

SPORT E TV

La mappa strutturale della rappresentazione televisiva in diretta degli sport principali

In una ricerca del 1992, pubblicata in *Prometeo* (X, 38, pagg. 22-29) mi chiedevo se le normali riprese televisive in diretta degli avvenimenti sportivi potessero essere ricondotte a sistemi generali.

Il termine *sistema* rimanda a diversi e complessi significati. Io lo assumevo semplicemente come *modalità tecnico-linguistica*. La doppia aggettivazione voleva specificare, da un lato, il dispositivo tecnico di ripresa e, dall'altro, le possibilità professionali di regista televisivo dello sport.

Possono, dunque, queste riprese in diretta essere ricondotte a sistemi generali? Sono linguistiche da esso prodotte, ancorando quindi il termine alla mia concreta attività arrivato ad una doppia conclusione:

- ogni ripresa televisiva del genere può essere ricondotta ad *uno di tre* sistemi generali;
- in ogni ripresa televisiva, uno di questi tre sistemi è *principale* e uno o entrambi gli altri due possono coesistere nella ripresa come *subordinati* al primo.

Ho denominato i tre sistemi in questo modo:

- Il sistema di ripresa *sequenziale* è quello che mette in fila una all'altra le telecamere, dalla 1 alla enne.

Si prenda ad esempio una discesa libera di sci. Il regista stacca dalla telecamera 1, posizionata al cancelletto di partenza, alla 2, alla 3, alla enne sistemate lungo il percorso, fino a portare l'atleta all'arrivo. Quindi, dopo qualche replay, torna al cancelletto di partenza per il concorrente successivo.

È *sequenziale* anche la ripresa di una gara di Formula1 e di qualsiasi gara in circuito. Il regista fa vedere la partenza, quindi la prima curva, la chicane successiva, il rettilineo e così via, fino a ritornare alla telecamera di partenza e ricominciare il giro.

- Ho identificato come sistema di ripresa *sull'asse centrale* quello che punta sull'alternanza tra il totale di gioco e il campo stretto del giocatore.

È il sistema di ripresa tipico degli sport di campo o di palazzetto in cui si svolgono giochi di squadra. Parlo del calcio, del basket, della pallanuoto o della pallamano ecc. In ognuna di queste partite, il regista alterna l'inquadratura del gioco collettivo (il totale) con quella del gioco individuale (il campo stretto). Con il totale, nel calcio, sarà chiara la posizione della squadra, il lancio lungo, il passaggio smarcante; nella pallanuoto illustrerà il muro e la schiacciata e così via. Con il campo stretto, ammireremo il tackle e il dribbling nel calcio, la battuta nella pallanuoto o nel tennis; oppure, semplicemente,

l'espressione in primo piano del giocatore dopo la propria performance.

- Con scarsa fantasia, ho chiamato *ad estrapolazione* il terzo sistema di ripresa, tipico degli sport multidisciplinari (l'Atletica innanzitutto) o di quelli in cui gli atleti o i concorrenti partono uno alla volta e fanno un percorso. Prendete ad esempio il ciclismo a cronometro, che si svolge tra partenza, punti intermedi e arrivo. In questo caso succede che, mentre il primo atleta taglia il traguardo, altri sono a meta' strada ed altri debbono ancora partire. Oppure le gare di golf dove, quando il primo giocatore si avvicina alla ultima buca, gli altri concorrenti lo seguono nelle buche precedenti o debbono ancora cominciare. Che fara' il regista in questi casi? *Estrapolera'* le situazioni che riterra' piu' interessanti dall'avvenimento complessivo. E' quanto accade in un meeting di Atletica: mandera' in diretta le corse e scegliera' tra i concorsi (salti in alto, salti in lungo e lanci), mandando in onda (in diretta o in registrazione) quanto allo spettatore allo stadio risultera' avvenire contemporaneamente.

Questa era, dunque, la prima conclusione: ogni ripresa televisiva in diretta di un avvenimento sportivo fa' capo ad uno di questi tre sistemi. Meglio: uno di questi tre sistemi risultera' essere il principale e un altro o gli altri due fungeranno da sistemi subordinati. Ma, anche qui, vediamo in che modo.

- Nella ripresa di una gara di F1, dove il regista mette *in sequenza* le camere sul circuito, da quella di partenza a tutte le altre, fino a tornare alla partenza, appena la corsa si stabilizza, sara' necessario abbandonare i primi e seguire il duello (metti) tra il 6° e il 7° pilota; oppure dar conto di un pit stop; oppure replicare un'uscita di pista. Il regista *estrapola* quindi i fatti rilevanti della corsa, interrompendo la *sequenza* principale per riprenderla subito dopo o per cambiarla. Il sistema *sequenziale* e' principale e quello ad *estrapolazione* e' subordinato.
- Allo stesso modo, quando, nella partita di calcio, il regista abbandona la camera principale in totale o in campo stretto, posizionata in tribuna sull'*asse centrale* del campo, per mostrare il fuori gioco dalla camera ai 16 metri o il rilancio del portiere da quella dietro la porta, il sistema principale *sull'asse centrale* acquisisce, come subordinato, quello *sequenziale*.
- Nell'Atletica, tipico avvenimento multidisciplinare, che viene televisivamente coperto con un sistema di ripresa ad *estrapolazione*, il regista, scelto per esempio il salto in lungo, mettera' in *sequenza* la camera di presentazione dell'atleta, con quella della rincorsa e del salto, con quella della sua reazione al risultato. Usera' appunto la *sequenza*; fino a quando non tornera' al sistema principale *estrapolando* un'altra situazione.

