Giancarlo Tomassetti

La regia televisiva dello sport

Teoria e tecnica del linguaggio

Prefazione di Alberto Abruzzese

Dino Audino Editore

Giancarlo Tomassetti

La regia televisiva dello sport

Prefazione di
Alberto Abruzzese

Illustrazioni
Raffaele Marando

Impaginazione elettronica
Stefano Del Sasso

INDICE

PREFAZIONE 7
INTRODUZIONE 10

PARTE PRIMA: ***LA REGIA***

CAPITOLO PRIMO - I sistemi di ripresa 13

CAPITOLO SECONDO - La regia, come si fa… 23
2.1 Un iter diverso 23
2.2 La regia come si fa… 25
2.3 Posizionare le telecamere 26
2.4 Lo spazio 27
2.5 Le inquadrature 29
2.6 Il tempo 35
2.7 L'organizzazione della regia 38
2.8 La Punteggiatura 44
2.9 Riprese sonore 46
2.10 Luce naturale, luce artificiale 48

CAPITOLO TERZO – Copertura base delle discipline sportive 51
3.1 Copertura di base delle discipline con sistema di ripresa sull'asse centrale 51
3.2 Copertura di base delle discipline con sistema di ripresa sequenziale 66
3.3 Copertura di base delle discipline con sistema di ripresa ad estrapolazione 75

CAPITOLO QUARTO – Le altre Telecamere 80

CAPITOLO QUINTO – La regia di personalizzazione 85

CAPITOLO SESTO – La messa in onda del telegiornale 93

CAPITOLO SETTIMO – Registi e telecronisti 97

PARTE SECONDA: ***IL CALCIO***

CAPITOLO OTTAVO – Le fonti 102

CAPITOLO NONO – Semiologia elementare 104
9.1 Flashback sulla coppa del mondo 1990 114

CAPITOLO DECIMO – Gli anni ’90 121

CAPITOLO UNDICESIMO – Dalla Cronaca allo spettacolo 123

CAPITOLO DODICESIMO – La regia della partita 127
12.1 Due o tre cose che so sul totale di gioco 132
12.2 Camera discipline 136
12.3 Il tempo della partita 146

CAPITOLO TREDICESIMO – La regia audio della partita 150

PARTE TERZA: ***GLI ALTRI SPORT***

CAPITOLO QUATTORDICESIMO – L’Atletica 153
14.1 L’organizzazione della regia 153
14.2 Roma ’87: la grande atletica 155
14.3 L’atletica degli anni ’90 159
14.4 L’evento di un giorno 161

CAPITOLO QUINDICESIMO – Il basket 172

CAPITOLO SEDICESIMO – Il ciclismo 176
16.1 Il ciclismo in TV 176
16.2 Le riprese in movimento 178
16.3 Uso delle telecamere 181
16.4 La regia del ciclismo 183
16.5 La tappa a cronometro 185
16.6 Giro 1999: il sistema di ritardo 186

CAPITOLO DICIASSETTESIMO – La Formula 1 188
17.1 L’organizzazione della regia 188
17.2 Telecamere in F1 190
17.3 Cameramen discipline 193
17.4 Lavorando in pista… 197

CAPITOLO DICIOTTESIMO – Gli sport in montagna 200
18.1 Spazio e tempo… in Val Gardena, anni ’90 201
18.2 Il sistema italiano dello sci nordico 203
18.3 La canoa fluviale 205
18.4 Fiemme 2003 207

APPENDICE 1 – ***LABORATORIO REGIA*** 212

APPENDICE 2 216

Prefazione

Quando guardiamo una corsa di cavalli o uomini, una gara di tennis o di atletica, il salto in alto, un incontro di calcio, il rapporto tra campo e fuori-campo, l'angolazione dello sguardo, il montaggio delle immagini, ci accorgiamo del pensiero e delle tecniche che governano il nostro sguardo solo quando veniamo traditi nelle nostra attese di spettatori. Quando la nostra emozione viene smorzata, l'immagine non ha avuto la nitidezza desiderata, non è stata data visibilità sufficiente a un dettaglio, il quadro non si è aperto o concentrato sulla scena in modo giusto, allora vuol dire che la regia ha sbagliato (ho quanto meno ha sbagliato se apparteniamo al modello di spettatore da cui a sua volta la regia è governata o ritiene di esserlo). Allora ci accorgiamo che esiste una "mano" dietro alle immagini. Quando nel consumare lo spettacolo televisivo va tutto liscio – magari anche per troppa passione (siamo noi stessi a distrarci da ciò che vediamo perché creiamo da soli quello che vogliamo sentire invece che vedere accadere) – la rete di scelte tecniche e formali che ci ha consentito di divertirci risulta dissolta nel nostro stesso piacere. A quella vigile "mano" pensiamo dunque solo quando cade in errore, quando non riesce a illuderci fino in fondo. Quando non è stata la "mano" di un professionista.

Un testo per professionisti. E tuttavia, come sempre accade quando il professionismo è di qualità, un testo che esplicitamente e implicitamente tocca un argomento e questioni di grande rilievo oggi, nel tempo di una rivoluzione del sistema mediale che avrebbe urgente bisogno tanto di visioni di insieme quanto di specialisti. Sappiamo bene lo spazio che lo sport occupa nell'economia politica delle reti generaliste e della pay-tv e ancor più il peso che queste hanno sulle progressive trasformazioni dei vari giochi in cui lo sport si diversifica. L'evidenza di questi fenomeni ci induce giustamente a collocarli nell'area di intersezione tra media, pubblicità e politica (dato il ruolo che la politica dei governi e dei partiti continua ad avere tra le maglie delle strategie di mercato e di consumo locali e globali)

Bisognerà riflettere con maggiore attenzione sul fatto che la messa in scena dell'agonismo ha tratti socio-antropologici di lunga durata, costituisce cioè un insieme di cerimonie, rituali e simulazioni che hanno assai più a che vedere con la finzione che con la realtà: nello sport si celebrano mitologie, eroi, conflitti e sacrifici pari a quelli celebrati dalla letteratura e dal cinema. E con una intensità spesso assai più travolgente e incontrollabile. Ecco allora che il modo con cui gli sport vengono rappresentati – costruiti per essere fatti vedere dal vivo a distanza – non può essere affidato ad una forma di comunicazione irresponsabile, inconsapevole dei suoi valori e dei suoi effetti, ma deve invece porsi il problema di una cultura tecnica adeguata alla centralità del "bene" di cui ha il compito di curare l'immagine pubblica e privata. Crucialità che riguarda assai poco la sfera dei legami sociali (il terreno su cui gli apparati della comunicazione hanno sempre concentrato la loro attenzione o quanto meno si sono per tradizione attenuti) e tocca invece direttamente la sfera del sacro, là dove le norme del vivere civile vengono meno rispetto alle domande più inconsce sulla vita umana – persone, comunità, ceti – che alla razionalità sociale di quelle norme resiste.

Si tratta di un libro che – nonostante il suo impianto pratico, la sua scelta formativa di ordine tecnico, ricca di esempi e utili informazioni – ha tutto il merito di inserirsi di fatto nella riflessione più generale che la regia televisiva dovrebbe compiere su se stessa anche quando è impegnata sul versante della cronaca, dell'intrattenimento e della fiction. Non sono tecnicamente adeguato a valutare il lavoro di Giancarlo Tomassetti nello stendere sulla pagina tutto il "saper fare" accumulato in anni di esperienza e specializzazione (per di più, non sono un assiduo spettatore di sport). Ma credo comunque di non sbagliarmi nel dire che sarebbe di grande interesse aprire un laboratorio in cui sperimentare l'incrocio tra le modalità della regia sportiva e quelle del giornalismo e della narrazione. Penso che potrebbe aprire la mente e la cornice dello sguardo televisivo. Gli eventi ludici hanno a che vedere con la festa e le catastrofi, due zone sempre più in primo piano nell'informazione, due campi di attrazione con cui ogni genere e formato è sempre più costretto a confrontarsi. In qualche modo potremmo dire che la cultura televisiva sarà sempre più messa alla prova da chi saprà cogliere l'imprevisto dei conflitti e delle prestazioni sociali. Da chi, avendo un solido pacchetto di regole per cogliere l'evento in tutta la sua fragranza, avrà anche, come sempre accade in un linguaggio veramente maturo, la capacità di trasgredire. Il gioco è il regno dell'imprevisto.

Il lettore che si accinge a leggere questo libro appartenendo alla categoria dei registi televisivi più inclini (o destinati) alla ripresa di eventi ludici sarà sicuramente interessato e anche esigente. Lascio a lui il giudizio sul carattere inedito di questo trattato. Infatti, la manualistica e la teoria sulla regia televisiva si sono dedicate raramente all'evento sportivo, per quanto questo tipo di sapere tecnico e professionale abbia un peso così notevole sui palinsesti della programmazione, e spesso, come il calcio e le grandi occasioni mondiali, costituisca strabilianti zone di consumo collettivo. Stando ai volumi di affari che circolano nei grandi eventi

sportivi, i loro registi dovrebbero godere di un trattamento pari ai grandi autori-registi. Non so se sia così, ma ne dubito. Eppure, per riuscire a rappresentare sul piccolo schermo una messa in scena dal vivo (un campo di forze in cui tutto è spettacolo e poco è sceneggiatura) si richiede un apparato espressivo in cui i *mezzi* possano adeguatamente corrispondere al *contenuto:* la profonda conoscenza di ciò che significa comunicare attraverso la televisione ma anche la piena consapevolezza di quanto l'evento dal vivo per vivere nello spazio domestico abbia bisogno di una altrettanto profonda traduzione (e cioè *invenzione*).

Vale a dire – e lo si è già suggerito – che le trasmissioni da uno studio o da un campo di tennis sono sempre una ri-produzione della realtà. Anche quando la trasmissione sia in tempo reale, una ripresa diretta – e non un evento differito nel tempo o un testo di fiction rivisto e corretto grazie al montaggio di scene girate in momenti e luoghi tra loro distanti – a cambiare sono le tecniche e non la sostanza dell'evento spettacolare che si consuma nell'interfaccia tra piccolo schermo e spettatore. A patto, naturalmente, che tra queste tecniche della simulazione siano iscritte anche le modalità di un consumatore in grado di percepire in modo diverso – diversamente partecipando e diversamente interpretando – uno spettacolo che si-sa aspetta-vive in diretta da uno spettacolo che invece lo trascina nell'altrove di un tempo differito ma altrettanto presente e dunque psicosomaticamente percepito come immediato.

Infine. Per il pubblico in quanto pubblico, non v'è differenza emotiva tra l'interruzione causata da inconvenienti tecnici di una partita e quella di un film: esse producono esattamente lo stesso trauma (almeno da quando in televisione, quella generalista, la visione di un film appartiene alle occasioni del mondo e non alla disponibilità di una cineteca o di una sala, al godimento dell'istante e non alla storia, al piacere e non al testo). La differenza sostanziale è invece nell'oggetto di desiderio a cui lo spettatore è più legato: se la reazione di un tifoso è più violenta di quella del cineamatore e tanto più del cittadino, vuole dire che le forme espressive della visione sportiva hanno sorpassato ogni altra possibile visione, artistica, spettacolare o giornalistica che sia. E – per quanto solo in parte – questo è anche un problema di regia, dei tanti gesti progettuali ed esecutivi di cui essa si compone per poter realizzare le sceneggiature del mondo.

Alberto Abruzzese

Introduzione

Sport e televisione sono, da circa mezzo secolo, due componenti inscindibili e di grande rilevanza nella nostra società. Ma, nonostante lo sport in televisione abbia in gran parte sostituito l'esperienza diretta dello spettatore in tribuna, sulla regia televisiva dello sport non esiste letteratura, ne' saggistica. La regia è sicuramente determinante nella presentazione dello sport per immagini, ma non ha titoli nella pure ricca bibliografia che indaga il rapporto tra sport, televisione e società.

Sono un regista in attività e, nella situazione di riflettere sulla pratica e trarne teoria per reimpostare la pratica, i miei riferimenti non possono che essere personali. Le fonti (limitate quanto privilegiate) sono le esperienze sul campo che mi sono state offerte dalla RAI e l'unica bibliografia a cui posso far capo sono gli eventi sportivi che fanno parte del mio curriculum professionale. Questa situazione di partenza mi ha consentito un privilegio: quello di poter affrontare il linguaggio televisivo nel suo farsi e non come risultato. L'area di ricerca è specifica e ben circoscritta; la regia è mostrata dall'interno del pullman di ripresa. Il regista dello sport lavora in zone contigue e spesso sovrapposte a quelle del producer, del telecronista e dei tecnici della televisione. Ma qui non si affrontano i problemi della regia dal punto di vista della produzione televisiva, del giornalismo sportivo o delle tecnologie della ripresa, tutti fattori da cui è peraltro fortemente condizionata. Io ritengo che il fare regia abbia impostazione, metodologie e procedure proprie e che se ne possa trattare dal punto di vista professionale del regista, che è un cronista per immagini, con gli strumenti poveri ma propri del regista.

Questo libro attribuisce dunque autonomia culturale e professionale alla regia, ma devo subito sottolineare che i modi di fare regia non sono univoci e che le sue procedure sono tutt'altro che consolidate. Ogni volta, nell'impostare i problemi, nei procedimenti e nelle soluzioni, è possibile scoprire le origini e i modi dello scrivere per immagini di ciascun regista. Ma non c'è modalità del fare regia che possa dirsi esclusiva. Questo sarà chiaro ai lettori nella impostazione delle parti e nei capitoli che compongono il libro. I problemi generali della Regia vengono affrontati prima di quelli che riguardano la concreta realizzazione televisiva degli eventi sportivi. Per la sua pesante centralità negli interessi degli Italiani, il Calcio viene trattato da solo, nella seconda parte del libro. Nella terza, gli Altri sport raccolgono le esperienze di regia per Atletica, Basket, Ciclismo, Formula 1 e gli Sport di montagna. Come metodo, si parte con concetti semplici di regia televisiva per affrontare, progressivamente, esperienze complesse. Riflettendo una attività professionale in corso, questo è un libro di materiali diversi. Il saggio apre ogni sezione, ma si lega all'intervista, all'articolo, alla relazione, al documento, alla vera e propria manualistica, noiosa quanto necessaria. Tutti materiali che riguardano la storia dello sport televisivo degli ultimi venti o trenta anni.

Cosa li accomuna? Un filo unico e – spero – coerente del modo di impostare la regia dell'avvenimento sportivo. Un filo che costituisce anche una chiave del fare regia, quella con cui lavoro e che io dichiaro in anticipo. Da studente, quando frequentavo i corsi universitari della LUISS sul cinema e la televisione, era il momento della Nouvelle Vague cinematografica, della linguistica e dello strutturalismo. Avevamo come riferimento il *semiologo dilettante* e quella è stata la mia prima formazione. Le strade che ho poi percorso sono quelle della ricerca, dei cineclub e delle attività culturali, per entrare nell'apprendistato come aiuto nel cinema, in teatro e in televisione, attraverso la produzione televisiva minuta, fino a quella dei più grandi eventi sportivi che si sono prodotti in Italia negli ultimi vent'anni. Ancora oggi, facendo regia, ragiono su inquadrature e coniugazioni di inquadrature, alfabeto e grammatica, strutture linguistiche e sistemi di ripresa, senza essere un linguista né un semiologo, in modo semplice e (spero) comprensibile a tutti. Anche se ritengo che la regia sia soprattutto operazione sul campo, difficile da teorizzare e così poco codificabile, quelli sono gli strumenti e i riferimenti con cui mi muovo. Devo ripetere che sono soltanto i miei e tutt'altro che gli unici strumenti per costruire linguaggio e fare regia. Un libro, spero, indurrà altri ad esporre i propri. Vorrei che questo fosse un libro di servizio, per spiegare come si fa la regia televisiva dello sport. Il suo primo interlocutore è quel grande pubblico degli sportivi che voglia sapere come si trasferisce sul teleschermo e possa dirci, a sua volta, come si percepisce il televisione l'emozione dello sport. In particolare, con umiltà, ritorno studente per parlare ad altri studenti: quelli delle Facoltà di Scienze della comunicazione e dei DAMS e – dato l'inusuale punto di vista da cui si tratta il linguaggio – ai loro insegnanti; alle Scuole di Cinema, di Televisione e di Giornalismo; agli addetti ai lavori della Produzione Televisiva; a coloro che trattano per professione le discipline sportive, nell'organizzazione, sul campo, nella carta stampata: quindi le Federazioni e i giornalisti sportivi.

PARTE PRIMA

LA REGIA

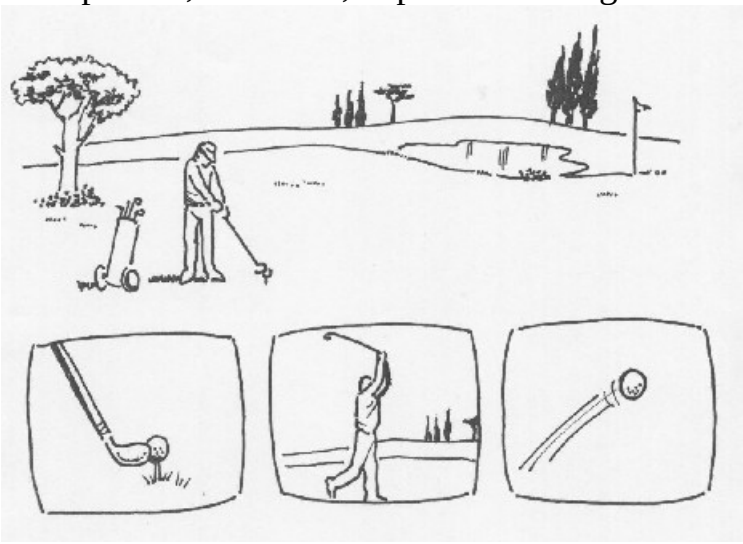
Capitolo primo

I sistemi di ripresa

Le riprese televisive in diretta dell'avvenimento sportivo, così come oggi le conosciamo, possono essere ricondotte a sistemi generali?
Credo di si. La ripresa televisiva è una interpretazione dello spazio reale, come risultato della posizione delle telecamere.

L'esperienza diretta dello sport visto dalle tribune o dai bordi delle piste, è stata sostituita da molti anni da quella televisiva. L'evento sportivo è oggi un prodotto massmediologico e, in particolare, televisivo.
Lo sport di cui la gente si emoziona, di cui discute e ha coscienza è quello visto in casa propria. Non è soltanto un fatto di tele-visione, della comodità di ricevere l'avvenimento in casa propria piuttosto che andarlo a cercare; si tratta anche della scelta di una diversa esperienza dell'evento sportivo. Alcune discipline, come il ciclismo, la vela o la maratona, esistono solo come esperienza televisiva. Per altre, come l'automobilismo, il golf o lo sci, si può avere un'esperienza diretta molto limitata.
Ma anche quando l'evento si svolge in un luogo completamente visibile, come uno stadio, un palazzetto o una piscina, anche in questi casi la ripresa televisiva offre una interpretazione per immagini che consente di apprezzare meglio la disciplina, fatto il debito conto della diversa motivazione che induce l'appassionato ad andare sul campo piuttosto che seguire l'avvenimento in televisione. La ripresa con le telecamere si è dunque sostituita, per gran parte, all'esperienza diretta e spesso le due percezioni dell'avvenimento sono molto diverse. Ma con quali criteri le immagini si sostituiscono alla realtà e il fatto di attualità diventa racconto televisivo?

Non esiste una storia della ripresa televisiva dello sport; nessuno l'ha mai scritta ma fa parte della ricchezza delle esperienze individuali. Tecnici, cameramen, registi, hanno vissuto con i limiti tecnici della televisione di questi cinquant'anni e sulle sue possibilità hanno impostato le riprese.
Oggi ritengo che si possa parlare di sistemi di ripresa. Il termine *sistema* rimanda a diversi e illustri significati. Qui si intende come *modalità* e, più propriamente, come *modalità tecnico-linguistica*. La doppia aggettivazione vuole specificare, da un lato, il dispositivo tecnico di ripresa e, dall'altro, le possibilità linguistiche da esso prodotte.



I sistemi di ripresa sono dunque in stretto rapporto con la tecnologia. è con il progredire della tecnica televisiva che la ripresa si articola come linguaggio e diventa interpretazione della realtà.
L'agilità dell'attuale ripresa televisiva, l'alternarsi di totali, campi medi, primi piani e dettagli è consentita dallo zoom. La torretta su cui la vecchia telecamera montava i suoi tre o quattro obiettivi fissi non avrebbe mai potuto offrire inquadrature così aderenti al soggetto.
Allo stesso modo, la possibilità di coprire con le telecamere tutta la lunghezza di un circuito automobilistico collegandole via cavo, è possibile oggi perché non c'è perdita di qualità del segnale tra le telecamere e il punto di controllo. Il replay, la riproposizione dell'azione, formidabile opportunità offerta allo spettatore televisivo, oppure il rallenty, ovvero il replay rallentato, che è uno strumento di analisi e di spettacolarizzazione del gesto atletico, esistono solo dagli anni '60.
Le riprese mobili da elicottero o da motocicletta, con cui seguiamo le corse ciclistiche, sono possibili grazie ai collegamenti via ponte radio; non riceveremmo nulla in diretta da oltre oceano o da zone impervie se non avessimo i satelliti geostazionari.
Il rapporto che si pone quindi tra ripresa televisiva ed evento passa certamente per l'evoluzione degli apparati tecnici e si modifica con essi. Ma tutto ciò non basta a spiegare i sistemi di ripresa. Essi sono invece il risultato — tecnicamente possibile — dell'interpretazione televisiva dello spazio e del tempo dell'avvenimento sportivo. Spazio e tempo sono infatti i due parametri fondamentali della ripresa televisiva in diretta: nel sistema linguistico si traducono in inquadrature e successione di inquadrature.

Sequenze spaziali e temporali.

Contrariamente al tempo cinematografico, il tempo della diretta televisiva è generalmente vincolato a quello dell'evento, sia come durata reale, sia come successione di fatti, sia come modalità convenzionale di racconto.

Un incontro di tennis ha un inizio, delle fasi intermedie e una conclusione. Il sistema di ripresa non può modificare la successione dei fatti, né la durata dell'evento. La stessa convenzione della ripetizione dell'azione, tramite il replay e il rallenty, che sono una rottura della continuità temporale, avviene in momenti predeterminati e in qualche modo imposti dall'evento stesso: dopo la conquista del punto e prima che l'azione riprenda. Ma un incontro di tennis, dal punto di vista della sequenza temporale, è un sistema di ripresa semplice. Altra cosa è ordinare gli avvenimenti di un evento come il golf o lo sci di fondo o una corsa ciclistica a cronometro. Per lo sci di fondo e il ciclismo a cronometro, gli atleti partono uno alla volta ad intervalli regolari, passano davanti ad alcune postazioni cronometriche situate lungo il percorso e arrivano al traguardo. Per il giocatore di golf, le tappe intermedie sono costituite dalle buche.

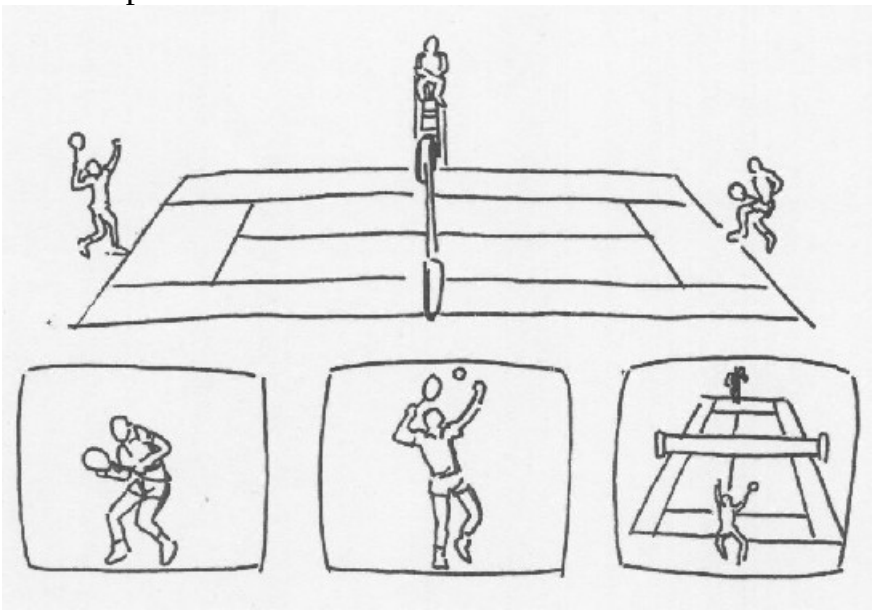
In entrambi i casi, quando il primo concorrente è arrivato, altri sono in azione e altri devono ancora partire. Se il regista seguisse un solo atleta, perderebbe tutti gli altri. Allora alternerà i concorrenti che arrivano, a quelli ai passaggi e alle partenze, scegliendo secondo l'importanza degli atleti e il valore dei risultati. La ricostruzione televisiva sull'asse temporale segue un criterio di scelta. Il regista misura le riprese in modo di arrivare sull'atleta che gli interessa nel momento in cui egli si presenta in pedana. Il racconto televisivo diventa tutt'altra cosa di quanto uno spettatore riesce a vedere dal vero. Se il tempo dell'avvenimento sportivo pone i vincoli che abbiamo detto allo svolgimento della ripresa, lo spazio in cui si svolge l'evento deve essere necessariamente interpretato dalla posizione delle telecamere e dalle inquadrature. L'interpretazione dello spazio è fondamentale per determinare i sistemi di ripresa ed è anche l'occasione per evidenziare meglio le modalità di trasposizione in immagini di quanto lo spettatore vede sul campo. In uno stadio, lo spettatore in tribuna controlla visivamente il terreno di gioco e l'azione sportiva: egli ha un'esperienza diretta dell'intero avvenimento. In un circuito automobilistico, invece, ha la possibilità di seguire la gara da un solo punto e potrà controllarne solo parzialmente l'andamento, giro per giro.

Nel caso del ciclismo su strada, poi, lo spettatore non può avere nessuna cognizione diretta dell'andamento della gara: potrà assistere al passaggio dei ciclisti in un punto del percorso (come è nella nostra esperienza di bambini, quando la televisione non c'era) o potrà riferire di chi ha vinto se si è sistemato al traguardo.

Ma tutto ciò che oggi sappiamo dell'andamento di una gara ciclistica, delle sue fasi, delle alleanze che si sono prodotte, delle strategie che si sono attuate, è il risultato di immagini televisive. Nella diretta l'evento deve essere completamente visibile nel suo svolgimento nello spazio: sia che si tratti di un campo circoscritto — per il nuoto, il basket o il tennis - sia che si svolga su un circuito o una pista — l'automobilismo o lo sci - sia che si svolga in ampi spazi, come per il ciclismo su strada o la vela.

Posizione delle telecamere.
Un elemento caratterizzante della copertura televisiva è la *molteplicità dei punti di vista*. Questa capacità della televisione di essere in più posti contemporaneamente, gli consente di coprire interamente lo spazio e di farlo secondo le proprie modalità di interpretazione della disciplina sportiva. La ripresa televisiva consente quindi allo spettatore di vedere in ogni parte dell'impianto sportivo o del luogo dove lo sport si svolge.
Nel calcio la telecamera principale è posizionata in tribuna centrale, nel miglior posto che si possa offrire a uno spettatore pagante (il quale seguirà però l'intera partita da quel punto). Lo spettatore televisivo invece apprezza la posizione della telecamera sull'asse dei 16 metri, per verificare la posizione del fuori gioco, o la camera a lato della porta per rivedere l'azione in area o il rilancio del portiere. Anche nel caso di un luogo che possa essere coperto da una sola telecamera, molte volte l'inquadratura televisiva selezionerà una parte dello spazio, per scelta di linguaggio o per limiti tecnici. Nel calcio, per esempio, l'inquadratura principale copre circa 1/3 del campo o qualcosa di più con le attuali camere digitali. L'attuale tecnologia televisiva non consente di racchiudere l'intero terreno di gioco in una sola inquadratura: la scarsa definizione non consentirebbe di riconoscere i giocatori.
In un campo di tennis**,** che nel disegno è visto dalla posizione dello spettatore in tribuna, i giocatori vengono inquadrati a figura intera.
Il campo, invece, è visto da una telecamera posta, alta, sull'asse longitudinale. Lo spettatore segue il gioco in tribuna centrale voltando la testa a destra e a sinistra. La scelta che i registi fanno della posizione longitudinale. evita ai telespettatori questo fastidio, ma essa è dovuta anche al problema della definizione dell'immagine e alla circostanza che il tiro e lo spostamento del giocatore nella propria metà campo si apprezzano meglio da questa posizione.
Molteplicità dei punti di visione, limiti tecnici della definizione dell'immagine, sono componenti strutturali dell'attuale copertura televisiva. Ci sono però altre regole che presiedono alla costruzione dello spazio televisivo. In un luogo contenuto, solitamente i registi posizionano le telecamere sull'arco dei 180° davanti all'evento, costituendo il cosiddetto *fronte di ripresa*. È il caso del calcio, del basket, dell'hockey, della pallavolo: di tutti quegli sport di squadra che si svolgono in un campo o in un palazzetto.
In questi casi, una telecamera posizionata oltre i 180° produrrebbe un *salto di campo,* la spiacevole sensazione cioè di ritrovarsi all'improvviso dall'altra parte e di perdere la cognizione dello spazio e del senso del gioco. È pur vero che quella del *fronte di ripresa* non è una regola assoluta e che spesso si posizionano le telecamere sui 360° orizzontali, nonché telecamere che inquadrano dal basso verso l'alto e telecamere azimutali, perpendicolari al soggetto; ciò nonostante, la teoria del fronte di ripresa e le sue digressioni sono pur sempre interpretazioni dello spazio. In linea generale e pur con mille eccezioni, la ripresa dell'avvenimento di attualità deve dare una definizione realistica dello spazio in cui esso si svolge. Certamente non sarebbe accettabile vedere una partita di calcio con le telecamere poste in tribuna centrale e,

improvvisamente, saltare sulla tribuna di fronte. Il risultato sarebbe che il giocatore che porta la palla verso la porta di destra, al salto di campo, si troverebbe a correre verso quella che allo spettatore televisivo era stata mostrata a sinistra.



