

Venticinque anni di calcio in tv, il tempo di una generazione

ITALIA-GERMANIA 1982 vs ITALIA-FRANCIA 2006

L'evoluzione del linguaggio di ripresa della partita di calcio

La televisione è entrata nelle nostre case cinquanta anni fa e, con l'inizio delle regolari trasmissioni, la partita vista allo stadio si trasforma in calcio televisivo. Come nasce, cosa offre questo nuovo modo di vedere il calcio e come si realizza sul piccolo schermo?

Le prime riprese furono sperimentate già negli anni 30 (1), ma è solo nel dopoguerra, vent'anni dopo, che le telecamere entrano regolarmente negli stadi e si pone il problema del *come* far vedere la partita. "Le telecamere erano pesanti come armadi ed erano fornite di ottiche fisse (...). Se ne posizionavano due, una di riserva all'altra, semplicemente perché non erano molto affidabili (2). E poiché ogni telecamera montava una torretta con 3 o 4 obiettivi con ottiche diverse, ritengo che dovette risultare del tutto normale che un tecnico lavorasse *largo* ed uno con l'ottica più stretta (3). Nasce così il binomio linguistico che ha fatto la fortuna del calcio televisivo? Due telecamere, una accanto all'altra e una di riserva all'altra, centrano il tema fondamentale della partita in modo semplice e comprensibile a tutti. Una camera in *totale* e una in *campo stretto*, una per il gioco e una per il giocatore, una per l'azione e una per l'emozione."(4)

Nasce così il primo *camera discipline*, fondamento della scuola inglese della BBC: la partita si riprende con l'immagine in totale della camera in tribuna; si *può* staccare sull'immagine in campo stretto nei soli casi di *tackle, dribbling and short pass*. Tanto bastava all'epoca (e basterebbe anche oggi) per vedere una partita in TV. Ma il *pattern* televisivo viene subito migliorato.

Il Campionato del mondo giocato in Svizzera nel 1954 fu il primo trasmesso in Eurovisione. Per quello giocato in Svezia quattro anni dopo, Horst Seifart, teorico e storico delle riprese televisive dello sport, riporta una copertura di 4 camere di cui 2 sul terreno di gioco e indica agli inizi degli anni 60 il posizionamento di una camera in curva, sull'asse longitudinale del campo (5).

Ripercorreremo solo per accenni l'evoluzione tecnologia degli strumenti di ripresa e quella delle idee che si sono espresse sull'argomento *calcio in tv* nelle rarissime occasioni in cui furono dibattute.

Evoluzione tecnologica e riprese televisive nei primi 25 anni di TV.

Lo sviluppo delle tecnologie fu di fondamentale importanza negli anni 60: già agli inizi di quegli anni, la torretta degli obiettivi fissi viene sostituita dallo zoom; a metà apparve il colore, dopo una lunga sperimentazione; alla fine del decennio arrivano il *ralenti*, la *camera a spalla* e le prime *sovrimpressioni grafiche*.

E' la finale tra Inghilterra e Germania del Campionato del mondo 1966 il risultato compiuto della copertura televisiva del calcio dell'epoca. Non solo per un numero di telecamere che non si era mai visto (ben 9 sulla partita e 2 sulle panchine che, nel vecchio Wembley, erano sul fronte opposto a quello di ripresa), ma anche per una camera panoramica (*beauty shot*), per il primo uso di una camera a spalla (*hand camera*), per i primi *replay*, ma soprattutto per la sostanziale applicazione di quel *camera discipline* con cui si dava ordine alle riprese e di cui Alec Weeks – il regista della partita – era stato il più forte sostenitore (6).

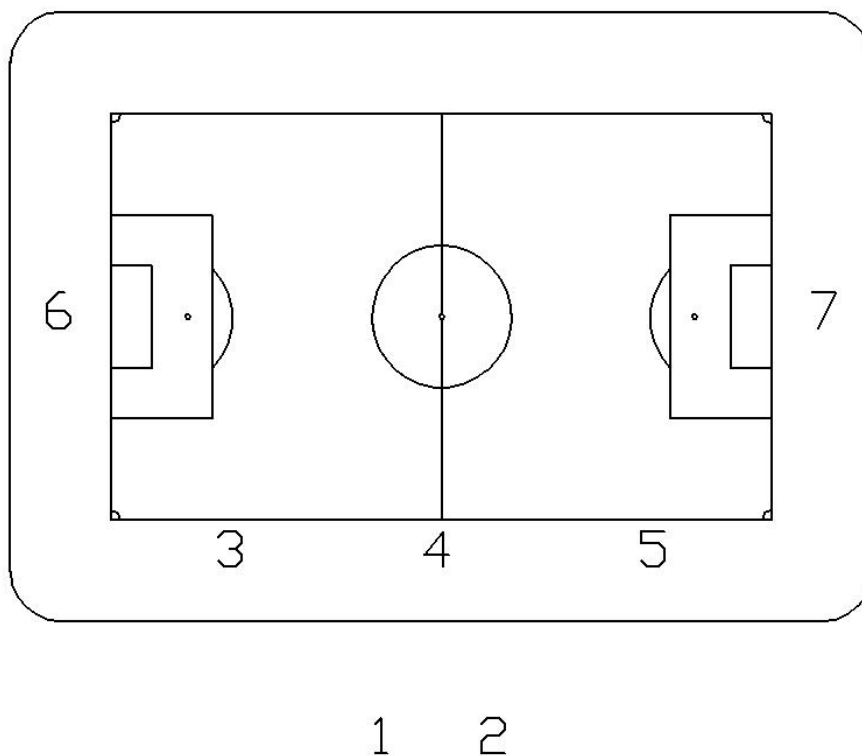
Siamo alla fine degli anni 60, ma non meno importante è il decennio successivo: certamente per la tecnologia ma, soprattutto, per l'evoluzione delle *idee di ripresa* del calcio. Mentre la pubblicità entra negli stadi e la televisione interferisce sull'ora del calcio d'inizio della partita, si sviluppa una nuova sensibilità per gli effetti sonori; si studiano e si sperimentano i migliori angoli di ripresa e le nuove posizioni camera; già il *ralenti* viene utilizzato – come oggi - per analizzare l'azione. A Buenos Aires, alla *First International Convention for Directors of TV Programs* (7), si discute di filosofia di ripresa del calcio e di telecronaca, si fa il punto sulla situazione delle tecnologie e delle idee.

Parallelamente alla evoluzione delle riprese, procede quella della registrazione e della possibilità di rivedere l'azione già vista. Il *replay*, la ripetizione dell'azione e la sua variante rallentata, il *ralenti*, fanno capo ad una tecnologia prodotta dall'Amplex nel 1956; la società americana invade il mercato all'inizio degli anni 60.

La filosofia elementare del replay è la ripetizione, in *play* o in *ralenti*, dell'azione che si è già vista in diretta. La prima evoluzione di questo assunto è nella ripetizione dell'azione da un diverso punto di vista, così come un principio fondamentale della televisione consente (8). Nella sua versione avanzata, la pluralità dei punti di vista permetterebbe di vedere l'azione scomponendola in parti ragionate: il lancio lungo dalla camera in totale e, a seguire, il dribbling o l'appoggio in porta in campo stretto e, a seguire, la reazione del giocatore in primo piano. Ma con fatica la tecnologia del nastro di registrazione consente di realizzare questa ricostruzione.

La partita spagnola dell'82, che prenderemo in esame, eredita complessivamente questa evoluzione tecnologica e linguistica e presenta la sua copertura ai telespettatori di 25 anni fa.

La copertura della partita 1982.



Ramon Diaz, il regista della finale del Mondiale spagnolo, realizza la partita con 10 telecamere e 4 macchine di registrazione, ampliando la copertura di base delle fasi eliminatorie che ne prevedeva 7, come mostrato nello schema. Restò però identica l'impostazione, con due telecamere in tribuna centrale (1,2), tre sul terreno di gioco (3,4,5), una delle quali mobile e due collocate nelle curve ad altezza intermedia (6,7). Le tre camere supplementari erano dedicate: una a favore delle personalità in tribuna, una in *opposite side* (in controcampo, sull'altro fronte del campo) e una fuori dello stadio. Si tratta di telecamere che non entravano nella ripresa del gioco, che è quindi realizzato con solo 7 telecamere (9).

La partita di oggi.