Erano queste due (con qualche annotazione sulle caratteristiche delle riprese in movimento) le conclusioni a cui ero arrivato. Oggi, come ulteriore riflessione, devo dire che non era difficile ricondurre le riprese televisive dello sport a sistemi generali, ne' era difficile definirli e scoprire il sistema di subordinazione tra di essi.

Cos'altro sono, infatti, i *sistemi di ripresa* se non le modalita' di visualizzazione di un avvenimento che si svolge in uno spazio reale? Potro' seguirlo nel suo percorso con una serie di camere in sequenza, oppure distinguere il gioco della squadra da quello del giocatore, con totale e campo stretto, oppure scegliere e ordinare tra loro avvenimenti multipli. In quale altro modo si puo' *guardare* con gli obiettivi, nello spazio fisico, se non *seguendo, dettagliando o scegliendo*?

Ma, aperta questa finestra, altre possibilita' di indagine si stavano affacciando, come conseguenza di quelle prime risoluzioni. Infatti e' intuitivo che, all'interno del *sistema di ripresa*, le immagini anch'esse si ordinano secondo delle regole, a costituire sistema e racconto, disciplina per disciplina.

In che modo? E' possibile delineare le riprese televisive dello sport in diretta come sistemi strutturali e illustrarne le modalita' elementari di racconto?

Questo e' il compito che mi propongo adesso.

ALCUNI APPUNTI DI LAVORO

Tra i piu' noti riferimenti che la cultura strutturalista dedica allo sport, l'appunto di Roland Barthes sul Tour de France e' - tra l'altro - quello piu' vicino alla individuazione delle componenti della performance sportiva: "*La dinamica del Tour non conosce che quattro movimenti: tirare, seguire, fuggire, accasciarsi, con i loro significati.*" (Mythologies, 1957, Paris).

Le riprese televisive altro non fanno che descrivere questi quattro movimenti. Quindi, le immagini che, durante una tappa di ciclismo, la regia televisiva offre al telespettatore sono descrivibili e catalogabili, fino a delineare il disegno strutturale, la forma del programma.

Ma la stessa analisi puo' essere fatta per corse non ciclistiche; penso alla Maratona o alla Marcia e a tutte le corse di fondo. Ma potremmo trasferire la stessa analisi alle corse motoristiche, mutandone i termini descrittivi. Certamente il *tirare* non potra' essere attribuito allo sforzo umano (ma a quello del motore si!) e l'*accasciarsi* altro non sara' che la rottura dell'organo meccanico o il fuori pista, se non addirittura l'incidente. La Formula Uno puo' essere certamente presa in esame nelle componenti tecnico-linguistiche della realizzazione televisiva. Si capira' allora che, a partenza avvenuta, il sistema di ripresa che ha seguito la testa della corsa, dovra' puntare sul duello e sul sorpasso o documentare la risalita di un pilota rispetto ai primi o la uscita di pista di un altro; descrivera' quanto avviene ai box nel caso di un ritiro o di un pit stop o di una sanzione e dovra' verificare successivamente le variazioni di classifica. Questa e' la costruzione del linguaggio operato dalla regia televisiva: la corsa dei primi, il duello, l'inseguimento, la fermata. Questi accadimenti sono tutti identificabili e catalogabili.

Roland Barthes individua i *movimenti* di una corsa ciclistica che puo' essere allargata anche ad altre corse.

Io ritengo altrettanto valida la ripartizione della performance atletica in *presentazione-gesto atletico-risultato*. La attribuirei a Raimo Pils, responsabile produttivo dei Campionati del Mondo di Atletica di Helsinki del 1983, che non è un semiologo né un antropologo culturale, ma solo uomo di sport e di televisione. Questa ripartizione è tuttora la base grammaticale televisiva delle riprese dell'Atletica, rintracciabile in qualsiasi programma in diretta, all'interno di ogni contesto di racconto televisivo.

Ma ho un'altra osservazione da fare sui momenti fondamentali e sulle modalità di ripresa televisiva degli avvenimenti sportivi. Userò strumentalmente un termine illustre, *algoritmo*, caro ai matematici, specie di origine araba, con il quale nel medioevo si indicavano i “*procedimenti di calcolo numerico fondati sopra l'uso delle cifre arabe*” (Vocabolario della lingua italiana, Treccani, alla voce). Oggi, le accezioni del termine sono più estese ma riportano sostanzialmente a “*procedimenti di calcolo espliciti e descrivibili con un numero finito di regole che conducono al risultato dopo un numero finito di operazioni*”.

Uso, molto sommariamente, termine e procedimenti per dire che, nella copertura televisiva di molte discipline sportive (che, per essere *discipline*, sono soggette a regole), *dato un numero di telecamere, che producono sostanzialmente un numero finito e descrivibile di inquadrature, queste si coniugano tra loro in un numero anch'esso sostanzialmente finito e descrivibile di combinazioni*. Da questo punto di vista, la ripresa di una disciplina sportiva – almeno nella sua copertura di base - altro non è costituita che da uno o da una serie di algoritmi.

Proviamo, dunque, per alcune di queste discipline, a catalogare le inquadrature di base, a coniugarle tra loro e a delineare la mappa strutturale della rappresentazione televisiva dello sport.