Sistemi complessi

L'Atletica è una disciplina complessa che meglio di altre si presta a chiarire i sistemi di ripresa. La sua difficoltà di rappresentazione televisiva deriva dall'essere un avvenimento multiplo nello spazio: corse, salti e lanci si svolgono nello stesso luogo e molte volte si tratta di cinque o sei discipline contemporanee. Nell'impossibilità di mandare in onda due gare insieme, convenzione vuole che il racconto si realizzi nell'alternanza tra diretta e registrazione. Mentre una corsa sta andando in diretta, salti e lanci vengono registrati e, quando vi fossero dei risultati significativi, vengono messi in onda alla conclusione della corsa, prendendo il posto di altri avvenimenti sul campo. La ricostruzione dello spazio non è meno interessante di quella sull'asse temporale. Lo spazio, che il telespettatore in tribuna percepisce come unitario, viene scomposto per disciplina e ognuna di esse viene trattata singolarmente. Per le corse, la camera principale è posizionata in asse con la linea di arrivo; ciò consente di apprezzare in rallenty la distanza tra gli atleti come in un fotofinish. Le telecamere usate per le corse non sono utili per seguire salti e lanci, per i quali si costituiscono altri gruppi di telecamere. Il criterio che presiede al loro posizionamento è quello di garantire i tre momenti della performance di un atleta: la *presentazione in pedana*, il *gesto atletico*, il *risultato*. Il gesto atletico, momento centrale e fondamentale della prova, viene solitamente mostrato in piano-sequenza, senza cambiamenti del punto di vista. Una volta eseguito, potrà essere rivisto e dettagliato da altre telecamere. Nel salto in lungo lo stacco dell'atleta dalla pedana di battuta e il volo vengono visti sull'asse ortogonale; la correttezza della battuta potrà essere rivista in dettaglio con il rallenty; la fase terminale potrà essere rivista frontalmente per esaltare lo sforzo fisico dell'atleta. Nel lancio del disco o del martello, la telecamera verticale sulla pedana di lancio consente di apprezzare la fase di rotazione dell'atleta prima del lancio. La telecamera posta sull'assicella del salto in alto o del salto con l'asta mostra l'atleta

nella fase dello scavalcamento e valuta la distanza tra il corpo e l'assicella. Numero e posizione delle telecamere danno un'idea della complessità del sistema e delle possibilità che esso offre. Le sequenze che ne derivano sono delle vere e proprie frasi di un racconto, le cui proposizioni principali — il gesto atletico — possono essere arricchite da una serie di subordinate: la tensione degli atleti prima della prova, la concentrazione, la reazione al risultato, il confronto con l'antagonista, la reazione dello stadio, nonché l'analisi in dettaglio della performance dell'atleta. L'approfondimento tecnico della disciplina e quello psicologico delle reazioni che si producono in campo, sono obiettivi costanti del linguaggio televisivo dello sport.
Si dovrà dedicare una nota alla tecnologia delle riprese in movimento, anche perché — come si vedrà — hanno una collocazione del tutto singolare nei sistemi di ripresa. Telecamere su elicottero o su moto realizzano probabilmente l'aspirazione segreta di ogni tifoso: quella di essere accanto al proprio campione nel momento e nel luogo in cui la prova si svolge. è il caso della radiocamera (una camera senza cavo, *cordless*) che accompagna i giocatori in campo, dei mezzi mobili che seguono una corsa ciclistica, o una maratona, o una gara di vela o di off-shore. Per il ciclismo e la maratona, in particolare, le riprese da terra e dall'aria consentono di controllare la dinamica tra il gruppo e il singolo atleta. I piani sequenza così realizzati sono l'equivalente di totali e di campi stretti su tutto il percorso di gara. Nel caso di queste discipline, si tenga conto poi che le riprese da elicottero coniugano perfettamente lo sport e il paesaggio, gli assetti urbani e l'architettura delle città.

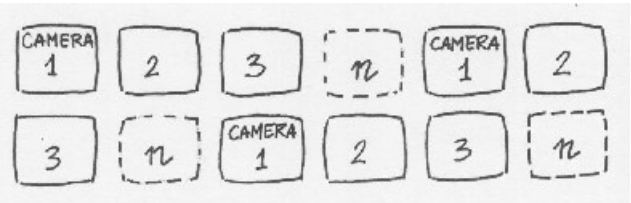
Caratteristiche delle discipline sportive

Tempo e spazio, i due parametri a cui abbiamo fatto riferimento costante per la ripresa televisiva in diretta, debbono essere visti congiuntamente: le inquadrature vanno usate sui tempi imposti dalla disciplina sportiva. Ne derivano una serie di vincoli e di possibilità nella rappresentazione dell'evento. Innanzitutto si dovrà fare una netta distinzione tra gesti atletici ripetitivi e discipline non ripetitive. Una gara di nuoto si svolge coprendo una vasca di cinquanta metri: gli atleti partono dai blocchi, percorrono l'intera vasca, virano e tornano indietro sulla stessa corsia. La stessa cosa succede in atletica: corse, salti e lanci non consentono scelte di percorso o di pedana o variazioni di svolgimento. In tutti questi casi la ripresa è codificata, procede secondo gli schemi previsti di *presentazione, gesto atletico, risultato,* con pochissime variazioni e difficilmente inerenti il gesto atletico.
Tutt'altra cosa è un evento che fa della non-ripetitività la sua ragion d'essere: il calcio ne è l'esempio più eclatante. L'azione viene inventata ogni volta e ha sempre sviluppi diversi; il gol è sempre un originale non ripetibile. Svolgimento di gioco e risultati sono imprevedibili, successione delle azioni e tempi non sono codificabili; tra un tiro in porta e la rimessa del portiere possono passare due secondi o dieci, tra un'occasione mancata e il gol subito in contropiede possono passare minuti o solo pochi secondi. Il sistema linguistico è costruito per rappresentare l'imprevisto e la scelta delle inquadrature sull'asse dei tempi è sempre a rischio. Il replay dell'occasione mancata potrebbe coprire il gol successivo; il primo piano del giocatore che ha subito il fallo potrebbe nascondere l'ammonizione dell'arbitro; il

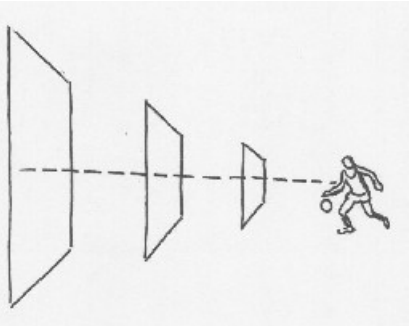
replay del tiro in porta potrebbe impedire di vedere il calcio d'angolo. Se la ripresa televisiva di una gara di atletica è l'esecuzione di uno spartito, per le riprese di una partita di calcio è come suonare musica jazz.
La successione degli avvenimenti sull'asse temporale pone altri vincoli nel caso di discipline multiple (l'atletica) o di quelle che si svolgono su più luoghi (il golf, lo sci di fondo). L'alternanza tra avvenimento in diretta e registrazione può avvenire proprio perché essi sono prevedibili.
Tutt'altra cosa è cogliere l'uscita di pista di un'auto di Formula 1, se il regista non sta seguendo proprio quella; oppure la caduta di un ciclista nel gruppo, mentre si stanno seguendo i fuggitivi in testa. L'imprevedibile può essere messo in preventivo solo parzialmente, nell'ambito dell'economia dei mezzi e delle modalità operative della ripresa. In una gara di Formula 1 sarebbe possibile coprire l'intero circuito con una serie di telecamere fisse messe in registrazione. Con un dispositivo simile, tutto sarebbe sempre sotto controllo, ma lo spettatore televisivo non accetta questo tipo di ripresa. Assomiglierebbe a quella ottenuta con le telecamere di servizio per controllare gli ingressi degli uffici. Lo spettatore pretende invece un'interpretazione, pretende delle scelte. Il regista, scegliendo spazi e coniugandoli con i tempi della disciplina, fa esattamente questo. Egli lavora per sottrazione; le inquadrature vengono scelte per esclusione di tutte le altre possibili. Ciò che va in onda è solo una delle possibili rappresentazioni dell'evento.

Sistemi principali e sistemi subordinati
L'interpretazione dei parametri di spazio e tempo — spazio reale tradotto in inquadrature e tempo reale in successione di inquadrature — nelle diverse situazioni e nelle diverse modalità in cui l'evento si svolge, costituisce la base del sistema di ripresa. Le discipline sportive che abbiamo considerato (ma abbiamo la ragionevole convinzione che si possa parlare di tutte le discipline sportive e di tutti gli accadimenti spazio-temporali) sembrerebbero far riferimento a *tre sistemi principali di ripresa,* interrelati tra loro.
La ripresa privilegerà:

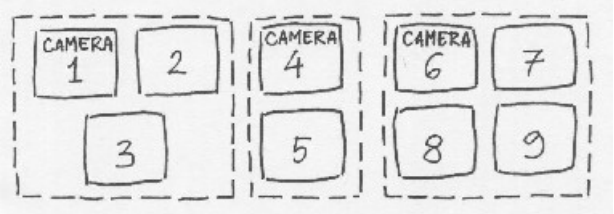
la *successione sequenziale* delle camere,



oppure *la successione dei piani di inquadratura sull'asse centrale,*



oppure l'*estrapolazione* tra telecamere per soggetti di valore.



Ognuno di questi tre sistemi principali si avvale di un altro o degli altri due in funzione di sotto-sistema. Ma vediamo in dettaglio. Un primo sistema di ripresa lo definirei *sequenziale*. Si appoggia a un dispositivo che mette in sequenza un certo numero di telecamere e le commuta in successione una all'altra. È il sistema con cui si copre uno spazio lineare, dalla partenza all'arrivo: un circuito automobilistico, il percorso di una gara di equitazione, una pista di bob o di sci alpino.

Si dovrebbe mettere in conto anche il percorso di una gara ciclistica o di una maratona, ma il particolare dispositivo di ripresa con cui si realizzano (i mezzi mobili) pone il sistema a metà tra quello sequenziale e quello centrale di cui parleremo tra poco.

Nel caso di una gara automobilistica su circuito, il regista seguirà le auto in corsa commutando da una telecamera alla successiva, fino a tornare alla prima e ricominciare il giro. Gli appassionati di Formula 1 sanno però che, consolidate le posizioni di testa, il regista andrà a scovare i duelli nelle retrovie. Così, dopo una sequenza sui primi, salterà a vedere il duello tra il quinto e il sesto o il gruppo serrato tra la decima e la tredicesima posizione, *estrapolando* dalla corsa quelle situazioni che offrono i maggiori motivi di interesse, secondo il terzo sistema. Ecco come un sistema di ripresa principale, quello sequenziale, si avvale di un sottosistema che è proprio — per esempio — della copertura di una manifestazione di atletica. Più semplice è l'applicazione del sistema quando in pista si presenti un atleta alla volta, come per il bob o uno slalom o una discesa di sci alpino. In questo caso si segue l'atleta dalla partenza all'arrivo e quindi si torna in partenza per il successivo. Le discipline di squadra proprie degli spazi chiusi, contenuti nelle dimensioni, quali un campo di calcio o di basket, oppure un ring o un biliardo, sono solitamente coperte da un sistema di ripresa che definirei sull'*asse centrale*. In questi casi, solitamente, le telecamere sono poste davanti all'evento sportivo su un fronte di 180°; l'utilizzazione delle inquadrature va fatta sull'asse della profondità e la commutazione principale è tra il totale e il campo stretto. Il regista è invitato a guardare complessivamente e contemporaneamente le inquadrature dell'evento sportivo e raggruppa tutte le camere intorno a un totale centrale.

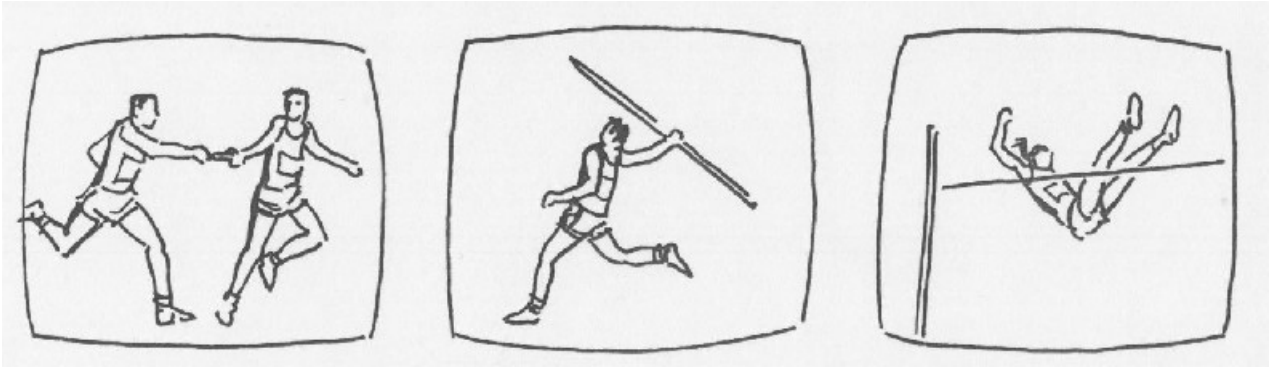
La dialettica *visione d'insieme-dettaglio* è fondamentale per l'interpretazione di tutte le discipline di squadra, dove l'azione individuale deve coniugarsi con la manovra collettiva. L'esempio più eclatante è quello del calcio: azione di squadra, takle e particolare.

Esempi analoghi possono essere fatti per il basket o per l'hockey o per il rugby. Ma la dialettica *totale-campo stretto* investe anche discipline non di squadra: si può fare l'esempio del pugilato, in cui il totale dei due pugili mostra la loro posizione sul ring e il gioco di gambe, mentre il campo stretto individua meglio il corpo a corpo, il colpo o la tenuta dell'avversario.

Anche questo sistema che abbiamo definito centrale si avvale di sottosistemi. La partita di calcio ne offre un esempio probante. Le due camere principali in tribuna offrono la maggior parte del gioco, alternando il totale per l'azione collettiva al campo stretto per quella individuale. Accanto a queste telecamere centrali, le telecamere ai 16 metri e quelle a lato delle porte offrono coperture di spazi laterali. Il dispositivo di ripresa ha assunto un andamento lineare e le telecamere vengono usate secondo lo spostarsi dell'azione: dall'area, al centro campo, all'area opposta. Lo stesso può avvenire in un campo di basket tra camere centrali e camere sotto canestro. Allo stesso modo, in uno spazio più ridotto come quello rappresentato da un ring, le camere centrali possono arricchirsi del contributo di quelle agli angoli, basse e alte, a sinistra e a destra, che meglio specificano l'azione dei pugili secondo lo spostamento e secondo il valore che si attribuisce agli attacchi e alle difese.

Un terzo sistema di ripresa è quello costituito da gruppi di telecamere separati gli uni dagli altri. Il sistema copre l'avvenimento multiplo nello spazio, come lo sci di fondo o il golf, o pluridisciplinare nello stesso luogo, come l'atletica. Lo definirei *sistema ad estrapolazione.* Si sono già fatti degli esempi: lo sci nordico, la corsa ciclistica a cronometro, il golf. In tutti questi casi il sistema funziona per scelte: si sceglie tra più pedane nell'atletica o tra diverse buche nel golf o tra partenze-passaggi-arrivi nel ciclismo e nello sci di fondo. Dalla totalità delle immagini o dei gruppi di immagini a disposizione, si *estrapolano* quelle che rappresentano momenti e protagonisti di gara più interessanti. I sottosistemi sono qui rappresentati dai singoli gruppi di telecamere. Nel caso delle gare individuali dello sci di fondo, il tratto percorso viene coperto da più camere in successione, secondo il sistema sequenziale. Più sottosistemi sequenziali costituiscono il sistema principale ad estrapolazione. Nel golf, invece, al dettaglio della posizione del giocatore che esegue il colpo, segue il totale della traiettoria della pallina. Nell'atletica il gesto viene mostrato nella sua interezza e quindi dettagliato nelle sue fasi fondamentali, secondo il sistema che abbiamo

definito centrale.



Le riprese in movimento.

Veniamo ora alle riprese in movimento, quelle normalmente effettuate con elicottero e moto (come nel ciclismo) o con telecamere a bordo (come in Formula 1 o nella vela) o – caso ancora più interessante – da un cameraman con una hand-cam o una steadicam (telecamere a spalla o stabilizzate), come spesso se ne vedono nei campi o nei circuiti. Il sistema di riprese in movimento, capace di posizionarsi in ogni punto, di seguire con la continuità del piano sequenza o di scegliere luoghi di volta in volta diversi, costituisce la più duttile interpretazione degli spazi. Le riprese in movimento sfuggono ai tre sistemi sopra indicati? Quale sistema di ripresa prevale nel dispositivo costituito dai mezzi mobili? Elicottero e moto fungono, in molte situazioni (vedi il ciclismo) da totale e campo stretto e sembrerebbero appartenere al sistema centrale. Ma possono avere anche caratteristiche degli altri due sistemi: quella di poter seguire l'azione in piano sequenza per tutto il percorso e anche di poter cogliere i soggetti e le performance sportive più interessanti, estrapolandole dall'insieme. In questi casi, le riprese effettuate con mezzi mobili possono essere ricondotte di volta in volta ai rispettivi sistemi.

Ma a quale sistema di ripresa sono riconducibili le immagini di un singolo cameraman che si muove liberamente in una piazza con la telecamera a spalla? Dipende dal contesto in cui cadono le sue immagini, esattamente come quelle delle telecamere su treppiede. Quando poi queste immagini fossero le sole ad essere messe in onda, non ho remore a collocarle nel sistema sequenziale. Dobbiamo fare una differenza tra lo spazio *agito* da questo cameraman e quello *euclideo* in cui le telecamere inquadrano dall'esterno un soggetto o un evento che è dentro quello spazio? Ovvero: devo fare una differenza tra il sistema di ripresa che vede Schumacher in Parabolica, lo stacca sul Rettifilo, lo riprende alla prima chicane…e la ripresa dello stesso tratto di pista visto in camera-car dalla microcamera posta sull'abitacolo? O entrambi sono sistemi sequenziali? A me sembra di si. Anche a fronte della evidente differenza tra i due tipi di ripresa, che certamente meriterebbe un'analisi più approfondita.

*P.S. I **Sistemi di ripresa** sono il risultato di una ricerca condotta nel 1991. Non ritengo di doverne modificare le conclusioni in alcuna parte.*

Capitolo secondo

La regia, come si fa…

Non c'è modalità del fare regia che possa dirsi esclusiva. Ogni volta, nell'impostare i problemi, nei procedimenti e nelle soluzioni è possibile scoprire l'origine e il modo dello scrivere per immagini di ciascun regista. Ciascuno ha il suo e imposta la regia secondo un proprio criterio. Purché ce ne sia uno.

2.1 - UN ITER DIVERSO

C'è un iter produttivo, nella regia d'attualità, che non è assimilabile a quello della regia di fiction. Ogni manuale di regia cinematografica specifica le fasi di idea, soggetto, scaletta, trattamento, sceneggiatura…prima di arrivare alle riprese del film e, di solito, ignora le fasi di ricerca del produttore, dei capitali e della distribuzione, che lascia a chi si occupa espressamente di produzione. Nella regia in diretta dell'avvenimento sportivo, sostanzialmente, il soggetto è lo stesso avvenimento, già fornito di trattamento e di sceneggiatura (spesso non conosciuta). Gli attori sono i protagonisti dell'evento e decidono essi stessi le soluzioni. C'è, almeno, un'idea di regia? Che cosa si sostituisce, nella televisione in diretta, al noto iter cinematografico? Nelle parti di questo libro dedicate alla realizzazione dei grandi eventi questo iter è ampiamente descritto, proprio dal punto di vista della regia, spesso come maturazione di idee, e ad esso si rimanda. In linea generale si può dire però che, quando l'avvenimento viene assegnato al regista, esso ha già uno standard di riferimento, un'idea convenzionale di copertura. Allo standard sono commisurati

impegni produttivi e disponibilità economiche (quindi disponibilità di mezzi tecnici e personale). Una partita di serie C non è coperta con i mezzi messi in campo per la Nazionale e una partita di finale potrebbe essere arricchita rispetto a quella delle fasi di qualificazione. Una disciplina viene coperta meglio in un Paese dove è sport nazionale, piuttosto che dall'*Host Broadcast* di turno. Una televisione tematica tratta lo sport con maggiori mezzi e migliore specializzazione di una televisione generalista; una televisione nazionale lo tratta meglio di una regionale e così via. Esistono standard di riferimento a cui si fa capo, per esempio, per i Campionati del mondo o per le trasmissioni Eurovisione. Gli standard dei grandi eventi vanno contrattualmente rispettati, compresi gli allegati Annessi tecnici con i quali si impongono un numero minimo di telecamere, le loro posizioni fondamentali e le facilities da offrire alle Televisioni ospiti, che vengono con il loro telecronista o con mezzi propri ad integrare il segnale multilaterale.
Ma gli standard sono immutabili? Assolutamente no, anzi! Aspirazione vera del regista e del produttore non è tanto quella di conseguire lo standard indicato dalle convenzioni internazionali o dal proprio Network, quanto quella di migliorarlo. Per tacita convenzione, lo standard del prossimo Campionato del mondo di qualsiasi disciplina migliorerà quello precedente (se non altro per giustificare la maggiorazione dei costi per l'acquisizione dei diritti di trasmissione!). In queste situazioni, al regista sono offerte molte opportunità. Può essere fortunato e inaugurare l'esercizio di una nuova tecnologia o godere di mezzi tecnici abbondanti o di tempi di produzione generosi. Può essere intelligente e creativo e intuire molalità di copertura diverse da quelle usuali. Può essere tenace e metodico nella preparazione delle riprese, nell'addestramento del personale e conseguire una scrittura televisiva fluida e tecnicamente efficace della disciplina sportiva. Il luogo, l'impianto sportivo, l'impianto tecnico, le tecnologie televisive, la sensibilità alle riprese sonore, la ricerca sul linguaggio con la scelta della posizione camere, delle inquadrature e della loro coniugazione, tutto questo e quant'altro migliora lo standard di ripresa, per il quale non si deve intendere solo la quantità dei mezzi a disposizione. È nell'esperienza quotidiana la buona realizzazione di una partita di calcio con tre camere e la cattiva con dieci, pure nei limiti della informazione che si riesce a produrre con tre sole telecamere.
Assegnato l'avvenimento, comprese le regole della disciplina, discussa l'impostazione della copertura, fatto il sopralluogo, impostata la ripresa sui tempi di produzione, sulla quantità e la tipologia dei mezzi tecnici assegnati, è sempre possibile discutere il miglioramento della copertura, spiegare alcune opportunità, proporre una diversa impostazione della ripresa. E si tenga conto che, con gli stessi mezzi, si può fare una buona e una cattiva regia.
Esiste dunque un'idea di regia? Normalmente, la regia di un avvenimento sportivo rientra nell'ambito convenzionale di uno standard migliorabile. Qualche volta si incontrano alcune idee di realizzazione, invenzioni pratiche. Raramente s'impone una idea di regia che sconfessa la vecchia copertura e ne imposta una nuova.
In questo libro sono descritte tutte e tre queste situazioni.

2.2 - LA REGIA, COME SI FA…

Ma come si fa la regia dell'avvenimento d'attualità, sportiva e non? Mi è difficile dirlo, se non rifacendomi alla mia personale esperienza. Sicuramente la regia traduce in immagini un evento che si svolge in un luogo e ha una durata e una articolazione non dipendente dal regista.
In questa affermazione c'è già una spiegazione di come si fa la regia:

- devo pre-figurarmi le inquadrature di cui avrò bisogno
- per costruire una struttura di immagini
- capace di raccontare l'evento
- secondo i tempi del suo svolgimento.

Questo, molto semplicemente, mi sembra essere il livello elementare dell'operazione regia. Quindi, innanzitutto, devo sapere come si svolge l'avvenimento e di che cosa di quell'avvenimento debbo o voglio far vedere.
Un tifoso sa bene cosa vuol vedere della ripresa di una partita. Ma un antropologo non appassionato di calcio che si trovasse a San Siro per Milan-Inter, sarebbe forse affascinato dal comportamento delle tifoserie, piuttosto che dalla manovra di gioco! Nello sport, in particolare, debbo conoscere le regole imposte allo svolgimento della disciplina. Conosciuto l'evento (ovvero: la manifestazione visibile dell'evento, quella che io posso riprodurre con le immagini), conosciuto il suo svolgimento temporale, si tratterà di individuare le inquadrature con cui costruire il racconto. Queste immagini, messe in successione tra loro sui tempi dell'evento, costituiranno una vera e propria struttura linguistica, che ci consentirà di visualizzare, interpretare e raccontare l'avvenimento... L'invenzione (se così si può dire) di questa struttura spaziotemporale è propriamente l'ambito della regia, perché altrimenti parleremmo solo di copertura, come se si trattasse di sistemare le telecamere di un impianto a circuito chiuso per la sicurezza del condominio!
In quanti modi si rappresenta un avvenimento, con quali criteri, con quali finalità? La realtà visibile, pure riproposta con le inquadrature nel suo puro aspetto di visibilità, rimanda sempre a dei significati. Un esempio che faremo spesso è quello del totale della partita, che descrive la manovra collettiva; del campo stretto, con cui si apprezza invece il gioco individuale; del primo piano, con cui si esprime la reazione del giocatore.
Questo sta a dire che la prima idea di regia è già in quella *pre-visione di immagini coniugabili* che ci serviranno per costruire un racconto della realtà in atto, per l'intero arco temporale della sua durata. Ho quindi in mente una idea di racconto. Un altro esempio. Posso coprire lo slalom con una sola camera che segua frontalmente l'atleta dal cancelletto di partenza all'arrivo. (Ed è il modo più corretto!) Posso però pensare di avere alcune immagini in dettaglio degli sci che sfiorano i paletti o del movimento del bacino e delle gambe dello sciatore. Aggiungendo questo dettaglio alla inquadratura dell'atleta a figura intera, ho articolato il linguaggio per approfondire tecnicamente un aspetto della disciplina. Devo adesso mettere le due immagini sull'asse temporale del racconto: posso permettermi di alternare l'inquadratura a figura intera con il dettaglio dell'entrata sui paletti o devo riproporre questa entrata in

rallenty dopo l'arrivo? E se avessi immagini di pubblico plaudente, durante la discesa dell'atleta, potrei alternarle con la sua performance? Come si vede, non si tratta solo di pre-vedere delle inquadrature, ma di pre-vedere un insieme di inquadrature linguisticamente organizzate per raccontare l'evento. Non soltanto di coprirne la durata o lo spazio di svolgimento, ma di estrarne dei significati e in modo corretto. A seconda dell'una o dell'altra scelta, infatti, ho già raccontato in due modi diversi.
Come nasce quindi la regia? Credo che nasca nel rapporto tra:

- le informazioni (e le suggestioni) offerte dall'avvenimento e dalle sue regole;
- la pre-visione della struttura di inquadrature che mi servirà per raccontarlo, in termini spaziotemporali, in un certo modo.

Questa pre-visione comincia in fase di sopralluogo. Ci facciamo dare tutte le informazioni sul dove, sul come, sul chi, sul quando…cerchiamo di cogliere i fatti fondamentali, avendo in testa il problema di come strutturare la sequenza delle inquadrature, di come raccontare, in rapporto ai mezzi e al personale tecnico. Ma, da questo momento, sia per quanto riguarda il fronte delle informazioni sull'avvenimento, sia per quanto riguarda le modalità di impostazione del racconto televisivo, i problemi sono più specifici e non so quanto generalizzabili. Mi proverò, però, a distinguere alcune situazioni che si pongono in fase di sopralluogo.

2.3 - POSIZIONARE LE TELECAMERE

Innanzitutto devo dire che l'impatto del regista con il luogo dove si svolgerà l'evento sportivo è più d'ordine teatrale che non cinematografico. Equivale a passeggiare in un palcoscenico vuoto e, in quello spazio, ci si deve immaginare che cosa accadrà.
La scena è visibile e il dramma no: il dramma è la partita di calcio, l'arrivo di una corsa ciclistica, il percorso di uno slalomista…Ciò che si vede è, invece, uno stadio vuoto, un vialone, un costone di montagna forse neppure innevato. Bisognerà farsi dire in dettaglio che cosa succederà, dove succederà e con quale successione temporale.
Nella impostazione della copertura, talvolta prevale l'evento e talvolta lo spazio dello stesso. Nello stadio vuoto si pensa alla partita e le modalità del dramma prevalgono sulla scena. Al contrario, il percorso esatto dello slalomista si conoscerà solo il giorno della gara. Allora, in fase di impianto, si dovrà coprire la pista tutta intera, distinguendo le pendenze, le curve, i dossi, dove (si immagina) le capacità dell'atleta saranno messe a dura prova. Lo stesso succede in un circuito automobilistico, dove si distinguono rettifili e chicane, o gli arrivi delle corse ciclistiche, distinguendo tra gli arrivi in salita e i vialoni dove, si presume, i ciclisti possono arrivare in volata. In entrambi i casi abbiamo posizionato telecamere in una scena vuota: ma le caratteristiche del terreno, per alcune discipline, sono strettamente connesse alla prestazione sportiva.
Per il regista, dunque, coniugare la semplice copertura topografica con quella delle modalità di svolgimento della disciplina, è un'operazione più complessa che non

quella del far vedere ciò che accade in quel luogo.
In un campo di calcio, non si tratta soltanto di posizionare la telecamera che vede dall'alto la manovra collettiva, ma anche di coniugarla con l'inquadratura di una camera capace di far vedere il *tackle* o il *dribbling* o il *primo piano* di chi ha fatto il gol. Questa seconda telecamera produce un'inquadratura che ha poco a che fare con lo spazio scenico ma è fondamentale per la comprensione della partita televisiva.
Tutt'altra situazione è quella che si presenta al regista in un circuito di ciclocross. Deve percorrerlo per intero e collegare ciò che vede una camera con ciò che vede la successiva. Dovrà però sottolineare quei punti del percorso dove l'atleta produce il suo massimo sforzo o dove è possibile superare. Non si tratta quindi di una semplice copertura geografica, bensì della copertura dello spazio in rapporto allo svolgimento e alle caratteristiche, alle regole, dell'avvenimento sportivo.
È soprattutto in questo senso che la consulenza del tecnico della disciplina risulta importante. Il criterio fondamentale del posizionamento delle telecamere, superata la fase elementare della visibilità dell'evento, è innanzitutto quello della visione tecnica della disciplina. Nelle discipline individuali, la telecamera principale, quella che vede il gesto atletico, viene posizionata solitamente dove il tecnico della disciplina guarda e corregge la performance del proprio atleta. Di una pista automobilistica bisogna conoscere tutti i punti di staccata e tutti quelli dove è possibili il sorpasso; valutare bene curve e rettifili, salite e discese; è utile, inoltre, conoscere la storia delle gare che si sono svolte in quella pista, per avere conferma delle proprie scelte. Mi fu preziosa, all'inizio della mio lavoro di regia ad Imola, la consulenza di un esperto di Formula 1, responsabile dell'Autodromo. Finiti i sopralluoghi e posizionate le telecamere, mi fece percorrere il circuito al contrario: il diverso punto di vista fu una sorta di prova del 9 che mi indusse a rettificare alcune decisioni.
Il principio è che il *criterio di visibilità* deve essere corretto in *criterio tecnico:* questo è il criterio fondamentale, anche se non esaustivo, della regia dello sport.

2.4 - LO SPAZIO

La copertura televisiva dell'evento sportivo si imposta sui due parametri dello spazio e del tempo. Ogni copertura può essere rivista in termini di spazio e tempo. Esemplificando: in inquadratura e durata dell'inquadratura. Qualche annotazione su questi parametri.
La diretta televisiva si imposta sul parametro spazio perché si occupa di mettere in immagini la realtà visibile dell'evento. Voglio dire che, come regista televisivo, io mi occupo dell'avvenimento come fenomeno visibile e svolgentesi nello spazio fisico e nel tempo reale; mi occupo di ciò che si vede, di ciò che appare, non di ciò che è. Per usare dei paroloni, dirò che non mi occupo dell'ontologia dell'evento ma della sua fenomenologia, guidato dai significati che ne scaturiscono.
Per riassumere: la diretta televisiva, nella sua significazione minima, è la traduzione spazio-temporale dell'evento guidata dai suoi significati.
Nella televisione di qualche decennio fa, sarebbe stato normale ridurre il concetto di spazio a quello di inquadratura, intesa come sua traduzione linguistica.

Oggi, anche se la semiotica della ripresa televisiva non può prescindere da termini quali *totale, campo stretto, dettaglio, panoramica e zoom* dei quali facciamo costantemente uso, ritengo che il concetto di spazio televisivo debba essere affrontato anche con ipotesi diverse come, per esempio, quella dello spazio virtuale.

