uscita e la presentazione delle squadre ed è, inoltre, l'unica camera con la quale è possibile fare interviste in campo. La sua attività in partita è quasi un lavoro di risulta, al punto che può occuparsi di una sola porta (è a mezzo servizio) e non ha una equivalente nella porta opposta. Ciò nonostante, nelle occasioni in cui si usa, è l'unica camera a dare la sensazione al telespettatore di essere in campo vicino ai giocatori (al portiere in particolare). La camera è quindi utilissima per il **gol**, la preparazione del **tiro di punizione**, il **rigore**, il **tiro dal corner**, il **rilancio del portiere**, il **fallo in area**. E' un peccato dover aggiungere *per una sola porta*.

Avrei concluso il mio percorso per l'elaborazione di un camera discipline semplice ma devo aggiungere ancora una piccola cosa. Oltre alle situazioni fondamentali di *gioco con palla in movimento* e le sette o otto di *gioco con palla ferma*, avrei dovuto considerare anche quelle della *ripresa del gioco*. E' il momento in cui, dopo il fallo o il tiro in porta o il fallo laterale, la palla viene rimessa in gioco. In questi casi la camera centrale non è obbligatoria; si può riprendere il gioco con un totale non centrale ma bisogna subito dopo passare per un campo stretto e ritornare al totale centrale. Alcuni esempi: dopo il fallo, il tiro di punizione lungo può essere ripreso dalla camera ai 16m. Quando la palla atterra, bisognerà passare attraverso un campo stretto e ritornare sul totale centrale. Dopo il tiro in porta, il rilancio del portiere può essere fatto con la 16m opposta. Bisognerà staccare sul campo stretto nel momento della contesa aerea e riportarsi sul totale centrale. (Chi vuole può fare questo rilancio anche con la camera in curva). Dopo il fallo laterale, la rimessa in gioco può avvenire con il totale della 16m a favore, ritornare sul campo stretto e riportarsi sul totale centrale. Lo stesso avviene per il tiro dal corner: totale dai 16m e campo stretto in preparazione, totale centrale al momento del tiro. La fase di *ripresa del gioco* esalta il ruolo dei totali dei 16m e delle curve.

Come si modifica il camera discipline modificando il camera plan.

Quello descritto è uno dei possibili e tra i più comuni *camera discipline* per un impianto di sole nove telecamere. Ogni ulteriore telecamera aggiunge e modifica il ruolo di quelle esistenti, migliora complessivamente la ripresa della partita, sia dal punto di vista delle possibilità (capire se la palla è

o non è entrata in rete) sia da quello della qualità (il miglioramento dei replay). Per esempio, con l'aggiunta di due *hilo* con ottiche lunghe all'altezza dei corner, il *camera discipline* si modifica e si specializza. Consentirebbe, per esempio, di avere il primo piano del difensore che non ha marcato l'avversario che è andato a rete o il giocatore che ha fatto il passaggio smarcante. Cioè consentirebbe di avere tre protagonisti invece di due (con due sole *personality* ci si limita all'autore del gol e al portiere o si è costretti a scegliere); consentirebbe di avere la camera goal-line per vedere se la palla ha superato la linea di porta; consentirebbe un ulteriore replay nell'area sensibile di porta. La presenza di nuove telecamere potrebbe modificare il ruolo delle altre. Due *hilo* potrebbero alternativamente occuparsi delle decisioni dell'arbitro, senza bisogno della terza camera in tribuna centrale. In questo caso, se si vuole comunque una inquadratura a figura intera o un totalino di gioco, verrebbe modificato il ruolo di una delle due *personality*.

Il *camera plan* per una partita di cartello dei Campionati nazionali raggiunge facilmente le quindici telecamere, come per una normale partita di Champions; una finale va oltre le venticinque e una partita Mondiale supera le trenta. Cambia allora e sostanzialmente la complessiva gestione della regia. Tutti i sistemi diventano più fragili man mano che si ingrandiscono e, per quelli di ripresa, diventa essenziale la scomposizione e la delega delle operazioni. Tipica è quella dei replay, che viene affidata ad un coordinatore o regista dei replay, specie se debbono essere distinti tra replay usuali e quelli provenienti da tecnologie speciali (le camere high speed per i super slow motion, per esempio o quello della spidercam).