Si tratta di immagini e didascalie. Dovrò avvertire il lettore che, quelle che qui si propongono, non sono foto ma frames televisivi. Il frame è la venticinquesima parte di un secondo di televisione, così come la vediamo a casa. È di tutta evidenza – ma vale la pena ribadirlo – che il frame televisivo non ha né la qualità tecnica, né quella artistica di un pur modesto scatto fotografico. Essi vengono qui proposti in stringhe da quattro o da otto (per evidenti motivi di impaginazione) e ogni stringa si propone di descrivere una sequenza, di cui i frames sono alcune delle inquadrature principali. Gli algoritmi ne dovrebbero risultare chiari.

LE RIPRESE DELLO SPORT

Per definire il procedimento, partiamo con un caso semplice come quello di un incontro di TENNIS, realizzato con un numero base di telecamere, non più di tre o quattro. Quali immagini producono queste telecamere?

Non sfuggira' allo spettatore televisivo, ancorche' non specialista di tennis, che il gioco e' offerto dalla inquadratura di una telecamera posizionata in tribuna e che vede il campo sull'asse longitudinale.

Una seconda telecamera, posizionata accanto alla prima, produce un campo piu' stretto, che sara' utile nel replay per dettagliare il tiro. I registi sistemano altre due telecamere al centro del terreno di gioco: esse sono dedicate ai due contendenti, in battuta o in ricezione. Possono anche offrire l'inquadratura dell'arbitro o del capitano o del pubblico, ma non molto di piu'.

Queste sono – sostanzialmente – le immagini a disposizione. In quanti modi possono combinarsi? Quale e' l'algoritmo?



TENNIS 001

1 totale

TENNIS 002

2 giocatore

TENNIS 003

3 attesa

TENNIS 004

4 battuta

Ad un totale di presentazione della partita **1**, segue l'atleta che deve battere **2**, l'attesa in ricezione dell'avversario **3**, quindi la battuta e il gioco sul totale **4**. Da questo momento, seguiremo la partita, fino alla conquista del punto con la camera principale.

TENNIS 005

5 giocatore

TENNIS 006

6 pubblico

TENNIS 007

7 replay punto

TENNIS 008

8 totale

Dopo il punto, seguira' l'inquadratura del giocatore che l'ha fatto **5** o quella del giocatore che l'ha perso (oppure del pubblico **6** o dell'arbitro), il replay dalla camera in campo stretto per dettagliare il tiro **7** ma...siamo di nuovo all'inizio **8** della stringa: in battuta, poi in ricezione, poi al totale di gioco, fino al punto successivo. Con poche varianti e, in ogni caso, in un ambito di combinazioni finito e numerabile.

Un caso semplice? Non diversamente accade in una partita di pallavolo o di basket o di pallanuoto o di pallamano, giochi di squadra quanto mai ripetitivi, che si realizzano normalmente con 4 o 5 telecamere.

Vediamo la PALLAVOLO. La camera principale è collocata alta in tribuna al centro del campo, la seconda camera può essere posizionata più in basso della prima, ad altezza della rete, per documentare meglio i muri e le schiacciate. Di solito, altre due camere sono sistemate sul parterre, a sinistra e a destra, per vedere la battuta ed offrire il replay del punto. Qualche volta, una camera alta, sull'asse longitudinale, chiarisce la manovra di gioco e il punto. Con questa disposizione, la sequenza si può realizzare in questo modo.



VOLLEY 009

1 battuta

VOLLEY 010

2 gioco e punto

VOLLEY 011

3 vincenti

VOLLEY 012

4 perdenti

VOLLEY 013

5 replay stretto

VOLLEY 014

6 pubblico

VOLLEY 015

7 battuta

VOLLEY 016

8 gioco

Alla battuta **1** segue il gioco, che si segue con una sola camera fino al punto **2**. Dopo il punto vengono inquadrati i giocatori che lo hanno fatto **3** o i perdenti **4**.

La sequenza potrebbe offrire, in alternativa, la reazione della panchina o del pubblico o dell'allenatore, il cambio del giocatore o la segnalazione dello schema di gioco. Qui si segnalano: un replay **5** e il pubblico **6**. Ma siamo già tornati in battuta **7** e riprende il gioco **8**. In sostanza, si tratta di una serie *finita* di inquadrature e di replay, che sono consentite nel tempo che va da una battuta a quella successiva. Un algoritmo che si può riassumere in: *battuta-gioco-reazioni al punto-replay e...di nuovo battuta-gioco-reazioni al punto-replay*. All'infinito e con poche variazioni.

Anche questo è un algoritmo semplice, ma non sono più complicati quelli di molti altri sport di palazzetto, come il basket e la pallamano o la pallanuoto in piscina.

Ne offriamo un'altra esemplificazione. La regia del BASKET si appoggia al totale e campo stretto delle due camere in tribuna. Le camere sotto canestro chiariscono il fallo (in replay) e sono utili in diretta sui tiri liberi o, almeno, nella presentazione dell'atleta al tiro. Una camera, meglio se frontale alle panchine, va dedicata ai cambi ed è utile a documentare le reazioni del coach e del pubblico. La ripresa può essere arricchita: sono di buon effetto le microcamere collocate dietro i tabelloni trasparenti, a vedere canestro e lunetta. Almeno una camera alta in totale sull'asse longitudinale o sulla diagonale produrrebbe un replay efficace nel chiarire la spinta della squadra in

attacco e la disposizione della difesa, oppure costituisce una *beauty shot*, una visione panoramica del palazzetto. Ma, nella fase di gioco, l'algoritmo e' semplice.