Abbiamo, dal 9 luglio scorso, l'equivalente di Italia-Germania finale di Coppa del Mondo 1982, ma la analizzeremo facendo prima riferimento alla "*partita di oggi*", a quella che è il risultato delle modalità di ripresa televisiva attuali, riconducibile agli standard a cui siamo abituati e che è riconoscibile da chiunque segua il calcio televisivo.

La progressiva standardizzazione della partita televisiva è un processo tipico di questi anni. Un contributo decisivo a questo iter di sostanziale omologazione della ripresa è stato dato dalla Champions League, per la quale registi di Paesi diversi hanno lavorato con la stessa organizzazione, stabilendo un numero e un posizionamento di camere simile, utilizzando la stessa grafica ed un identico format per il pre e il post-partita. La Champions League è stato uno dei fattori – gli altri sono i quadriennali Mondiali ed Europei di calcio - al miglioramento complessivo del pattern televisivo del calcio. L'ultimo è l'avvento delle pay-tv in molti paesi di Europa. In Italia, Stream e Telepiù prima, quindi la Sky attuale, devono rispondere al cliente con una diversa e più convincente offerta televisiva. Quando questa si produce, la concorrenza fa il resto, omologando al sistema di ripresa le partite Mediaset e le Nazionali dell'Ente di Stato. Un'unica partita dunque? Tendenzialmente sì, fatte salve alcune specifiche di "genere", intendendo per genere la diversa filosofia che informa la partita mondiale, quella di coppa o il derby.

Evoluzione tecnologica e riprese televisive nei secondi 25 anni di TV.

Negli anni 80, lo sviluppo del sistema di ripresa è rapidissimo: solo quattro anni dopo il 1982, al loro secondo Mondiale (il primo fu quello del 1970), i messicani portarono a 10 le telecamere per la copertura. Introdussero le camere ai *16 metri alti* (per vedere il fuori gioco) e due camere in *opposite side*, sull'altro fronte del campo (con una delle quali fu mostrato il famoso gol di mano di Maradona). Introdussero la novità tecnica dei quattro replay *asserviti*: al comando, le macchine partivano in sequenza una all'altra, sulla stessa azione e con uno start pre-stabilito. Il loro generoso Mondiale fu funestato da un disastroso terremoto.

Il nostro Mondiale di calcio di Italia 90, che fu costruito in tre anni di lavoro e preceduto da un Seminario a Verona (10), portò ad 11 telecamere la copertura di base, per arrivare a 15 per la finale. Era certamente il punto più avanzato del calcio dell'epoca, dal punto di vista delle riprese e, soprattutto, sul piano del dibattito delle idee (11). Questa impostazione della partita fu esportata in America nel 1994, senza innovazioni sostanziali, utilizzando personale tecnico americano e registi di diversa provenienza europea.

Ci avviciniamo alla fine del secolo e la rivoluzione vera è quella del digitale. Con il digitale, un segnale che varia nel tempo viene sostituito da una sequenza di numeri composti in algoritmi, riproducibili senza errori e senza perdite, con i quali è più semplice costruire, riprodurre e trasmettere il segnale. Anche le modalità di ripresa e il linguaggio della partita ne sono investite: le tecnologie digitali e le ottiche più sensibili ci consegnano immagini meglio definite, una capacità di

produrre inquadrature qualitativamente diverse dalle precedenti, al punto che la semiologia della partita va totalmente ripensata.

E' sulla nuova definizione delle immagini, infatti, che il Mondiale francese 1998 passa dal tradizionale totale, che copriva circa 1/3 del campo, ad una inquadratura che comprende spesso metà della tribuna opposta. E' sulla capacità di dettaglio che l'area di rigore viene indagata da due potenti telecamere in lungofocale (con ottica 72) collocate in posizione intermedia in tribuna, all'altezza dei 9 metri del campo. Totale e dettagli sono due risultati annunciati ma che vanno ascritti a quel Mondiale.

In questo decennio, inoltre, entrano in gioco le telecamere in movimento: la *steadicam* si muove senza sobbalzi intorno al giocatore al calcio d'angolo, la *rail camera* lo segue sulle fasce laterali, il *crane* dietro la porta è un braccio che si alza e scopre il campo durante il rilancio del portiere, la *polecam* sostiene un micro-camera su una sorta di canna da pesca e si muove con libertà tra le panchine e le fila del pubblico. Fino alle attuali *fly* e *skycam* che seguono l'azione dall'alto, viaggiando su cavi d'acciaio tirati da una curva all'altra dello stadio o sospese nelle strutture di quelli coperti. Una nuova produzione di immagini, affatto sconosciuta negli anni 80.

Ma se la tipologia e la qualità delle telecamere e delle ottiche consente di migliorare la produzione, la definizione e la stabilità delle immagini, sotto l'ombrello digitale, è l'*hard disk* che rivoluziona il sistema dei replay. Detto in termini semplici, il passaggio dalla registrazione su nastro a quella su disco, con la possibilità di questo di continuare a registrare mentre sta trasmettendo, con la facilità di archiviare, selezionare e reperire immagini all'istante (*instant replay*) apre nuove possibilità di costruzione di *replay in sequenza*. Con la registrazione di tutte le camere, nulla dell'azione va più perduto. Di più: l'*hard disk* registra una serie di camere destinate ai dettagli (*camere dedicate*) che non sono stati visti durante il gioco e che vengono riproposti nelle pause dell'azione principale. In nessun modo sarebbe possibile, in tempo reale, mettere in fila tutte le azioni che riguardano un giocatore protagonista per ricordare la sua performance prima che esca dal campo. Tutto questo è invece consentito dalla tecnologia dell'*hard disk*, con la quale il vecchio replay diventa una *clip*. Quest'uso nuovo dei replay è, a mio modo di vedere, il risultato di linguaggio più importante del mondiale nipponico-coreano del 2002, con 19 telecamere in registrazione, quasi completamente diretto da registi europei. E questa dei replay – come vedremo – sarà l'innovazione tecnologica e linguistica capace di modificare nella sostanza il racconto televisivo della partita.

Riprese sonore.

Non abbiamo ancora parlato di microfoni ma la televisione è evidentemente audiovisiva: la ripresa sonora (come il colore) accentua il realismo delle immagini e trasporta il telespettatore nel centro dell'azione. Come per la ripresa video, anche per quella audio si produce negli anni una evoluzione tecnologica ed una concettuale. La storica televisione *mimetica* (quella che imita la visione del gioco che ha lo spettatore in tribuna, posizionando la camera principale al suo posto), si rende progressivamente conto delle sue autonome possibilità di linguaggio e di espressione. Allo stesso modo, per quanto riguarda l'audio, si passa dall'idea di una ripresa sonora che *ti fa sentire la partita come se fossi allo stadio* ad una che – più correttamente – tenta di assegnare ad ogni inquadratura la sua propria sonorità, nel contesto di quella dello stadio. Ma bisogna riconoscere che la richiesta di una diversa qualità dell'audio viene dagli stessi telespettatori. Quando arriva l'apparecchio televisivo, molti di essi, in casa propria, ascoltano dischi che portano la dicitura *mono-compatibile*, oppure possiedono già un impianto *stereofonico*. Qualche anno dopo si scoprirà il coinvolgente effetto *surround*, distribuito nelle cinque casse del moderno impianto *home theater*. Oggi è addirittura possibile, con il sistema 5.1 (cinque punto uno), spostare la direzione di provenienza delle singole fonti sonore, per esempio posizionando la telecronaca al centro e avvolgendola degli

effetti della partita in campo e di quelli dello stadio. La *regia* di quei microfoni, ovvero il loro controllo e la loro gestione nella ricostruzione dell'ambiente sonoro, è il risultato della attuale ripresa audio della partita di calcio. E' per questo che il *Production Plan* di ogni manifestazione sportiva posiziona i microfoni con la stessa cura con cui indica numero, posizione e tipologia delle telecamere.