Devo consolare il nostro tifoso della partita in tv: anche a fronte di un impianto gigante e di queste meraviglie tecnologiche, deve sentirsi garantito dal fatto che il *camera discipline* dell'impianto minimo che abbiamo esposto è il nocciolo di tutti gli altri possibili.

Se questo procedimento è semplice (ovvero se raggiunge gli obbiettivi nel modo più diretto); se è coerente (ovvero non costringe le telecamere a doppi ruoli e li mantiene per tutta la partita); se è economico (ovvero copre i fatti fondamentali della ripresa in rapporto alle disponibilità di telecamere, senza indugiare negli aspetti spettacolari rispetto a quelli informativi, senza sbilanciare il ruolo delle camere essenziali rispetto a quelle di miglioramento), allora questo è un buon *camera discipline*. E lo è anche in rapporto ai risultati, alle inquadrature che produce per ogni situazione di gioco.

I risultati di questo camera discipline

Per verificare un *camera discipline*, bisogna elencare le inquadrature che il regista avrà a disposizione in ogni situazione di gioco. Con questa operazione il lettore entrerà nella stanza dei bottoni e capirà (almeno teoricamente) le possibilità offerte alla regia. Con le nostre 9 telecamere e i ruoli a loro assegnati, questi sono i risultati.

Per il **gioco con palla in movimento** il regista avrà a disposizione: il totale di gioco (3), il campo stretto dell'azione (2), due dettagli dell'azione (4 e 5).

E' praticamente in grado di fare la partita.

Vediamo le **situazioni a palla ferma**.

Per il **fallo**: ho visto il fallo in totale (3) o in campo stretto (2) o in dettaglio (4 o 5); al fischio dell'arbitro avrò a disposizione chi lo ha commesso (4), chi lo ha subito (5) e l'arbitro (2).

Per la **punizione con barriera**: ho a disposizione quattro totali (3, 1-6, 9) e tre campi stretti: chi tira (2), due dettagli per barriera e portiere (4 e 5); se è a favore, può aiutarmi la retroporta bassa (7)

Per il **rigore**: ho a disposizione il tiro in totale centrale (oltre che da curva e dai 16m, per l'attesa); il campo stretto del tiro (2); il primo piano di rigorista (se ho la camera 7 a favore) e del portiere (4 o 5). Dopo il gol può seguire la convalida dell'arbitro (2); le reazioni del pubblico (1, 6, 9), dei giocatori (2, 4, 5 e 7) e delle panchine (8).

Per il **gol**: all'azione da totale centrale, si aggiungono tutte quelle del rigore

Per il **rilancio del portiere**: posso partire da figura intera del portiere da 16m a favore (1), campo stretto da *personality bassa* (5) e da camera retroporta (7); può seguire il campo stretto delle posizioni a centro campo (2); fare il rilancio con il totale centrale o da 16 m opposta (6); quindi dettagliare la contesa aerea (4) e rientrare sul totale (3)

Per la **rimessa laterale** non ci sono particolari vincoli: avrò chi ha mandato fuori la palla o chi l'aspetta(4), chi la rimette in gioco (2), il totale (3).

Per il **corner** posso iniziare con la 16m (1), individuare chi va a tirare (2), documentare il movimento in area con i totali (9, 6, 7), dettagliare protagonisti e marcature strette (4 e 5) e infine vedere il tiro dalla principale (3).

Per il **fuori gioco** posso individuare il giocatore (4) e il guardalinee (2 o 5) e ripeterò l'azione con una delle 16m (1 o 6).

Per la **sostituzione dei giocatori** ho due segnalazioni della lavagna luminosa (da 5 e 8); giocatore che entra e che esce (8 e 5); possibilità del doppio e anche del triplo cambio con campo stretto (2), *personality* (5) e *reverse* (8), oltre all'applauso del pubblico dalle 16 m e curva.

Ci siamo occupati soprattutto delle situazioni in campo ma si tenga conto che, per esempio, la panchina è sempre sotto controllo da parte dalla *reverse* (8); che sono coperte (e dettagliate con la *hand camera*) le situazioni pre e post match: ingressi, cerimoniale e interviste. Perché allora si arriva ad un numero di camere doppio e triplo?