BASKET 017
1 partenza

BASKET 018
2 giocatore

BASKET 019
3 gioco

BASKET 020
4 marcatore

Partiamo con l'inizio della partita **1**. Il giocatore porta palla **2** e il gioco si svolge sul totale **3** fino al punto. Il regista potra' dedicare una inquadratura al marcatore **4**, ma siamo di nuovo all'inizio dell'azione e poche altre variabili sono possibili.

BASKET 021
1 tiro

BASKET 22
2 tiratore

BASKET 23
3 canestro

BASKET 24
4 pubblico

Anche nel caso di tiri liberi dopo un fallo (che non descriviamo) l'azione procede con l'inquadratura della preparazione al tiro **1**, il giocatore **2**, il tiro **3**, il pubblico **4**...e siamo di nuovo alla ripresa del gioco, come all'inizio della prima sequenza.

L'ATLETICA

Uscendo dagli sport di palazzetto, un'altra filosofia di ripresa e' quella che riguarda la copertura dell'Atletica. La regina delle discipline olimpiche gode di una impostazione esemplare, a partire dai Campionati del mondo degli anni 80 (Helsinki, Roma, Tokio) arricchita dalle tecnologie di ripresa delle Olimpiadi degli anni 90 (Barcellona, Atlanta, Sidney).

Una delle caratteristiche delle discipline atletiche e' che esse sono ripetitive. Le corse si svolgono da partenze prestabilite e si concludono su un'unica linea di arrivo. I concorsi sono costituiti dai lanci (martello, disco, giavellotto e getto del peso) e salti in estensione (triplo e lungo) e in elevazione (alto e asta): tutti si svolgono sulle stesse pedane, con le stesse modalita', per tutti gli atleti, uomini e donne.

E' dei primi Anni 80 la nascita della ripresa classica, che a tutt'oggi sopravvive: e' impostata sui tre momenti di *presentazione*, *gesto atletico*, *risultato*. Correttezza professionale vuole che il gesto atletico venga dato dal migliore punto di ripresa e in un unico *piano sequenza*, ininterrotto.

Dati questi dettati *grammaticali*, il compito del regista e' semplice. Per esemplificare anche la nostra descrizione, prenderemo in esame una corsa breve, i 100 metri; quindi passeremo ai concorsi vedendo lanci, salti in elevazione e in estensione; per concludere con una corsa lunga. Il programma di un pomeriggio di Atletica.

LE CORSE BREVI

La camera principale delle corse e' posizionata alta in tribuna, in perfetto asse con la linea di arrivo; in replay costituirà il primo (improbabile) fotofinish.

La seconda telecamera, con ottica lunga, e' usata in campo stretto sui duelli o sul singolo atleta. Una camera spalleggiata alle partenze ed una dopo l'arrivo, garantiscono presentazione e vincitori, completando così i fondamentali di *presentazione, gesto atletico e risultato*.

Con un impianto piu' ricco si possono affrontare alcuni impegni internazionali. L'aggiunta di due camere con ottica lunga, sulla pista, in asse con il rettilineo delle corse, dette *head on*, e' utile soprattutto per i replay e per le corse lunghe. In queste, si puo' interrompere la sequenza delle camere principali con una telecamera posizionata in tribuna nord, in asse con il rettilineo opposto a quello di arrivo, che sara' utilissima per mostrare il *decalage* negli 800 metri e vedere le partenze dei 1500, dei 3000, dei 5000 e dei 200.

Alcune altre camere, tecniche e spettacolari, possono arricchire la copertura: innanzitutto la camera su binario, a bordo pista, introdotta con le Olimpiadi del 1992, con la quale si seguono gli atleti nelle corse brevi, dalla partenza all'arrivo, e nelle corse lunghe sul fronte di ripresa principale.

Ma ripartiamo con i fondamentali per una corsa breve come i 100 metri.



ATLETICA 025
1 presentazione

ATL 026
2 individuale

ATL 027
3 pronti!

ATL 028
4 in corsa

ATL 029
5 arrivo

ATL 030
6 vincitore

ATL 031
7 pubblico

ATL 032
8 replay

Una camera in totale **1** presenterà la gara, di solito con una *start list*; seguiranno le presentazioni individuali **2**; il *pronti!* **3** del giudice di gara e la corsa **4**. All'arrivo, il fotofinish dettaglierà le posizioni **5**, la camera a spalla individuerà il vincitore **6** e lo

immergera' nell'applauso del pubblico **7**. Seguiranno uno o due o tre replay **8** per concludere con una classifica finale.

Non ci sono variazioni, se non minime, a questo schema di base, per tutte le altre corse. Una fase di *presentazione, la performance, il risultato*, il tutto realizzato con un numero limitato di inquadrature, che puo' essere arricchito da quelle del pubblico, dagli allenatori, gli avversari: un ambito limitato di immagini, tra le quali sono chiaramente riconoscibili quelle fondamentali.