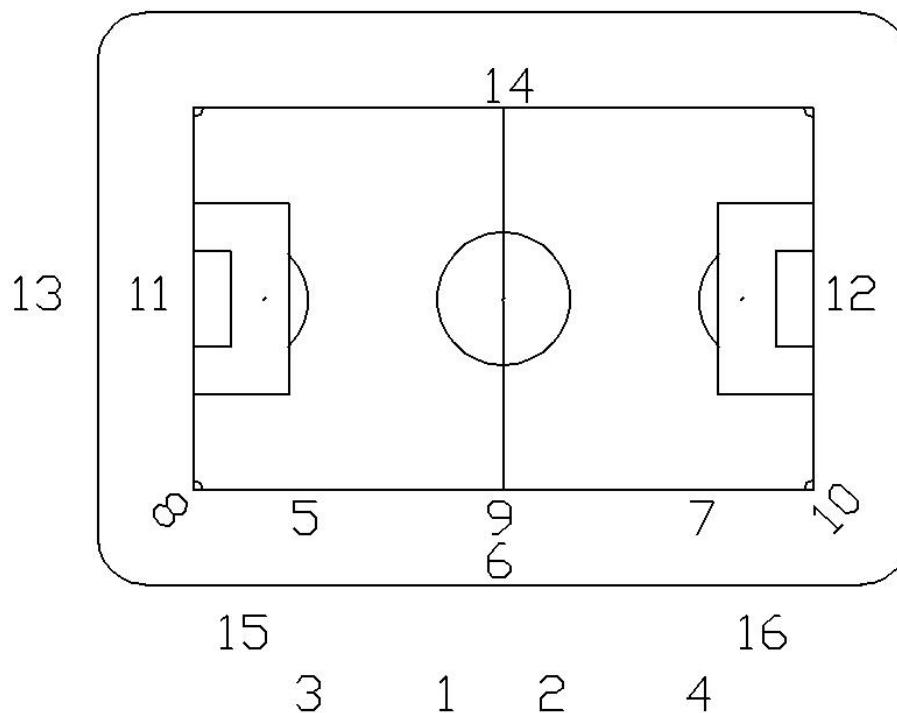
La grafica

La partita Germania-Brasile del 1963 offre le prime sovrimpressioni grafiche e già nel '70 questa informazione si propone in termini anche esteticamente accettabili. La partita dell'82 offre la formazione delle squadre e un *sottopancia* semplice, costituito dal numero e il nome del giocatore, oltre al risultato e il tempo ogni 10 minuti. Aiuta, alla percezione del fuori gioco, la tessitura del campo offerta dalla tosatura a righe del manto erboso.

Alla fine degli anni 80, il Mondiale italiano, che ereditava la tecnologia del *telebeam* (12) e la nostra capacità nel design, mise in grande evidenza le informazioni e l'analisi statistica della partita. Avanzava però una nuova sensibilità: l'esuberanza informatica e statistica risulta estranea alla natura del calcio, che è gioco e consente la vittoria anche alla squadra meno dotata. La grafica, che è funzionale nel basket e – almeno per gli allenatori – nel volley, lo è molto meno nel calcio. Anzi: disturba la partita televisiva, al punto che va distinta nettamente tra quella che appare in diretta e nei tempi morti e quella di post-produzione, successiva all'evento e utile all'analisi. Anche oggi, mentre la tecnologia cerca utilmente nuovi strumenti per la verifica della posizione di fuori gioco o della *palla al di qua o al di là* della linea di porta, risulta poco utile proporre la distanza nel tiro di punizione e ancora meno misurare la velocità della palla. Poi, certamente, nella presentazione delle squadre, nei risultati e nei dati statistici post-partita, la grafica come design mostra le sue migliori qualità informatiche ed estetiche.

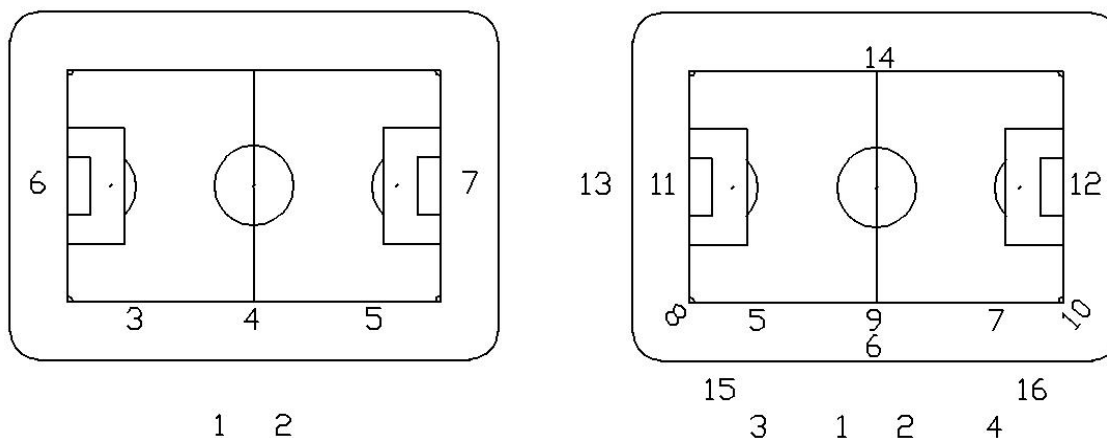
La copertura della partita di oggi

La partita 2006 si copre mediamente con 14/16 telecamere attive sul gioco (13). Questo è lo schema di massima.



Ripetiamo: è uno schema di massima, anche se le varianti non sono molte, né di sostanza. Queste 14/16 telecamere si identificano in questo modo: la 1 e la 2 sono il *totale* e il *campo stretto* di gioco e sono posizionate in tribuna; la 3 e la 4 sono le *16 metri* alte, per vedere il fuori gioco; la 5, la 6 e la 7 sono tre camere con ottica lunga, sistemate a bordo campo: servono per i dettagli dell'azione e i primi piani dei giocatori; la 8, la 9 e la 10 sono di solito camere mobili senza cavo e servono a documentare panchine e corner; la 11 e la 12 sono due *crane* dietro le porte; la 13 è la camera alta in *curva* e la 14 è quella in *opposite side* (o *reverse angle*), che si occupa anche delle panchine. Le partite del Mondiale 1998 hanno introdotto due telecamere in lungofocale (15 e 16) che indagano l'area ai *9 metri* del campo, quella del rigore. Si consideri inoltre che altre camere sono dedicate ai sottopassaggi, ai telecronisti, al pubblico, alla visione complessiva dello stadio se non addirittura al panorama della città che lo ospita.

Analisi comparata delle due partite: Mondiale 82 – Partita 2006



Mettendo a confronto i due impianti, appare evidente una prima differenza: il numero delle camere è raddoppiato rispetto alle 7 di 25 anni fa. Oltre alle principali, gli spagnoli posizionavano 2 telecamere in curva, sull'asse longitudinale del campo; non dispongono invece delle 2 camere ai 16 metri alte, che permettono di documentare l'*off-side*. Ma il dato più evidente è che, sul fronte di ripresa, al livello del terreno di gioco, le 3 camere spagnole sono diventate 6: un vero e proprio fronte di fuoco, a cui si possono aggiungere altre due camere ai 9 metri!

Bisognerà poi considerare la tipologia delle telecamere e delle ottiche. L'unica camera mobile dell'impianto spagnolo era una *spalleggiata* a bordo campo; oggi, su quella parte se ne usano almeno 3 in movimento, di cui due sono delle *steadicam*. Ci sono solitamente due *crane* dietro le porte e non citiamo qui *carrelli*, *polecam*, *flycam* o *skycam* che, quando ci sono, intervengono nel gioco. Ultima nota: le camere spagnole con ottiche lunghe erano 2 o 3. Oggi, il campo stretto centrale, tre telecamere a bordo campo e le due o tre in *opposite* e in *curva*, nonché quelle ai 9 metri, sono dei lungofocali molto più potenti di quelli di 25 anni fa. Risultato: molte più immagini in dettaglio e da più punti di vista.

La seconda differenza, non visibile, è ancora più importante: la partita spagnola utilizza 4 replay a nastro; la partita moderna mette in registrazioni tutte le telecamere e utilizza gli hard disk.

Ora, per capire le differenze, in quantità e qualità, tra i due sistemi di ripresa e di registrazione, adotteremo una semplice metodologia di lavoro. L'analisi di base per il confronto tra le due partite avverrà sui parametri di spazio (inquadrature) e tempo (durata delle inquadrature), sui quali parametri viene impostata la ripresa televisiva. Dato *tempo di ripresa uguale a tempo di gioco*, bisognerà verificare con *quali* e *quante* inquadrature si copre la stessa azione di gioco, *in diretta* e *in replay*. Sarà così possibile far emergere le differenze di *coniugazione delle inquadrature*

(linguaggio) e infine, considerando anche l'uso del replay, la diversa modalità di *racconto della partita*.