Lo spazio reale

Però, cominciamo dallo spazio tradizionale, quello reale, dal luogo nel quale si svolge l'evento sportivo e diciamo che questo spazio reale è *interpretato* dallo spazio televisivo costituito dalle inquadrature. L'inquadratura può essere vista come una porzione dello spazio reale. Non a caso parliamo di totale, campo stretto, primo piano e dettaglio relativamente allo spazio dell'evento ritagliato dall'inquadratura. Ognuna di queste inquadrature, frutto della posizione delle telecamere e della scelta delle ottiche, risponde a dei significati. La successione delle inquadrature nella sequenza è il racconto televisivo dell'evento. In una partita di calcio userò il totale per far vedere il gioco collettivo, il campo stretto in occasione del tackle o del dribbling, il primo piano per mostrare le reazioni del giocatore ad azione conclusa. Se voglio dunque fare una partita che contenga questi contenuti, dovrò posizionare tre camere che mi consentano di vedere il gioco collettivo, il gioco individuale e le reazioni al gioco: è il mio alfabeto. Dovrò immaginare e verificare che queste tre inquadrature possano coniugarsi una all'altra, in sequenza, sul tempo imposto dall'azione: è la mia grammatica; capace di raccontare l'evento partita.
Dirigere inquadrature coniugabili una all'altra per raccontare lo svolgersi dell'evento nel tempo: questa è - nella sua significazione minima – la parte esecutiva della regia in diretta dell'avvenimento sportivo.

Lo spazio virtuale

È stato il cinema, arte dell'illusione, a creare spazi virtuali, soprattutto per gli esterni, quando motivi di costo o tecnici o logistici impedivano la realizzazione della scena nei luoghi veri. Il trasparente, per esempio, con cui si giravano lunghe sequenze in auto con strade alberate che scorrevano dietro o lateralmente ai protagonisti (i quali recitavano, invece, seduti in auto di scena in teatro di posa) è una tecnica passata in televisione. La rivista e i telegiornali vi hanno fatto ricorso molte volte, facendovi transitare i servizi filmati, collegamenti, diapositive e grafici. Ma il segnale televisivo consente altre illusioni, con la costruzione di spazi virtuali semplici, come quelli per un collegamento dallo stadio, o complessi, come la costruzione di un'intera scenografia.
Il *cromakey* è un effetto (secondo me, pure nel suo evidente limite prospettico, troppo presto abbandonato a favore di costosi megaschermi a pixel o dei vidiwall o dei plasma o dei ledwall) che sostituisce al colore primario di un fondale (*croma-key, chiave di croma*) un'immagine in diretta o registrata. Un telecronista che fosse davanti al fondale su cui è intarsiata l'immagine di uno stadio, se ha l'accortezza di non indossare abiti del colore del telo, apparirebbe come se fosse effettivamente allo stadio, a commentare quanto sta vedendo direttamente.
Con lo spazio virtuale si sostituiscono le scenografie e si costruiscono spazi enormi in

studi di modeste dimensioni.
Lo sport si gioca ancora in luoghi reali, ma chissà? Le riprese si fanno di solito in luoghi reali, ma non dobbiamo ignorare le possibilità offerte dalle tecnologie virtuali, che datano almeno un ventennio e sono in continuo perfezionamento.

Le immagini virtuali
Esistono poi tecniche di immagini virtuali che riescono a tradurre ed analizzare il gesto atletico, le performance sportive o le situazioni di campo, qualche volta partendo dalle immagini analogiche e traducendole in immagini sintetiche. Queste elaborazioni grafiche ebbero il loro primo sviluppo in Italia intorno al 1985 con il Telebeam nel calcio.
Partendo da un *frame* della partita e fissate le posizioni dei giocatori, era possibile sostituirli con sagome virtuali ed entrare nel campo di calcio per vedere le posizioni di giocatori e pallone da qualsiasi altro punto di vista. Si poteva allora vedere il gol dal punto di vista del portiere (che magari risultava impallato) o le posizioni dal punto di vista dell'arbitro o del guardalinee e così via. Era inoltre possibile visualizzare la linea del fuori gioco o misurare le distanze della barriera o quella del pallone dalla porta.
Istantaneamente? No: con tempi di elaborazione prima lunghi (30 minuti) e via via più brevi (2 minuti); con giocatori sostituiti da sagome, via via più verosimili agli originali (almeno nella somiglianza facciale e la conformazione fisica); fino alla ricostruzione del gesto atletico più bello della domenica; fino alla possibilità di collocare un telecronista nel campo di calcio virtuale per esaminare l'azione di gioco.
Nel 1987, portai i possibili sviluppi dell'uso del Telebeam ad un Seminario a Berlino scandalizzando i rappresentanti dell'UEFA. Oggi, che le play-station consentono di giocare partite di calcio virtuale con giocatori assolutamente verosimili, si parla ancora dell'ingresso della moviola in campo e della prova televisiva.
Le immagini virtuali entrarono successivamente nell'Atletica. Nel Golden Gala del 1993 facemmo correre l'atleta virtuale sui tempi del record del mondo, accanto agli atleti veri. In molti, scandalizzati dai distacchi, obiettarono che l'operazione non faceva fare bella figura agli atleti in campo. Poi, l'orgia sintetica e la statistica ad oltranza si acquietarono e ci fu silenzio, per qualche tempo.
Oggi, l'ORAD israeliano, l'EPSIS francese, l'IN MOTION svizzero, esprimono possibilità nettamente superiori a quelle di quindici anni fa anche se, al momento, poco espresse. Lavagne grafiche, visualizzazioni di zone del campo o di giocatori, misurazioni di chilometri percorsi, zone del campo occupate, proiezioni di dati e valutazioni, sovrapposizioni di gesti atletici o di situazioni di pista, analisi di traiettorie con misurazioni di angoli e di velocità…ce n'è per tutti i gusti per la play-analysis del dopo partita!

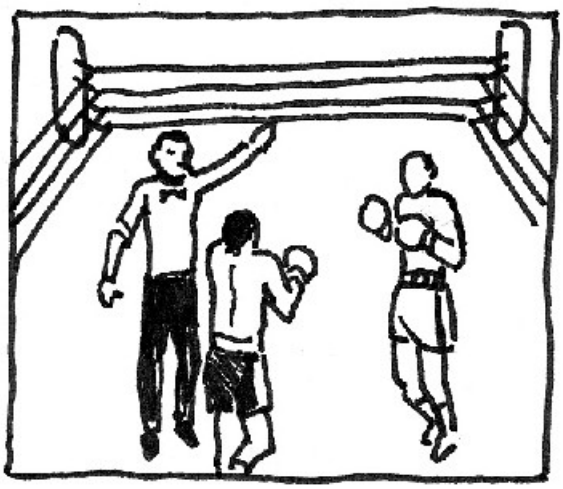
2.5 - LE INQUADRATURE

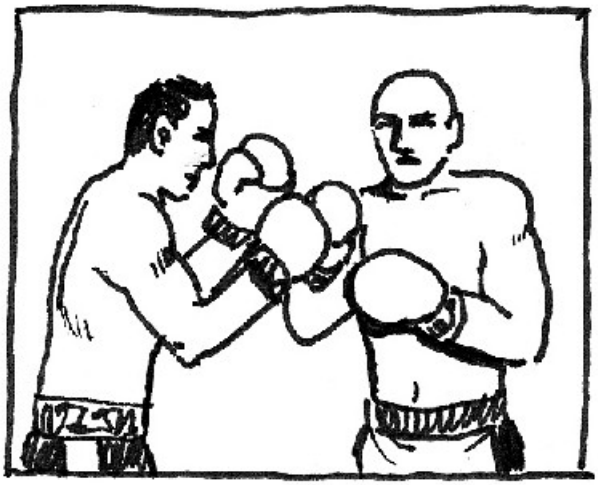
La scuola dalla quale la maggior parte dei registi proviene (o proveniva) o alla quale

ancora oggi i registi fanno riferimento, quella del cinema, ha insegnato il linguaggio delle inquadrature. Ogni manuale di cinematografia espone le definizioni di *totale* e *campo stretto*, *primo* e *primissimo piano*, *mezza figura* e *piano americano* o, ancora, precisa la differenza tra *dettaglio* e *particolare.*
Quanto, questa scuola, interessa il regista televisivo d'attualità e, in specie, d'attualità sportiva?
Certamente molto, se si fa un uso strumentale della terminologia: sia nel senso che un *totale* non è un *campo stretto* in nessuna situazione e che, se si dice *mezza figura*, certamente non s'intende *primo piano*; sia nel senso che è indispensabile, nell'equipe di lavoro, avere un linguaggio comune tra regista, cameramen e replaysti.
Ma tutt'altra e ben più importante questione è capirsi sulla costruzione dell'inquadratura, su cosa debba intendersi per *totale* nel calcio o nella pallavolo o nel pugilato o in Formula 1 e in qualunque altra disciplina o gioco di squadra.
Facciamo qualche esempio.
Il *totale* del calcio non è, come vedremo meglio in seguito, il totale dello stadio, ne' quello del campo, ma quello dell'azione di gioco. E il totale dell'azione di gioco non è una personale creazione del regista o del cameraman, ma il risultato (anche convenzionale) del rapporto tra l'apertura dello zoom a tutti i giocatori che possono essere implicati nell'azione e la percezione visiva del singolo giocatore.
È un rapporto. Questo significa che, nella concretezza della specifica azione di gioco, nell'azione sotto porta, il totale non può essere tanto largo da impedire la percezione del gesto tecnico o atletico del giocatore. Al contrario, è invece accettabile (se non auspicabile) che, nel momento del rilancio del portiere, quando i giocatori sono in semplice posizione di attesa, il totale possa essere largo tanto da includere la tribuna di fronte, anche senza offrire la percezione della concretezza fisica del singolo giocatore. Due situazioni, come si vede, con due totali diversi.
Allo stesso modo, il *totale* della pallavolo, che si *stacca* dopo la battuta e che segue l'azione di gioco panoramicando leggermente a destra e a sinistra, è abbastanza largo da poter seguire la palla e sufficientemente stretto da poter dar conto dei colpi.
Nel pugilato, le due classiche inquadrature in asse, fanno un *totale con il gioco di gambe* e un *totalino a filo schiene.* Tradotto, significa che il primo totale comprende i due pugili nel loro movimento sul ring (ricordate la vera e propria danza di Mohammed Ali?), il secondo li segue nella fase dei colpi corpo a corpo. In Formula 1 uso il *totale* dell'intera griglia per la partenza, il *totale* delle due auto in duello e il *totale* frontale della singola macchina che affronta i cordoli. Sono tre totali diversi.
Cos'è dunque l'inquadratura in totale se non la delimitazione di quella porzione di spazio che, in rapporto alla definizione dell'immagine (ecco il *limite tecnico* su cui si imposta il linguaggio), consente di vedere correttamente la macchina o la squadra o il gesto atletico, relativamente al movimento e alla situazione? Chi detta dunque i criteri di costruzione dell'inquadratura, se non l'azione di gioco o il gesto atletico o la concreta situazione in pista? Chi altri, se non la realtà di cui stiamo facendo cronaca?

Coniugazioni di inquadrature.
Nel lavoro di tutti i giorni, le inquadrature sono le lettere dell'alfabeto di ripresa e il

regista si occupa di inquadrature come dei mattoni del racconto televisivo.
Ogni telecamera viene posizionata e fornita di ottiche in funzione delle inquadrature che può produrre. Si tratta di un numero finito di inquadrature, descrivibili e numerabili. Lo facciamo ogni volta, con i cameramen, prima di andare in onda.





Le inquadrature dell'una, coniugandosi con quelle delle altre telecamere, interpretano lo svolgimento spazio-temporale dell'avvenimento, combinandosi in vere e proprie strutture linguistiche, capaci di raccontare quanto succede. Si tratta, anche qui, di strutture sostanzialmente descrivibili e numerabili.
Il primo compito del regista è quello di pre-vedere, immaginare queste strutture, costituite da sistemi di inquadrature, in rapporto al tempo dell'azione.
Mi scuso con i matematici per l'uso improprio del termine *algoritmo*: mi serve per indicare il numero finito di combinazioni possibili che si possono ottenere utilizzando una serie di inquadrature. Esistono discipline sportive o giochi di squadra la cui copertura è costituita da algoritmi molto semplici.
Pensate alla pallavolo che, per la parte del gioco, si svolge nel lasso di tempo che va da una battuta alla successiva. Quale è l'algoritmo? è costituito dalla inquadratura del giocatore in battuta, dal totale di gioco fino al punto, dal campo stretto di chi ha fatto il punto o di chi l'ha perduto, dal primo o secondo replay…e siamo di nuovo in battuta!
Questa sequenza (con pochissime varianti: uno stacco sull'arbitro o sulla panchina o sul pubblico…) è l'algoritmo di base di una disciplina semplice come la pallavolo.
Il calcio è un po' più complesso ma altrettanto riducibile ad algoritmi.
Pensate alla sequenza-tipo del tiro dal corner. Si tratta del totale (dall'angolo all'area di rigore), del campo stretto di chi tira, del totalino del movimento in area, del campo stretto del giocatore più marcato, di nuovo del totale per il tiro.
Si danno variazioni a questo algoritmo? Certamente: posso introdurre le disposizioni della panchina o del portiere, un dettaglio di una maglia tirata e poco di più…
Tutte le situazioni di una partita di calcio possono esser ridotte ad algoritmo.
Per tradurre l'avvenimento *partita di calcio* in racconto televisivo, ho bisogno di immaginare una serie di inquadrature che, coniugate tra loro, si combinino in una struttura capace di raccontare le azioni della partita nel loro svolgimento temporale.

Il tempo… dell'inquadratura.

Bisognerà però ribadire il rapporto fondamentale tra spazio e tempo nella ripresa televisiva. Se di una intuizione deve essere capace il regista, questa riguarda la spaziotemporalità della ripresa. Non quindi l'aspetto puramente fotografico della disciplina. Le inquadrature corrette della manovra o del gioco individuale o del gesto atletico, nelle fasi fondamentali del suo svolgimento, una volta individuate, sono compito dei cameramen. Il regista deve però aver indicato una struttura di inquadrature, capace di interpretare il gioco o il gesto atletico in rapporto ai tempi dell'azione. L'algoritmo non è una semplice successione di inquadrature, altrimenti sarebbe solo un esercizio di montaggio cinematografico, dove il tempo viene deciso dal regista. Ma facciamo degli esempi.

Il binomio linguistico fondamentale della copertura del calcio, il totale-campo stretto, equivalente al gioco collettivo-gioco individuale, è possibile solo perché è misurato sui tempi del calcio. Al lancio lungo sul totale, segue il controllo o la contesa sulla palla in campo stretto, a cui segue il totale del passaggio o del tiro. Lo stesso binomio totale-campo stretto non è, *sic et simpliciter*, applicabile al basket o al calcio a cinque e, meno che mai, alla pallamano. Non sempre i tempi di svolgimento del gioco lo consentono. La possibilità di passare o tirare rapidamente a canestro o in porta, non permette di inserire un campo stretto tra due totali. L'inquadratura sarebbe troppo breve e risulterebbe fastidiosa; la partita verrebbe frantumata. Questo vuol dire che nel basket, nel calcio a cinque, nella pallamano, il campo stretto viene usato in modo diverso, alla fine dell'azione o in replay. L'algoritmo, che nel calcio prevedeva l'azione in totale e campo stretto e il protagonista in primo piano, nel caso del basket (ma, soprattutto, del calcio a cinque o della pallamano) prevederà l'azione in totale e il protagonista in campo stretto o primo piano.

La spazio-temporalità della ripresa attiene in modo concreto anche al lavoro del cameraman e, in senso generale, all'organizzazione di lavoro dell'intera squadra di ripresa. Non ci occupiamo di produzione ma, almeno per quanto riguarda il lavoro dei cameramen, vale la pena specificare una differenza fondamentale rispetto a quello dei loro cugini operatori cinematografici. Sappiamo che il cameraman deve realizzare inquadrature in tempo reale. Questo non significa, semplicemente, che deve cogliere la realtà nel momento in cui essa si mostra ma, soprattutto, che deve dare e tenere immagini in rapporto al lavoro di tutti gli altri. Le strepitose espressioni di un giocatore non implicato nell'azione di gioco hanno pochissimo valore, al massimo potrebbero essere riproposte in replay. Se però perdo quello stesso giocatore dopo l'azione importante, oppure non capisco quanto ancora possa essere utile alla regia prima di occuparmi di un nuovo soggetto o non colgo che cosa possa essere utile in quel momento, in questi casi sono uno strumento fuori dall'orchestra.

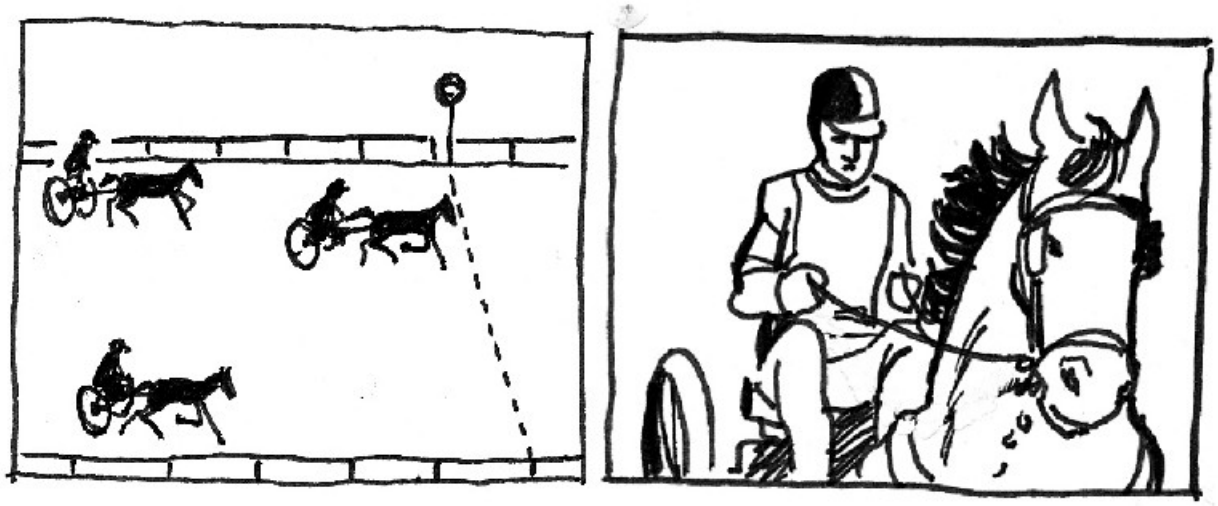
Inquadrature e inquadrature.

Sembrerebbe però, parlando di inquadrature come di figurine o di carte da gioco, che tutte le inquadrature siano uguali tra loro e che il regista non faccia differenza tra inquadrature o che le telecamere possano essere posizionate alte o basse, vicine o lontane e con qualsiasi tipo di ottica. Tutt'altro! La sensibilità all'inquadratura, al

taglio, ai *pesi* all'interno del quadro, alla luce, è essenziale al bagaglio professionale del cameraman non meno che a quello del regista.
Nella mia esperienza quotidiana di costruzione e utilizzazione di immagini nello sport distinguo bene un'inquadratura dall'altra, fino a definirne alcune caratteristiche, almeno per grandi categorie.
Un esempio: *denotazione* e *connotazione* sono due concetti ricorrenti nella linguistica e nella semiotica. Li prendo a prestito per dire che, in linea generale:

- più la telecamera è alta, in totale e distante dal campo, più essa offre immagini *denotate* e ricche di informazioni;
- più la telecamera è bassa, in campo stretto e vicino al campo, più essa produce immagini *connotate* e ricche di suggestioni.

Vorrei subito smentirmi dicendo che non trovo nulla di più suggestivo ed emozionante di una manovra di squadra e di più informativo e tecnico del dettaglio del piede che colpisce la caviglia invece della palla…ma, in linea generale, vale la distinzione che ho fatto, soprattutto per il mix che l'uno e l'altro tipo di inquadratura debbono produrre nella ripresa dell'avvenimento sportivo. Che senso avrebbe infatti illustrare con il totale una perfetta manovra di squadra se, allo svolgimento dell'azione, non s'accompagnasse l'agonismo dei giocatori e il coinvolgimento emotivo del pubblico? Altrimenti basterebbe una sola telecamera per riprendere una partita di calcio!
Allo stesso modo, basterebbe una sola telecamera per riprendere l'arrivo di una corsa di cavalli; ma con la seconda posso mostrare il gioco delle criniere e degli zoccoli in lungofocale e la tensione del driver. Debbo *far sentire* il cavallo, se non voglio ridurre la corsa ad un fatto meccanico.
Strutture, sistemi, informazione ed emozione, analisi e cuore. C'è questo e molto di più nel posizionamento delle telecamere e nella ricerca delle immagini.



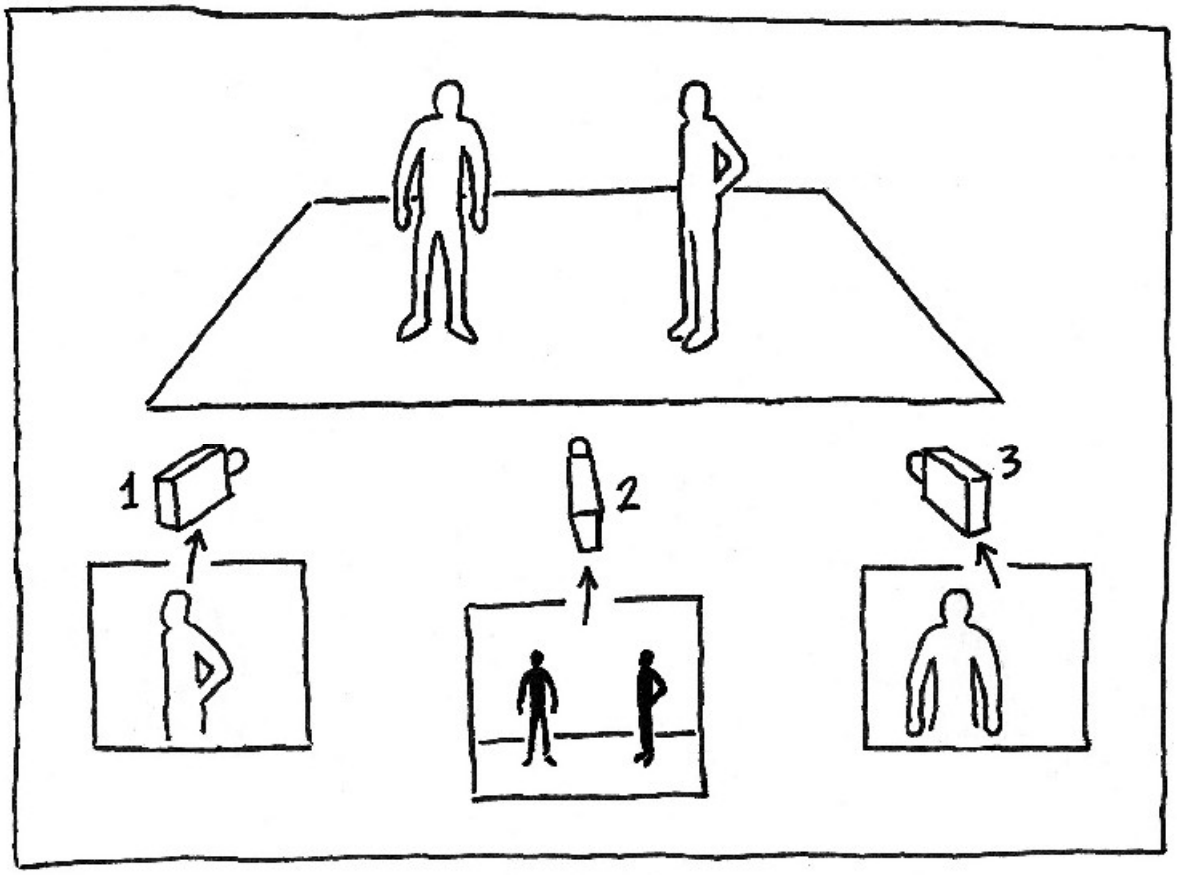
L'uso delle immagini.
Una lettura anche elementare delle immagini chiarisce la mano del regista, le sue intenzioni, i suoi gusti, la sua cultura e anche i suoi fondi mentali. La costruzione e la coniugazione delle inquadrature sono una scrittura che è riportabile allo scrittore-

regista. Nel rapporto con l'operatore, ci sono molti modi di costruire immagini in diretta (che un semiologo saprebbe distinguere e specificare) e molti modi di usare le immagini.
Ci sono immagini – di solito bellissime inquadrature ferme – che sono finestre aperte sulla realtà, che invitano lo spettatore alla lettura di quanto si mostra. Ce ne sono altre, costruite con zoom e panoramiche, con le quali il regista interpreta la realtà per conto dello spettatore. Il replay dell'errore di un arbitro in un'azione di gioco può chiarire l'azione; ripetuto più volte, può diventare un atto di accusa all'arbitro.
Come costruire inquadrature? È più semplice dire come *non* si debbono fare.
Io sono un cronista e preferisco far leggere la realtà piuttosto che interpretarla. So perfettamente che una cosa è una panoramica di servizio con sui si accompagna l'atleta o il giocatore: il movimento della camera è dettato dalla realtà in atto. Altra cosa è una panoramica intenzionale, con partenza e arrivo, con cui si passa da un soggetto ad un altro soggetto, o lo zoom con cui si individua un soggetto o un particolare significativo. Ma tutt'altra cosa ancora sono le panoramiche e gli zoom *a caso*, con cui si mettono in fila immagini generiche per riempire tempi di attesa.
Queste non si debbono fare. Non sono il risultato di un modo di fare la regia, bensì di una cattiva regia.

Tre telecamere tre

La radice teatrale – e non cinematografica – del fare televisione in diretta appare evidente in alcuni posizionamenti di telecamere degli anni '50, che hanno lasciato tracce anche nell'organizzazione del lavoro in RAI.
La situazione teatrale più semplice, quella del dialogo tra due attori sul palcoscenico, è coperta da una telecamera frontale in totale (la 2), erede della posizione del palco reale, e da due telecamere laterali, a sinistra (la 1) e a destra (la 3), a favore dell'uno e dell'altro interlocutore, utilizzando ottiche più strette.
Lo spazio è stato scomposto e viene ricostruito con tre inquadrature, coniugabili l'una all'altra e funzionali, rispettivamente, alla situazione d'insieme (2), al soggetto a destra (1) e al soggetto a sinistra (3).
Questo schema di ripresa viene riportato negli studi televisivi e costituisce per molto tempo il modello di riferimento per la dotazione – in telecamere e personale – degli stessi pullman di ripresa esterna. Tre telecamere, tre cameramen di cui il capo-terna occupa la camera principale e garantisce la ripresa (è assolutamente improponibile che la camera 1 inquadri il soggetto a SN e la 2 quello DS: non si ricostruirebbe il gioco degli sguardi tra i due interlocutori).
Questa impostazione è talmente forte e radicata nella convenzione televisiva che – mi racconta uno dei primi capotecnici RAI – portò a singolari coperture. Per una corsa di cavalli in un ippodromo, la camera principale fu posizionata in tribuna a metà rettifilo d'arrivo, la 1 sull'uscita di curva e la 3 all'ingresso della successiva, ripetendo lo schema teatrale.
La funzione delle telecamere è quella di coprire fisicamente lo spazio e il regista è lontano dall'intuire possibilità di linguaggio diverse da quelle che gli detta una convenzione acquisita.

Del resto, si tenga conto che all'inizio della televisione la figura del regista d'attualità è ancora da inventare, al pari della definizione delle mansioni tecniche. I tecnici sono chiamati, indistintamente, ad operare sulle telecamere o sul banco mixer o ai microfoni o al controllo, senza alcuna specializzazione.



2.6 - IL TEMPO

Vediamo ora cosa succede sul parametro tempo.
Il regista televisivo usa il tempo dell'evento – la sua durata – come misura per il tempo della trasmissione. Egli sa che fino a quando dura l'evento, dovrà mandare immagini (ecco dunque il primo rapporto tra tempo e inquadrature).
Oltre che alla durata, egli è vincolato alla successione temporale dell'evento, nel senso che è costretto ad attenersi alla successione dei fatti, salvo abbandonare la diretta e passare alla ricostruzione dell'avvenimento.
Mentre la differenza tra tempo reale e tempo cinematografico è un capitolo di teoria del cinema, nella diretta televisiva tempo reale e tempo televisivo dovrebbero coincidere. Ciò nonostante, nell'esplorazione del programma televisivo, capita spesso di imbattersi in molte manipolazioni del tempo reale.
Il caso più evidente è quello del replay, che è una rottura del tempo reale; così come il replay-rallentato, il rallenty o slow motion, che è una doppia manipolazione del tempo reale. Entrambi fanno ormai parte della convenzione televisiva.

È nell'esperienza comune il ritardo delle immagini rispetto alla cronaca della partita che arriva dall'estero. Le immagini viaggiano via satellite, mentre la cronaca viaggia su linea terrestre ISDN, che copre uno spazio molto più breve.
Il programma in diretta può inoltre essere integrato da registrazioni, che possono essere immesse nella diretta in modo palese e anche non palese. Il flash back di origine cinematografica è immesso nella diretta televisiva in modo palese: Ma vediamo che cosa ha dichiarato l'atleta al microfono di…e parte l'intervista.
Altra cosa è registrare l'esterno dello stadio e, al momento della messa in onda, mandare la registrazione dell'esterno, coniugarla con l'interno stadio, come se si trattasse solo di immagini in diretta. Altra cosa ancora è registrare una reazione della panchina e rimandarla, in play o in rallenty, coniugandola con una situazione diversa da quella che l'aveva provocata!
Non sembri strano che i tempi del palinsesto televisivo siano una delle cause principali della manipolazione del tempo televisivo! Come si possono alternare due avvenimenti nello stesso canale senza offrire la registrazione di quanto di importante è successo mentre non si era in onda?
Nella Marcialonga, che si svolge ogni anno in Val di Fiemme, il palinsesto consente di vedere la partenza in diretta ma, dopo alcuni chilometri, bisogna restituire la linea ad altre trasmissioni. Si torna in Val di Fiemme quando i primi concorrenti stanno per tagliare il traguardo. Se si andasse in diretta, vedremmo arrivare i primi e man mano tutti quelli che seguono, tra un crescente disinteresse. Conviene allora reimpostare la trasmissione. Mentre stiamo registrando gli arrivi dei primi, mandiamo in onda la registrazione delle fasi centrali della gara, quando gli atleti si combattono, si staccano e prendono vantaggio. Finita la messa in onda di questa fase, legheremo ad essa la registrazione degli arrivi dei migliori atleti. Una doppia traslazione temporale, che consente di recuperare le azioni determinanti della gara e di accorciarla all'arrivo.
Ci sono analoghe curiose manipolazioni del tempo reale nel ciclismo e nella discesa libera di sci alpino di cui parleremo più diffusamente oltre.
Il sistema di ritardo che ho richiesto per i segnali mobili del Giro d'Italia 1999, è una manipolazione dell'assioma tempo reale = tempo televisivo, una piccola traslazione temporale del segnale video.
Peraltro pochi sembrano rendersi conto della utilità del ritardo del segnale televisivo: la differita di un solo minuto di partite di calcio contemporanee che vengono trasmesse saltando da un campo all'altro (le Coppe o il Campionato), consentirebbe di non perdere nessuna azione da gol; la differita di qualche minuto per la messa in onda dei break pubblicitari, consentirebbe di non perdere qualche fase importante dell'evento (le premiazioni o gli inni a fine gara in F1, per esempio). Queste procedure sono consuete nei grandi network americani, dove peraltro la differenza di fusi orari costringe a differenziare la messa in onda dei telegiornali tra Stato e Stato e abitua ad operazioni sul tempo di messa in onda.