I LANCI

Nello stesso Meeting di Atletica, immaginiamo ora di aver mandato in onda tutti i nostri replay dei 100 metri e di ritrovarci in diretta per un lancio lungo: il MARTELLO o il DISCO. Martellisti e discoboli, che lanciano da dentro la gabbia, possono utilizzare la stessa copertura televisiva e le immagini sono praticamente le stesse. La *presentazione* e l'uscita dell'atleta dalla gabbia si realizzano con una camera a spalla; il bellissimo *gesto atletico* della rotazione e il lancio dell'attrezzo possono essere visti da una camera azimutale, di solito ancorata alle strutture della gabbia, capace di mostrare, dall'alto, sia il gesto, sia che l'atleta non esca dalla pedana vanificando la prova. Il primo *risultato* del lancio e' descritto da una telecamera posizionata in tribuna, in grado di vedere il volo dell'attrezzo e, dopo l'impatto, di stringere sui giudici che vanno a puntare gli strumenti di misura. La reazione dell'atleta o un applauso del pubblico concluderanno la sequenza, che e' valida sia per il Martello che per il Disco.

ATL-DISCO 033
1 presentazione

ATL-DISCO 034
2 lancio

ATL-DISCO 035
3 misura

ATL-DISCO 036
4 risultato

ATL-MART 037
5 presentazione

ATL-MART 038
6 rotazione

ATL-MART 039
7 risultato

ATL-MART 040
8 reazione

Ecco dunque le nostre stringhe: la presentazione della discobola e' fatta dentro la gabbia **1**; segue il gesto atletico dall'alto **2**, l'arrivo dell'attrezzo e l'accorrere dei giudici **3**, il risultato dopo la misura **4**. Analogamente nel martello: presentazione dell'atleta che si avvia al lancio **5**, il gesto atletico **6**, il risultato sul campo **7** e la reazione di gioia **8**.

Un impianto e una sequenza analoga sono quelli della terza disciplina inserita tra i lanci lunghi: il GIAVELLOTTO. Anche non appartenendo alla stessa categoria dei

lanci lunghi, il LANCIO o GETTO DEL PESO, tenuto conto delle ridotte dimensioni del settore di lancio, viene realizzato nello stesso modo, secondo i fondamentali di *presentazione-gesto* *atletico-risultato*

ATL-GIAV 041 1 presentazione	ATL-GIAV 042 2 lancio	ATL-GIAV 043 3 misurazioni	ATL-GIAV 044 4 risultato
ATL-PESO 045 5 presentazione	ATL-PESO 046 6 lancio	ATL-PESO 047 7 misurazioni	ATL-PESO 048 8 reazione

La giavellottista viene presentata con il suo attrezzo in pugno **1**; il lancio e' visto da una camera alta **2**; i giudici si presentano al rilievo della misura **3** e il risultato appare in sovraimpressione **4**. E' il turno del pesista **5**: l'inquadratura sul lancio scopre anche il settore **6**; i giudici si presentano alla misura **7** e , prima ancora del risultato, l'atleta esulta per la sua prova **8**.

I SALTI

Entriamo ora nella pedana comune a due concorsi tra i piu' spettacolari: il SALTO IN LUNGO e il SALTO TRIPLO, detti salti in orizzontale.

Un tipico dispositivo di ripresa realizza la presentazione dell'atleta e la sua tensione con una *hand-camera*; la rincorsa e il salto con la camera principale, posizionata non troppo alta, ma ortogonale alla misura migliore nella vasca di atterraggio; la reazione dell'atleta e le decisioni del giudice di battuta con una camera frontale alla corsa e in lungofocale. Non mancherà una microcamera per vedere l'asse di battuta, posto a distanza di 1 m. per il lungo e a 13 m. per il triplo, dal limite dell'area di atterraggio. Tanto basta per una buona ripresa, che potrà essere arricchita da immagini del pubblico, dei giudici e degli atleti concorrenti.

ATL-LUNGO 049 1 presentazione	ATL-LUNGO 050 2 rincorsa	ATL-LUNGO 051 3 salto	ATL-LUNGO 052 4 atterraggio
----------------------------------	-----------------------------	--------------------------	--------------------------------

Talmente noto e' ormai il procedimento, che bastera' una sola stringa a esemplificarlo nei suoi fondamentali di presentazione dell'atleta **1**, fase della rincorsa **2**, gesto atletico **3** e risultato conseguito **4**.

Con i salti in elevazione, alto e asta, si conclude il panorama dei concorsi nelle discipline dell'Atletica. L'impianto di ripresa per il SALTO CON L'ASTA e' analogo a quello del SALTO IN ALTO, fatta salva la diversa misura a cui e' posta l'assicella. Anche qui, e' possibile presentare l'atleta con una camera a spalla, ma e' corretto seguire la corsa e il salto con una sola camera, meglio se un braccio che si alza con l'atleta, e senza stacchi. Un'altra camera puo' seguire il salto dal basso e registrare le reazioni dell'atleta. La microcamera sui ritti completa un medio impianto di ripresa, descrivendo lo scavalcamento dell'assicella.