Perché la realizzazione televisiva di queste azioni di gioco può essere messa a confronto? Perché le azioni del gioco del calcio sono rimaste le stesse e, sostanzialmente, anche le sue regole. Così, senza cambiare nulla rispetto a 25 anni fa, nella nostra analisi potremo distinguere le due fasi della partita: quella del *gioco con palla in movimento* e quella del *gioco con palla ferma* (14).

Del primo gioco c'è poco da dire: è l'azione di squadra o quella del giocatore che prende la palla e la passa o si produce nel *tackle*, *dribbling* e *short pass* di antica memoria; è il *continuum* non interrotto di gioco. Quando si parla invece di gioco con palla ferma? Nel caso del *fallo*, dell'*ammonizione* e prima del *tiro di punizione*; prima del *tiro dal corner*; dopo il *gol*; prima del *rilancio del portiere*; per la *rimessa laterale*; per il *cambio dei giocatori*. E' del tutto evidente che anche questi sono momenti di gioco: allungare o accorciare il tempo di fermo della palla, così come il buttarla fuori o *fare melina*, è piena azione di gioco.

L'azione di gioco con palla in movimento nelle due partite.

L'articolazione tra totale e campo stretto è il binomio linguistico fondamentale del calcio televisivo: da sempre, tutte le partite si realizzano con il totale e il campo stretto. Ma quale differenza tra le due partite che prendiamo in esame, al di là delle intenzioni che molte volte il regista di sforza di far valere!

Nella partita spagnola, il **totale** copre circa 1/3 del campo: nella fase di attacco esclude la difesa e nel rilancio del portiere esclude la linea di attacco. La spinta della squadra sul campo si percepisce a fatica. Il totale della partita di oggi, invece, si costruisce sulle caratteristiche dell'azione, include spesso una parte del pubblico della tribuna opposta e copre spesso metà campo. Inoltre, l'esclusiva della camera centrale sull'azione di gioco è stata messa in discussione: il rilancio del portiere e alcune azioni collettive possono essere riprese dal totale della camera ai 16 metri a favore; gli attacchi e le difese sono incluse nell'inquadratura e la spinta o il ripiegamento delle squadre sono molto più evidenti.

Nella fase di gioco, il **campo stretto** gioca il ruolo di seconda inquadratura, sia nell'una che nell'altra partita: evidenzia il gioco individuale, integrandolo in quello collettivo.

Nelle due partite non cambia l'assunto fondamentale dello stacco (*cut* in inglese, taglio, passaggio tra una inquadratura e l'altra) in previsione di *tackle*, *dribbling and short pass*. Anzi: nella partita moderna, quando ben interpretata, esso è ancora più rigoroso.

Ma tra i due campi stretti ci sono almeno due differenze importanti. Il campo stretto della partita spagnola è una figura intera, se non addirittura un mezzo totale, ed offre ampiamente il giocatore e lo spazio per il passaggio corto. Oggi, il campo stretto va dalla figura intera, alla mezza figura, ai primi e primissimi piani e introduce particolari e dettagli. Inoltre proviene da molte telecamere, alte e basse; se ne ha un'ampia disponibilità.

Ne conseguono differenze di *montaggio* tra inquadrature. Lo stacco tra il totale e il campo stretto della partita '82 è un avvicinamento dalla manovra di squadra all'azione dei singoli giocatori; ma qualche volta è poco netto, se non difficilmente percepibile. Nella partita 2006, lo stacco totale-campo stretto si traduce molto spesso in stacco totale-primo piano: uno shock visivo per lo spettatore. Il regista '82 realizza con l'inquadratura la concentrazione di attenzione dello spettatore, che va dall'azione manovrata al confronto tra due giocatori. Oggi, il vero e proprio *salto d'inquadratura* tra totale e dettaglio è il risultato di una pura operazione di ripresa televisiva, un artificio linguistico.

Vale invece la pena smentire un'opinione, largamente diffusa tra gli appassionati di calcio in tv, circa la frequenza degli stacchi tra le due partite. Ho avuto la pazienza di contare quelli della partita

'82 e di una partita di Sky per intero (nonchè di qualche altra per 45' o per tempi più limitati) (15). Non è affatto vero che il regista spagnolo stacca meno frequentemente di una regista di oggi: nei primi 45' della partita si contano circa 340 stacchi, una frequenza di 7-8 al minuto, identica o superiore a quella di una partita di oggi. Addirittura, nei secondi 45', con circa 400 stacchi, la frequenza della partita mondiale passa a quasi 9.

Cosa giustifica allora questa comune sensazione di una partita moderna più *frantumata* di quella di 25 anni fa? Due fatti, probabilmente. Il primo è che, nello stacco tra totale e campo stretto, le due inquadrature della partita spagnola sono molto simili, molto di più di quelle tra totale e primo piano di oggi, al punto da non dare l'impressione di un taglio. Il secondo attiene invece all'elemento che marca più profondamente la differenza tra le due partite: i replay, nel numero e nella modalità. Il regista spagnolo produce 38 replay contro i 58 *gruppi di replay* del regista di oggi; ognuno di questi *gruppi* contiene mediamente 3 frammenti rallentati, il che porta l'effettivo numero a tre volte tanto (169 nella partita che abbiamo esaminato).

Per amore di dialettica cito anche il caso, abbastanza isolato, di una partita che contraddice quanto ho appena affermato in termini generali. Nella finale di Coppa UEFA 2002 tra Real Madrid e Feyenoord che si è giocata a Montecarlo, il regista viaggia a 15-17 stacchi al minuto, più del doppio del *normale*. Ma è il caso di una partita che indica alcune tendenze. La regia è affidata ad un vero e proprio *pianista del banco mixer*, che esalta l'uso in diretta di tutte le camere ed è sicuramente parco nei replay (1 o massimo 2 alla volta). E' sistematico lo stacco a mezza figura sul giocatore protagonista, alla fine di ogni azione; quello a figura intera su tutti i contrasti e sulle ricezioni, ma anche su ogni giocatore isolato che porta la palla, come *non* si dovrebbe fare (16). Addirittura innovativo è l'uso sistematico di tre totali alti sul gioco, offerti dalla camera centrale e dalle due ai 16 metri. Ne soffre il *fluire* del gioco?

La partita sembra contravvenire ai due fondamenti classici della ripresa del calcio: il campo stretto solo nei casi di *tackle, dribbling and short pass* e la sola camera centrale protagonista dell'azione collettiva. Ma l'operazione è fatta professionalmente e fa pensare ad una diversa possibile filosofia di ripresa. Avranno seguito, nel calcio di oggi, queste due innovazioni? Probabilmente no la prima ma, parzialmente sì, la seconda (17).

Le due partite nelle azioni di gioco con palla ferma.

E' regola, nella ripresa del calcio, visualizzare situazioni e protagonisti di ogni azione di gioco nei tempi concessi dalla palla ferma. L'operazione è fondamentale nel racconto televisivo perché *personalizza* l'aspetto tecnico del gioco introducendo l'agonismo e le reazioni emotive dei suoi protagonisti (18). Ma con quali differenze, attaccanti, difensori, arbitro, panchine e pubblico, vengono rappresentati nella partita dell'82 e in quella di oggi?

Bisogna intanto ribadire che in ogni situazione, di tutte quelle che prenderemo rapidamente in esame, nella partita moderna la figura intera dei protagonisti è sostituita dalla mezza figura, primo e primissimo piano. Al contrario, nella partita spagnola, molte volte due se non tutti e tre i protagonisti del gioco (attaccante, difensore e arbitro) vengono raccolti nella stessa inquadratura. Le loro espressioni facciali vanno sostanzialmente perdute.