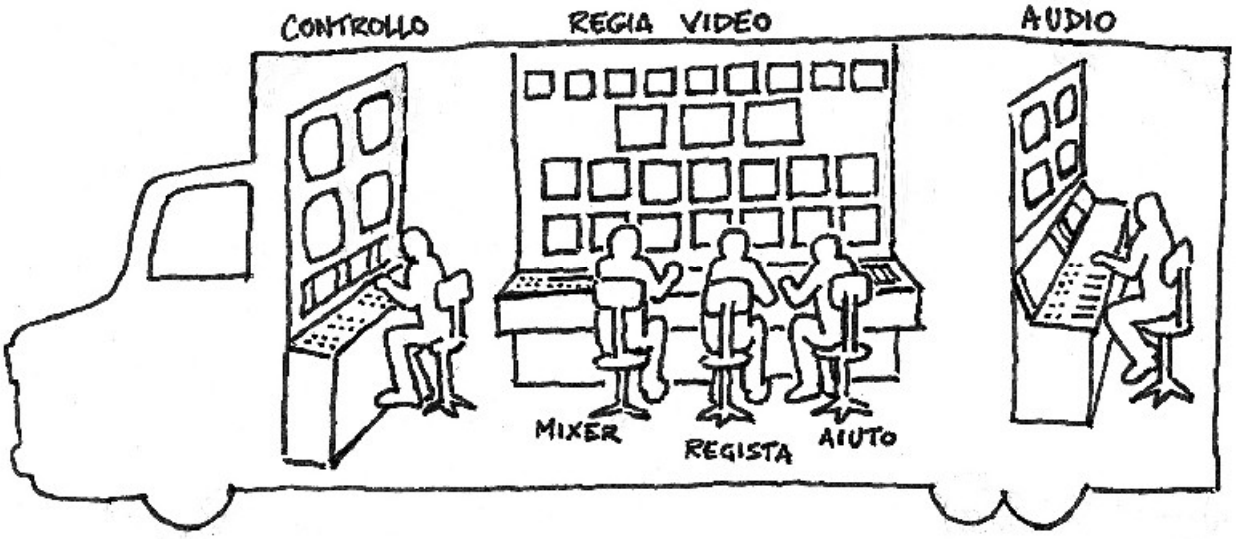
Tempo e tecnologie televisive.
Oggi, le possibilità di lavorare sull'asse temporale sono state enormemente ampliate dalle attuali tecnologie di registrazione su hard disk gestiti da pannelli remoti.

Normalmente, queste apparecchiature vengono riportate sotto il termine di videodisco. I complicati calcoli e le faticose procedure per mettere in onda una cassetta, registrarne un'altra, riposizionarla e agganciarla alla precedente mentre la terza cassetta è già in registrazione...tutte queste elaborate e pericolose procedure sono state archiviate dal videodisco. La sua gestione permette il controllo di segnali audio-video avendo come caratteristica fondamentale la possibilità di governare, separatamente e simultaneamente, la registrazione e la riproduzione. Nella sua applicazione più semplice, questo significa che - dato 0' l'inizio della registrazione - al suo 10° o 20° minuto, io posso mandare in onda il 1° o il 5° o ciò che voglio, continuando a registrare con la stessa macchina.
Apparecchiature come l'EVS, la BLT o la TEKTRONIK consentono questo e molto di più. Consentono l'*instant replay*, il *montaggio in real time*, il *rallenty in diretta*, la manipolazione delle immagini con lo *split* o lo *zoom evidence*: possibilità di scrittura che sono spesso da ascrivere sotto la manipolazione del parametro tempo della diretta televisiva. Alcuni esempi.
Il classico rallenty, per esempio del *passaggio, gol, reazione del giocatore*, che la tradizione ci consegnava da una sola telecamera, può essere visto in una unica sequenza da tre telecamere diverse e con inquadrature più congruenti alla situazione: il totale per il passaggio, il campo medio per il gol, il primo piano per la reazione del giocatore (o del portiere o della panchina o del pubblico). Il montaggio in *real time è* una delle caratteristiche di un modello di queste macchine, che utilizza tre o quattro dei sei canali a disposizione, destinando il quinto e il sesto alla messa in onda. Queste funzioni non erano impedite alle caratteristiche tecnologiche della videocassetta, ma sarebbero state enormemente più laboriose: la videocassetta consente un accesso solo sequenziale (per andare dal minuto uno al minuto dieci, devo superare - anche se velocemente - tutti i minuti dall'uno al dieci); l'hard disk consente l'accesso casuale indirizzato. C'è la stessa differenza che passa tra la ricerca di un brano musicale sulla cassetta o sul CD.
Un'altra operazione facilitata da queste apparecchiature è quella del montaggio in real time con cui si mettono da parte (si archiviano) i top moment della partita, i cosiddetti *high lights*: una teca calda da utilizzare immediatamente dopo il fischio finale o da consegnare man mano ad una linea di soli replay che contiene le migliori azioni riviste da più telecamere.
Si tenga conto che questa teca può essere suddivisa per tipologia di azioni (falli, passaggi, gol, ammonizioni...) o di soggetti (tutte le azioni di quel giocatore...). Addirittura, questa identificazione - in fase di acquisizione e in fase di utilizzazione - può essere di tipo vocale: l'operatore offre alla macchina una serie di parole chiave con le quali identifica azioni e protagonisti e viene riconosciuto.
Ma siamo già ad una fase di post-partita. La partita, come abbiamo visto, può essere interrotta e replicata e differita: ma può essere anche manipolata a fini spettacolari.
Il *rallenty della diretta* o la *diretta rallentata* non è una contraddizione di termini: è possibile, in diretta, rallentare la schiacciata a canestro, il tiro di rigore, l'arrivo dei cento metri. Quando si rientrerà sul tempo reale, il realizzatore sarà già a metà campo, il rigorista sotto la curva e il centometrista con i fiori in mano: ma, se nel

frattempo fosse successo qualcosa, il videodisco l'avrebbe registrata.
Conclusione: l'assioma *tempo televisivo = tempo reale* è tutt'altro che un imperativo.

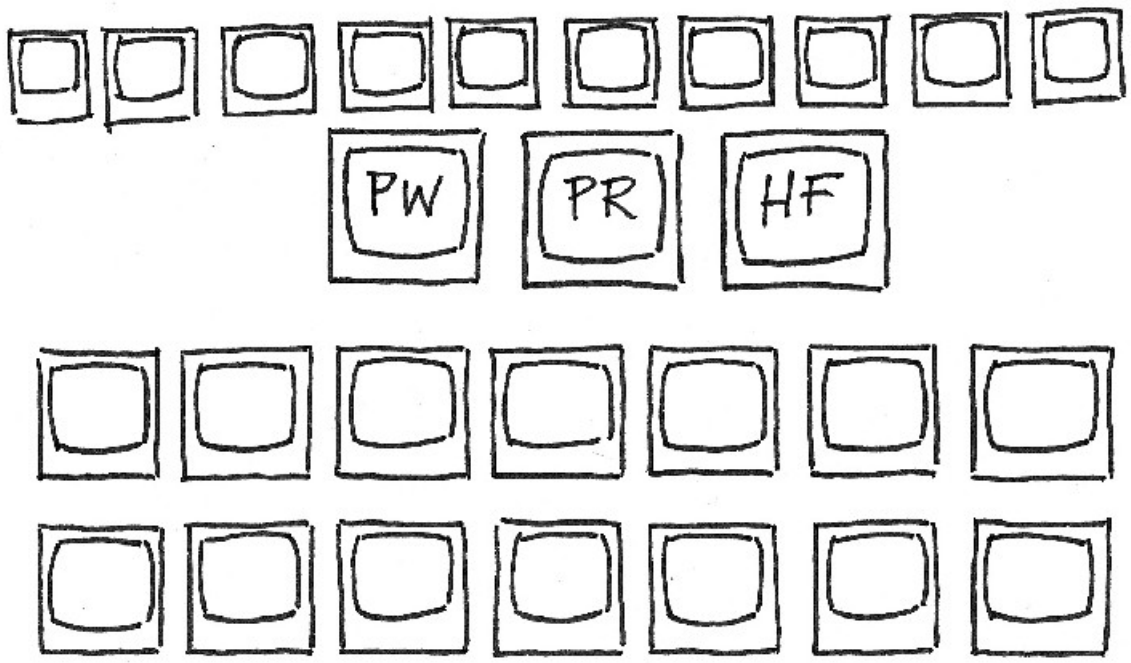
2.7 - L'ORGANIZZAZIONE DELLA REGIA

Contrariamente a quanto avviene per i programmi realizzati in uno studio, le operazioni di regia delle dirette sportive si svolgono solitamente sul luogo stesso dell'avvenimento. La regia, invece che all'interno di un centro di produzione, è ospitata in un OB Van (*Outside Broadcast Van*, mezzo di ripresa in esterna). Si tratta di un pullman o un camion attrezzato, dove si realizza il programma che verrà trasmesso via satellite o via ponti radio.
Esistono varie tipologie e grandezze di OB Van e, in alcune situazioni, conviene addirittura allestire una regia *a terra*, raccogliendo in un locale tutte le apparecchiature che servono.



Anche in questo caso, ovunque ci sia una regia, almeno in Europa, saranno riconoscibili tre spazi: uno per la *regia* vera e propria, con i monitor e il banco mixer video, uno spazio per la *regia audio* con il banco audio e infine uno spazio per il *controllo tecnico* delle immagini. Il pullman può essere dotato anche di uno spazio per i replay o per la grafica o per il coordinamento giornalistico, funzioni che possono però essere svolte anche altrove. Per essere assolutamente didascalici, partiamo dal campo dove sono collocate le telecamere e i microfoni. Gli effetti sonori e le inquadrature vengono ricevuti via cavo o via radio e tecnicamente corretti sul banco mixer audio e a controllo video e, quindi, offerti alla regia vera e propria (vedi disegno). Qui, in regia, i segnali delle telecamere vengono visualizzati su una parete di monitor e l'audio diffusa da casse acustiche. Il regista, vede dunque tutte le immagini e ascolta gli effetti audio e il commento dei telecronisti. Egli è collegato, tramite un interfonico, con tutte le figure professionali impegnate nella ripresa: coordina il lavoro dei cameramen che lo ascoltano in cuffia e costruisce la sequenza di ripresa dando disposizioni al mixer video sulle immagini da mandare in onda. Il mixer audio segue le riprese video aprendo i microfoni per gli effetti e la cronaca.

Dall'OB Van uscirà dunque la trasmissione nelle sue due componenti, video e audio, che verranno trasmesse via satellite o via ponte radio fino ad un centro di produzione. Da qui il programma sarà irradiato sul territorio tramite ripetitori o via satellite e ricevuto dalle antenne o le parabole dei nostri televisori casalinghi. Questo è, molto esemplificato, il sistema di ripresa e di trasmissione.
Ma apriamo un pullman di regia per una media produzione e prendiamo in esame la parete dei monitor. Sulla *monitoria* (convenzionalmente è sia la parete di monitor che la disposizione dei segnali delle telecamere su quei monitor), oltre alle telecamere, trovano spazio anche i segnali dei replay, dei contributi registrati, della grafica e di quanto serve per fare effetti video. Inoltre ci sono i fondamentali monitor (di solito più grandi) di Preview, Program (o Trasm., *trasmissione*) e Alta Frequenza. Ovvero: il monitor di pre-visione (*visione anticipata*) del segnale che andrà in onda o che si vuole controllare, il monitor del programma che è in onda o in registrazione, il monitor di quanto sta andando in onda sul canale televisivo a cui si fa riferimento. Se siamo in diretta, sui monitor Program e Alta Frequenza troveremo lo stesso segnale: quello in uscita dal pullman e quello che si riceve a casa (magari con il lieve ritardo dovuto alla trasmissione via satellite).



Quella che vedete nel disegno è la posizione corretta dei monitor: telecamere sulle due file in basso e monitor di Preview, Program e Alta Frequenza in alto. La fila dei *monitorini* superiori è utile per i replay o per le camere dedicate o altro.
In alcuni Ob van, qualche brillante ingegnere all'oscuro delle operazioni di regia, ha pensato di capovolgere l'ordine delle file, collocando Preview, Program e Alta frequenza in basso e costringendo i registi a lavorare con il torcicollo per guardare i monitor in alto.
Le condizioni di lavoro in regia sono molto importanti. Qualche altra volta, capita che sia la posizione e l'intensità delle luci a dare fastidio; oppure i monitor possono essere troppo piccoli (rifiutatevi di lavorare con quelli in bianco e nero!), quando addirittura non risultino poco funzionali o non a disposizione del regista le

pulsantiere o le sbarre di commutazione o la regolazione delle diffusioni o gli stessi interfonici. Per converso, se il regista non organizza personalmente, non verifica e non si abitua – nel poco tempo che si ha a disposizione per la preparazione del programma – alla configurazione della propria regia, nel momento della messa in onda non riuscirà a dar seguito agevole alle proprie decisioni.
Vediamo ora alcuni problemi di impostazione del lavoro e di rapporto con i propri collaboratori.

Prove d'orchestra

La regia televisiva in diretta dell'avvenimento sportivo è il risultato di un lavoro di equipe. Il regista, una volta impostato il programma con il suo referente produttivo e giornalistico, è chiamato a coordinare il lavoro dei tecnici e a dirigere le riprese. Il suo è quindi, nello stesso momento, un lavoro di rapporto con gli altri e un'arte del fare. Entrambe le cose sono difficilmente descrivibili e di scarsa teorizzazione. Certamente bisognerà capire come si fa la regia ma, soprattutto bisognerà poi saperla fare, coordinando il lavoro degli altri. Data per scontata la conoscenza della disciplina sportiva, fatto il sopralluogo con il direttore di produzione o un responsabile tecnico, immaginata una struttura di immagini coniugabili (vedi pagg. 26 e seg.), sapendo quindi dive posizionare telecamere e microfoni, fissati i mezzi tecnici ed un appuntamento, il regista si troverà a cominciare il lavoro con una squadra tecnica che andrà da una ad anche molte decine di persone. Nel *compound,* che è l'area scelta per lo stazionamento dei mezzi tecnici, troveranno posto – per le piccole produzioni – un pullman regia, un mezzo di appoggio (contiene cavi, telecamere, supporti, parabole e quant'altro, senza escludere corpi illuminanti e gruppo elettrogeno), un pullman replay, un mezzo per la grafica ed un pullman satellite. Per le grandi produzioni, questi mezzi possono essere moltiplicati per cinque o per dieci. Bisognerà parametrare diverse tipologie di avvenimento: una cosa è la partita di calcio o basket o pallavolo seriale (che si fa ogni settimana, con la stessa equipe tecnica, gli stessi mezzi e negli stessi palazzetti), un'altra cosa è una gara di ciclocross che si svolge in un percorso di volta in volta nuovo ed è quindi un *unicum.* Una cosa è una gara di campionato, un'altra è il Campionato del Mondo di quella disciplina, con mezzi assolutamente superiori, partecipazione di broadcast esteri e quant'altro. Il lavoro è ogni volta diverso. Purtroppo bisogna però tener conto anche di altre variabili: potrà succedere al regista di non avere mezzi sufficienti o personale poco esperto (e anche che ad un regista poco esperto sia stata affidata una produzione troppo impegnativa); potrà accadere che il luogo dell'evento o l'impianto sportivo non offra una buona collocazione per le telecamere o, peggio, che l'avvenimento non rispetti i tempi o le procedure consuete; che l'organizzazione complessiva sia faticosa , che la logistica difficile, che il tempo inclemente… Varie circostanze alle quali si fa fronte solo con l'esperienza delle singole figure professionali e il buon senso generale. In ogni caso, è obbligo del regista cercare di risolvere in anticipo tutti i problemi prevedibili, per potersi dedicare - durante la diretta – a quelli non previsti. L'incontro con la squadra tecnica è allora importante nel piccolo come nel grande avvenimento. Il regista varrà da esempio per tutti e dovrà far rispettare il proprio ruolo solo per il tramite della

propria competenza professionale e nella capacità di esaltare quella altrui. Per farlo, dovrà innanzitutto riconoscere i ruoli di ciascun componente dell'equipe, facendoseli presentare dal responsabile tecnico o direttore di produzione con il quale ha fatto il sopralluogo. Sarà questa figura a sovrintendere al lavoro di tutti gli altri. Egli dovrà essere messo a parte di ogni decisione, in quanto responsabile ultimo della parte tecnico-produttiva della trasmissione. Ma non basta riferirsi a lui.

Il regista deve poi parlare direttamente con il tecnico dell'impianto video (il controllo) e il tecnico dell'impianto audio e spiegare loro esattamente come si svolge l'avvenimento oggetto della ripresa: non deve descrivere genericamente quanto succederà in campo, ma lo deve spiegare dal punto di vista della ripresa video e di quella audio. In questo modo, darà conto della impostazione dell'impianto che si è prevista in fase di sopralluogo e i tecnici potranno dar seguito alla sua realizzazione o alle sue correzioni.

Entrando quindi nel pullman, il regista conoscerà il mixer video dal quale si farà spiegare l'impostazione del banco di regia e con il quale, congiuntamente al controllo, stabilirà la posizione delle telecamere sui monitor (secondo criteri che vedremo in seguito). Mentre sul campo gli specializzati di ripresa e gli operai montano i tra battelli per ospitare le telecamere, tirano i cavi dalle camere al pullman, allestiscono la postazione cronaca, il regista – che avrà precisato in fase di quantificazione dei mezzi tecnici la tipologia delle telecamere, dei supporti camera e degli obbiettivi, possibilmente con il primo cameraman – con lo stesso potrà verificare la congruenza dei mezzi con lo scopo della ripresa. Deciderà quali tipi di camere e di obbiettivi si monteranno su ogni tra battello, quindi, tramite la stessa figura professionale, parlerà congiuntamente a tutti i cameramen sulla modalità generale della ripresa e, individualmente con ciascuno, sul ruolo di ogni camera in ogni fase della gara o del gioco. (Avremo modo di dettagliare queste fasi di lavoro quando tratteremo le singole discipline).

Prenderà così concretezza quella struttura di *immagini coniugabili* con la quale, in fase di sopralluogo, era stata immaginata la ripresa dell'avvenimento. Una analoga operazione verrà fatta con i collaboratori del mixer audio, i microfonisti e gli assistenti ai cronisti, per la gestione degli studioli o delle postazioni cronaca, oltre che per la qualità degli effetti in campo. Bisognerà spiegare bene quante persone dovranno parlare, dove e con quali microfoni; bisognerà che il mixer audio, che dovrà aprire i dosatori, sappia chi sono coloro che parlano, se ci sono ospiti, se dovranno rispondere a domande fatte dallo studio centrale o da un'altra postazione cronaca, ecc.

Un'altra riunione di lavoro va fatta con i replaysti, ai quali bisogna spiegare innanzitutto la filosofia dei rallenty e delle registrazioni per quella particolare disciplina. Subito dopo bisogna stabilire, coerentemente, quali camere sono in registrazione e quali replay vanno proposti e quando e con quali modalità. Quasi sempre c'è bisogno di un coordinatore ai replay, funzione che può essere svolta dal replaysta più esperto o dall'assistente alla regia. Infine, prima di occuparsi del check generale, bisogna controllare la parte cronometraggio e grafica (timing e data) verificando l'impostazione delle pagine e la correttezza dei dati. Il check camera,

microfoni e interfonici conclude ed è il risultato della preparazione tecnica della ripresa. Tutto il personale (e sarebbe opportuno che ci fossero anche i telecronisti) è al proprio posto e verifica le comunicazioni con la regia, nonché il funzionamento tecnico e la agibilità delle camere e dei microfoni, dei replay e della grafica. Si dovrà tener conto che, pur avendo eseguito queste operazioni con la massima cura, le condizioni di ripresa riserveranno molte sorprese. È abbastanza facile prevedere che la qualità della ripresa audio si verifica solo in condizioni di pubblico reale; che le frequenze su cui lavorano le radio camere potrebbero essere disturbate; che il livello degli interfonici e degli ascolti in cuffia debbono essere risistemati sull'ambiente sonoro effettivo. Ma molte altre sorprese potrebbero interferire con il lavoro dei tecnici e del regista e bisognerà essere pronti ad affrontarle.
Intanto approfondiamo qualche altro problema.

Monitoria, mixer video, mixer audio

Fatto salvo il rispetto dei criteri fondamentali, la disposizione dei monitor cambia in ogni OB van. La numerazione delle telecamere sui monitor risponde invece, di solito, al sistema di ripresa.
In quello *sequenziale* è del tutto ovvio che le camere siano in sequenza. Nel caso di una pista automobilistica, di sci o di bob, la camera 1 è la partenza; seguono la 2, la 3, la enne, fino alla fine della pista o, nel caso di un anello, fino all'arrivo. Quindi si ricomincerà con la 1.
Nel sistema di ripresa sull'*asse centrale*, per coprire il basket, il pugilato, il calcio, le camere possono essere sistemate secondo una disposizione sinistra-centro-destra, con la camera principale al centro del fronte dei monitor. Un'altra scuola, di origine inglese, preferisce invece collocare sul primo monitor la camera principale (che si chiamerà 1) e disporre le altre secondo un'altra logica funzionale.
Nel sistema di ripresa ad *estrapolazione*, bisognerà invece aggregare le telecamere a gruppi e sistemarle in sequenza all'interno di ogni gruppo (1, 2, 3, 4 per il primo; 5, 6, 7 per il secondo e così via).
La numerazione dei segnali video sulla monitoria risponde a criteri strettamente funzionali, ma non solo. Certamente il regista deve avere sotto controllo il sistema di ripresa e il mixer video non deve essere costretto a cercare i tasti della messa in onda saltando da una parte all'altra del banco; oggi i moderni pullman digitali esemplificano queste operazioni.
In effetti, però, ogni modalità di numerazione delle telecamere rispecchia un'idea che il regista ha dello spazio coperto da quelle telecamere, delle inquadrature che riesce a fornire o della importanza che egli attribuisce ad una certa camera in quella situazione. Ognuno segue un ordine mentale, una priorità. Si da' anche il caso che alcune numerazioni di telecamere influenzino i modi di ripresa (come vedremo per il calcio) e qualche volta senza che il regista se ne renda conto.
Allo stesso modo, anche l'organizzazione di lavoro in regia condiziona i risultati della ripresa, specialmente il rapporto di lavoro del regista con il *mixer video*.
Sul banco mixer video arrivano tutti i segnali delle telecamere, dei replay e della grafica. Il banco, costituito da una serie di pulsantiere e di leve, consente il passaggio,

la transizione da segnale a segnale, da immagine a immagine, per stacco diretto o per dissolvenza o tramite vari effetti a tendina o – nel caso della grafica – ad intarsio. Il banco può anche contenere una DVE (Digital Video Effect) che consente di manipolare l'immagine per creare degli effetti: uno dei più utilizzati è, per esempio, il voltapagina. Mixer video è anche il tecnico – prezioso collaboratore del regista – che gestisce questo banco. Quale è il suo ruolo? Mentre è ormai assodato che il regista non può occuparsi direttamente dei replay e deve – almeno nelle produzioni complesse – affidarsi ad una regia separata e gestita da un *coordinatore dei replay*, il ruolo del mixer video è definito in modo diverso, secondo le abitudini, i Paesi e il tipo di produzione. Ci sono Paesi e Network televisivi in cui, nell'organizzazione della regia, il regista è anche mixer video (e non di rado, il mixer video diventa regista o realizzatore). In altri – o in situazioni particolari – si preferisce distinguere le due figure professionali.
Dal punto di vista dei risultati, è del tutto ovvio che il *regista-mixer* azzera tutti i tempi di trasmissione e di esecuzione degli ordini di regia. Risultare tempestivi è indispensabile in discipline di squadra come il calcio o la pallavolo, evitando anche errori o incomprensioni. D'altra parte, l'impegno diretto del regista sul banco potrebbe precludergli il dialogo con i *cameramen* (quando ce ne fosse bisogno) e anche la visione complessiva della sua regia o dei ritmi di ripresa. Bisogna inoltre tener conto che le operazioni sul banco mixer potrebbero non essere semplici nel caso di riprese con molte camere, grafica, replay o effetti di banco. Una soluzione adottata da alcuni colleghi è quella di operare direttamente solo per produzioni modeste, oppure di tenere per sé la messa in onda delle camere principali (non più di 5 o 6), lasciando al mixer l'inserimento dei replay, grafica o effetti.
Sono tutte soluzioni accettabili. Devo far presente, in ogni caso, che:

- il regista-mixer può lavorare solo con una squadra di cameramen che non hanno bisogno di essere guidati in diretta;
- il regista che lascia il banco al mixer video deve trovare in lui un interprete della ripresa e non un esecutore a comando.

Il banco mixer audio è costituito da una serie di ingressi (da una decina a una settantina) e da cursori con i quali si miscelano i suoni e se ne gradua il volume. Sul banco finiscono infatti tutte le fonti sonore percepite nel campo di ripresa dei microfoni. Il tecnico mixer audio le riceve, le corregge tramite filtri e le miscela in un'unica uscita. Si parla infatti di *suono internazionale* (per esempio gli effetti audio della partita senza il commento) o di *cronaca* (ovvero il commento del telecronista) e di *suono completo* ovvero della miscelazione del suono internazionale e della cronaca) che è quello che raggiunge le nostre case.
Altre fonti sonore sono disponibili sul banco audio: le musiche o gli effetti preregistrati, provenienti da nastri, CD, cassette o hard disc recorder.
Parleremo in un altro capitolo delle riprese sonore, ma bisognerà accennare qui al ruolo del *mixer audio*. Nelle trasmissioni di attualità, il rapporto tra regista delle immagini e *regista del suono* (perché è di questo che si tratta) è molto esemplificato,

ma non per questo poco importante. Se aprire e chiudere microfoni durante le interviste o la trasmissione di servizi è solo un fatto di attenzione, la realizzazione degli effetti sonori delle trasmissioni sportive è compito di primaria importanza, che ha bisogno di una impostazione, di mezzi e personale adeguato, di capacità di esecuzione. Il lavoro del mixer audio è invece tradizionalmente sottostimato e ci si ricorda di lui solo nei casi di disservizio: quando non funziona o non è stato aperto il microfono delle interviste!

2.8 - LA PUNTEGGIATURA

Lo *stacco* (in inglese si dice *cut,* tagliare) è il passaggio da una telecamera all'altra, da un'inquadratura all'altra, fatta dal banco mixer.
Non ci stiamo occupando della *coniugazione delle inquadrature.* L'argomento ricade nell'ambito del montaggio di tradizione cinematografica. Ma, restando validi quei principi, al *montaggio in diretta* della ripresa televisiva vanno assegnate almeno due circostanze specifiche. La prima è che un campo di calcio o una pista di sci non sono un teatro di posa ne' un set cinematografico. Le telecamere si posizionano, secondo dei criteri, ma dove è possibile e non sempre dove si vorrebbe. La seconda è che la scena, oltre a non essere stata provata, non è ripetibile. I registi veri sono Schumacher o Tomba e, se decidono di uscire di pista dalla parte…
cinematograficamente sbagliata, ne hanno il pieno diritto. Regista televisivo e cameraman accetteranno la *scena* così come è venuta.
Anche perché a loro vantaggio c'è che il linguaggio televisivo, proprio sui risultati di quello offerto dal cinema e dalla pubblicità, non impone oggi regole ineludibili.
Le convenzioni linguistiche, il grado di comprensione del linguaggio televisivo, consentono oggi *coniugazioni di inquadrature* che ieri erano poco tollerate se non incomprensibili. Questo significa che si può *staccare* come si vuole, da telecamere posizionate dovunque e tra inquadrature non controllate? In completa assenza di regole? Assolutamente no.
Si tratta però di regole diverse e non assimilabili *tout court* a quelle di tradizione cinematografica (quantunque anche nel cinema ci si consente, non da oggi, un linguaggio meno formale).
Per concludere questa nota tra *montaggio cinematografico* e *stacco tra le camere* basterà ribadire che il primo è una scuola che tutti dovrebbero aver frequentato per rendere lo stacco televisivo meno fastidioso possibile, rispettando l'asse di stacco o la direzione del movimento, i passaggi da totale a campo stretto piuttosto che da totale a totale, evitando sicuramente il *salto di campo* ma… essendo pronti, nella cronaca per immagini, a qualsiasi disobbedienza grammaticale per non perdere l'uscita di pista o il gol o il salto. È il fatto di cronaca, la realtà in atto che detta le regole del linguaggio e non la tradizione cinematografica o la personale costruzione linguistica del regista a sovrapporsi artificiosamente alla realtà. Ed è proprio in questo senso che voglio parlare, in un ambito più modesto, di *punteggiatura,* come momento dello stacco tra telecamere, dettato dai tempi del gesto atletico o della gara. Varrebbe a poco aver ben interpretato gli spazi-inquadrature con cui rappresentare un gioco di squadra o una

disciplina sportiva se esse non vengono *staccate* nei tempi giusti. Si tratta di un'operazione sull'asse temporale, semplice a capirsi ma un po' più complicata a farsi. Facciamo degli esempi.

In un sistema di ripresa *sequenziale*, per un circuito automobilistico o una gara di sci, lo *stacco* è abbastanza semplice. Bisogna scegliere il momento più opportuno per passare dalla prima alla seconda inquadratura, dando continuità all'azione dello sciatore o all'ingresso della macchina. Se volete prendere il esame il vostro *stacco*, isolate gli ultimi e i primi *frames* delle due inquadrature e guardateli in successione. Se non vi daranno fastidio, perché il soggetto è sull'asse; o perché all'uscita del soggetto da destra corrisponde l'ingresso a sinistra o viceversa; o perché l'accortezza di chiudere con un totale e riaprire con un campo stretto ha attutito l'eventuale salto di asse o di direzione, accettatelo e garantitevi che il mixer video sappia ripeterlo ad ogni passaggio.

Nel sistema di ripresa sull'*asse centrale* che, per antonomasia, con il totale-campo stretto, interpreta il rapporto *gioco collettivo-gioco individuale*, *azione di gioco-dettaglio*, il momento dello *stacco* deve essere ben individuato e costituisce una vera e propria punteggiatura della ripresa. Facciamo degli esempi. Se ritardo lo *stacco* tra la battuta del tennista in campo stretto e il totale del campo, guadagno la visione della battuta ma perdo il tragitto della pallina. Lo stacco va fatto un momento prima della battuta e non uno dopo, passando sul totale prima che la pallina raggiunga la rete o il terreno. Allo stesso modo, se nella partita di calcio stacco in ritardo dal totale del rilancio del portiere al campo stretto della contesa aerea sulla palla, semplicemente non vedo il contrasto. Lo *stacco* va quindi fatto un momento prima che arrivi la palla e non sul contrasto.

Lo *stacco* tra il giocatore che tira la punizione e il totale di gioco va fatto prima o in corrispondenza del tiro e non dopo. Vedremo, parlando del calcio, che lo stacco tra il totale di gioco e il campo stretto va fatto, addirittura…*in previsione* del takle, del dribbling e del passaggio corto. In previsione, non durante.

Altre situazioni si danno in Atletica. Lo stacco dal campo stretto del lanciatore del peso, del disco, del martello e del giavellotto, al totale del volo dell'attrezzo, va fatto in ritardo rispetto al momento del lancio, perché la telecamera che ha seguito la fase di rotazione o avvitamento o di corsa dell'atleta deve anche documentare che egli non esca dalla pedana. Inoltre, il volo dell'attrezzo non è in se immediatamente interessante; lo seguiremo dopo, nella sua traiettoria, fino al punto di caduta.

Lo stacco, invece, tra il campo stretto dei centometristi sui blocchi di partenza e il totale della partenza, va fatto sul *pronti* e non sullo *start*, per non perdere la reazione al colpo di pistola.

La regola è, dunque, che sono i significati del gesto atletico o i tempi del gioco a dettare lo *stacco* tra le telecamere e quindi a fare la *punteggiatura* della ripresa; non certamente la personale idea che il regista ha della frequenza o del momento dello *stacco*.

Comunque, questi ritardi o anticipi del momento dello *stacco*, questi errori di *punteggiatura* costituiscono un grande fastidio per il telespettatore, se non un vero e proprio errore che fa tutt'uno con la cattiva scrittura televisiva dello sport.