ATL-ASTA 053 1 presentazione	ATL-ASTA 054 2 elevazione	ATL-ASTA 055 3 scavalcamento	ATL-ASTA 056 4 esultanza
ATL-ALTO 057 5 presentazione	ATL-ALTO 058 6 salto	ATL-ALTO 059 7 replay	ATL-ALTO 060 8 avversario

Decine sono i concorrenti, per ogni concorso, in un meeting di atletica: la regia di messa in onda proporra' in diretta (o in registrazione) i migliori atleti e stilerà alla fine una classifica. Ma la regia sul campo li coglie uno di seguito all'altro: potra' arricchire il gesto atletico giocando sulla tensione e sul rapporto tra i concorrenti, ma la ripresa si muovera' dentro lo schema esemplificato dalla nostre due stringhe: presentazione dell'atleta **1** e **5**, gesto atletico **2** e **6**; lo scavalcamento **3**, l'esultanza **4** o il replay o il pubblico o l'avversario **8** che si porta in pedana. Le stringhe si possono leggere anche in verticale, come vedremo meglio in seguito.

LE CORSE LUNGHE

Concludiamo il nostro virtuale Meeting di Atletica con un esempio di corsa lunga, dai 1500 ai 3000 o ai 5000 metri che, nell'ambito dello schema generale delle corse, su un percorso piu' lungo, offrono alcune inquadrature in piu'. Ne mostriamo alcune, dalla presentazione all'arrivo.

ATL-CORSE 061 1 presentazione	ATL-CORSE 062 2 individuale	ATL-CORSE 063 3 partenza	ATL-CORSE 064 4 decalage
ATL-CORSE 065 5 il gruppo	ATL-CORSE 066 6 i primi	ATL-CORSE 067 7 lo sprint	ATL-CORSE 068 8 il vincitore

La presentazione di una corsa come gli 800 metri puo' iniziare con una inquadratura in totale sul settore di partenza **1**. Individualmente verranno poi presentate tutte le atlete **2**, dalla prima all'ultima corsia e, dopo il *pronti!* **3**, verra' data la partenza. Superata la prima curva, una camera frontale mostrera' il *decalage* **4**; da questo momento le

atlete correranno *alla corda*. Una camera in totale terra' l'intero gruppo **5** ed una in campo stretto dettaglierà la testa della corsa o il duello **6**. Dopo lo sprint sul rettilineo di arrivo **7**, le camere cercheranno il vincitore **8**. A seguire: replay delle fasi di gara, applausi del pubblico e quant'altro. Devo dire che, negli ultimi due decenni, la mera presentazione del gesto atletico e gli aspetti puramente meccanici della corsa (che abbiamo riportato con i nostri frames) sono stati approfonditi dalle telecamere nei loro aspetti psicologici (la tensione, la concentrazione, il nervosismo, la determinazione, la gioia o la rabbia, il controllo di se'...) a quelli del rapporto con gli avversari, i compagni di squadra, l'allenatore, il pubblico. Il gesto atletico è stato descritto nei suoi aspetti psicologici; l'avversario è sceso in campo come deuteragonista ed ha accompagnato la performance del protagonista; il racconto si è delineato in una nuova drammaturgia. Ma, nonostante che queste e molte altre valenze siano state recuperate dalla sensibilità dei registi e dall'evoluzione tecnica della ripresa, la corsa e i concorsi in Atletica non sfuggono alle impostazioni generali e ai canoni che qui si sono dati.

IL CALCIO

Sembrirebbe, parlando della partita di calcio, che tutti gli schemi possano saltare e gli algoritmi impazzire, tale è l'imprevedibilità delle azioni e dei risultati che si verificano dentro il rettangolo di gioco. Là dove, in Atletica, tutte le presenze dei partecipanti sono ordinate, in ogni pedana e in pista, tutti i percorsi stabiliti e i gesti atletici ripetuti, nel calcio non una sola azione è uguale ad un'altra e ogni gol è un originale irripetibile. Eppure, obbedendo anche il calcio a regole di gioco e il liguaggio televisivo ad una disciplina di ripresa, che è dettata dal numero delle telecamere e dalla disponibilità di un certo numero di inquadrature per ogni azione di gioco, anche in questo caso le combinazioni sono evidenti, anche se più ricche. Anzi, per il calcio bisogna pensare a una serie di combinazioni multiple. Partiamo però con il fischio d'inizio

Il fluire del gioco, IL GIOCO con la palla in movimento, si realizza con non più di tre o quattro o cinque inquadrature, provenienti da camere diverse, ma sostanzialmente obbedienti ad una ampiezza di campo.

Se un lancio lungo può essere visto con un totale che include la tribuna opposta, un passaggio si gioca con un'inquadratura che comprende circa un terzo del campo, tackle e dribbling reclamano poco più che una figura intera. Si può arrivare al dettaglio di gambe e palla e al primissimo piano del giocatore, per coglierne l'espressione. Ma non c'è molto di più, sull'asse totale-campo stretto, per tutto il gioco con palla in movimento e, quindi, per più di metà della partita.



1. Calcio: lo stadio



2. la squadra



3. i giocatori



4. il dettaglio



1. il fallo



2. il ferito



3. l'arbitro



4. l'ammonito



1. situazione



2. il portiere



3. barriera



4. tiro



1. portiere



2. attesa



3. la panchina



4. il tiro



1. chi tira



2. l'area



3. marcatura stretta



4. il tiro



1. il fallo



2. l'arbitro



3. chi tira



4. il gol

CALCIO 069
1 lo stadio

CALCIO 070
2 la squadra

CALCIO 071
3 i giocatori

CALCIO 072
4 il dettaglio

Esemplifichiamo la stringa con quattro frames che vedono l'intero stadio **1**, il classico totale per l'azione di squadra **2**, il totalino in previsione di *tackle*, *dribbling* e *short pass* **3** e il dettaglio di gambe e pallone **4**.