Dopo il **fallo**, che dovrebbe essere ripreso in campo stretto, oggi, ai tre protagonisti (chi lo ha subito, chi lo ha commesso e l'arbitro) si aggiunge il dettaglio della ferita, della maglietta stracciata, del gesto di disperazione; l'espressione di diniego o di giustificazione; il primo piano di reazione di un compagno o della panchina. Nella partita '82, Ramon Diaz inquadra uno solo dei protagonisti, raramente il secondo, mai si entra nelle emozioni. La **punizione** conseguente, con o senza barriera, si risolve con l'inquadratura di chi tira e, al massimo, quella del portiere. Nella partita di oggi, oltre alle misurazioni grafiche della distanza, si ricerca il giocatore che si smarca, la formazione della

barriera, l'indicazione della panchina, le disposizioni del portiere. Allo stesso modo, dopo il **gol**, momento tipico del calcio, si indaga sul fuori gioco (che non era possibile nell'82, per la mancanza delle camere ai *16 metri*) ma anche sul passaggio smarcante, sulle reazioni di chi ha perso; la gioia di chi ha segnato viene estesa alla panchina e al pubblico. La partita spagnola si limita a far vedere chi ha segnato e finalmente introduce il pubblico, che è assente per tutti i 90 minuti. Prima della battuta dal **corner**, oltre al giocatore incaricato del tiro, le disposizioni del portiere, l'arrivo del terzino abile nel gioco di testa, è essenziale per la partita di oggi indagare il movimento in area e la marcatura dei giocatori. La rivedremo ampiamente nei replay, con le spinte, le cinturazioni, gli strappi delle maglie, le proteste e le giustificazioni. Sono invisibili nella partita di 25 anni fa: a corredo del tiro, il regista offre il solo tiratore e il portiere. Nell'azione del **rilancio** del portiere, che oggi può essere realizzata in almeno quattro o cinque modi diversi, la disposizione delle squadre in campo (utile specie quando si giocava *a uomo*), precede il lancio; poi si passa allo stacco in campo stretto sulla contesa aerea della palla. L'unica modalità concessa al regista spagnolo dal suo impianto di ripresa è una inquadratura del portiere e, dopo il lancio, un'improbabile ricezione in totalino. Così il **fallo laterale**, che oggi si realizza con l'inquadratura di chi ha mandato fuori la palla o di chi la rimette in gioco o anche di chi l'aspetta, nella partita spagnola, molte volte, resta sul totale di gioco. Infine, nel **cambio dei giocatori**, oggi si descrive lo *stretching*, il riscaldamento, la svestizione di chi entra, con le indicazioni dell'allenatore e perfino le reazioni di chi esce. Nella partita del Mondiale '82 il cambio si limita ai due giocatori; le **panchine**, con le riserve e gli staff, sono praticamente ignorate. Anzi: durante il primo tempo, il regista concede solo tre stacchi all'allenatore tedesco e nessuno a Bearzot; si migliora nel secondo, nel quale il nostro selezionatore viene inquadrato due volte negli 8 stacchi complessivamente dedicati alle panchine. In una normale partita di oggi sono almeno il doppio e forse di più. Allo stesso modo, il pubblico dello stadio, che oggi viene attentamente distinto per colore e vivacità ed entra spesso nella partita, in quella spagnola è presente solo dopo il gol.

In sostanza, la mancanza di telecamere e la modestia delle ottiche impediscono al regista spagnolo di rappresentare la parte emotiva del match e lo costringono alla ripetizione delle stesse inquadrature nelle stesse articolazioni grammaticali. Eppure, la sua sensibilità è molto avanzata: nelle sue intenzioni e nella sua realizzazione, ci sono molte delle premesse della ripresa attuale.

I replay nelle due partite.

Nelle differenze tra le due partite, il capitolo più importante è quello dedicato ai replay. La filosofia elementare della ripresa di ogni avvenimento di attualità, sportiva e non, privilegia l'azione *live* alla registrazione. Però tutti sappiamo che il replay è il più efficace contributo alla spettacolarizzazione della partita e una opportunità offerta in esclusiva allo spettatore televisivo.

Le regole classiche della ripresa consentono il replay a *palla ferma*: quando è fuori del campo, dopo il fallo, dopo il gol, prima del corner, prima del rilancio del portiere; oppure, al massimo, a *gioco ininfluyente*, che è tutto da valutare. Filosofia e regole restano inalterate: cosa cambia nei venticinque anni di evoluzione della partita televisiva? Moltissimo.

Partiamo dai numeri. Alla bella azione o all'interruzione del gioco dovrebbe seguire il replay. Nei canonici 90', la partita spagnola ne comprende 16+22, ovvero 38, contro i 32+26, ovvero 58, della partita da noi presa a campione. Una differenza di rilievo ma che non è determinante per i numeri quanto per i contenuti: nella partita moderna il replay classico è stato sostituito dalla *clip*, ovvero da più *ralenti* messi insieme. Non si tratta più di replay, bensì di gruppi di replay (19). Che cosa si replica in ben 169 frammenti rallentati? L'azione, certamente, e da più punti di vista ma, soprattutto, le reazioni, le espressioni, i gesti, le facce. Torneremo in conclusione su questa circostanza. Basterà qui notare che l'intero assetto del racconto televisivo ne viene investito: la partita *live* è accompagnata da una sorta di controcanto in *ralenti*, che racconta quanto non si è visto

o si è solo percepito. Per cui ogni azione viene *commentata* dalle reazioni dei giocatori e delle panchine, dalle analisi del fuorigioco o del fallo, dalla riproposizione del gesto virtuoso (il colpo di tacco, lo stop elegante, il cucchiaio o la palombella) e da una incredibile serie di espressioni facciali. Che facce avessero, nel gioco, i protagonisti del Mondiale '82 nessuno lo ricorda, salvo una: la reazione di gioia e di potenza a pugni stretti di Tardelli dopo il gol, un'icona del calcio italiano che si accompagna a quella di Pertini in piedi in tribuna. Ma non sono primi piani.

L'attuale replay sfugge al concetto della ripetizione dell'azione e diventa piuttosto commento della stessa. Ne offro una sequenza-esempio reale, presa da una partita, ma del tutto frequente: l'azione fallosa viene colta in diretta, segue il primo piano di chi l'ha subita, quello di chi l'ha commessa e quello dell'arbitro che decreta la punizione. Queste tre inquadrature durano circa 10 secondi. Poi partono i *ralenti* e costruiscono questa struttura: il primo è l'azione del fallo in campo stretto, il secondo è la stessa da altro punto di vista, il terzo è la smorfia di dolore del giocatore, il quarto la giustificazione dell'avversario, il quinto è il ferito che chiede il cartellino per l'avversario. Si tratta di altri 18 secondi. L'azione, corredata di ben 5 replay, di cui due sull'azione e tre sulle reazioni, è descritta in meno di mezzo minuto.

La telecronaca

“Telespettatori italiani buonasera. E' con grande emozione che prendiamo la linea dai bordi del campo dello stadio Bernabeu di Madrid...”. Entro con difficoltà in un campo che non è di mia competenza - la telecronaca - ma ho a mia giustificazione il fatto che sarebbe certamente più grave ignorarne il valore nella realizzazione del calcio televisivo. E' del tutto evidente che il famoso “Campioni del mondo! Campioni del mondo! Campioni del mondo!” con cui Nando Martellini salutò al 90° la conquista del terzo Mondiale, sarebbe irripetibile per qualunque telecronista di oggi. Cambia, allo stesso modo del *pre* e del *post-partita* (la trasmissione in studio con cui viene prima preparata e poi commentata), il contesto stesso - tecnologico, di organizzazione del lavoro e di gusto - con cui si fa oggi telecronaca.

Innanzitutto l'evoluzione tecnica: oggi, la ripresa sonora degli effetti provenienti dal campo si elabora con un sistema complesso di 20-25 microfoni (tanti sono negli stadi del prossimo Campionato del mondo, meno per le normali partite di Campionato), con la possibilità - come abbiamo detto - della *stereofonia*, del *surround* o del *5.1*. La moderna ripresa audio, anche se *mixata* alla telecronaca, consente comunque di dare sonorità alle inquadrature e di portare nelle case frammenti veri di quanto sta accadendo sul terreno di gioco. Basta ascoltare la telecronaca di Martellini per capire che la sua voce si appoggiava ad un tappeto indistinto e monocorde di suoni. Ma ancora più decisiva, nel cambiamento del modo di fare la telecronaca, è la differenza tra le riprese video delle due partite: replay e ottiche lunghe specificano l'azione e svelano oggi dettagli che la ripresa spagnola ignorava o lasciava solo intuire nelle inquadrature larghe. La telecronaca poteva supplire alla scarsa informazione visiva, mentre oggi deve trovare spazio e commentare quanto già le immagini fanno vedere, a casa, meglio di quanto si è visto allo stadio.

Cambia la stessa organizzazione di lavoro del telecronista. E' degli anni 80 il dibattito su telecronista da solo o telecronista e commento tecnico insieme: la seconda versione del fare telecronaca oggi ci sembra irrinunciabile. Anzi: s'impongono anche uno, se non due *bordocampisti*, a raccontare quanto accade in panchina durante la partita e che sfugge alle telecamere impegnate nell'azione di gioco.