2.9 - RIPRESE SONORE

La nostra cattiva cultura ci porta costantemente a sottovalutare le riprese audio.
(Il vecchio tecnico RAI in camice bianco diceva riprese sonore: oggi la terminologia è cambiata). Abbiamo una tradizione negativa, che parte dalla diseducazione musicale, passa attraverso il doppiaggio dei film e si riversa sulle riprese televisive, dove l'audio si riduce peraltro a due piccoli altoparlanti sull'apparecchio di casa. Non ultima, incide sulle cattive riprese audio la circostanza che lo sport televisivo si colloca nell'ambito di una Testata giornalistica, che spesso confonde i contenuti con ciò che si dice; in cui è certamente importante il commento ma fino al punto, talvolta, da diventare imperante.
Di fatto, nelle riprese televisive dello sport, il regista si occupa di posizionare telecamere e quasi mai i microfoni, se addirittura non considera fastidiosa l'insistenza con cui il *mixer audio* reclama di poter fare il suo mestiere. D'altra parte, è certamente più comodo sistemare un microfono sopra ogni telecamera: il microfono è controllato, segue l'azione e non c'è bisogno di tirare una linea audio separata. Salvo stupirsi – appena il confronto televisivo diventa anche confronto professionale – della cura con la quale i manuali di produzione di Olimpiadi e Campionati del mondo illustrano l'impianto dei microfoni alla pari di quello delle telecamere.
Bisognerebbe oggi parlare del *regista delle riprese sonore*, così come si parla del *regista dei replay*. Tra l'altro, una nuova condizione di mercato invita ad una maggiore attenzione verso le riprese sonore. Spesso il grande evento non si esaurisce nella diretta e trova una ulteriore fase di commercializzazione, favorita dagli home video e dalla recente diffusione del DVD. Questo mercato impegna registi e tecnici del suono ad una fase di post-produzione audio che va preparata con un impianto adeguato e registrazioni accurate su piste separate. Inoltre, la televisione via satellite implementa impianti di diffusione con molti altoparlanti, opportunamente disposti, con i quali soprattutto il calcio in Dolby Surround produce effetti coinvolgenti. Le pay-tv offrono già questo servizio. Per finire, le tribune di molti impianti sportivi sono oggi coperte e le strutture potrebbero favorire il posizionamento stabile di microfoni perpendicolari al pubblico delle curve, che è il più attivo. Il problema è però quello di cogliere e selezionare quanto avviene dentro il campo di calcio, al punto che le soluzioni attuali non prescindono quasi mai dai microfonisti a bordo campo che seguono le azioni orientando manualmente microfoni super direttivi.
In molta produzione corrente, invece, non c'è scuola di riprese sonore ed è scarsa anche la consapevolezza di quanto l'audio sia determinante per il realismo e la credibilità delle immagini. Sono ormai codificate dalla tradizione riprese televisive assolutamente astratte anche per gli sport più popolari: il calcio innanzitutto.
Nessuno saprà mai cosa si dicono calciatori ed arbitro tra loro o cosa si urla in panchina (e non solo perché, spesso, molte espressioni sono irriferibili). Pochissimi hanno la sensazione che i giocatori in un campo di calcio sono ripresi come i pesci in un acquario, del tutto muti. è del tutto normale che al primo piano del portiere che dispone la barriera (e si vede con quali urlacci) corrisponda l'audio delle tribune.

Qualche volta non si percepisce il fischio dell'arbitro, che è indispensabile per capire l'azione, o ci si stupisce piacevolmente nel sentire il calcio del pallone o il lamento del giocatore colpito.
Ho avuto la disavventura di fare le riprese di una partita di Coppa dei Campioni tra Juve e Verona, nel novembre dell'85, al vecchio Comunale di Torino, che si giocò a porte chiuse per una sanzione. L'impianto microfonico era quello usuale ma, l'assenza di spettatori, esaltò le fonti sonore del campo e delle panchine. I telespettatori ebbero concretamente la sensazione di cosa succedeva in campo, di corretto e di scandaloso, rispetto alle versioni plastificate delle normali partite. Ma…apriti cielo! Fu probabilmente dopo quella partita che vennero definitivamente vietati i microfoni tra le panchine.
Il problema fondamentale, che impedisce che ad ogni inquadratura corrisponda il proprio effetto audio, è di ordine tecnico. Innanzitutto, non sempre il mixer audio è interfacciato con il mixer video. In questo caso l'operatore si dispererà ad aprire e chiudere dosatori, rincorrendo l'evolversi delle situazioni sonore.
Bisognerà poi considerare un fatto fondamentale: mentre il primo piano di un giocatore che inveisce contro l'arbitro si ottiene con il lungofocale di una telecamera posizionata a sessanta metri, nessun microfono, ancorché direzionale, è in grado di percepire quel suono, da quella distanza, selezionandolo dagli altri.
(Lo *zoom sonoro* non tragga in inganno: è l'apertura di un dosatore man mano che da un totale ci si avvicina ad un campo stretto e al primo piano, ma il microfono è posto sul soggetto.)
Bisognerebbe allora posizionare i microfoni vicino e in direzione delle fonti sonore e aprirli e chiuderli man mano che si passa da un totale ad un campo stretto e da un punto ad un altro dell'area di ripresa. Facile? Niente affatto! è molto difficile.
Bisognerebbe individuare tutte le fonti sonore dell'area, disporvi i microfoni adatti a percepirle isolandole dalle altre, costruire un impianto di ripresa audio complesso e gestirlo sulla base della copertura sonora della ripresa video.
Ma, questo, è il secondo livello della regia del suono. Devono coincidere perfettamente la ripresa audio e quella video? Non bisognerà piuttosto ripensare alla ripresa audio come alla ricostruzione di un ambiente sonoro, che ha bisogno di alcune identità, ma non si appoggia alle immagini in modo calligrafico?
È certamente così: la ripresa sonora va considerata valore a sé, suggerita da un'attenta percezione dei suoni prodotti dall'evento reale e costruita in riferimento e non in copia alla ripresa video. Ma con quali criteri?
Qui entra in gioco la sensibilità personale del *regista dell'audio* il quale, sapendo come il regista traduce la disciplina sportiva in immagini, compresa la realtà sonora della disciplina, ne estrae quegli elementi che regolerà poi in diretta, in un vero e proprio progetto complessivo. Conterà, in questa operazione, non solo la sensibilità bensì anche la conoscenza della qualità e della tipologia dei microfoni, la loro collocazione e la possibilità della loro gestione in un impianto tecnico. Questo lavoro è il risultato di una complessiva intuizione creativa che, nella ricostruzione di un ambiente sonoro e dei piani sonori, può utilizzare suoni provenienti dall'ambiente ma anche effetti di banco o di repertorio. Non mi scandalizza l'*Apple* o il *Loop,* un nastro

continuo, con cui si accompagnano le riprese dall'elicottero o con cui si sottolinea il rumore della sciata quando l'atleta si avvicina alla telecamera. Oggi si utilizzano le *jngle machines* per l'effettistica generale, ma alcuni creativi tecnici audio registrano in anticipo gli effetti che riproporranno poi in diretta. I suoni dunque si scelgono, si ricostruiscono, si filtrano, si dosano, si gestiscono, avendo come obiettivo un risultato che si interfaccia e non copia la ripresa video, la quale viene esaltata e resa credibile proprio dagli effetti audio.
Ma c'è un'altra attività in cui il *regista dell'audio* fa propria la professione del consulente musicale. L'uso della musica e degli effetti preregistrati è infatti sempre più frequente nelle riprese in diretta degli eventi sportivi. Tratteremo più diffusamente e altrove i processi di spettacolarizzazione dello sport televisivo, comprendendovi anche l'uso della sottolineatura o del fondo musicale. Qui prendiamo atto di queste operazioni che, spesso, arricchiscono il prodotto di cronaca al pari dei replay o dei rallenty (anch'essi, spesso, musicati!). Le *clip* (inevitabilmente musicali) con le quali, per esempio, si coprono gli intervalli delle partite di basket, la musica con cui si sottolinea il verdetto dell'incontro di boxe, quella di sottofondo con cui si accompagnano materiali di repertorio o con cui si ripropone la sintesi della gara precedente, queste ed altre mille occasioni offrono al regista dell'audio di intervenire a dare significato nuovo alle immagini e ai suoni presi dalla attualità. In questi casi, coerenza stilistica, misura e gusto diventano essenziali criteri operativi.

2.10 - LUCE NATURALE, LUCE ARTIFICIALE.

Le riprese in esterna degli avvenimenti sportivi possono comportare problemi di illuminazione. L'evento sportivo può svolgersi all'aperto (sci, automobilismo, ciclismo ecc.) o al chiuso (gli sport di palazzetto), di giorno con luce naturale o di notte con luce artificiale. La casistica di illuminazione è dunque ampia e i valori in lux necessari alla ripresa sono cambiati, negli anni, con la sensibilità delle telecamere. L'avvenimento sportivo che si svolge all'aperto e di giorno, con luce naturale, reclama di solito che il fronte di ripresa non sia *controluce,* ovvero che le telecamere abbiano il sole alle spalle, con il sole che illumina frontalmente i soggetti. Tutti gli stadi, per esempio, sono orientati sull'asse nord-sud, in modo che la tribuna principale si trovi ad ovest. L'ovest diventa il fronte di ripresa, avendo la curva nord a sinistra, la sud a destra e il sole alle spalle. Ma non sempre gli impianti sportivi sono a favore di luce. Uno specchio d'acqua naturale dove si svolgano gare di canottaggio, la pista di discesa libera, l'arrivo di una corsa ciclistica, un campo da tennis, non sempre offrono le stesse favorevoli condizioni alla posizione delle telecamere. Sono stato costretto a riprendere l'arrivo di un Campionato del Mondo di ciclismo in pieno controluce, con le sagome dei corridori che sprintavano come ombre. All'Idroscalo di Milano – impianto peraltro eccellente sotto ogni altro aspetto – si dovrebbe cambiare fronte di ripresa tra le gare del mattino e quelle del pomeriggio, pena di avere le barche e gli armo in controluce e completamente neri. Nelle piste di discesa libera, normalmente posizionate a nord, non è raro dover alternare le camere a destra e a sinistra del senso di discesa, correggendo il salto di campo con inquadrature

appropriate. Ma il *plein air* comporta anche altri problemi.
Ogni *direttore di fotografia* (figura professionale peraltro non prevista nelle riprese in esterna e il cui ruolo è assunto dal *primo operatore*) preferirebbe la luce diffusa di una giornata coperta alle forti variazioni luminose provocate dal sole e dall'ombra. Il *tecnico video* si dispera a compensare luce e ombra, che tagliano in due il campo di calcio, ogni volta che l'azione si sposta da una linea laterale all'altra. La partita di apertura dei Mondiali di Italia 90, a Milano, fu fortemente disturbata da un taglio di sole che si infilava tra l'ultimo ordine di posti e la nuova copertura del Meazza.
Bisogna allora che, in fase di sopralluogo, il regista si ingegni a posizionare le telecamere avendo il sole alle spalle; corregga – se possibile – le condizioni esistenti e si faccia aiutare, nelle scelte, dall'esperienza degli operatori di ripresa.
Ma restando libero nelle sue scelte…Le condizioni di luce che impediscono di vedere non sono accettabili; ma non c'è nulla di più sbagliato che ridurre un luogo aperto ai contrasti di luce e alle condizioni meteorologiche ad uno studio di ripresa! Gli arrivi di tappa, le corse automobilistiche e anche le partite di calcio più entusiasmanti sono quelle in cui lo spettatore è (comodamente) immerso e partecipe degli eventi climatici e dell'atmosfera naturale.

In interno.
L'avvenimento diurno che si svolga all'interno di un palazzetto potrebbe comportare problemi anche più gravi. Di solito l'architettura degli impianti sportivi è poco funzionale alle riprese televisive. Normalmente non ci sono canali di comunicazione tra registi, direttori della fotografia e architetti; ne' sufficiente acquisizione di dati che sovraintendano alla progettazione dell'impianto sportivo in funzione delle esigenze della televisione (che, peraltro, poi tutti pretendono). Non è soltanto una battuta affermare che, in fase di progettazione, bisognerebbe prima posizionare le telecamere e poi costruire intorno ad esse l'impianto sportivo! È invece del tutto normale entrare in un palazzetto, anche di nuova costruzione, e scoprire che non si possono collocare le telecamere in modo corretto, per via degli spazi, della scarsa visione o della presenza di finestre da cui entra luce esterna. Spesso si rimedia all'ultimo momento con tendaggi ed altre improbabili coperture. Quante volte, negli stadi, le telecamere sono troppo basse o troppo alte, le tribune superiori entrano nelle inquadrature, così come pali e reti! è sistematico che le panchine *impallino* la linea laterale vicina e il terreno di gioco, senza parlare poi di gran parte della cartellonistica pubblicitaria che è spesso posizionata disordinatamente e senza alcuna regola.
Per tornare ai problemi di illuminazione, credo non esista in Italia una sola piscina coperta dove sia stata studiata la posizione dei corpi illuminanti per evitare la rifrazione della luce sugli obiettivi delle telecamere: le gare di nuoto, pallanuoto e sincronizzato ne sono irrimediabilmente danneggiate. Nella copertura usuale delle discipline sportive al coperto si è ormai rassegnati ad accettare le condizioni di luce esistenti. Non c'e danno, di solito, per le gare tardo-pomeridiane o serali di basket o pallavolo, che sono illuminate dall'impianto del palazzetto. Qualche volta si è più disturbati dal colore del parquet che non dalla luce diffusa. È obbligatorio invece costruire le luci per il pugilato e, svolgendosi questo di notte, si risolvono i problemi

posizionando i corpi illuminanti su *americane* o *manfrotti*. Ma ginnastica, lotta, pesi e la scherma (che ha *assoluto* bisogno di luci proprie) possono svolgersi di pomeriggio, in ambienti in cui non è impedito l'ingresso della luce esterna. Ci si arrangia, il più delle volte. Per fortuna, però, la copertura olimpica e quella dei campionati del mondo obbliga sempre gli organizzatori a lavorare con luci artificiali, mascherando le finestre.

Ci sono luci artificiali anche negli stadi e, qualche volta, sono più potenti sul fronte di ripresa che non nel controluce. Lo spettatore può accorgersi facilmente dello stato della illuminazione, guardando la proiezione delle ombre dei giocatori sul terreno. Di solito sono quattro ombre, provocate dai quattro piloni che sorreggono i corpi illuminanti. Se le due ombre davanti ai giocatori sono più forti di quelle dietro, vuol dire che – in uno stadio dove le luci frontali sono più potenti – la partita è ripresa dal fronte opposto, spesso per ragioni pubblicitarie, ed è per questo che i giocatori appaiono un po' scuri.

Come si devono illuminare le gare e gli atleti? Ci sono discipline che hanno bisogno di una illuminazione specifica, come la scherma, o dove è opportuno esaltare con la luce lo spazio di gioco o il ring o il tappeto, rispetto al pubblico e alle tribune. Potremmo poi aiutare lo spettacolo, illuminando l'ingresso degli atleti o il discorso del presidente o la cerimonia di premiazione. Potrebbero cioè darsi esigenze diverse e legittime. Ma, in linea generale, vale il principio della illuminazione diffusa, della luce ambiente, senza contrasti e senza effetti, al servizio della pura cronaca dell'avvenimento d'attualità e della performance dell'atleta.

So che la ripresa dello sport muove verso lo spettacolo (e sono molto attento al fenomeno) ma la scuola da cui provengo è quella del giornalismo per immagini.

Capitolo terzo

Copertura base delle discipline sportive

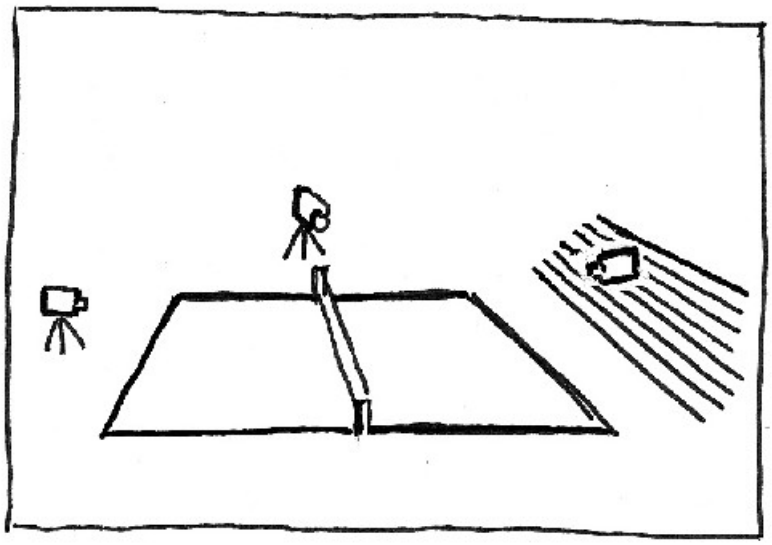
L'antefatto della copertura di base delle discipline sportive è nei sistemi di ripresa, nella parte in cui essi vengono definiti come **sistema sequenziale**, sull'**asse centrale** e ad **estrapolazione**; sulla prevalenza di uno di questi tre sistemi nella copertura televisiva, nonché nella complessità dei sistemi per quanto attiene le telecamere mobili. La copertura di base è l'esercizio professionale quotidiano del regista dello sport. Questa descrizione, pure indicando le inquadrature fondamentali di ogni disciplina sportiva, non è esente da interpretazioni e note personali.

3.1 - COPERTURA DI BASE DELLE DISCIPLINE CON SISTEMA DI RIPRESA SULL'ASSE CENTRALE.

Il **sistema di ripresa sull'asse centrale** interessa molte discipline di campo, basate sul totale-campo stretto, gioco collettivo e gioco individuale, azione e protagonista, con alcune possibili varianti. Il dispositivo di ripresa minimo, che definiamo di base, può essere arricchito in più modi: con un maggior numero di camere, che consenta la contestualizzazione della partita con le reazioni del pubblico, delle panchine, degli avversari, degli arbitri; con la specifica di alcuni gesti tecnici; con il replay da camere dedicate, non viste in diretta; con l'analisi dell'azione tramite il contributo grafico ecc. Inoltre, l'utilizzazione di supporti in grado di fornire movimenti di camera, come carrelli, dolly, crane, binari, monorotaie, cavi di acciaio, camere subacquee, può essere funzionale alla chiarezza dell'azione o del gesto atletico, oltre che di effetto estetico. Con l'impianto base, la sequenza di ripresa può essere ricondotta ad un algoritmo elementare e ripetitivo, efficace sul piano della cronaca, ma certamente standardizzato. Un impianto più ricco offrirebbe una scrittura meno ripetitiva (o una

scrittura che ripete più algoritmi: le varianti non sono mai infinite). Vediamo dunque la copertura base di alcune discipline di squadra, rimandando la più complessa (e soggettiva) problematica di regia a capitoli specifici.

Perché cominciare con il **BADMINTON,** disciplina olimpica da noi pressoché sconosciuta? Perché, ordine alfabetico a parte, almeno una volta nell'arco della propria vita professionale, può capitare di realizzare una partita di Badminton. Perché la ridotta dimensione del campo (14 x 6.5 m.), le caratteristiche del volano (una pallina di sughero con un cono di 16 piume d'oca, del peso di 5.5 grammi, che viaggia a velocità media di 120-140 Km/h ma può arrivare a 300), la tipologia della racchetta (66-68 cm per 85-130 grammi), fanno si assomigliare il Badminton al tennis, ma tutte queste caratteristiche ne fanno anche la differenza. La disciplina serve allora a capire come la copertura base va studiata su parametri, quali la dimensione del campo e la velocità dell'azione, che ne condizionano la copertura.



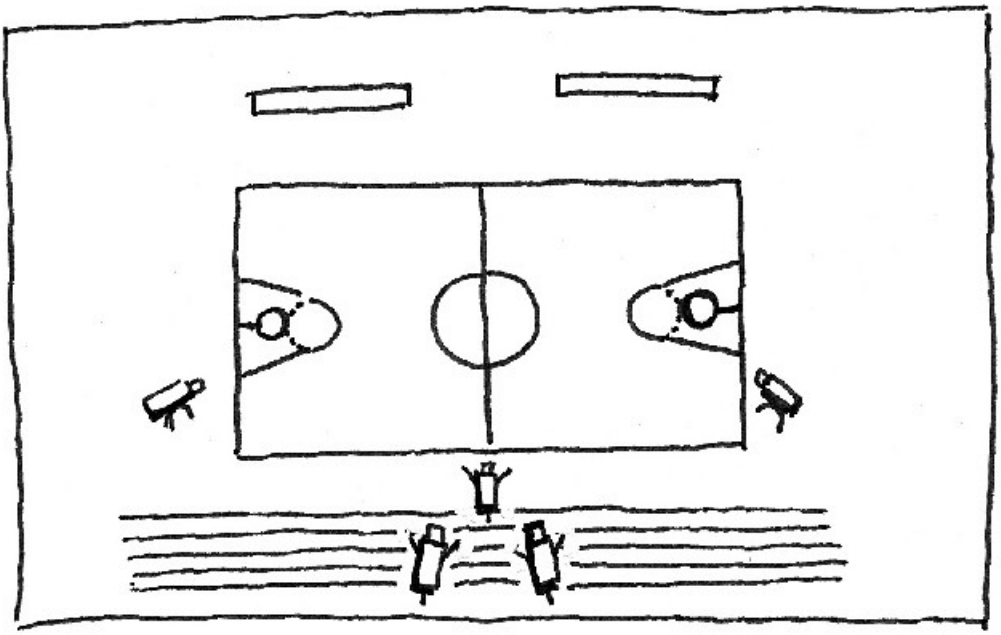
Quindi:

- basta una camera alta, sull'asse longitudinale, a coprire il gioco;
- diversamente dal tennis, non mi sembra utile la seconda camera centrale a fare il campo stretto per il replay del gioco;
- i protagonisti e l'arbitro possono essere inquadrati, a gioco fermo, da una camera a terra, sulla mezzeria del campo,
- l'altezza della rete e la tipologia dei colpi (clear, smash, drive, drop) consentono di sfruttare il replay di una camera in diagonale sul terreno di gioco (come nella pallavolo) sul lato opposto della principale.

Ovviamente si preferisce posizionare queste due camere basse sullo stesso fronte.
La velocità di gioco impedisce di staccare le camere durante l'azione ma, a gioco fermo, data l'esiguità dello spazio, si può liberamente staccare sulle tre camere senza paura di confondere il telespettatore. Allo stesso modo si possono proporre i replay dalle due camere principali e - avendo un hard disk - dettagliare l'intera gamma dei colpi dalla camera bassa centrale. Dimensioni ridotte del campo e del volano, nonché

velocità dell'azione, reclamano un'alta definizione dell'immagine. A mio parere, una svolta nella realizzazione televisiva della disciplina potrebbe essere costituita da una corretta illuminazione del terreno di gioco con luci dedicate. Invece, purtroppo, si usano normalmente quelle standard dei palazzetti.

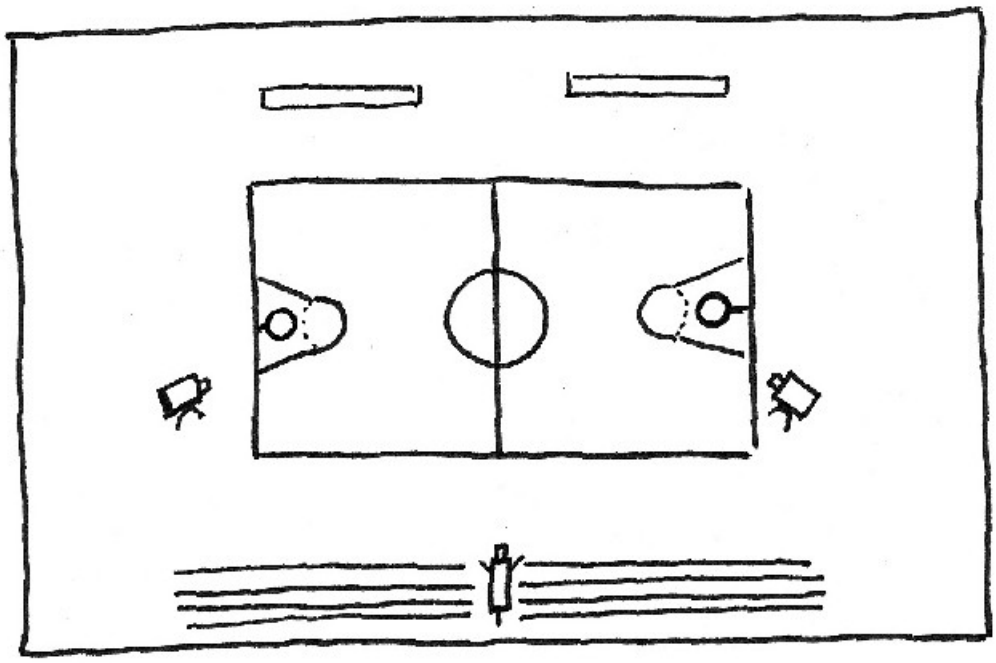
Il **BASKET** reclama totale e campo stretto da camere centrali in tribuna, per gioco e protagonisti. La terza camera (qualche volta in controcampo) è destinata ai cambi dei giocatori, le reazioni degli allenatori, delle panchine e del pubblico, se non a qualche azione di gioco.
Il sistema elementare si arricchisce solitamente con due hand camera sotto i canestri, sull'asse longitudinale del campo, con cui si raddoppiano i replay di falli e canestri, oltre che offrire l'inquadratura del giocatore ai tiri liberi.



Con questa impostazione, la sequenza di ripresa prevede: totale dell'azione, campo stretto del marcatore o di ha fatto il fallo, replay del punto o del fallo da camera in campo stretto o camera sotto canestro, prima dell'azione successiva. Il basket consente una ricca esposizione informatica: titolazioni, punteggi, statistiche e tempi. Permettiamoci delle varianti. Con la dotazione minima di un replay e tre telecamere (di cui una sola con lungofocale) sarebbe possibile e utile collocarle in modo diverso? Con il posizionamento classico (totale e campo stretto in tribuna sull'asse centrale e terza telecamera a copertura di panchine e cambi) abbiamo ottenuto:

- il totale centrale dell'azione di gioco;
- il campo stretto (non ottimale, perché sullo stesso asse) dell'azione di gioco per il replay e il primo piano del protagonista;
- le panchine con cambi e allenatori, nonché il pubblico.

Vediamo ora che cosa otterremmo posizionando tre telecamere in due modi diversi.



Per esempio, con una telecamera centrale alta e due telecamere sul parterre, ai due angoli o dietro ai canestri, otterremmo:

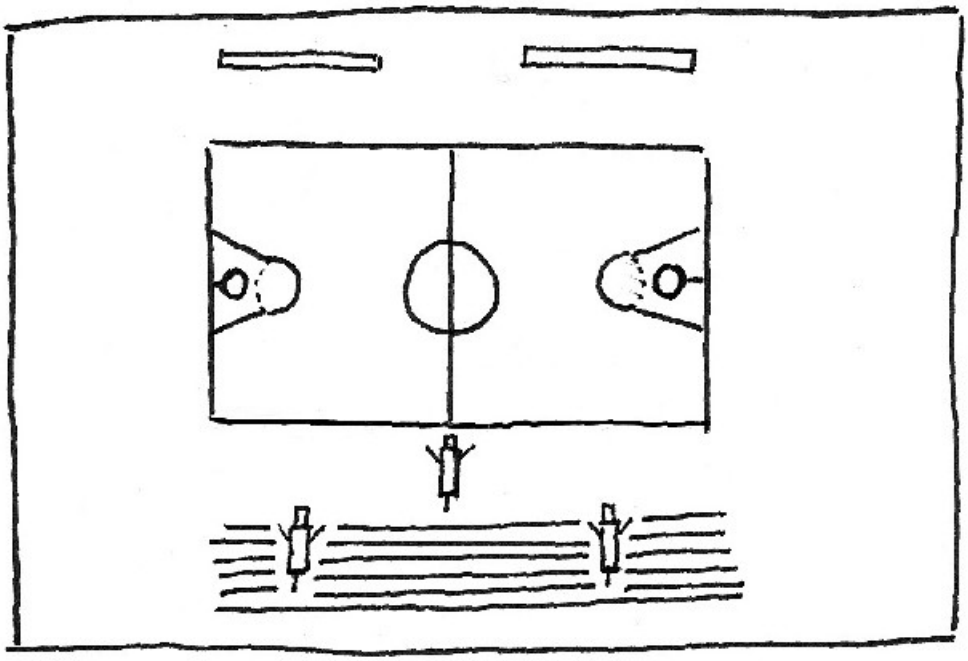
- l'azione di gioco in totale
- l'azione di gioco in campo stretto (alternata sulle due camere basse): queste due telecamere offrono un replay ottimale, perché da un punto di vista diverso e frontale ai giocatori;
- sarebbe possibile avere il protagonista dalla telecamera sotto il canestro opposto a quello in cui si è svolta l'azione? Si...però! Lo vedremmo male con l'ottica corta di una camera a spalla, perché non sarebbe stabile sul campo lungo. Lo vedremmo bene con un'ottica lunga di una camera su treppiede, la quale però lavorerebbe con molta difficoltà sull'azione sotto canestro e sarebbe impossibilitata a panoramicare verso l'alto.

Ovviamente poi, con questa impostazione, non avremmo una telecamera dedicata alle panchine.

Facciamo allora l'esempio di due camere alte a 1/3 e 2/3 della tribuna e una camera bassa, con ottica lunga, al centro del campo sul parterre, avendo come condizione che le panchine siano di fronte. In questo caso avremmo:

- lo sviluppo ottimale dell'azione di gioco, con la migliore visione possibile della spinta della squadra che attacca e della disposizione di quella che si difende;
- il replay non ottimale del canestro o del fallo, ottenuto:
  a) dalla seconda camera alta in tribuna, forzata a lavorare in campo stretto
  b) dalla camera con ottica lunga collocata sul parterre; questa camera però

sarebbe costretta ad alternare azione di gioco e primo piano del protagonista (cosa normale) con i campi e le reazioni delle panchine.

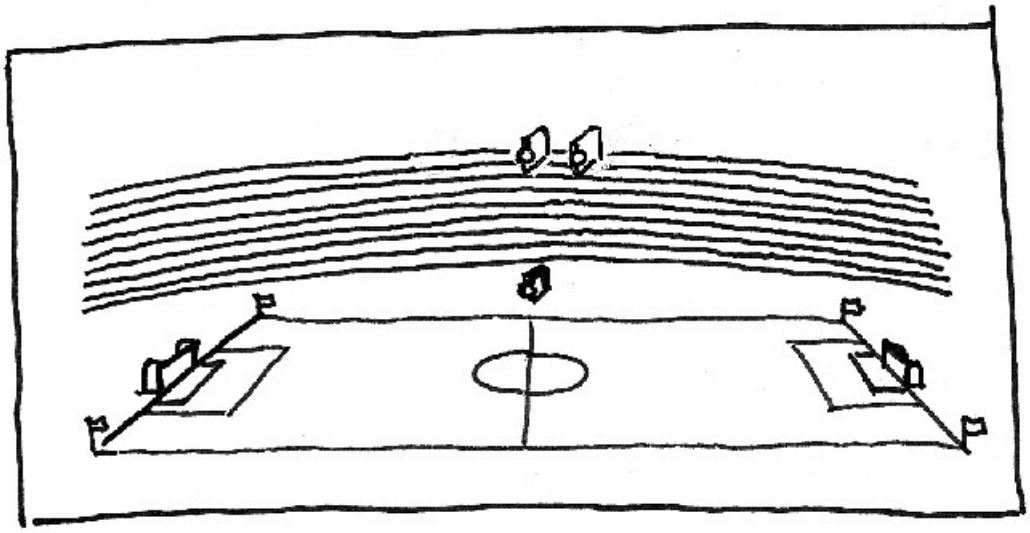


Questo secondo esempio ovviamente non sarebbe proponibile se le panchine fossero sullo stesso fronte delle telecamere, perché alla camera a terra sarebbe impedita la visione dei cambi. Per concludere: nell'uno e ancor più nell'altro caso, si tratta di un posizionamento di telecamere che offre certamente punti di vista interessanti ma che comporta anche pesanti compromessi. Si può dunque, con questa dotazione minima, modificare l'impostazione usuale? Teoricamente si; ma in un rapporto costo/beneficio che lascio alla sensibilità di ciascuno.