Tutt'altre situazioni si sviluppano quando il gioco si ferma o quando l'azione riparte. Ma, come vedremo, si producono una serie di combinazioni limitate tra poche inquadrature ordinate tra loro, in un ambito del tutto prevedibile.

Vediamo il caso del FALLO SUL GIOCATORE. In senso stretto, gli elementi a disposizione possono ridursi a quattro: l'azione, chi ha commesso il fallo, chi lo ha subito e l'arbitro. Ed è la situazione che qui si propone.

CALCIO 073	CALCIO 074	CALCIO 075	CALCIO 076
1 il fallo	2 il ferito	3 l'arbitro	4 l'ammonito

L'azione falloso è colta in campo stretto **1** e il regista fa seguire un'inquadratura del giocatore che ha subito il fallo **2**; ci si occupa quindi dell'ammonizione da parte dell'arbitro **3** e, infine, del giocatore che ha commesso il fallo **4**.

Queste sono le situazioni fondamentali e il regista le combinerà su tempi obbligati: dal momento del fallo al tiro di punizione che ne segue. Potrebbe anteporre la decisione dell'arbitro alla visione del giocatore colpito o viceversa. Oppure potranno, nel racconto televisivo, entrare altri soggetti. È del tutto prevedibile, per esempio, una reazione dei compagni o l'intervento del capitano; fuori dal campo, potremmo assistere alla reazione della panchina e al rumoreggiare del pubblico. Ma le relative immagini saranno a corollario del fatto e dei soggetti principali che abbiamo già mostrato e nei tempi che abbiamo detto.

Un altro algoritmo è offerto dalla PUNIZIONE CON BARRIERA, conseguente al fallo sul giocatore. I protagonisti dell'azione sono: i giocatori che si apprestano al tiro, i giocatori che formano la barriera, il portiere che li coordina, l'arbitro ed eventualmente il giocatori che restano fuori in attesa di un passaggio. Anche in questo caso, possono prevedersi le indicazioni dalla panchina o i timori della panchina avversaria, così come la tensione degli spettatori in tribuna e chissà quanto altro. Ma, l'essenziale, è in quei soggetti – coniugabili e ripetibili in vari modi – fino al tiro liberatorio.

CALCIO 077	CALCIO 078	CALCIO 079	CALCIO 080
1 situazione	2 portiere	3 barriera	4 tiro

La situazione del tiro di punizione e' descritta dal totale iniziale **1**. Il regista ne specifica quindi i soggetti principali: il portiere gia' pronto a ricevere la palla **2**, la barriera che si e' formata **3** e, finalmente, il giocatore che si appresta al tiro **4**.

Si daranno a questo punto diversi casi: il pallone non inquadra la porta e va fuori; il pallone va fuori dopo essere stato toccato da un difensore; il pallone va in rete. Nel primo caso ci si prepara ad una rimessa del portiere, nel secondo ad un tiro dal corner e nel terzo alla festa del gol: tre situazioni che vengono realizzate con tre gruppi di immagini, ciascuno dei quali capace di alcune combinazioni. Ma, anche qui, immagini e combinazioni non infinite, anzi: prevedibili e grossomodo quantificabili.

La RIMESSA DEL PORTIERE ha poche varianti: il portiere stesso o un difensore possono lanciare lungo o passare al centrocampista che puo' impostare una nuova azione. In questo caso ci ritroveremmo nel *gioco con palla in movimento*, cosi' come e' stato presentato in apertura di capitolo. Descriviamo con una stringa il caso del lancio lungo.

CALCIO 081

1 portiere

CALCIO 082

2 attesa

CALCIO 083

3 la panchina

CALCIO 084

4 il tiro

Il portiere sistema la palla **1**; il gesto tecnico del tiro puo' essere preceduto da una inquadratura sull'attesa della palla **2**, un'indicazione della panchina **3**, ma sempre prima del tiro **4**. Il gioco proseguira' nell'alternanza tra totale e campo stretto.

Piu' semplice della rimessa dal fondo e' quella laterale. Non vale la pena riportarne i frames: all'interruzione del gioco, il regista dispone dell'inquadratura di chi ha messo fuori la palla, puo' sostituirla con quella del giocatore che fa la rimessa, eventualmente integrandola con chi e' pronto a riceverla, ma sempre prima del rilancio. Il totale ci riporta nel gioco con palla in movimento.

Anche nel caso del TIRO DAL CORNER i soggetti possono ridursi a non piu' di quattro o cinque. Certamente bisogna individuare chi tira ma, prima del tiro, sara' interessante vedere cosa succede in area di rigore. I giocatori abili nel colpo di testa lasciano il centro campo e si portano in area, il portiere dispone le marcature, c'e' movimento e non mancano cinturazioni e strappi di magliette. Si tratta di tre o quattro inquadrature sull'azione, alle quali potrebbe anche essere aggiunta quella dell'allenatore che da' disposizioni dalla panchina. Ma le scelte di regia possono avvenire solo nel lasso di tempo che va dalla palla che e' uscita a fondo campo al momento del tiro. Noi le esemplifichiamo in uno dei modi possibili.

CALCIO 085

1 chi tira

CALCIO 086

2 l'area

CALCIO 087

3 marcatura stretta

CALCIO 088

4 il tiro

Il giocatore **1** e' gia' al corner, pronto al tiro. Nei secondi che ci separano dal lancio, il regista descrive il posizionamento in area **2** e la marcatura stretta del giocatore abile nel colpo di testa **3**. Ma c'e' poco tempo: il tiro viene visto sul totale **4**.