Martellini è invece solo. Parte dopo la sigla Eurovisione, senza essere presentato, sulla prima inquadratura del campo e *restituisce la linea* nell'intervallo, come un buon soldatino in servizio. Resta solo per tutta la partita e per un pesantissimo dopo-partita. Evidentemente emozionato e sicuramente stanco, conclude con un “Buonanotte da una Madrid che si veste di tricolore.”

E' un punto d'onore per Martellini *lasciar parlare le immagini* e ritiene che il suo intervento serva ad *integrare le immagini*. Il calcio dell'epoca è lento e tecnico, la sua telecronaca piena di pause. Spesso si limita ad accompagnare l'azione citando il nome dei giocatori. Mai entra in argomento, mai prende posizione; l'azione si commenta sostanzialmente da sola. Sono diversi anche i comportamenti in campo: difficilmente il giocatore contesta la decisione arbitrale e il *fair play* tra avversari è spesso spontaneo. I regolamenti non cambiano, sono chiari e non c'è bisogno di spiegarli o di interpretarli. A casa c'è un telespettatore che si accontenta, non chiede di più, anzi: percepisce questa sobrietà come correttezza e il telecronista come persona *super partes*. Oggi è cambiato sia il calcio che il telespettatore. Questi è più evoluto e competente; è abituato al ritmo degli sport d'oltre oceano e alla spettacolarizzazione di ogni evento quotidiano. Chiede ben altro e sottopone il telecronista ogni volta ad un esame. Il calcio è più veloce e meno tecnico, il giocatore è più fisicamente impostato, capace di lottare su ogni palla per due partite a settimana. La telecronaca deve tenere il ritmo dell'azione, delle immagini e dei replay e deve aggiungere qualcosa a quanto si è già perfettamente visto nel dettaglio e ripetuto da più inquadrature. Allora ci si *inventa* un nuovo linguaggio (*rasoiata, sciabolata...*), si aggettiva, si modula la voce. La partita va interpretata e spiegata; la cronaca include il commento e il commento la specifica tecnica, molte volte offerta con una sola proposizione. Si spiegano le caratteristiche dei giocatori, si valutano i ruoli. Si scrutano gli angoli di ogni azione, si entra *dentro* le posizioni in area, si immagina l'alternativa all'azione vista. Poi si coglie la sfumatura, si tace per ascoltare la panchina, si lascia spazio agli inni, si sottolinea il coro, si interpreta il regolamento. Per fare questo, il telecronista si prepara duramente, usa il riferimento storico, espone il dato statistico. La telecronaca è un valore aggiunto che il telecronista deve conseguire. Egli è *nella* partita e la sua cronaca è parte dello spettacolo.

Prime conclusioni.

Abbiamo già delineato il primo evidente risultato del calcio televisivo di oggi nella differenza semantica tra le due coperture: la partita spagnola sembra guardata e commentata dalla finestra; nella partita moderna si entra in campo e l'azione di gioco è vista nel dettaglio del *lungofocale*, nell'accompagnamento della *steadicam*, nella partecipazione del telecronista. La disponibilità di cinque o sei telecamere a bordo campo, alcune delle quali in movimento, consente di utilizzare quella più a favore dell'azione; specifica spinte, gambe, piedi, pallone, avendo il protagonista-attaccante di fronte. Con le nuove ottiche, nulla va perduto della fisicità del gioco e delle reazioni espressive dei giocatori e tutte esaltano l'animosità e il furore agonistico. Gli effetti audio (fiati, colpi, espressioni verbali) ne accentuano il realismo.

E' sempre così? Abbiamo già detto che non sottovaluteremo le differenze "di genere" tra la partita mondiale o di Champions League e quella del campionato nazionale o di derby. Nell'ambito della partita moderna, si tratta di due prodotti diversi che vale la pena di specificare, cominciando da quella *istituzionale*.

La misuratissima finale dell'ultimo Campionato Europeo 2004, Portogallo-Grecia (di cui ho testato 45' del secondo tempo) produce 275 stacchi, rispetto agli oltre 400 della finale '82, e 22 replay da hard disk contro i 19 da nastro dei vecchi videoregistratori. Ma Rogerio Borges, il regista portoghese, puntuale in ogni fase del gioco, rinuncia (normalmente) alla contesa aerea dopo il rilancio del portiere e al movimento in area sul tiro dal corner. Sul fallo ci mostra chi l'ha compiuto e chi l'ha subito, usando solo la mezza figura e mai il primo piano. Ci vuole una interruzione del gioco di tre minuti, causata dall'invasione di campo di un tifoso, per scoprire la tensione sui volti dei giocatori di casa che stanno perdendo contro la Grecia. I 22 replay da hard disk sono quelli essenziali, chiariscono l'azione (il fallo, il tiro in porta, il fuori gioco) e vengono dati solo a palla

ferma, come da manuale, usando solo una o due ripetizioni (massimo tre). Ma non mostrano mai le reazioni dei giocatori. Ampio spazio, rispetto alla partita '82, si dà invece alle panchine (ben 17 stacchi in 45') e al pubblico (8 stacchi) che compare spesso anche sulla camera larga di gioco. E' una partita *istituzionale* moderna. Racconta le azioni, ne chiarisce la dinamica, ripropone i replay del gol e alcune reazioni in tribuna d'onore durante le pause del gioco, anche a distanza, alla maniera di un *flash back*. Ma elude le reazioni e gli stati emotivi. La regia non fa spettacolo. Le partite mondiali e di Champions League seguono sostanzialmente lo stesso format di ripresa. Basta rivedere le frequenti sintesi storiche che vengono riproposte dalle televisioni tematiche per rendersene conto. Nei brevi saggi che ho compiuto su una mezza dozzina di partite, per una decina di minuti a testa (20), non ci si allontana dalle percentuali già esposte: 30-40 stacchi ogni 5 minuti, 6-8 ogni minuto. Per quanto attiene ai replay, se ne concedono 2, 3 o 4 al gol, comprendendovi le reazioni delle panchine; 1 o massimo 2 sui falli o sui tiri in porta. Identica è la filosofia dell'inquadratura sui protagonisti del gioco e quella dei replay: si usa il quadro a mezza figura, sul gol si replica l'azione e la reazione delle panchine, ma non la *reazione* del protagonista sul fallo e – in ogni caso – mai in primo piano.

I primi piani e le clip

Bisogna arrivare ai campionati nazionali europei e soprattutto ai derby per leggere storie diverse. Sono il risultato della moltiplicazione delle telecamere e delle ottiche lunghe. Ad allargare un panorama che, in una analisi semiologica degli anni 80, potevo quantificare in una dozzina all'interno del campo, interviene oggi un nuovo universo di immagini (21). La possibilità di vedere in dettaglio se il piede è entrato sulla palla o sulla cavaglia dell'avversario è una possibilità offerta dal nuovo *campo stretto* di gioco; segna il passaggio da un'ottica 20 o 40 ad una 55 o 72, moltiplicata per il grande numero di telecamere dedicate a questo scopo. Il fatto nuovo è che questa tecnologia trascina nella partita moderna oggetti ed espressioni. Il pallone non si era mai visto a schermo pieno e neppure il cartellino, la ferita, gli occhi, le mani, la lavagna, il dito alzato, gli appunti, la monetina, il candelotto, la bottiglia, lo scarpino, il parastinchi, gli occhialini, il tatuaggio, il ghiaccio, la bevanda, il fumogeno, la bottiglia, l'orologio... La vicinanza della *steadicam* al giocatore ne scopre la fisicità, il corpo come macchina del gioco, lo sforzo fisico e l'aggressività. Suggerisce l'indole della persona e la identifica ("*ringhio*" Gattuso). Non tutto ciò che viene mostrato da un lungofocale è gradevole: passano sul megaschermo a 16/9, lo sputo (e non sempre a terra), l'eiezione nasale, la strizzata dei genitali dell'avversario, la maglietta strappata, la ferita inferta, le gocce di sangue o di sudore, i fiati. I campi stretti esaltano il linguaggio dei gesti, le espressioni corporee e facciali. E' impossibile elencarle, fanno parte della fisiognomica umana. Non solo le reazioni forti vengono registrate, ma anche quelle discrete, come lo sbuffo, l'espressione di sufficienza o di superiorità, di incertezza, di accondiscendenza. Quanti anni luce dal plateale "*vaffa...*" di Chinaglia a Valcareggi nel 1974, che si produce a colori ma ricordiamo in uno sbiadito totale in bianco e nero dal sapore lunare! Ieri non c'era spiegazione dei fatti, oggi si capiscono anche le intenzioni e le motivazioni. Le telecamere mostrano una mimica che le vecchie immagini non ci proponevano: nella vecchia partita il guardalinee alzava la bandierina, oggi se ne apprezza la decisione, mostrata con l'espressione. E l'arbitro mette in gioco concretamente sè stesso, esprime mimicamente le proprie ragioni, discute e polemizza con i giocatori; se ne scopre il carattere. Il suo intervento diventa una entrata in scena, il cartellino è brandito a favore di camera, a sanzionare il fatto. I giocatori sembrano presentarsi come attori, giocano e interpretano un ruolo. E qualche volta l'interpretazione prevale sulla realtà: il fallo di gioco viene amplificato nella caduta e nella giustificazione, Montella fa l'aereo, Camoranesi suona la chitarra, Adriano indica il cielo. Il campo di calcio diventa palcoscenico: nel derby Roma-Lazio (23.10.05), al gol di Totti segue una clamorosa appendice extrasportiva. La