Che cosa manca a questo camera plan-camera discipline?

Qualcosa, circa la limitazione dell'impianto di ripresa, l'abbiamo già accennato quando abbiamo fatto l'ipotesi di un inserimento di altre camere. Coperti i tre protagonisti dell'azione di gioco, i due avversari e l'arbitro, mancano gli altri e innanzitutto quelli già citati: il difensore che ha perso la marcatura e l'attaccante che ha fornito l'ultimo passaggio.

Manca la certezza (relativa) della palla dentro o fuori la porta.

Manca – in senso più generale – la migliore posizione della camera in rapporto al gioco, al fallo e al gol. In dettaglio, mancano le camere che possono accompagnare il giocatore sulla fascia laterale vicina e sul tiro dal corner a favore (le *steadicam*); mancano tutte quelle camere che consentirebbero di vedere meglio il fallo in replay (camere in controcampo e sulle linee di fondo) o di vedere meglio il gol (camere retro porta alte e basse e gol-line); manca una camera alle panchine.

Manca, soprattutto, la documentazione di quanto accade fuori dall'azione di gioco: un vero e proprio buco d'informazione che (quando la camera non ci fosse stata) ci avrebbe impedito di vedere il fallo di Zidane su Materazzi e ci ha impedito di documentare lo sputo di Totti agli europei in Portogallo. Mancano poi le camere speciali: la *spidercam* che segue l'azione dall'alto, o le *high speed* per dettagliare in super slow motion i frammenti del gioco e le espressioni.

Con questo impianto minimo siamo ad un dignitoso essenziale; manca la parte qualitativa della ripresa e alcuni sostanziali aspetti informativi.

Quadro sinottico

Essendo questa una appendice al libro sulla regia della partita, vi riassumo in uno schema il ruolo di ogni camera in ogni situazione di gioco. Non riguarda più il tifoso ma solo l'assistente che sta facendo il salto verso la sua prima regia di una partita di calcio.

Gioco con palla in movimento

Il totale di gioco	<i>segue l'azione in direzione del gioco.</i>
Il campo stretto	<i>segue l'azione a figura intera; segue il tiro in porta per il gol; a centro campo, se la palla parte all'improvviso, resta sull'uomo per evitare la sventagliata.</i>
La personality alta	<i>segue l'azione in dettaglio e la concluderà sul protagonista.</i>
La personality a terra	<i>segue l'azione in dettaglio e la concluderà sul secondo protagonista.</i>
Le 16 metri	<i>alternativamente seguono l'azione per il fuori gioco o per il gioco. Saranno responsabili del pubblico.</i>
La camera in curva	<i>segue l'azione e si occuperà del pubblico.</i>
La reverse	<i>segue l'azione a favore e si occupa delle panchine.</i>
La retro porta bassa	<i>segue l'azione nella propria area</i>

Gioco con palla ferma (fallo, punizione-rigore, gol, corner, rilancio del portiere, cambio dei giocatori, rimessa laterale, fuori gioco)

Fallo

Il totale	<i>resta sul luogo del fallo</i>
Il campo stretto	<i>va sull'arbitro a figura intera</i>
La personality alta	<i>stringe su chi ha fatto il fallo</i>
La personality bassa	<i>stringe su chi ha subito il fallo</i>
La reverse	<i>stringe sulle reazioni alle panchine</i>

Le altre camere – 16m, curva e retro bassa - possono aiutare, coprendo il pubblico se necessario o presidiando il campo, con particolare attenzione alle reazioni che seguono il fallo. Attenzione al doppio fallo con l'ammonizione di chi ha commesso il primo.

Tiro di punizione (con barriera o lungo) e rigore.