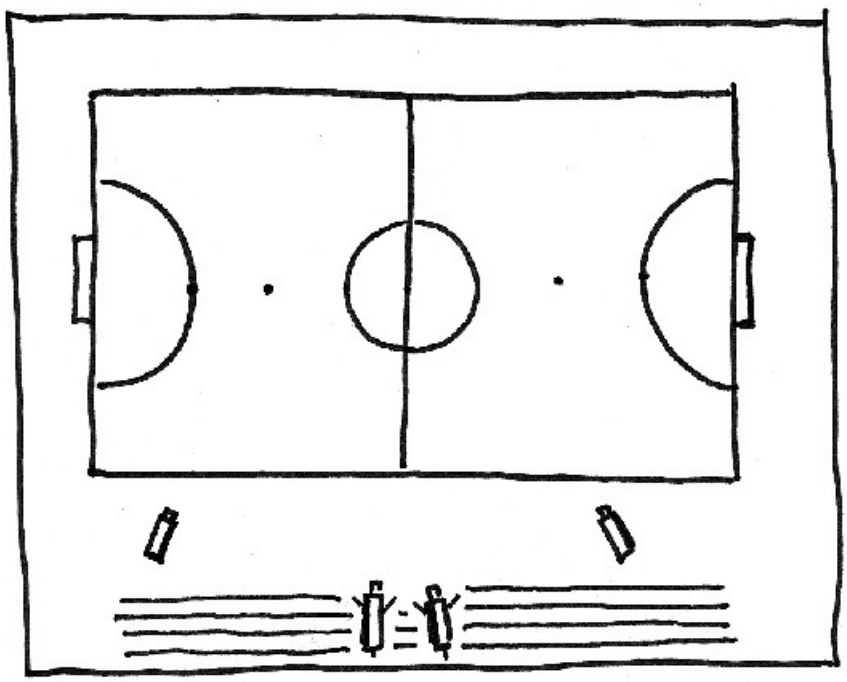
La copertura base del **CALCIO,** gioco a cui è dedicata l'intera seconda parte di questo libro, ben esemplifica il sistema di ripresa sull'asse centrale (totale - campo stretto) e le sue espansioni (la camera detta *personality* innanzitutto).

Due camere appaiate in tribuna bastano a rappresentare la partita nel gioco di squadra e in quello individuale (*tackle, dribbling e passaggio corto*). La terza camera, con ottica lunga, di solito posizionata in campo tra le panchine e chiamata *personality*, va dedicata ad uno dei tre protagonisti dell'azione (i due contendenti e l'arbitro), quando l'azione è ferma.
Può essere aiutata dal campo stretto, allo stesso modo che la personality può offrire il dettaglio dell'azione dal basso. E qui mi fermo. Tre telecamere - di cui due in lungofocale - se ben coordinate tra loro, sono in grado di realizzare una partita, nel gioco collettivo, nel gioco individuale e nelle espressioni dei giocatori, nella denotazione e nella connotazione, nell'informazione e nell'emozione. Tutto il resto è qualità della partita, informazioni ed emozioni supplementari, a coprire non più del

20% del tutto.



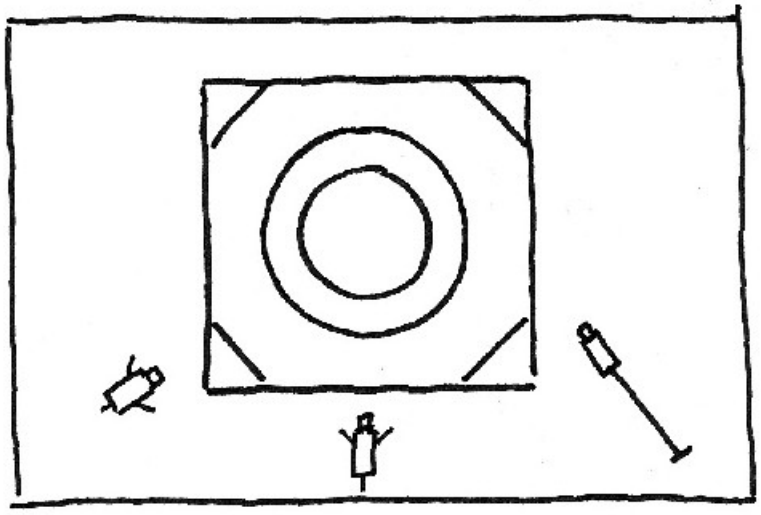
La 4a camera può essere la seconda personality, la 5a una radiocamera per le panchine, la 6a e la 7a due retroporta basse, l'8a e la 9a due 16 metri, la 10a e l'11a due curve, la 12a e 13a due opposite, la 14a e la 15a due nove metri, la 16a e 17a due steady ai corner, la 18a e 19a due beauty all'interno e all'esterno dello stadio, la 20a e 21a per pubblico e telecronisti, la 22a e 23a per spogliatoi e sottopassaggi, la 24a e 25a per gli studi pre e post-partita, la 26a e 27a dedicate ai due giocatori di punta e poi le telecamere per le televisioni ospiti e poi e poi e poi.



Una disciplina minore e molto esercitata, il **CALCIO A CINQUE** o calcetto, è gioco veloce e, come la pallamano, si svolge nei palazzetti dello sport o all'aperto, su spazi ridotti. La classica impostazione di ripresa sull'asse centrale, realizza il totale del gioco e il primo piano del protagonista. La seconda camera consente anche il replay

dell'azione in campo stretto. Una terza camera potrebbe collocarsi sull'asse longitudinale del campo e offrire il terzo replay. La quarta potrebbe allora occuparsi delle panchine, dei cambi, dei time out e del colore. La terza e la quarta possono anche essere posizionate sul terreno di gioco, sui terzi del campo o a lato delle porte, come è descritto sul disegno. In questa posizione possono coprire altri spazi di manovra e di tiro e costituire i terzi replay. La costruzione di questi spazi - se le camere tre e quattro sono ben impostate - è molto interessante: si possono offrire scorci longitudinali sulle porte opposte o corner e rimesse laterali a favore. Le stesse camere documentano al meglio i time out e le disposizioni degli allenatori delle due squadre.

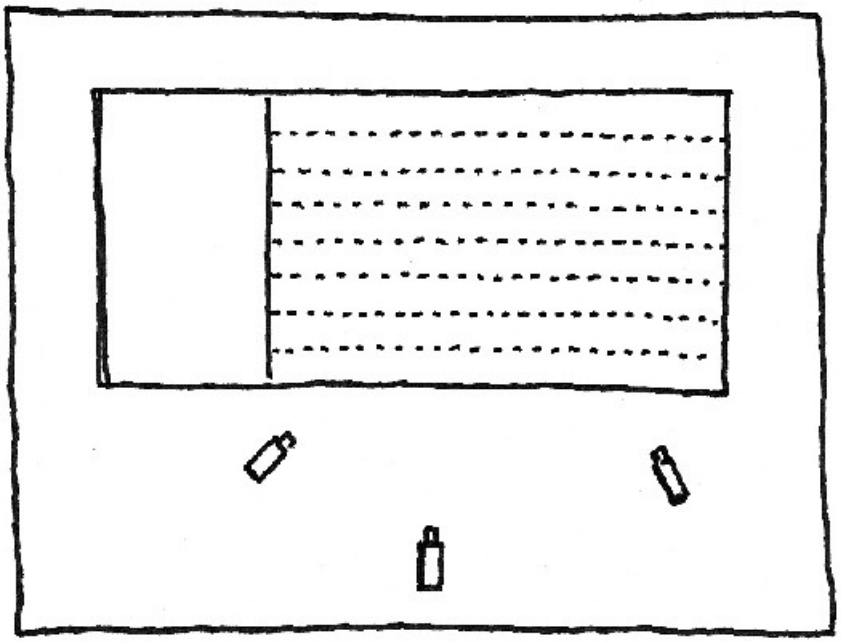
Mantenendo costante il fronte di ripresa, la copertura minima per un incontro di **LOTTA** è il totale ad altezza uomo. La camera in campo stretto è destinata ai replay e, quando fosse posizionata bassa, consente di far vedere meglio la schienata in diretta. Allo stesso modo, una camera alta su un crane è utile in caso di un mezzo nelson o un nelson pieno, oltre che per la presa iniziale.
Variazioni di posizione delle camere sui 180° sono consentite, come per il pugilato (se non altro per evitare l'impallamento dell'arbitro). Le stesse camere possono costituire dei replay da punti di vista diversi, oltre a dar conto in diretta delle decisioni dell'arbitro o del direttore di lotta.
Attenzione! Le manifestazioni di lotta si tengono solitamente su tre materassine. Bisognerà moltiplicare i fronti di copertura? Le sequenze di ripresa devono distinguere nettamente il momento del combattimento da quello dell'intervallo. Durante i tre minuti sono possibili pochissimi stacchi: quelli di necessità, per l'impallamento dell'arbitro, o quelli di circostanza, per schienata, nelson ecc.



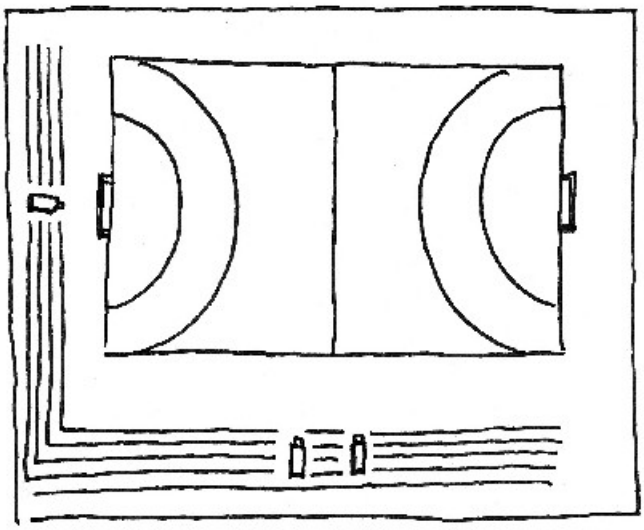
Mantenendo il fronte di ripresa, è del tutto ovvio che la specificità del gesto atletico può essere mostrata, con il replay, da qualsiasi altro punto di vista. In discipline come il **JUDO**, le tecniche del combattimento sono molto spettacolari e debbono essere riproposte dalla telecamera che è più a favore. Così, la "presa ai baveri", che va fatta da dietro e deve essere vista guardando frontalmente i judoka; le tecniche di

"spazzata ai piedi", che sbilanciano e fanno cadere l'avversario con un colpo alla caviglia; la "chiave al braccio" che, ruotandolo sotto la spalla, impedisce all'avversario di liberarsi; queste e molte altre tecniche debbono essere riproposte in replay e descritte dai commentatori. La conoscenza della disciplina o, in caso di difficoltà, l'aiuto di un tecnico in regia, è fondamentale per la ripresa.

Il **NUOTO SINCRONIZZATO è** la interpretazione ritmica di un balletto in acqua costituito da una serie di specifici movimenti. La disciplina si realizza con un solo atleta, con una coppia o con un team di otto atleti che si misurano in figure obbligatorie e numeri preliminari e finali. Il Solo si sincronizza sulla musica, il Duo tra loro e con la musica e il Team coinvolge otto atleti all'unisono. La copertura classica e semplice posiziona una main camera in tribuna e due a sinistra e destra a bordo vasca, capaci anche di presentare l'atleta e fare colore. Ma si tenga conto che, quando l'impianto sportivo lo consentisse, una camera verticale sopra l'esercizio collettivo ne darebbe una visione eccellente. La problematica di ripresa parte dopo la dotazione di base. è risolta, per i più, la legittimità registica dell'uso della camera subacquea. Il problema era: è giusto far vedere quanto il pubblico e i giudici non possono vedere sott'acqua e non fa parte della valutazione tecnica e artistica?
Oggi si dice di si. Con la camera subacquea si documenta la forza e la grazia degli atleti, laddove è impossibile allo spettatore in tribuna. Alcuni registi hanno risolto il dubbio con la tecnica del *picture in picture* , riservando allo schermo piccolo la parte *underwater*. Io non amo queste soluzioni e immagino, invece, quanto sarebbe più vera, al posto di una normale camera subacquea, una camera *half-half* , capace di andare da sopra a sotto e viceversa, accompagnando gli atleti nell'entrata in acqua e nel loro riemergere!

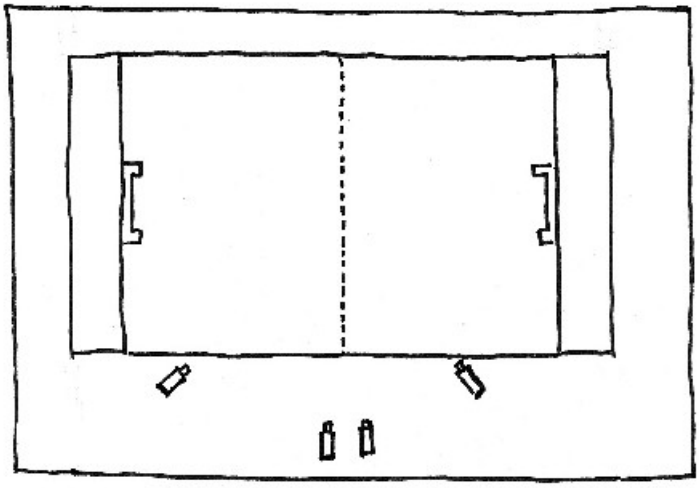


La **PALLAMANO** è gioco veloce che s'imposta secondo lo schema elementare del totale-campo stretto sull'asse centrale del campo.

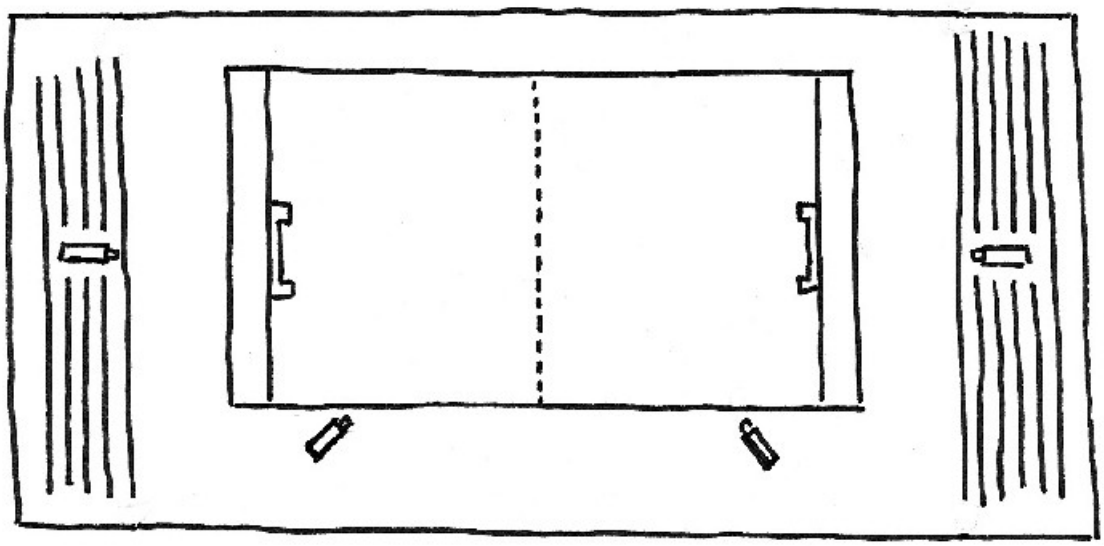


Come per la pallavolo e la pallanuoto, la terza camera può essere utilizzata sull'asse longitudinale (alte a vedere entrambe le porte). Avendo la quarta, possono essere utilizzate basse, sul terreno di gioco, all'altezza delle due metà campo. Allo stesso modo, la quinta camera può occuparsi dei cambi, delle panchine, degli allenatori, del pubblico, secondo le esigenze. La sequenza di ripresa sarebbe quella base del calcio: totale per l'azione e campo stretto del protagonista o – utilizzando una delle due camere basse – degli antagonisti e degli arbitri.
Ma, per la velocità di movimento, passaggi ed esecuzioni in uno spazio ridotto (campo 40 x 20 e palla di circa 20 cm. di diametro) e utilizzato sostanzialmente sotto porta, più di altre discipline la pallamano male sopporta stacchi di camera durante lo svolgimento del gioco. Contrariamente a quanto è permesso nel calcio (*per tackle, dribbling e passaggio corto*), la pallavolo non consente quasi mai di staccare in campo stretto il giocatore che porta palla.
Inoltre, la disciplina avrebbe bisogno di un campo pulito dalla pubblicità, sia sul parterre che sulle transenne, altrimenti la lettura dell'azione di gioco risulta molto disturbata, qualche volta non intelligibile.

Quando i fastidiosissimi riflessi sull'acqua permettessero di seguire la palla in gioco, riconoscendo anche le calottine dei giocatori, la **PALLANUOTO** potrebbe offrire una possibilità in più al telespettatore: la visione subacquea del fallo e dello sforzo dell'atleta. Per la verità, anche questa è una possibilità remota (o casuale) per la mancanza (anno 2003) di una telecamera *half-half* : capace cioè di fare una ripresa subacquea di quanto il cameramen vede sopra il pelo dell'acqua. In sostanza, un obiettivo e un viewfinder separati e solidali uno all'altro, finalizzati rispettivamente alla ripresa subacquea di quanto si vede in superficie.
Il problema infatti - data una sequenza di ripresa delle più ovvie (azione e protagonisti della stessa, con tempi calcistici) - è quello di identificare il replay dell'azione subacquea, riconoscendolo come pertinente a quanto è successo in superficie.



È quanto potrebbe offrire in più una disciplina che, altrimenti, è nella norma assoluta: camere principali sull'asse centrale, seconde camere sull'asse longitudinale della piscina o a bordo vasca, alte o basse, con sequenze identiche a quelle degli altri sport di squadra. Ma il problema è quello della visibilità, al punto che, in certe condizioni, sarebbe preferibile impostare la ripresa sull'asse longitudinale della vasca, con camere alte raccordate da un campo stretto centrale. (La rottura della convenzione linguistica potrebbe interessare anche altre discipline!)
Ci sono riuscito, a Napoli, alla piscina Scandone.
Italia-Resto del Mondo, del 12 novembre 2001, era una partita-festa della pallanuoto, non inserita in Campionato. Mi è sembrata l'occasione giusta per chiedere di sperimentare una ripresa della partita che utilizzasse le camere alte dietro le porte come camere principali, evitando così i fastidiosi riflessi dell'acqua. Ho usato la terza camera, alta in tribuna centrale e con ottica lunga, come camera di passaggio tra le due principali. (La quarta camera che mi era concessa, è stata impegnata a bordo vasca, per le panchine e gli ospiti in postazione cronaca).

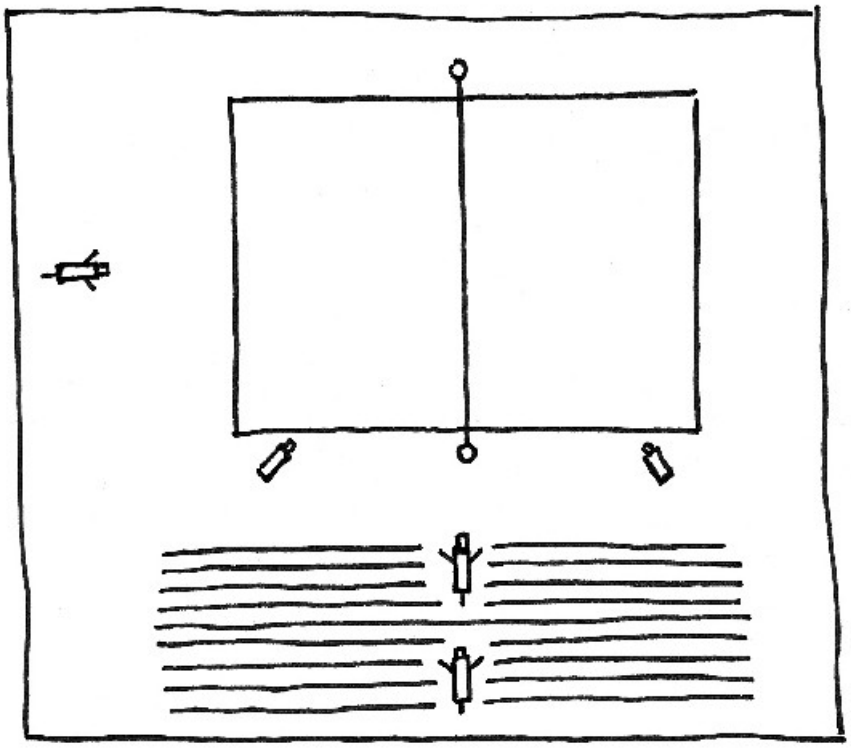


È stata l'occasione, ovviamente, di proporre l'asse longitudinale della piscina come preferenziale per la visione della partita, violando la convenzione che vuole la camera

in tribuna come fondamentale di tutti i sistemi di ripresa sull'asse centrale.
Ci sono tutte le premesse perché questa convenzione possa essere modificata, offrendo al telespettatore la continuità e la certezza di una (anche se diversa) visione dello spazio. Alla fine della partita ho rilevato che:

- si deve considerare principale la camera che vede i giocatori in attacco;
- si deve partire, dopo lo stacco sulla camera di raccordo, con un totale che faccia vedere i bordi della vasca (cosa che, peraltro, favorisce la visione della disposizione delle squadre in acqua);
- bisogna migliorare lo stacco di raccordo tra le due camere principali; io ho realizzato questo stacco di raccordo con una telecamera alta in tribuna, che è ortogonale alle principali: ma due telecamere, collocate quasi agli angoli della vasca, come descritto nel disegno, coniugherebbero meglio il passaggio tra il campo stretto del protagonista e il totale dell'azione successiva.

Per il resto, la continuazione dell'esperimento è affidata alle concrete situazioni degli impianti sportivi: non tutti soffrono dei riflessi della Scandone, né tutti offrono la possibilità di collocare le telecamere sull'asse longitudinale. Di più: saranno disposti gli aventi diritto a collocare la cartellonistica dietro le porte invece che a bordo vasca?



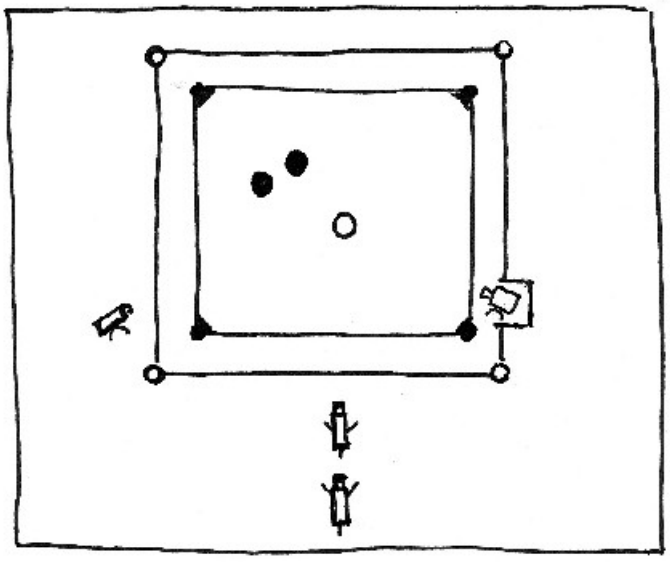
La **PALLAVOLO** prevede il classico dispositivo di ripresa, con totale e campo stretto dall'alto per azione e protagonista. Piuttosto che due camere affiancate si preferisce, per questa disciplina, posizionare la camera in campo stretto sotto la principale, poco più in alto della rete, per rivedere meglio in replay la schiacciata e il

muro, oltre che l'arbitro.
Altre due camere, sul terreno dei gioco, a destra e a sinistra, sono dedicate alle battute nei rispettivi fronti. Un diverso uso di queste due camere ne colloca la prima alta sull'asse longitudinale del campo, a servire (malamente) entrambi i fronti e la seconda al centro, sul terreno di gioco, a vedere i due giocatori al servizio. Una quinta camera potrebbe essere utilmente collocata alta sulla curva scoperta, ma con cinque camere si danno già altre combinazioni.

La sequenza base di ripresa è la seguente: campo stretto della battuta, seguito dal totale di gioco fino al punto; quindi, la seconda camera – che ha seguito il gioco in campo stretto per il replay del muro – offre il primo piano di chi ha fatto il punto o di chi lo ha subito, mentre la camera bassa si prepara sulla battuta. Il replay del punto può essere fornito anche dalla camera bassa a favore.
Il regista mette a punto questo orologino, cercando di offrire il replay del punto (da camera stretta, da camera bassa o in curva) prima della successiva battuta.
A questa sequenza, con questo impianto, sono concesse poche varianti: lo stacco sulle indicazioni dello schema di gioco, inquadrando le mani dietro la schiena dei giocatori, le reazioni di pubblico o panchine, il cambio dei giocatori e poco altro.

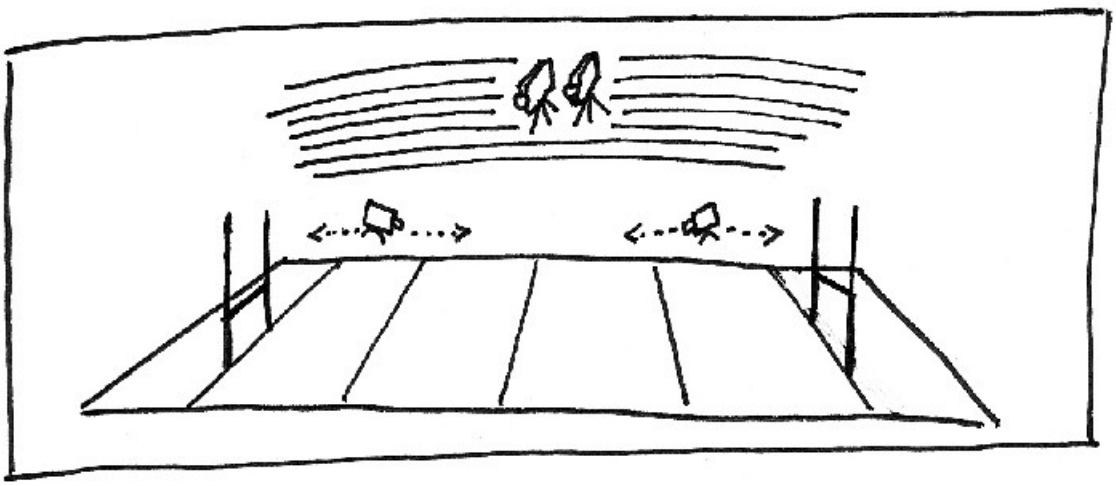
PUGILATO. Le possibilità di ripresa intorno ad un ring si giocano su tre parametri:

- il totale e il campo stretto d'impostazione classica: alternanza tra totale dei due pugili con gioco di gambe e campo stretto a filo schiene;
- la telecamera fuori dal ring e la hand camera che scavalca le corde;
- la camera alta (fino alla posizione verticale) e quella bassa sotto ring.



Il fronte di ripresa può articolarsi dai meno 180° ai più 180° (e non sono impossibili riprese sui 360°). La presenza di telecamere alte e basse sul ring e la possibilità di usare dei crane consente un fronte di ripresa volumetrico.
La ripresa corretta vede i pugili uno a destra e uno a sinistra nell'inquadratura. Questa

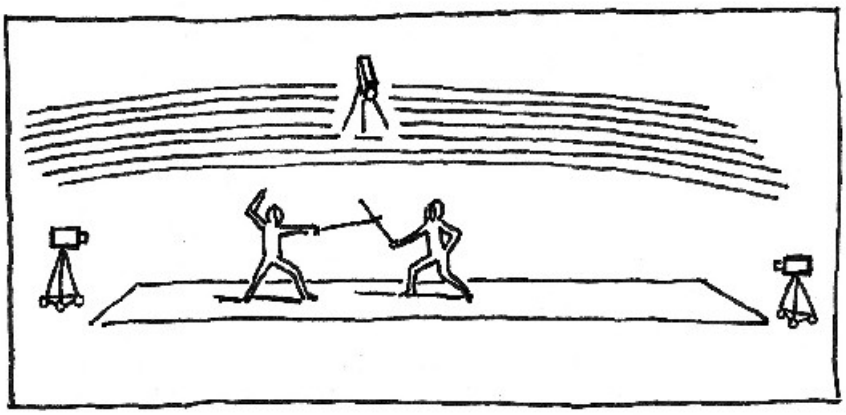
ripresa offre la migliore informazione dei colpi. La hand camera, in asse con i pugili, a favore di uno dei due, è più emozionante, così come quella dal basso, ma la telecamera alta, quasi a piombo sugli atleti, chiarisce sempre l'azione.
Le riprese sonore distinguono il ring dall'ambiente circostante. Dentro il ring, vanno distinti gli effetti dei colpi (microfono omnidirezionale che scende dall'alto o quattro direzionali agli angoli) dagli ordini dell'arbitro (radiomicrofono) al colloquio tra pugile e trainer tra un round e l'altro (microfonista con asta).
L'illuminazione del ring e dell'ambiente deve rispondere alle esigenze della disciplina e alla sicurezza dei pugili. è ovviamente vietato l'abbagliamento con la luce frontale (che è quella corretta, dal punto di vista della ripresa) ma bisogna anche evitare la luce dall'alto e in particolar modo quella verticale, tramandata dal padellone di tradizione cinematografica. Questo tipo di luce produce ombre sul viso e impedisce di valutare le espressioni del pugile, oltre all'eventuale ferita.
La posizione dei corpi illuminanti va quindi mediata tra i due angoli e la luce va data sui 360°. Ogni direttore delle luci ha poi un proprio sistema di ripartizione del carico e di puntamento dei corpi illuminanti. Un secondo e ancor più serio problema è quello che mi sottopone il medico sportivo preparato al suo compito: i corpi illuminanti riscaldano l'aria e portano la temperatura sul ring a valori pericolosi per un atleta che subisce un trauma. Dovrebbero essere imposte luci fredde, ben orientabili e distanti dal ring, ma solo raramente sarebbero disponibili nei luoghi in cui avvengono gli incontri. Ma ciò che veramente ancora manca è la coscienza del problema da parte di registi, organizzatori e Federazione.
Nella ripartizione delle luci, personalmente richiedo tre piazzati: uno per il ring, uno per il bordo ring e il terzo per le varie esigenze (spogliatoio, percorso dei pugili, postazione cronaca per le interviste, effetti luminosi sull'ambiente ecc.)
Mi preme molto un risultato: ring perfettamente illuminato e prime file del pubblico gradatamente sottotono, a sentire, nelle inquadrature, le reazioni dei volti senza distrarre l'attenzione dal ring.



La bellezza del **RUGBY è** tanto nella costruzione degli schemi quanto nella fisicità degli scontri. Alternando queste due componenti, con l'indispensabile supporto del replay, il regista deve essere in grado di offrire al telespettatore la realtà palpabile in

campo: la forte determinazione delle due squadre a guadagnare, ad ogni costo, anche un solo metro di spazio. Guadagnare con la manovra collettiva e lo scontro fisico individuale è gioco di guerra che diventa sport e che si conduce, quasi sempre, con assoluta lealtà tra le parti. Non è raro, ancora oggi, che dopo i primi due tempi sul campo, si giochi il cosiddetto terzo tempo della partita, in un conviviale durante il quale vengono sanati i conflitti che si sono aperti durante il gioco.
La copertura minima è, come nel calcio, nel totale e nel campo stretto dalla tribuna centrale: uno descrive la manovra collettiva, l'altro è funzionale nei placcaggi e negli impatti. Più che nel calcio, è qui indispensabile il replay: la fisicità dello scontro trova la sua migliore espressione nei rallenty, che si possono riproporre nelle frequenti interruzioni del gioco, così come i falli, le manovre risolutive o il fuori gioco. Due camere mobili lungo la linea laterale del campo descrivono meglio la spinta dei due pacchetti di mischia per la riconquista della palla o, nel caso della rimessa laterale, la touche e l'ascensore. Tanto basta per la copertura di base.
La posizione da cui viene eseguita una trasformazione (distanza e angolazione) può essere vista da telecamere alte sull'asse longitudinale. Allo stesso modo, le telecamere in lungofocale sul terreno di gioco, dietro le linee di fondo, offrono meglio (in replay) l'avanzata frontale del giocatore e il passaggio. Le camere in reverse angle chiariscono i falli che non si vedono dal fronte principale.
Ma siamo già sulla dozzina di telecamere con cui si coprono le partite internazionali e bisogna anche impostare una seconda regia per i replay.