Il GOL e' il momento tipico della partita. Anche in questo caso, dovremo distinguere tra soggetti principali e il colore che si produce con lo scatenarsi delle tifoserie, anch'esso essenziale allo spettacolo del calcio. Avremmo dunque una maggiore disponibilita' d'immagini per una sequenza che, di solito, procede con quest'ordine: tiro a rete, autore del tiro, eventuale arbitro (se non dovesse convalidare il gol) o il portiere battuto. Seguiranno la panchina esultante, il pubblico, gli eventuali vip e giocatori e pubblico di parte perdente. Qualche variazione allo schema si avra' se il gol e' il risultato di un passaggio smarcante o di un clamoroso incidente del difensore: in questi casi un altro protagonista meritera' il primo piano. Queste e non molte altre saranno dunque le disponibilita'.

CALCIO 089

1 il fallo

CALCIO 090

2 l'arbitro

CALCIO 091

3 chi tira

CALCIO 092

4 il gol

Noi esemplifichiamo il gol con un CALCIO DI RIGORE, partendo dal fallo che lo ha provocato **1** e che sara' stato certamente riproposto in replay. L'arbitro **2** indica chiaramente il dischetto; il rigorista **3** si prepara a battere e, infine, parte il tiro **4**. Avremmo potuto combinare la stringa con altre immagini e altre farne seguire, ma sempre in un lasso di tempo determinato. Se la festa e i rallenty non saranno esuberanti, si potra' vedere la palla al centro per la ripresa del gioco.

Siamo tornati al calcio d'inizio. Abbiamo esaminato il *gioco con palla in movimento* e, quando la palla si ferma, il *fallo sul giocatore*, la conseguente *punizione con barriera*, il *rilancio del portiere*, il *tiro dal corner* e il *gol*. Non ci sono molte altre inquadrature ne' molte altre combinazioni, oltre quelle che abbiamo mostrato, a fare la partita di calcio. Potremmo aggiungere la sostituzione del giocatore, la rimessa laterale, la interlocuzione delle panchine e i cerimoniali del pre e del post partita. Ma queste e poche altre sono le immagini con cui, solitamente, si compone il racconto televisivo che ci viene proposto in una partita di calcio. Non sembrera' strano che si tratta di una serie finita di algoritmi, dallo svolgimento e il risultato del tutto prevedibili.

LE ALTRE CORSE

Molte discipline mancano all'appello di questa prima, approssimativa mappatura dello sport televisivo. Ma, per includervi almeno le corse, secondo lo spunto che ci ha offerto Roland Barthes, bisognerà dar conto di un progresso tecnologico delle riprese in movimento che fa tutt'uno con quello linguistico.

Elicotteri e moto in corsa, barche con camere, *crane* e *steadycam*, *cam-cat*, *sky-cam*, *pole-cam*, *rail-cam*, *camera on board*...: le tecnologie di ripresa, favorite dalla miniaturizzazione delle telecamere, consentono oggi allo spettatore televisivo di vivere la corsa in diretta, per intero e accanto al proprio campione.

Come sono tradotti, dunque, dai moderni sistemi televisivi di ripresa in movimento, i momenti del *tirare*, *seguire*, *fuggire*, *accasciarsi* e *i loro significati*, così come venivano descritti da Roland Barthes, poco meno di cinquant'anni fa'?

E' del tutto evidente che il semiologo vedeva solo alcuni frammenti della corsa, dal punto di vista del campione e in rapporto ad un gruppo indistinto. Ma oggi, in corsa, le dinamiche sono tutte visibili e sono molto piu' articolate di come Barthes le descrive. Rispetto al *fuggitivo*, il gruppo puo' granarsi e distinguersi tra vari *inseguitori* e anche *gruppi* tra loro distinti. Si puo' arrivare al traguardo per distacco e sgranati, oppure puo' avvenire un *ricongiungimento* che puo' distinguere gruppi separati o ricompattare tutti. In questo caso, in prossimita' del traguardo, le squadre che hanno dei velocisti formano i cosiddetti *trenini* che *tirano* la volata del campione allo sprint finale. Queste e molte altre dinamiche sono possibili in corsa.

Cio' nonostante, secondo la lezione di Barthes e degli strutturalisti, bisogna dire che in molte corse televisive sono rintracciabili identici momenti di racconto e frames analoghi. E' del tutto evidente che ogni corsa, da quelle motoristiche, a quelle del ciclismo, a quelle podistiche, a quelle con gli sci, in mare, sui fiumi o su acque calme, produce in tv gli stessi rituali e ripetute situazioni, leggibili nello stesso modo, pure cambiando soggetti, percorsi e strumenti. Nella struttura del racconto per immagini, il pilota in fuga equivale al ciclista, allo sciatore o al canottiere. Allo stesso modo, il duello tra le auto e' quello tra le biciclette, gli sci o le barche. Il gruppo che insegue e' gruppo in ogni caso, così come c'è un vincitore alla fine di ogni gara.

Ridotte le sequenze televisive a singoli frames ed questi composti in stringhe, se lette in orizzontale narrano la corsa. Ma piu' stringhe, lette verticalmente, offrono lo stesso momento di racconto e ne svelano la struttura.

Giancarlo Tomassetti