moglie Ilary, incinta, che assiste alla partita in tribuna, riceve non solo dedica e baci da parte del marito, ma anche la gustosa pantomima di una gravidanza realizzata con il pallone nascosto sotto la maglia. Qualche settimana dopo (21.12.05), in Roma-Chievo, entra in scena un bambolotto con tanto di maglia numero 10 e al gol segue la ninna nanna. Christian, il nome è sulla maglietta, entra in campo in braccio a papà il quale, in altre occasioni e fino a quella mondiale, dopo il gol, si mette il pollice in bocca a mimare la poppata o un succhiotto. Alla fine, la vicenda familiare dei Totti si intreccia con quella calcistica.

Sul palcoscenico televisivo si apre poi un capitolo del tutto nuovo. Oggi che campi stretti e i dettagli ripropongono la parte mimica di quanto accade in campo, si impone il *labiale*. Un severissimo studio è stato condotto sulla “provocazione” di Materazzi a Zidane, nel Mondiale 2006, con l’intervento di esperti e abbondanza di moviole, ingrandimenti e *ralenti*. L’interpretazione labiale è diventata gioco, intuizione e lettura collettiva: “*non ho fatto niente!*”, “*guarda meglio, non ci vedi?*”. “*ma che dici!*”, “*è lui che ha sgomitato!*”, “*mi ha tirato per la maglia!*” “*dagli il cartellino!*”. Ad onta dell’assenza dell’audio, con il labiale arrivano frammenti di dialogo e con essi la parolaccia, l’insulto, la bestemmia (abilmente glissati dai telecronisti) oppure... ci si copre la bocca per non far *vedere* cosa si dice. L’immagine recupera il suono: è l’universo del surreale! Non tutto di quanto abbiamo descritto si realizza in diretta, quando la palla è ferma. Anzi, questa seconda lettura della partita di solito viene recuperata, montata e *replicata stretta* in una *clip*. Quindi è evidenziata. La sequenza delle *clip* – addio vecchio replay! - costruisce un racconto parallelo, coniugando spesso la *consecutio* tra azione e reazione. In Roma-Lazio, Totti apostrofa Siviglia con un irriverente “*a frocio!*” e le corna ne sono l’altrettanto irriverente risposta. Due campi stretti rallentati e senza suoni; un gesto di risposta ad un labiale. E’ un recupero del corvivo dello spogliatoio: situazioni del tutto assenti nella partita ’82. Il calcio dell’epoca e per molti anni dopo resta ancorato alle manifestazioni del pubblico genericamente inteso o, al massimo, alle espressioni di gruppi o di singoli spettatori preoccupati o festanti; oggi si entra nei rapporti interpersonali tra giocatori e tra giocatori e arbitro e panchine. Prima o poi scatterà la censura.

Italia-Francia 2006

E’ in questo nuovo contesto linguistico che si realizza la partita Mondiale 2006 e, a venticinque anni, quell’Italia-Francia equivalente di Italia-Germania 1982.

Questo del 2006 è il Mondiale che impone l’Alta Definizione e il formato 16/9, per la diffusione sul mercato dell’apparecchio televisivo a schermo piatto e allungato. Nella realtà, l’Alta Definizione è visibile a pochi e viene convertita in Italia nel normale standard: significa che le 1028 righe di definizione iniziale diventano 625 sul televisore casalingo. Il formato 16/9 HD è un rebus tecnico difficile da spiegare: viene accettato dai televisori con schermo a 16/9 e anche da quelli con lo schermo a 4/3 purchè abbiano l’opzione a 16/9 e l’utente sopporti le due bande nere come per i vecchi film in cinemascope (22).

Di fatto, per quanto attiene al linguaggio di ripresa, il cameraman che costruisce l’inquadratura e il regista che la dirige devono tener conto *in origine* che l’azione si svolge nella zona centrale (il 4/3) dell’intero quadro a 16/9, pena il taglio della porta o del giocatore o del pallone. Alla fine, e’ questo obbligo, unito alla migliore definizione dell’immagine digitale e in Alta Definizione, a cambiare le modalità del linguaggio: il totale è più largo (come siamo abituati a partire dal Mondiale 1998 in Francia) e l’azione si vede meglio, al punto che il regista ha minore necessità di staccare sul campo stretto.

Ogni Mondiale di calcio dovrebbe costituire l’occasione per un raggiunto accordo sulla ripresa omogenea della partita, ma non è esattamente così. Ovvero: lo è come conseguenza del portato tecnologico (o commerciale); lo è anche per la modalità linguistica generale, ma non per quella che attiene alla scrittura individuale. Qui, sensibilità e capacità e scelte diverse s’impongono sullo

standard auspicabile e ogni regista risponde secondo la propria scuola o modalità registica (23). Per cui, in Italia-Australia (Kaiserslautern, 26 giugno) il regista privilegia i campi larghi, con pochi stacchi, pochi replay e nessuna espressione (eccetto un primissimo piano di Totti *giustiziere* al calcio di rigore); in Brasile-Francia (Francoforte, 1 luglio) il suo collega opera la scelta opposta: taglia ogni volta il largo totale con la figura intera del giocatore che porta palla, usa il primo e primissimo piano; costruisce il replay a specificare l'azione e lega nella *clip* azione e reazioni in campo. In barba ad ogni omogeneità per *imposizione* tecnologica o per scelta editoriale.

La ripresa della partita che consegna alla nostra Nazionale il suo quarto titolo mondiale, conta su un impianto di ben 25 telecamere ed una bellissima *sky-cam* che, partendo da una torre esterna, entra all'Olympiastadion di Berlino dall'ingresso Maratona. Di queste 26 telecamere, non tutte vengono effettivamente usate nel gioco. Molte sono a disposizione dei Broadcasters riceventi, come *facilities* per la *personalizzazione* della partita (13).

Questo è un fatto nuovo: la personalizzazione era un concetto quasi sconosciuto un quarto di secolo fa. Oggi la partita dell'Host Broadcaster – la società televisiva che produce il Mondiale - viene integrata dall'Ente televisivo che ne acquista i diritti, al punto che il *pre* e il *post-partita* sono pressoché di sua esclusiva produzione, ma anche i 90' possono essere modificati dall'intervento del regista ricevente (24).

In Italia-Francia, con un numero di stacchi che si può considerare nella media (circa 700, come in Italia-Germania '82, ovvero 7/8 stacchi al minuto), il regista non usa quasi mai il campo stretto sul contrasto di gioco (sia a terra che nella contesa aerea), come le *regole linguistiche* gli suggerirebbero. Con il campo stretto preferisce invece sottolineare il giocatore che porta palla o il protagonista dell'azione, spesso con il gioco in corso.

Nei primi 90' produce circa 60 replay multipli, contro i 38 della partita '82. Li usa per specificare l'azione e spesso aggiunge l'emozione, ma molte volte a discapito del gioco *live*. E' interessante invece il *replay-flash back*, che viene proposto a distanza dal fatto di gioco, con una sintesi che comprende azione e reazione. I 60 replay si moltiplicano così in circa 90 frammenti.

Tiriamo delle conclusioni: 38 replay in Italia-Germania, 60 in Italia-Francia per circa 90 frammenti. Ma sono ben 169 i frammenti rallentati del derby Inter-Milan, partita *casalinga* che abbiamo già citato, in cui la parte di reazione emozionale vince su quella tecnica dell'azione di gioco.