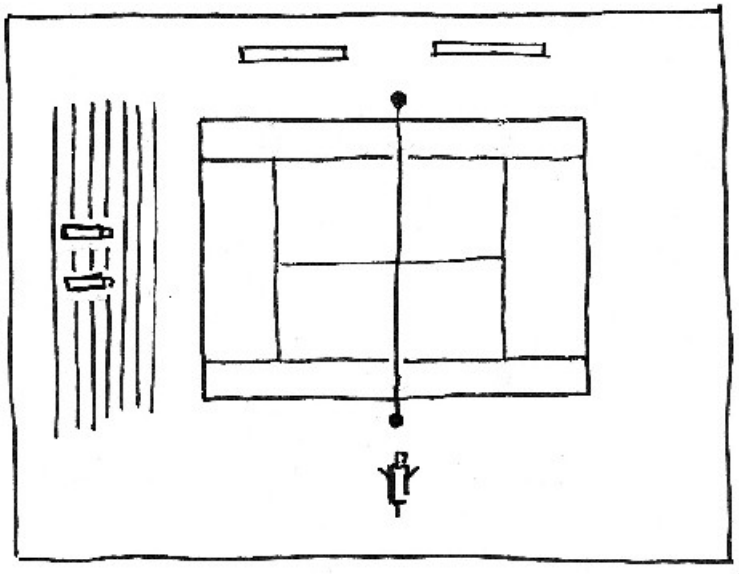
L'inquadratura fondamentale per la **SCHERMA** è quella frontale con la telecamera ortogonale alla pedana, alta quanto basta per scavalcare l'eventuale pubblico seduto; la migliore sarebbe quella di una camera vicino alla pedana, che – ad altezza delle lame – potesse muoversi in carrello con gli schermitori. Nell'uno e nell'altro caso, sarebbe importante che l'arbitro si collocasse al di là della pedana. Le due camere laterali, a favore dell'uno e dell'altro atleta, descrivono meglio la stoccata dell'una o dell'altra parte e sono utilizzate in replay o in diretta prima dell'attacco.



La difficoltà di visualizzare il movimento delle lame è il maggior ostacolo al godimento televisivo di questa disciplina. La grande varietà dei colpi e dei gesti (ne cito alcuni per curiosità e in ordine alfabetico: affondo, assaggio, attacco semplice e sul ferro, battuta, botta dritta, circolata, cavazione, colpo doppio, contrattacco,

controdisingaggio, controreplica, controtempo, croisée, coclée, doublée ecc. ecc.) ha un risultato modesto nella qualità delle riprese televisive. è indispensabile un fondale bleu scuro o nero, una illuminazione che esalti le lame staccandole dal fondo senza disturbare i contendenti, una definizione dell'immagine in diretta e in replay che solo la tecnologia avanzata riesce a garantire. Ciò nonostante, è il sistema informatico (e la decisione dell'arbitro) che darà la certezza del punto, visualizzandolo con il rosso e il verde sul teleschermo.

Se non fosse per la caratteristica di essere ripreso sull'asse longitudinale, la copertura del **TENNIS** non differirebbe in nulla da quella delle altre discipline di campo. Il totale dall'alto tiene in campo entrambi i giocatori; il campo stretto della telecamera accanto segue il gioco panoramicando verticalmente dall'uno all'altro (ed è usata solo in replay per specificare il colpo e la posizione della pallina rispetto alla riga); una o due telecamere sul terreno di gioco (di solito sullo stesso lato e a favore delle panchine) possono considerarsi delle personality: descrivono le espressioni dei due contendenti, oltre a specificare – in replay – il colpo (di dritto, di rovescio, il pallonetto, il passante, la schiacciata, la volee ecc.).
Le sequenze che ne derivano sono elementari e obbligate: campo stretto del giocatore al servizio, da camera sul terreno di gioco, eventualmente alternato con quello dell'avversario; totale di gioco fino all'interruzione; di nuovo primo piano dell'uno o dell'altro o del pubblico o degli allenatori; eventuali replay da camere alte e da camere basse, fino alla ripresa del gioco.



Ulteriori telecamere, specialmente basse, consentirebbero di specificare meglio la tecnica del colpo (l'ace, in particolare) e la caduta della pallina o il fallo (sostituendosi al giudice di linea o di fallo o di rete), allo stesso modo che le inquadrature di una camera alta sul campo di gioco potrebbero essere utili per specifiche grafiche e per collocare campo e pubblico nell'ambiente.

3.2 - COPERTURA DI BASE DELLE DISCIPLINE CON SISTEMA DI RIPRESA SEQUENZIALE.

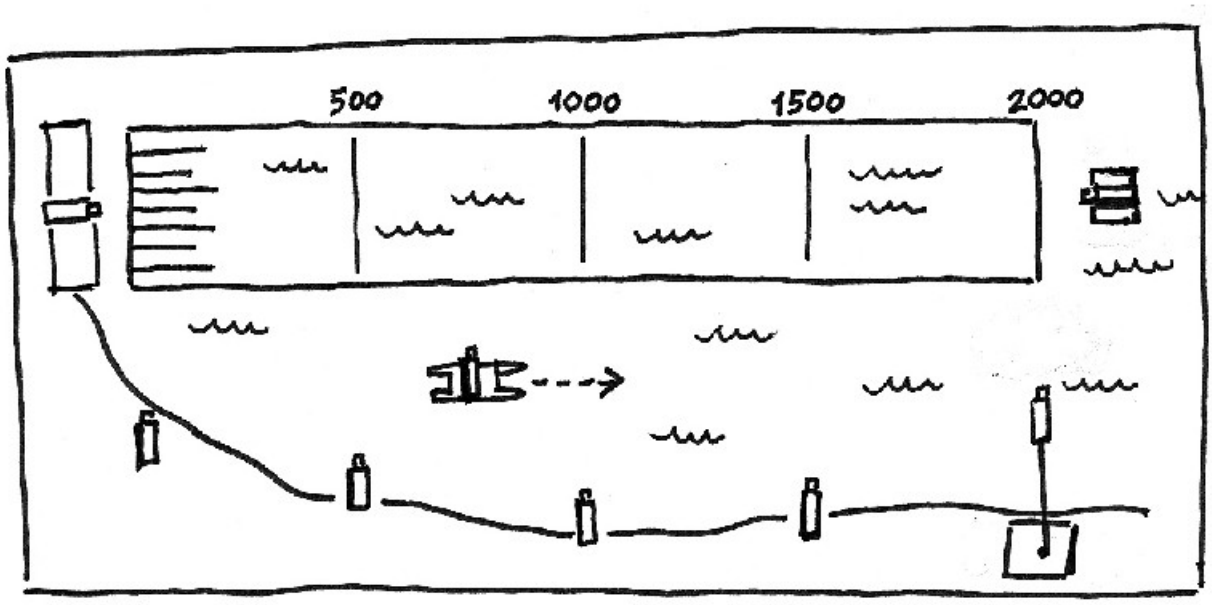
Sulla carta, il **sistema di ripresa sequenziale** è il più semplice per la regia. Si tratta di disporre le telecamere una di seguito all'altra, dalla partenza all'arrivo, per una pista di sci o di bob, per un circuito automobilistico o per un percorso da coprire con mezzi in movimento: dalle moto ed elicottero per il ciclismo, al carrello per il bordo vasca del nuoto. Ovviamente, il posizionamento delle telecamere ha una sua specifica problematica per ogni disciplina ed ogni luogo (la rimandiamo ad alcuni approfondimenti nella terza parte del libro). Potrà inoltre succedere che il sistema sequenziale, che non cambia per lo sci alpino o il bob o il nuoto, diventi invece ad estrapolazione appena si scenda in pista con le auto e le moto. Qui parliamo di copertura base, ma non si può escludere che anche il sistema sequenziale comporti qualche difficoltà di regia.

L'**automobilismo** non è solo Formula 1 ma i criteri di copertura, anche se minima, non possono prescindere dall'obbligo di coprire l'intera pista, comprendendovi i fuori pista, le vie di fuga e tutte le altre zone in cui l'auto possa uscire. Ci sarà dunque bisogno di un buon numero di telecamere, quasi tutte fornite di ottica lunga.
In pista e ai box si pone, innanzitutto, un problema di sicurezza per i cameramen. Se non ci sono altre soluzioni (finestre, teste remotate ecc), le telecamere vanno posizionate alte, su trabattelli collocati oltre le due file di reti di protezione. Le inquadrature daranno ragione alla visibilità di quanto accade in pista, compresi gli incidenti non in prima fila, ma offriranno pochissime emozioni.

Il **motociclismo,** che inseriamo qui per comodità, comporta obblighi di sicurezza diversi e permette più facilmente di posizionare telecamere a terra, affacciando le ottiche da finestre rinforzate aperte sulle reti.
Le inquadrature sono ovviamente più belle e consentono di valutare come i piloti si piegano per affrontare le curve. In caso di incidente in seconda o terza fila, è più probabile che se ne capisca la meccanica che non nel caso delle auto. La posizione delle camere, anche per una copertura semplicemente geografica, si gioca nell'interpretazione tecnica dei rettifili (traiettorie, staccate, punti di sorpasso) e delle curve e le chicane. La pista è pressoché inequivocabilmente nota agli esperti e offre pochissime variazioni alla tecnica di guida. In partenza, garantito il semaforo, una telecamera dovrà occuparsi della presentazione dei piloti e, probabilmente, potrà poi posizionarsi ai box e, a fine gara, dar conto delle premiazioni.
Le riprese dei box, essenziali attualmente in Formula 1, non hanno la stessa importanza per tutte le gare motoristiche. In ogni caso, non si potrà non dare conto di chi si ferma, riparte o si ritira.
Di quanti replay ha bisogno la copertura di un circuito? Tutte le telecamere in pista dovrebbero essere in registrazione e, quando non ci fossero mezzi, bisognerà registrare almeno le telecamere situate nei punti più importanti, oltre all'uscita mixer.
Molti piccoli circuiti non hanno un impianto di cavi fissi e potrebbero non avere neppure un'area consona per i posizionamento della regia e dei mezzi appoggio (il

compound). In questi casi si tenga anche conto, nei limiti di criteri generali, del fastidio che i rumori della pista possono arrecare alla regia, direttamente o rientrando dalle cuffie dei cameramen. Potrebbero impedire le comunicazioni per interfonico.

Le riprese del **CANOTTAGGIO** e della **CANOA** e **KAYAK** su acque calme (il dispositivo di ripresa tra le due discipline è analogo, non identico) si appoggiano al sistema sequenziale, con telecamere fisse e in movimento, complicate dalle condizioni ambientali in cui si svolgono le discipline. In uno specchio d'acqua, il campo di gara è lungo 2 chilometri per il canottaggio e 1 per la canoa e suddiviso in corsie, di diversa larghezza, dette acque. I fondamentali di presentazione, gesto atletico e risultato, risultano spesso difficili da rispettare.
L'impianto minimo posiziona la telecamera di presentazione sul pontile di attracco e telecamere, su pontili in acqua o a terra, sulla linea di partenza e ad ogni 500 metri, su un unico fronte di ripresa, che si spera sia in favore di luce. L'impianto descritto è tipico del canottaggio, disciplina in cui gli atleti vogano avendo il traguardo alle spalle e, in presentazione, guardano il pontile. Nella canoa-kajak, invece, gli atleti guardano la finish line e sono di spalle al pontile. Per cui la presentazione deve essere fatta da una telecamera laterale, posizionata in modo da vedere tutte le imbarcazioni.
Dopo lo start, la telecamera di partenza lascia la ripresa ad una telecamera in movimento posizionata – di solito – su un catamarano, che accompagna le barche fino all'arrivo, tenendosi in asse ortogonale con quella in testa, per consentire il confronto con le avversarie. L'uso del catamarano e la sua posizione è regolata dai giudici che non permettono che il movimento dell'acqua possa disturbare la gara e tendono quindi a tenerlo dietro il filo della prima.

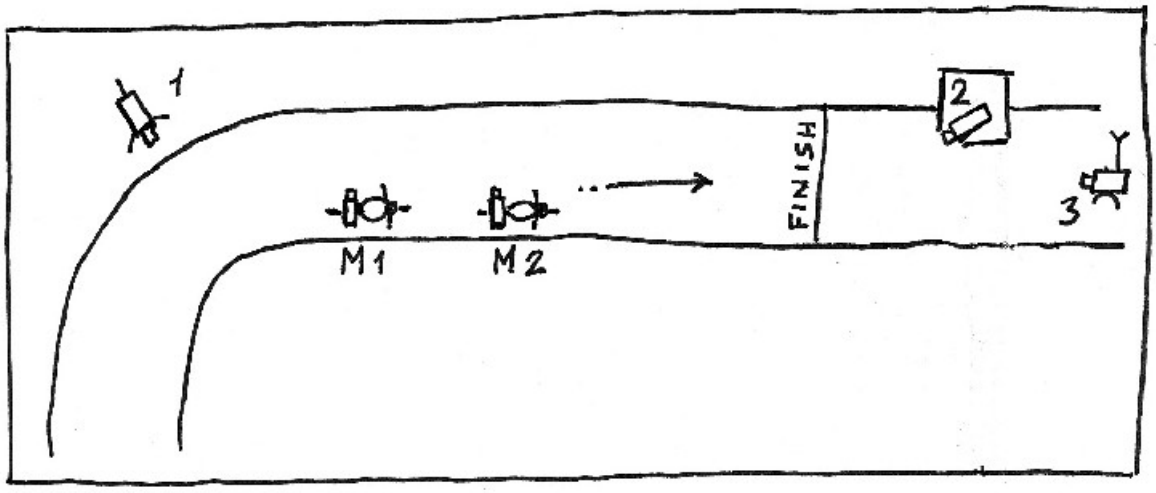


Le camere ai 500, 1000, 1500 metri, possibilmente posizionate a riva, raccolgono le barche e le lasciano sfilare sull'inquadratura pressoché fissa, a fotofinish. Il cronometraggio e la grafica offriranno in quel momento i tempi di passaggio e la classifica provvisoria.
Un problema è il numero dei catamarani in rapporto alla possibilità di riportarsi, dopo l'arrivo, sulla posizione di partenza. Se l'intervallo di partenza consente il rientro,

basta un solo catamarano ad offrire la copertura minima. Se l'intervallo di partenza tra una gara e la successiva non consente invece il rientro della telecamera, bisognerà utilizzare un secondo catamarano, dividendo il tragitto in due parti.
L'arricchimento della ripresa si gioca sul numero delle telecamere in movimento. è possibile utilizzare una telecamera in asse ortogonale con la prima imbarcazione e una seconda telecamera, su un secondo catamarano, per le barche di rincalzo. Oppure, è possibile posizionare due telecamere su un solo catamarano per staccare tra il totale della posizione e il campo stretto della potenza atletica e del sincronismo delle battute. Un catamarano che ospiti una camera con ottica lunga e viaggi accanto alla barca dei giudici, che chiude la fila dei concorrenti, è l'unica possibilità che si offre alla regia di documentare sforzo atletico e sincronia dei colpi vedendo i canottieri di fronte. Per gli atleti della canoa-kayac, che vogano guardando la finish line, svolge questa funzione una telecamera con ottica lunga posizionata su un pontile dopo il traguardo.
L'arrivo di entrambe le discipline avviene su una camera di solito fissa su cui è intarsiata una finish line virtuale. Almeno un'altra camera raccoglie l'equipaggio vincitore prima dei replay.
La Canoa-Kayak prevede anche gare sprint, ai 500 metri, nelle quali si rinuncia alle telecamere in movimento.
Alcune interessantissime tecniche di visualizzazione del campo di gara sono state utilizzate alle Olimpiadi di Sidney: abbiamo visto delle bubbles line, linee realizzate con tubi sommersi dai quali fuoriesce aria che crea una linea di bolle visibile sullo specchio d'acqua. La grafica aiuterebbe molto, con righe virtuali, ortogonali al senso di marcia, a dare costantemente la corretta posizione delle barche. Allo stesso modo, si potrebbe pensare a coperture aeree anche non convenzionali, con dirigibili o mongolfiere. In Italia abbiamo realizzato le prime riprese in diretta da microcamere sulle canoe, ai Campionati Europei del 2001 all'Idroscalo di Milano…(non è altrettanto semplice per il canottaggio: il movimento degli atleti sul carrello li avvicina e allontana dalla telecamerina fissa in modo assolutamente anti-estetico). Ma, con queste tecnologie, siamo certamente oltre la copertura minima.

La copertura con mezzi mobili del **CICLISMO SU STRADA** sembra una perfetta sintesi dei sistemi di ripresa. Essa fa capo prevalentemente al sistema sequenziale, per quanto attiene alla possibilità di seguire gli atleti (ciclista isolato o gruppo) con la camera in movimento. Si riconduce al sistema sull'asse centrale nel rapporto tra totale del gruppo dall'elicottero e campo stretto del ciclista dalla moto. Si riporta al sistema ad estrapolazione nel passaggio tra fuggitivi, inseguitori e gruppo in ritardo.
All'arrivo ci si riporta alle camere in sequenza dell'ultimo chilometro, dedicando poi il sistema totale-campo stretto a gruppo e vincitore della volata.
Pure appoggiandosi a tecnologie molto sofisticate, la regia del ciclismo è semplice per chi aggiunga, alla indispensabile sensibilità tecnica della disciplina, quella al contesto paesaggistico e di partecipazione umana in cui si svolge. Da questo punto di vista, la scrittura televisiva del ciclismo è diversa da quella di molte altre discipline e, non a caso, la cronaca sportiva del ciclismo è spesso un esercizio letterario oltre che

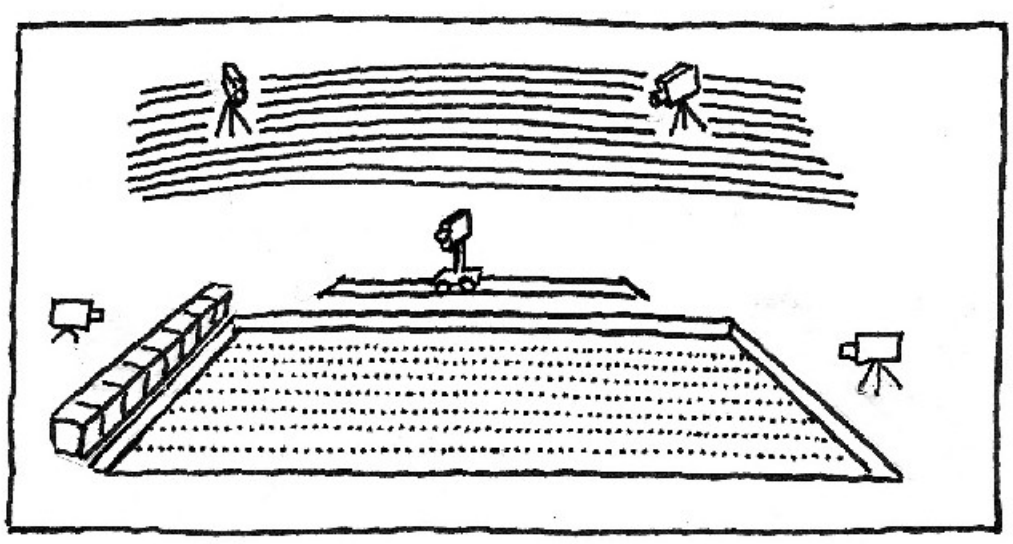
giornalistico.
Non c'è una copertura base del ciclismo in diretta che possa prescindere dalle riprese in movimento: ce ne occupiamo in un capitolo nella terza parte. Vale invece la pena di accennare al ciclismo in differita che – se non rientra nello sport in diretta, che è l'argomento di questo libro - è forse l'unico consentito ai piccoli network.



Il programma differito di solo un'ora o un'ora e mezza consente spesso una pregevole sintesi della tappa, ottenuta con mezzi non troppo onerosi.
Esistono diverse tipologie produttive. Quella a cui la RAI ha fatto più spesso riferimento, per il migliore rapporto tra mezzi e risultato, è costituita da un pullman di ripresa con due o tre telecamere all'arrivo, un mezzo di registrazione, due moto con telecamere. Uno di questi operatori in moto può registrare le fasi di ritrovo, punzonatura e partenza, sottolineando i migliori atleti. Seguirà quindi le prime fasi della corsa, registrando gli allunghi o le fughe, i traguardi volanti e i gran premi della montagna. Potrà quindi consegnare la cassetta ad un motociclista, che la porterà in regia per il montaggio. Intanto la seconda moto l'avrà raggiunto in un punto concordato del percorso a non più di mezz'ora dall'arrivo. Questa volta insieme, avendo stabilito un time code comune (meglio l'ora corrente), i due operatori lavorano sulla corsa fino all'arrivo senza mai interrompere la registrazione.
In che modo lavorano, se non c'è comunicazione tra i due e tra loro e la regia? Questo è certamente il punto debole del sistema. Tuttavia, coprendo sicuramente con una telecamera la testa della corsa, la seconda potrà dare conto di quanto avviene nelle retrovie, stringendo man mano le riprese sulle posizioni dei migliori atleti in classifica. Le due moto arriveranno insieme al traguardo, mentre il regista sta registrando da pullman l'arrivo della corsa, che arricchirà dei replay e della grafica. Potrà dar conto delle premiazioni e registrare quindi l'intervista al vincitore. Infine si passerà alla messa in onda con il commento in diretta del telecronista. È questa sicuramente la fase più delicata dell'intera operazione. Bisognerà mettere in fila sul banco di lavoro e calcolare i tempi delle singole parti registrate per confezionare un programma della durata richiesta. Quali sono le singole parti?
La prima è il montaggio della presentazione, la partenza e le prime fasi della corsa prodotte dal primo operatore (metti 5' in tutto). La seconda parte è costituita dalla lettura, in passo su due macchine, delle cassette dei due operatori in moto sulla fase

finale della corsa (sono 30 minuti, ma calcoleremo dopo di quanto ne avremo bisogno). La terza parte è l'arrivo registrato dalla regia, compresi i replay e forse la premiazione (saranno circa 4' in tutto). L'ultima parte è costituita dalle interviste al vincitore e al primo in classifica (metti 3' in tutto).
Avremo cioè quattro parti, rispettivamente di 5', 30', 4' e 3 minuti che, se utilizzati tutti, corrisponderebbero a 42 minuti. Ne dobbiamo invece confezionare 40 o 35.
Taglieremo allora 2 o 7 minuti in testa ai 30 della corsa. Tutti gli altri contributi sono sostanzialmente non-tagliabili.
Nel momento della messa in onda, con assoluta calma e attenzione, cominceremo con il blocco della partenza, quindi agganceremo una delle due registrazioni in passo dal + 2 o + 7 minuti dall'inizio (per ottenerne i 28 o 23 minuti che ci servono). In questa fase il regista, che non ha visto le registrazioni, staccherà alternativamente l'una o l'altra, la testa della corsa o quanto di rilevante sta succedendo dietro, fino al punto in cui le immagini delle moto verranno sostituite da quelle registrate all'arrivo (terzo contributo). Intanto, in diretta, il telecronista ha commentato la gara e il grafico avrà titolato il programma, i ciclisti in corsa e l'ordine di arrivo provvisorio. Ad un segno, dopo i replay e la premiazione, il telecronista lancerà le interviste finali con una frase di rito: "Ma sentiamo adesso…"e il regista manderà in onda il quarto contributo, che è sonoro. Il tutto durerà i 40 o 35 minuti concordati (secondo più o secondo meno).
Poche ciambelle di salvataggio si danno ad operazioni di questo tipo. Se il nostro lavoro è stato fatto attentamente, il guasto di una apparecchiatura di registrazione, una falla di nastro sulla cassetta, sono difficilmente rimediabili. A quel punto, se si è avuta l'accortezza di posizionare una telecamera sul telecronista, sarà quella l'inquadratura di salvezza, mentre si cercherà di rimettere in passo le cassette o di superare l'incidente.

La ripresa del **NUOTO** é di tipo sequenziale, anche con camera a bordo vasca su binario.



La copertura minima prevede tre telecamere. Alla presentazione sui blocchi seguono:

- la partenza da camera alta leggermente disassata all'interno vasca rispetto all'allineamento dei blocchi,
- la camera su binario, a seguire gli atleti in asse ortogonale su primo,
- la virata, con la terza camera simmetrica alla prima, di nuovo la camera su binario e l'arrivo sulla prima camera.

Una quarta camera, sull'asse longitudinale della piscina, oltre alle presentazioni, può offrire il replay di dettaglio delle migliori performance. Una quinta (meglio se radiocamera), può accompagnare gli atleti in ingresso e uscita piscina; si possono poi prevedere camere subacquee (anche fisse per partenze e virate) o su binario, così come camere azimutali e beauty shot. Prima di queste occorre garantirsi di coprire correttamente presentazioni e partenza dei 50 metri!
Con le camere subacquee siamo oltre la copertura minima. Quelle fisse agli oblò si utilizzano per l'ingresso in acqua e la virata; quelle in movimento su un binario ancorato al fondo della piscina, introdotte alle Olimpiadi di Barcellona, vanno incontro a specifiche norme anti-turbolenza che dipendono spesso dall'altezza della vasca. Vengono usate in diretta sulle gare lunghe e in replay per le altre.
Le recenti tecnologie delle immagini virtuali consentono, tra l'altro, di disegnare in vasca la linea di allineamento degli atleti.

In soli 45 secondi, il regista del **Salto dal trampolino**, disciplina che completa le gare di fondo dello Sci nordico, deve offrire la presentazione dell'atleta, il lancio, la fase di rincorsa e quella di distacco dopo l'uscita dal dente, il volo e l'atterraggio, il risultato e la reazione dell'atleta e del pubblico. Con sole tre o quattro camere (peraltro di difficile posizionamento in molti impianti sportivi) si realizza l'alfabeto del trampolino. Una prima telecamera per il primo piano dell'atleta; la seconda per la fase di rincorsa; la terza per l'uscita dal dente e il volo e l'ultima per le reazioni. La terza camera è quella fondamentale. Si colloca lateralmente, a metà strada tra il dente e l'atterraggio, e si vuole privilegiare la fase del volo; oppure è ortogonale alla zona di atterraggio. Una quinta telecamera sullo stesso fronte potrebbe specificare, in replay e in campo stretto, le fasi determinanti del volo: quei dieci o quindici metri dall'uscita dal dente in cui è ancora indecisa la portata del lancio, quindi l'assetto dell'atleta rispetto agli sci e il suo stile di volo. Altre telecamere potranno arricchire la performance e il contesto in cui avviene: quelle suggestive che vedono il volo frontalmente e dal basso, i giudici di gara, il primo piano dell'allenatore, il riscaldamento del campione, la sciolinatura degli sci, le reazioni degli avversari… se non si dovesse fare i conti con quei 45 secondi!

Nello slalom e nella discesa dello **SCI ALPINO** si tratta di seguire l'atleta dal cancelletto di partenza all'arrivo, con inquadrature molto diverse tra una specialità e l'altra.
Allo **Slalom** sarebbe sufficiente un'unica inquadratura frontale che mostri correttamente come l'atleta affronta i paletti. Ovviamente, con questa inquadratura

non si ha alcuna percezione della pendenza della pista. D'altra parte, se l'atleta venisse seguito da camere laterali, non si avrebbe la perfetta visione di come affronta i paletti: si tratta quindi di mediare tra le due esigenze e questo fa il numero delle telecamere di base, a cui si aggiungono quelle di presentazione e di post-arrivo e le eventuali dedicate per apprezzare la tecnica di sciata.

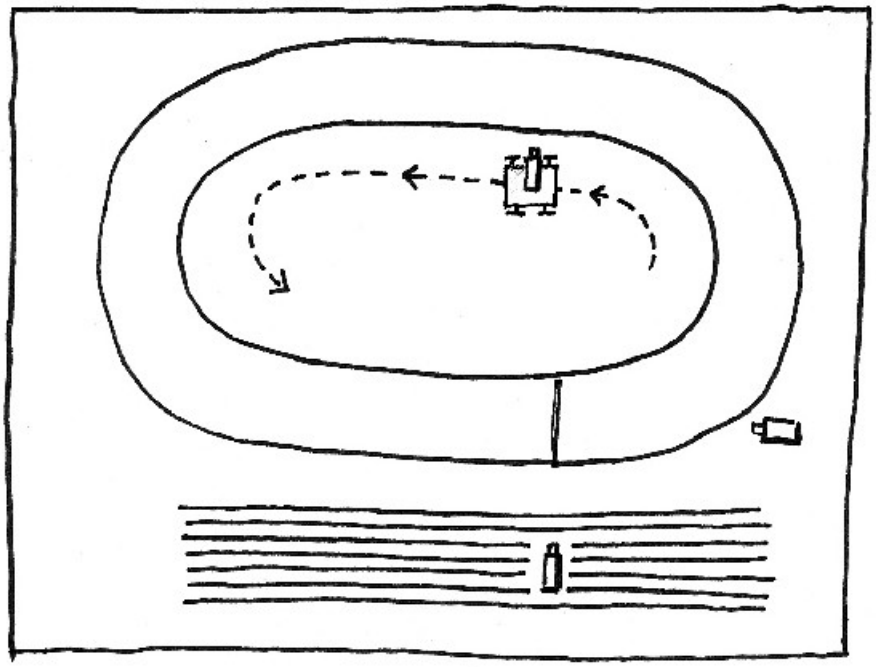
Altre possibilità sono offerte alla **Discesa**, che si svolge su un percorso molto più lungo. La copertura, in rapporto alle caratteristiche della pista e alla possibilità di posizionare le telecamere, può alternare inquadrature frontali e laterali, accentuando rispettivamente traiettorie e velocità e pendenza della pista. Particolare attenzione sarà posta ai salti, alle curve strette, alle massime pendenze e ai muri.
La ripresa mette in fila le camere, dalla presentazione fino allo schuss di arrivo. Curiosissimi artifici di registrazione emessa in onda sono possibili in queste gare dove, di solito, il tempo di percorrenza della pista è superiore all'intervallo di partenza tra i concorrenti (cfr. "Spazio e tempo in Val Gardena, anni '90 pag.201).

Tra gli **GLI SPORT EQUESTRI,** sono discipline olimpiche il Dressage e il Salto ad ostacoli.

L'**Ippica,** che si svolge negli ippodromi come corse di trotto e galoppo, è fortemente condizionata dalla distanza tra la (o le) camere posizionate in tribuna, in asse con la linea di arrivo, e il percorso. La soluzione normalmente adottata per seguire la corsa è quella di utilizzare una radiocamera da un'auto, che segue la macchina della giuria percorrendo l'anello interno della pista.
Questa telecamera, oltre a documentare la corsa, essendo abbastanza vicina, consente di sentire i cavalli, cosa che non è possibile con l'ottica lunga della telecamera in tribuna. Inoltre, è utile per la presentazione dei cavalli e per la partenza, dalle gabbie o dietro lo starter. In corsa soffre del limite di poter essere utilizzata solo sul rettifilo opposto e per metà delle curve; davanti alle tribune è in controcampo ed è utile solo come replay. Quando si avesse la disponibilità di altre camere, si potrebbero utilmente posizionare in pista, soprattutto per coprire le curve, dove spesso si risolvono le corse. Ogni camera in pista offre la migliore informazione quanto più utilizzata ortogonalmente alla corsa; offre le più grandi emozioni se utilizzata in lungofocale e frontalmente: in questo caso, zoccoli, zampe, musi e criniere fanno grande spettacolo (e la gioia degli appassionati). Al punto che, con sole tre camere di cui una radio, qualche regista preferisce metterne una sola alta in tribuna e utilizzare la seconda da posizione frontale all'arrivo, per un terzo replay spettacolare.