Il totale	<i>segue l'azione senza lasciare mai il campo.</i>
Il campo stretto	<i>sta su chi tira e segue il tiro; all'interruzione dell'azione controlla le decisioni dell'arbitro</i>
La personality alta	<i>descrive la barriera o la ricezione della palla; nel</i>

La personality bassa	<i>rigore sarà sul rigorista sta sull'attesa e le marcature; nel rigore sta sul portiere</i>
Le 16 m	<i>stanno alternativamente sul fuori gioco o sull'azione; la camera a favore sul rigore controlla che i giocatori non entrino in area prima del tiro. Dopo il tiro si occupano del pubblico.</i>
Camera in curva	<i>nella punizione lunga e il rigore segue l'azione; per punizione con barriera offre il posizionamento prima del tiro.</i>
Reverse	<i>sceglie tra azione e disposizioni o reazioni delle panchine.</i>
Retro porta basso	<i>se è a favore segue l'azione; può offrire la reazione del portiere avversario.</i>

Gol

Totale	<i>segue l'azione senza uscire dal campo.</i>
Campo stretto	<i>segue l'azione e controlla la decisione dell'arbitro.</i>
Personality alta	<i>va su chi ha segnato.</i>
Personality bassa	<i>va sul portiere.</i>
16m	<i>hanno seguito l'azione e vanno sul pubblico.</i>
Curva	<i>ha seguito l'azione e va sul pubblico.</i>
Reverse	<i>offre le reazioni della panchina.</i>
Retro porta bassa	<i>se a favore, segue l'azione e va su un protagonista, se a sfavore sta sul portiere avversario.</i>

Corner

Totale	<i>segue l'azione.</i>
Campo stretto	<i>mostra chi va a tirare poi presidia l'area in totalino.</i>
Personality alta	<i>mostra le "torri" che entrano in area e segue le marcature strette.</i>
Personality bassa	<i>stessa funzione sulle marcature.</i>
16m	<i>la camera a favore mostra il posizionamento in area e segue il tiro con attenzione al fuori gioco; quella a sfavore segue l'azione in area.</i>
Curva	<i>presidia l'area in totale e aspetta il tiro.</i>
Reverse	<i>può seguire il tiro e poi va sulle reazioni in panchina</i>
Retro porta bassa	<i>se a favore, presidia l'area e segue il tiro.</i>

Rilancio del portiere

Totale	<i>segue l'azione.</i>
Campo stretto	<i>dà i posizionamenti a centro campo in totalino.</i>
Personality alta	<i>segue la palla per il contrasto sulla ricezione.</i>
Personality bassa	<i>campo stretto sul portiere che rilancia.</i>
16m	<i>totale del rilancio dalla camera opposta e figura intera del portiere che rilancia per quella a favore.</i>

Curva *segue il rilancio.*
Reverse *è sulla panchina prima del rilancio.*
Retro porta bassa *se a favore, dà il portiere che rilancia.*

Rimessa laterale

Totale *segue l'azione da dove è uscita la palla.*
Campo stretto *segue la rimessa in totalino.*
Personality alta *sta sul giocatore che attende la palla.*
Personality bassa *sta sul giocatore che rimette la palla (la rimessa non è importante e le due camere hanno libertà di scelta).*
16m *seguono l'azione ciascuna con il proprio compito.*
Curva *segue l'azione in totale.*
Reverse *presidia la panchina (è pericolosa la rimessa in controcampo).*
Retro porta bassa *aspetta in area.*

Fuori gioco

Totale *Segue l'azione di gioco (potrebbe essere utile per il fuori gioco al centro del campo).*
Campo stretto *va sul guardalinee.*
Personality alta *va sul giocatore in fuori gioco.*
Personality bassa *va sul guardalinee.*
16m *ha seguito l'azione in fuori gioco.*
Curva *segue l'azione.*
Reverse *azione o panchina.*
Retro porta bassa *presidia la propria area.*

Cambio dei giocatori

Totale *segue l'azione.*
Campo stretto *segue il giocatore che esce e rientra con il compagno.*
Personality alta *segue il giocatore che esce e rientra con il compagno.*
Personality bassa *ha segnalato il cambio; accompagna in panchina il giocatore che esce.*
Reverse *ha segnalato il cambio; accompagna il giocatore che entra.*

Il sistema deve prevedere il doppio cambio (se non il triplo). In questi casi, campo stretto e personality alta svolgono da soli uno o due sostituzioni e lasciano la seconda o la terza a reverse e personality bassa. Il regista coordinerà i compiti di ciascuna e la grafica.

16m *potrebbe esserci l'applauso al giocatore che esce.*

Curva e retroporta basso *sono ininfluenti.*