Si può quindi concludere così: l'evoluzione del calcio televisivo ha prodotto, in questi venticinque anni, diversi e sempre più sofisticati livelli di interpretazione della partita.

Ad un primo livello di scrittura (quello del classico totale-campo stretto) ha rappresentato l'azione collettiva e l'azione individuale, senza però poterla specificare. E' la nostra partita dell'82, con il replay che si limita a *replicare l'azione*, senza aggiungere nulla (se non il rallentamento) a quanto abbiamo già visto in diretta.

Ad un secondo livello, utilizzando molte camere con ottiche lunghe, si produce il replay che *spiega l'azione*. Il campo stretto diventa dettaglio e, in *rallenti*, specifica se il piede è entrato sulla palla o sulla caviglia dell'avversario. E' l'attuale ripresa della partita Mondiale o di Champions League. Ma a questo livello di scrittura se ne è aggiunto un terzo, con l'irruzione della *clip*. Il nuovo replay non ha più nulla a che vedere con l'azione: approfondisce invece il rapporto tra avversari e compagni di gioco, tra giocatori, arbitri e allenatori, introduce la fase delle reazioni emotive tra i giocatori. Scrive, con molta discrezionalità, il rapporto personale del giocatore nella situazione di tensione della partita. Come il migliore dei reality.

Giancarlo Tomassetti

NOTE

- (1) La BBC realizza un Arsenal-Everton già nel 1936.
- (2) Il “sistema di sicurezza” diventò poi obbligatorio per tutti i Campionati del mondo.
- (3) Nelle prime trasmissioni in esterni i ruoli erano genericamente affidati ai tecnici, senza distinzione tra cameramen, controllo video, banco audio o mixer video.
- (4) Cfr. G. TOMASSETTI, *La regia televisiva dello sport*, Roma, 2003.
- (5) HORST SEIFART, *Seminario di Berlino, Sportpräsentation im Fernsehen: Fußball, 1987*(appunti).
- (6) “I cameramen devono essere preparati e istruiti prima del match. Bisogna far in modo che non ci siano diverse camere a fare la stessa cosa. Ognuno deve svolgere il proprio compito e non altro”: da “The best for the spectators”, relazione di ALEC WEEKS alla First International Convention for Directors of TV Programs, Buenos Aires, 1977. Il concetto è stato ripetuto e approfondito dal regista in un documento del 1987, *The Art of Televising Soccer*, riportato in Appendice nel mio libro “La regia televisiva dello sport”, cit.
- (7) Il seminario si svolse a Buenos Aires, tra il 6 e il 10 giugno 1977, organizzato da Argentina 78 Televisora, con la partecipazione dei rappresentanti delle organizzazioni televisive mondiali (EBU, OIRT, OTI) e di vari Broadcasters nazionali. Ne è stata elaborata una sintesi del dibattito e riportate alcune relazioni.
- (8) La televisione permette di vedere un avvenimento distante dall’osservatore e di poterlo vedere da punti di vista diversi : da qui, peraltro, nasce la regia in diretta dell’avvenimento di attualità.
- (9) Informazioni riportate nella relazione del regista ALFONSO GUTIERREZ DE TERAN al seminario di Berlino del 1987 e confermate dalla registrazione della partita.
- (10) La ripresa televisiva della Coppa del Mondo FIFA 1990, Verona, 3/6 ottobre 1989.
- (11) In estrema sintesi, tra una “scuola inglese” spettacolarizzante ed una “tedesca” più sobria, tra una “televisione interprete” e una “televisione referente” del calcio, si avanzò l’idea di una “televisione congruente”: ad ogni azione di gioco, la sua propria inquadratura e il suo proprio tempo.
- (12) Con il Telebeam l’immagine sintetica, elaborata dal computer, copia quella analogica della TV e offre tutte le prospettive possibili dell’azione di gioco, consentendone una analisi approfondita. L’attuale “moviolone” o “super moviola” del Processo di Biscardi è l’esito moderno delle realizzazioni della metà degli anni 80.
- (13) Il Mondiale tedesco, organizzato dallo stesso gruppo che ha realizzato quello nippo-coreano, offre una ricca serie di facilities (un segnale di base, un extended feed del pre e del post-match, segnali supplementari e possibilità di camere isolate). La copertura complessiva sul campo è prevista con 25 telecamere, bisogna però considerare che in questo numero sono comprese quelle offerte ai rights holder, cioè ai Broadcasters che acquistano i diritti di trasmissione del mondiale e anche specifici segnali (provenienti dalle camere denominate tactical, team A e B, player A e B, beauty, di riserva) e quelle di solo replay (le due reverse-angle e le due microcamere nelle porte). In sostanza entrano in partita 16 delle 25 telecamere di impianto. A confermare un comune e ormai consolidato standard di copertura, basterà ricordare che la partita di Sky prevede un analogo numero di telecamere, così come la Champions di Mediaset e la Nazionale della Rai.
- (14) Uso l’espressione “palla ferma” per distinguerla da quella di “palla inattiva” d’uso corrente con la quale s’intende piuttosto la palla proveniente dal tiro di punizione o dal calcio d’angolo, la palla quindi non proveniente da azione manovrata. La definizione di “palla ininfluyente” reclama invece una valutazione tecnica.
- (15) Ho usato come testi alcune partite di campionato prodotte da Sky, di Champions League di Mediaset, per la regia di POPI BONNICI, e di Coppa Italia della Rai per la mia regia. Testo base a cui si fa riferimento è il derby Inter-Milan dell’11.12.05, realizzato da ANGELO CAROSI. Nei due tempi (ridotti a 90’ per omogeneità) ho contato 338 stacchi nel primo e 318 nel secondo, ai quali

vanno aggiunti rispettivamente 32 e 26 replay. Addirittura inferiori sono, come vedremo, gli stacchi delle partite dell'ultimo campionato europeo.

(16) *Eccetto che per la fase tecnica della ricezione, il "giocatore che porta palla" lo fa in funzione del posizionamento della squadra e del passaggio: dovrebbe quindi essere ripreso con il totale di gioco.*

(17) *ROBERT KENNY, responsabile dei Mondiali messicani del 1970, aveva proposto di sostituire la camera centrale con due telecamere alte, a coprire le due metà campo. La richiesta non ebbe seguito ma oggi dobbiamo dire che la sua intuizione era giusta: non è vero che la camera centrale produce sempre il totale più adatto ad ogni situazione di gioco.*

(18) *"L'arte della ripresa televisiva del calcio consiste nel dare al telespettatore il fluire del gioco e, nello stesso tempo (...) portare nelle case il forte coinvolgimento emotivo dei giocatori": ALEC WEEKS, decano dei registi della BBC, nel documento The art of televising soccer (cit.).*

(19) *Le cifre sono eloquenti: in Italia-Germania, dei 16+22 replay dati durante i 90 minuti, solo due sono uno doppio e uno triplo e sempre inerenti la replica dell'azione di gioco già vista.*

Tutt'altra situazione è quella della partita di oggi: le 32+26 clip sono in effetti 94+75, ovvero 169 frammenti rallentati.

(20) *Si tratta della stagione Champions ancora in corso, con analisi testuali di Juve-Bayern, Milan-Shakhter 04 e di quelle – per campioni ridotti - degli anni 2003 e 2004.*

(21) *Sulla semiologia della partita (quella della televisione analogica) presentai una relazione al Seminario di Berlino (cit.); se ne trova una sintesi in Prometeo, rivista di scienze e storia (1989, n.25) riportata anche nel mio libro (cit.).*

(22) *In effetti, in Italia solo SKY offre un canale a 16/9 visibile con decoder in HD. La RAI – che deve svolgere un servizio pubblico garantendo a tutti la visibilità dell'evento - converte il segnale 16/9 in 4/3 (letter box), ovvero con bande nere, le quali però possono essere eliminate da una funzione dell'apparecchio televisivo.*

(23) *I registi europei del Mondiale tedesco sono: FRANCOIS-CHARLES BIDEAUX, KNUT FLEISCHMANN, FRANCOIS LANAUD, JAMIE OAKFORD, WOLFGANG STRAUB, JOHN WATTS.*

(24) *Nel nostro caso, essendo il regista della personalizzazione lo stesso estensore di questo articolo, potrò con cognizione affermare che l'integrazione è discreta e assolutamente marginale e l'autore della partita è il collega WOLFGANG STRAUB. La integrazione italiana contava su 8 telecamere, di cui solo 2 in campo, e della possibilità di inserimento di alcune camere in replay.*