Altri, imitando le riprese giapponesi ed ora anche nord-europee, utilizza le due camere principali in un curioso effetto che taglia il quadro in due metà orizzontali e colloca, in una, il campo stretto della corsa dei primi e, nell'altra, il totale del gruppo per vedere le posizioni degli altri. L'effetto di banco mixer…non mi piace, ma è funzionale alla chiarezza della corsa così come lo reclamano le Agenzie ippiche.
(Non mi piace esteticamente e contravviene alla condanna del regista di dover

scegliere lui cosa vuol vedere il telespettatore).



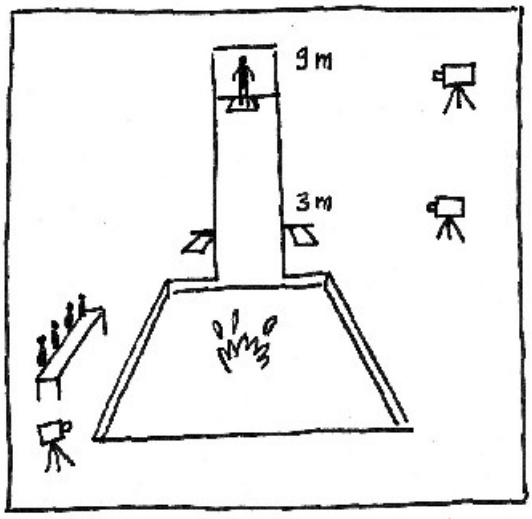
Non c'è nulla di più sequenziale del salto ad ostacoli del **Concorso Ippico.**
Ma, per una curiosa circostanza, la posizione delle telecamere per un impianto di copertura minimo, potrebbe tradurre la sequenza in estrapolazione. Con un numero esiguo di camere potrebbe succedere, cioè, di dover coprire più tratti del percorso con la stessa telecamera. Per cui, potrebbe accadere di impostare la sequenza con le camere 1, 2, 3 in successione e dover tornare sulla 2 prima di passare alla 4.
Il sistema è sempre sequenziale, nel senso che si copre con una serie di camere che sono in sequenza una all'altra, anche se la 4° camera del nostro impianto è la 2° sul banco mixer. Se ne potrebbe raddoppiare il segnale sui monitor e avremmo anche la nostra 4!
Per venire più propriamente alla regia del salto ad ostacoli, con i pochi mezzi messi a disposizione, il regista dovrà cercare di visualizzare l'intero percorso con il minor impallamento possibile e nel modo più corretto. Avendo un totale dell'area, curando il saluto e posizionando le camere in modo di avere il maggior numero di ostacoli sui 45 gradi frontali. Ma troverà difficoltà a avere tutti gli ostacoli con questa prospettiva.

Il **Dressage** avviene in campo aperto (60 o 40 x 20) ed un cavaliere alla volta o una squadra, con una serie di esercizi tesi a dimostrare l'addestramento dei cavalli.
Cambi di passo e di velocità, altri esercizi quali i renvers (spostamento del cavallo in obliquo tenendo i quarti posteriori sulla pista esterna e quelli anteriori sull'interna e corpo piegato nella direzione dello spostamento) e così i travers, i cerchi, le serpentine, i passaggi d'angolo, l'alt, potrebbero essere ripresi dal punto di vista dei giudici, che sono su tre lati del campo, ma non obbligatoriamente.
Salvo far vedere il particolare degli zoccoli e delle zampe o l'inclinazione del cavallo nell'appoggiata, il regista dovrebbe semplicemente preoccuparsi di tenere il cavallo di fronte o di lato, con una camera sufficientemente alta da non essere impallata. Le

altre camere possono occuparsi delle posizioni conseguenti alle variazioni di percorso, al momento del saluto, ai giudici e al pubblico.

A quale sistema di ripresa dovremo collocare i **TUFFI**? Per comodità d'esposizione teniamo la disciplina nel settore del nuoto, il sequenziale, ma i tuffi potrebbero anche far parte del sistema sull'asse centrale. Dipende dal posizionamento delle telecamere e quindi dalle caratteristiche dell'area di competizione, ma è questione di lana caprina.

La sequenza è: ingresso dell'atleta, posizionamento e concentrazione, esecuzione del tuffo, replay, uscita dall'area e risultato. Prevale l'uno o l'altro sistema se le telecamere sono posizionate in sequenza geografica (una sul parterre a bordo vasca, una sulla piattaforma del tuffo, una all'esterno vasca per la performance ecc) o se telecamere esterne all'area di competizione realizzano (male) gli stessi momenti, alternando totali e campi stretti. Le telecamere dovrebbero lavorare ad altezza del tuffatore e vederlo lateralmente. La telecamera più bella è quella proposta alle Olimpiadi di Atlanta, in grado di accompagnare l'atleta e tuffarsi in acqua con lui, dentro un tubo di plastica trasparente.



La dotazione di base deve coprire i tre momenti della performance, con particolare attenzione alla presentazione dell'atleta nella fase della concentrazione, quando ripassa mentalmente il movimento che farà in aria (perché non annunciarlo con una animazione grafica?). Il tuffo potrà poi essere replicato da un'altra angolazione o posizione e qui, specie per il trampolino da un metro e tre metri e soprattutto per il sincronizzato, le possibilità sono molte. Quando la posizione della giuria fosse meno felice di quella delle telecamere, almeno un replay dovrebbe essere riservato alla camera che vede l'atleta dal punto di vista dei giudici.
L'uscita dalla vasca, il risultato e la reazione dell'atleta concluderanno la sequenza.

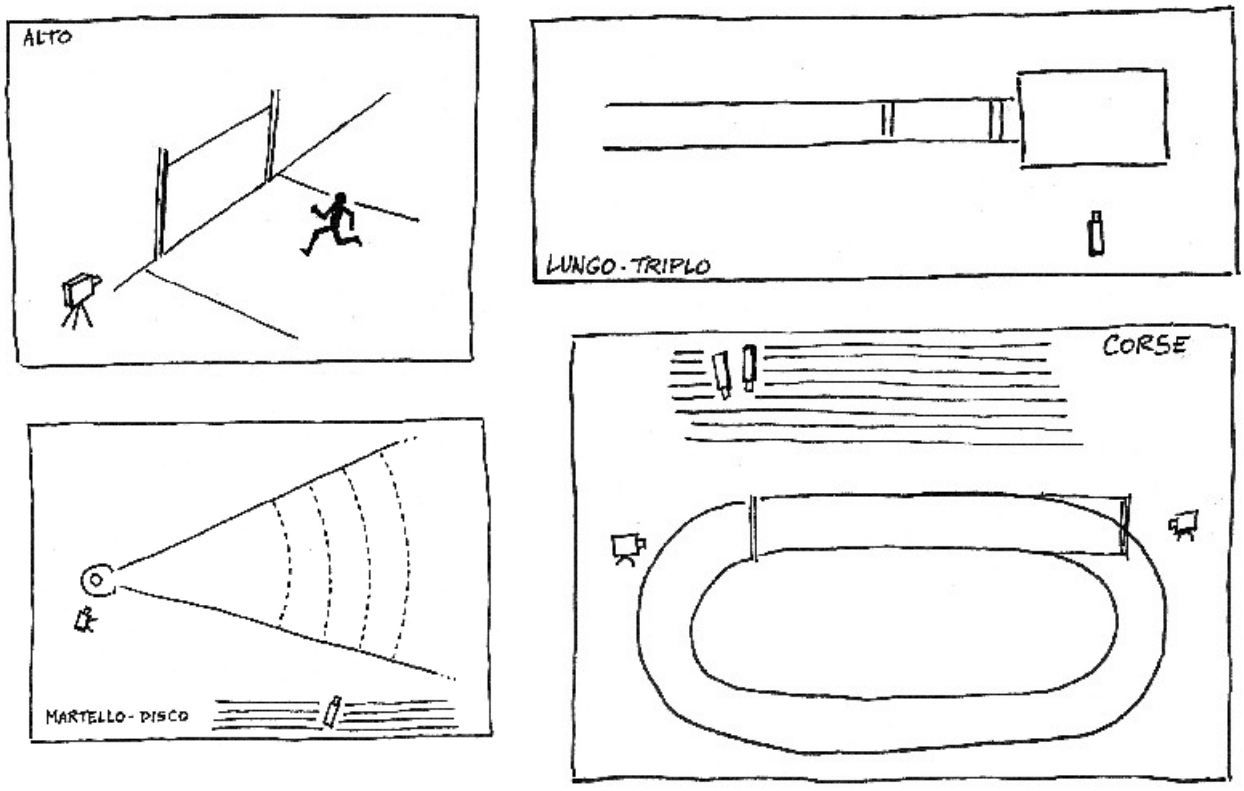
La maggiore difficoltà nella copertura delle gare di **Vela** è nella rappresentazione del campo di gara. Nessuna ripresa in movimento, da barche o elicottero, riesce a stabilire con esattezza la posizione dei contendenti, se lo spazio non è visivamente

delimitato e le telecamere non tengono una rigorosa posizione rispetto al traguardo.
La "visualizzazione" dello spazio è un problema frequente nella copertura delle discipline sportive. Nella volata di una corsa ciclistica, che viene solitamente ripresa con telecamere frontali, le distanze tra i corridori sono specificate solo dal replay delle immagini dall'elicottero. Nella gara dei 100 metri in un meeting di Atletica, la certezza del risultato si ottiene solo con il fotofinish e con camere rigorosamente allineate sulla linea del traguardo. Nello specchio d'acqua delimitato della canoa e del canottaggio, l'allineamento ortogonale della telecamera che segue la gara dal catamarano e la linea delle boe, non possono sostituire l'uso della linea virtuale del traguardo. La rappresentazione del campo di gara con l'ausilio grafico, il giusto posizionamento delle telecamere, il rallenty e il fotofinish: questi sono gli strumenti usuali per dettagliare o specificare o dare certezza di risultato al rapporto tra atleta e spazio, unitamente al miglioramento della qualità tecnica delle immagini. Per le gare di vela, in mare aperto o nei laghi, bisogna ricorrere alle ricostruzioni grafiche del percorso delle barche, con l'identificazione degli scafi, delle boe di virata e della linea del traguardo. Le riprese con telecamere a bordo (di solito telecomandate) dovranno specificare le manovre degli equipaggi nei momenti significativi della regata. Le belle immagini da elicottero risulteranno inevitabilmente generiche, in quanto non utili a chiarire le posizioni effettive. Il pacchetto delle immagini "analogiche" sarà alternato alle immagini di "sintesi", ricostruite dal graphic computer. La coesistenza di più campi di gara o di più categorie di barche nella stessa manifestazione può diventare un'occasione per articolare il racconto che altrimenti, molto spesso, tende alla noia.
La gara che si svolge su un percorso appartiene, solitamente, al sistema di ripresa sequenziale. Ma si può estrapolare tra gara e gara e muoversi sull'asse centrale alternando totali a campi stretti e particolari delle manovre in barca.

3.3 - COPERTURA DI BASE DELLE DISCIPLINE CON SISTEMA DI RIPRESA AD ESTRAPOLAZIONE.

La caratteristica fondamentale del **sistema di ripresa ad estrapolazione** è quella di impegnare quasi sempre una *regia di coordinamento*, che può essere fatta dallo stesso regista o con l'aiuto di un consulente. Per i grandi eventi, il sistema è costituito da più regie ospitate ognuna in un OB van e, di solito con telecamere autonome che lavorano in sequenza. Le regie vanno in onda una alla volta o, eventualmente, mandano in onda contributi registrati. Nei piccoli eventi, le telecamere sono raccolte in un solo OB van e disposte in monitoria in modo da costituire gruppi distinti, ognuno delegato alla realizzazione di una parte del programma. In questo caso, sarà stato previsto un aiuto alla regia che realizza autonomamente delle registrazioni mentre il regista è in onda con l'avvenimento in quel momento più importante.
Risulta evidente che, rispetto al sistema sull'asse centrale o a quello sequenziale, questo sistema richiede più capacità di organizzazione e, forse, minori capacità di esecuzione. Ma riportiamoci a casi concreti.

Le grandi competizioni di **ATLETICA** sono ampiamente trattate nella terza parte di questo libro, sia come eventi di un giorno, sia come Campionati del mondo. C'è però un'atletica minore, di valore nazionale, che viene coperta con mezzi modesti.
Bisognerà ovviamente rispettare i fondamentali di *presentazione, gesto atletico e risultato*, sia per le corse che per i concorsi, garantendosi anche un sistema di registrazione che consenta di alternare le corse in diretta alle registrazioni dei risultati rilevanti. La copertura minima per i concorsi potrebbe esser quantificata in una camera per ciascuna disciplina. Bisognerà però tener conto degli spazi. Non ci sono problemi per il lancio del peso, dove bisogna coprire un'area di un paio di decine di metri. Allo stesso modo, una camera collocata a lato dei ritti riesce agevolmente a presentare l'atleta e a vedere il salto in alto.
Questa operazione è un po' meno agevole per il salto in lungo e triplo, dove la telecamera deve essere posizionata alta e in asse ortogonale con l'atterraggio, per poter valutare a vista la misura del salto. Ma, soprattutto, non si ha informazione sulla validità del salto, se non inquadrando il giudice di pedana.



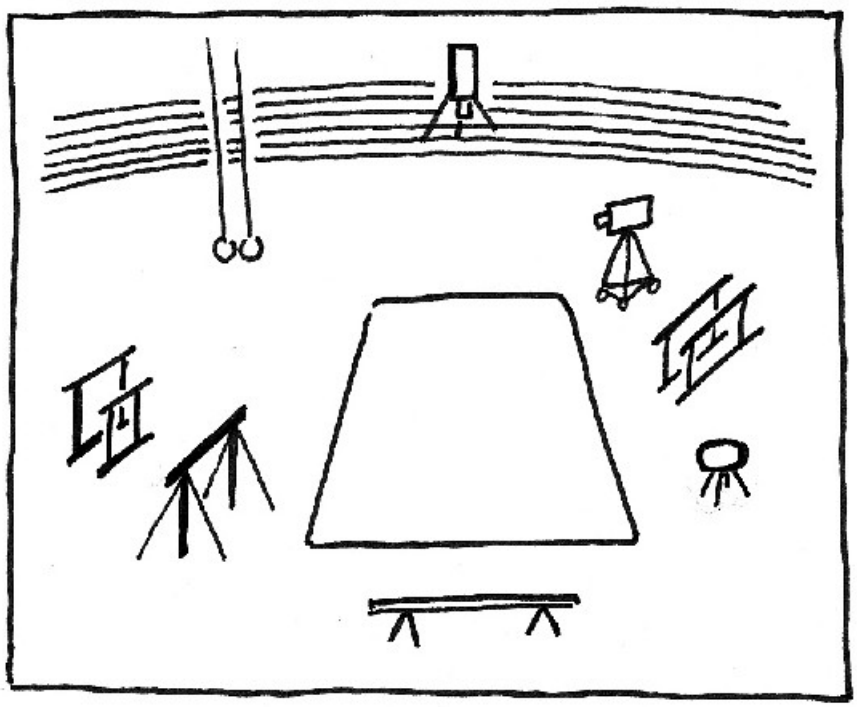
Ma, quando si tratta di lanci lunghi (martello, giavellotto, disco) la presentazione dell'atleta e il gesto atletico non sono sufficientemente apprezzati, perché la telecamera principale sarà posizionata in tribuna, a vedere l'ampio settore di lancio. Si dovrà allora destinare una telecamera agli atleti e una alla traiettoria degli attrezzi.
Per quanto riguarda le corse, brevi e lunghe, alle telecamere principali in asse sulla linea d'arrivo, in totale e campo stretto, basterà aggiungere una radiocamera per le presentazioni ed una per raccogliere il vincitore dopo il traguardo. Nelle corse lunghe queste radiocamere potranno offrire passaggi suggestivi dall'interno della pista (allo stesso modo che potranno essere utilizzate per la presentazione degli atleti migliori dei lanci lunghi).

Quattro telecamere per le corse ed (almeno) una per ogni concorso: questa è la copertura base per l'atletica. L'impianto di registrazione per le corse è costituito da due registratori (uscita mixer e campo stretto) e quello per i concorsi dovrebbe assegnare una macchina ad ogni concorso. In difetto, bisognerà affidarsi ad una sbarra di commutazione che alterni gli atleti più importanti, facendo una differenza di base tra i concorsi dal risultato (espected) conosciuto (salti in alto) e quelli dal risultato (unespected) non conosciuto (lanci e salto in lungo).

Pure alternando riprese in movimento e riprese da telecamere fisse in sequenza, la copertura della gara di **CICLISMO A CRONOMETRO** va ascritta al sistema di ripresa ad estrapolazione. I concorrenti partono ad intervalli regolari (30 o 60 secondi e, di solito, con intervalli maggiori per i migliori) e in ordine inverso a quello di classifica. È del tutto normale che la ripresa enfatizzi soprattutto le prestazioni del primo e quelle dei suoi diretti concorrenti. La copertura prevede camere in sequenza posizionate in partenza, arrivo e postazioni intermedie. Il regista proporrà l'una o l'altra postazione a terra, alternandola con le riprese da moto o da elicottero, privilegiando man mano gli atleti migliori. Questo criterio evita i sistemi di preavviso ma è buona norma dare gli arrivi del maggior numero di concorrenti. Anche per il ciclismo a cronometro, che è trattato ampiamente in altra parte, come quello su strada, è forse opportuno derogare dal tema di questo libro (lo sport in diretta) per esaminare la copertura minima di un programma in differita, che non prevede l'uso di elicotteri e segnali mobili.
Il ciclismo a cronometro è allora certamente più semplice di quello in linea. Una tipologia di produzione prevede un pullman di regia all'arrivo con due telecamere su trabattello, con ottica lunga, e una radiocamera. Completano il dispositivo di ripresa un mezzo di montaggio e almeno una telecamera su moto.
In sostanza, il regista registrerà da pullman tutti gli arrivi, corredandoli di cronometraggio e replay, con una telecamera prima dell'arrivo, la seconda a vedere la finish-line e la radiocamera sull'atleta dopo l'arrivo.
La telecamera (o telecamere) su moto potrà seguire sul percorso gli atleti migliori, garantendo per ciascuno almeno uno o due minuti di registrazione. Come seguire gli atleti che partono ad intervalli di un minuto uno dall'altro su un percorso che, certamente, la moto non può fare al contrario? In due modi: o trovando un punto del percorso su cui è possibile uscire da una parte e rientrare dopo aver fatto una strada alternativa oppure, meglio, partendo con il primo atleta che ci interessa, seguendolo per uno o due minuti, fermandosi ad agganciare il successivo e così via. Attenzione a non arrivare al traguardo senza aver coperto gli ultimi atleti che, di solito, sono i più importanti e partono ad intervalli maggiori.
Il lavoro al montaggio alternerà la parte da camere fisse con cronometraggio a quella registrata dalla moto. Ma non è detto che debba farlo in termini sequenziali e accademici: potrà enfatizzare la prestazione dei migliori o, avendo un'altra moto, facendo vedere l'attesa, la concentrazione, il riscaldamento e la partenza dei più forti. Costruendo cioè il programma come se fosse in diretta e con mezzi altrettanto potenti. La vera diretta sarà invece solo quella del telecronista che, avendo seguito e

contribuito al lavoro di montaggio, commenterà la gara dal pullman, nel momento della messa in onda.

Come l'atletica, la **GINNASTICA** è il tipico sport multidisciplinare e si copre con il sistema ad estrapolazione. Si danno tuttora, nelle manifestazioni di ginnastica, due casi: esercizi ed atleti in sequenza gli uni agli altri (e in questo caso si tratta sopportare e riempire i tempi di attesa del risultato, mostrando nel frattempo i replay, prima di passare all'esercizio successivo) o esercizi in contemporanea su più pedane (bisognerà allora appoggiarsi ad un buon consulente, impostare un impianto di registrazione per i ripescaggi ed è ancora più complicato dare i risultati). La copertura minima reclama almeno una telecamera per pedana: corpo libero, cavallo con maniglie, sbarra, parallele e anelli per gli uomini; volteggio a cavallo, trave, parallele asimmetriche, corpo libero per le donne. La telecamera deve essere posizionata in modo tale da offrire la presentazione dell'atleta e la sua performance, con particolare attenzione all'uscita dall'attrezzo. Poche varianti si danno per la ginnastica ritmica, che si svolge sulla pedana del corpo libero, un'atleta alla volta e con l'uso di piccoli attrezzi (clavette, palla, nastro, funicella).
Vale, nel caso dell'unica camera per pedana, la regola che la sua posizione coincida con quella dalla quale l'allenatore o il tecnico segue l'esercizio dell'atleta. In particolare, l'esercizio a corpo libero va visto ortogonalmente, aiutandosi con le camere degli altri attrezzi. Con le stesse camere, in fase di preparazione dell'esercizio, si può arricchire la ripresa con dettagli, che sono invece sconsigliati durante l'esecuzione.



La camera in totale per la copertura della pedana del corpo libero, che ha una visione complessiva del campo di gara, è molto utile per i raccordi tra un esercizio e l'altro. Il numero complessivo delle telecamere – che non è mostrato nel disegno - dipenderà dunque dalla formula di gara. Nel caso di prove contemporanee ci si dovrà affidare ad

un impianto di registrazione con una macchina per ogni telecamera, ma il lavoro più pesante spetterà certamente al consulente.

Lo **SCI NORDICO**, di cui si parla diffusamente nella terza parte del libro, si svolge con gare in linea e gare individuali. Le prime, con partenze in gruppo o ad handicap, sono coperte da camere in sequenza, dalla partenza all'arrivo. Le seconde, con partenze individuali a scadenza di 30", vengono coperte con postazioni cronometriche e di telecamere in alcuni punti della pista.
Per esempio: una gara di 10 Km (che si svolge percorrendo due volte un anello di 5Km) può prevedere: partenza, postazione a 2.3Km, (eventuale passaggio ai 5Km), postazione ai 7.3Km (5+2.3Km) e arrivo ai 10 Km.
Ciascuna di queste postazioni è coperta da alcune camere in sequenza. Per cui, sulla base dei tempi di passaggio, sostenuto da un buon sistema di preavviso (cfr. pag.203) il regista alternerà partenze, passaggi alle postazioni e arrivi, secondo il tipico sistema di ripresa ad estrapolazione (avendo come subordinato quello sequenziale durante il passaggio ad ogni postazione). Dotazione minima per le gare individuali? Almeno due o tre camere per ogni postazione cronometrica e altrettante per partenze e arrivi, tutte con ottica lunga eccetto due radiocamere. La copertura delle gare in linea non è invece assolutamente quantificabile senza conoscere i percorso e senza aver stabilito quanta parte del percorso può restare al buio.

Capitolo quarto

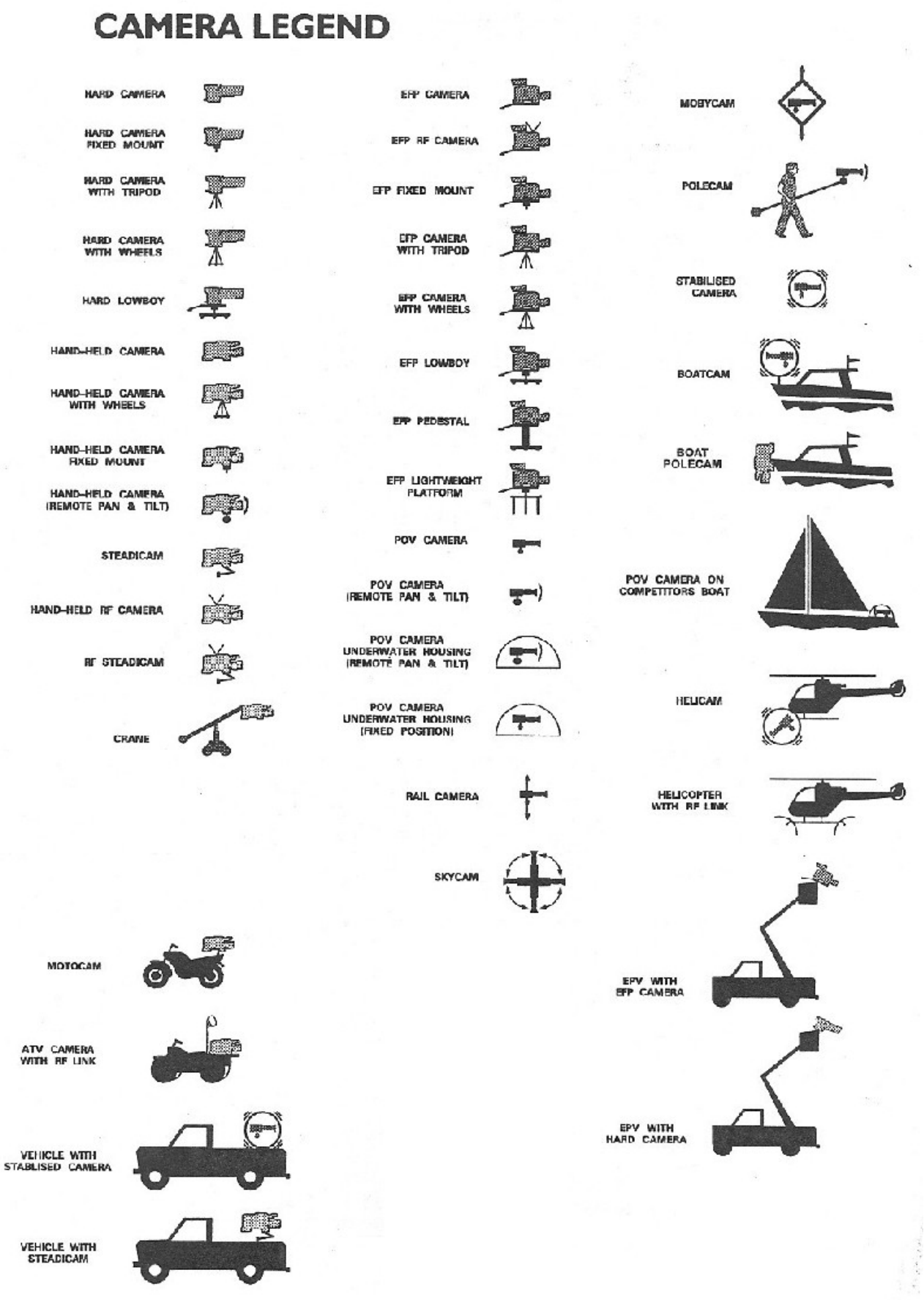
Le altre telecamere

C'è un ambito non convenzionale e non catalogabile in cui si collocano le telecamere ed è quello che appartiene solo alla fantasia del regista.

La copertura minima, la copertura di base, sono due concetti (peraltro diversi) per tradurre una disciplina in programma televisivo, con mezzi tecnici limitati.
Ma dove sono le altre telecamere, quelle che nei Campionati del mondo portano le nostre tre telecamere del calcio a più di venti; o, alle Olimpiadi, le tre o quattro della pallavolo a tredici, o le tre o quattro del basket a quattordici? Sono nelle convenzioni degli standard internazionali, oltre che nella ricerca e nella fantasia dei registi. Il numero di telecamere aumenta da Olimpiade ad Olimpiade, da Campionato a Campionato, sulla base di esigenze via via nuove, individuate da un progressivo ampliarsi delle aree e degli interessi della ripresa. La ricerca e l'invenzione sono continue e non codificabili. Si possono però indicare alcuni ambiti da cui, generalmente, si ricavano immagini per raccontare meglio l'evento sportivo. Ovviamente ogni sport ed ogni circostanza in cui l'avvenimento si svolge è un caso a sé. Durante il sopralluogo, il regista trova già nell'ambiente la possibilità di posizionare una telecamera di arricchimento. Ma non si può fare la casistica di queste possibilità. Ci sono invece alcune strade, già tracciate, per le quali passano molti miglioramenti dello standard minimo. Innanzitutto bisogna dire che lo standard nasce su convenzioni di ripresa che, oltre a non dover essere eluse, possono essere implementate. Facciamo due esempi. Fanno parte dell'alfabeto dell'Atletica e di qualsiasi altra disciplina sportiva i tre momenti di presentazione, gesto atletico, risultato. Allo stesso modo, è una condizione pressoché irrinunciabile la copertura integrale di una pista o dello spazio in cui si svolge la performance o la gara. Passiamo ora alla realizzazione. La presentazione dell'atleta può essere fatta con la

stessa camera con cui si vedrà la performance, oppure con un'altra camera, magari spalleggiata, con cui essere più vicini o con un'ottica lunga per cogliere, dopo il numero di pettorale, una fase di concentrazione, un gesto nervoso, un'occhiata al compagno di squadra. Allo stesso modo, coprire una pista può andare al di là del concetto puramente geografico: un numero maggiore di telecamere consente di evidenziare una chicane o, nello sci, la pendenza di un muro, un cambio di direzione ecc. La prima implementazione di una copertura è quindi nel miglioramento stesso di quei momenti di convenzione o di visualizzazione puramente topografica dello spazio.
Molte altre possibilità sono offerte alla regia dalle tecnologie di ripresa o da un più attento studio della disciplina o dalla sua contestualizzazione nell'ambiente in cui si svolge. Ma vediamo con ordine.

Le tecnologie di ripresa.
Data per scontata la correttezza dell'ottica o del tipo di telecamera per ottenere le inquadrature di cui abbiamo bisogno, il supporto su cui poggia la stessa telecamera può modificarne l'utilizzazione in modo sostanziale. Per dare un'idea delle tecnologie attualmente in uso, si offre qui un camera legend, una panoramica aggiornata dei supporti per telecamera utilizzati alle Olimpiadi di Sidney.
La tecnologia dei supporti camera offre infinite possibilità, estetiche e funzionali.
L'inquadratura di una telecamera su un braccio, con cui alzarsi dal livello del giocatore della pallavolo in battuta (o del portiere in rilancio) per scoprire il campo di gara, non è solo esteticamente gradevole; è anche funzionale a descrivere la fase di gioco: coniuga gesto e campo di gara in un movimento in piano sequenza.
Allo stesso modo, la telecamera a caduta verticale che ad Atlanta accompagnava il tuffatore; il binario con cui seguire gli atleti in corsa o in vasca; il braccio con cui elevarsi con il saltatore in alto e con l'asta: tutti questi supporti, che muovono le telecamere, sono funzionali alla visualizzazione del movimento dell'atleta.
La telecamera half-half, che entra ed esce dall'acqua, consente di far vedere come si compongono le figure del nuoto sincronizzato o lo stile e lo sforzo di un nuotatore in vasca. Non è stata ancora realizzata una telecamera con gruppo ottico subacqueo e mirino sopra il bordo vasca, solidali tra loro, per documentare con certezza il fallo nella pallanuoto, ma risolverebbe un grave problema di visualizzazione.
Un braccio è funzionale, non solo se specifica meglio il gesto atletico, ma anche se risolve un problema di visibilità. Spesso, in montagna, la telecamera può affacciarsi da un dosso o dietro una curva solo se posizionata su un braccio che, muovendosi, scopre, funzionalmente, la parte di pista che una telecamera su treppiede non potrebbe vedere. Una sola sky-cam può accompagnare gli atleti dello sci nordico sulle pista tra i boschi, superando dislivelli e variazioni di percorso. Da quando sono stati costruiti, il binario o la monorotaia sopra i box della Formula 1 consentono di vedere cosa succede dentro, in una situazione in cui è difficile posizionare molte telecamere davanti ai box, a ridosso della pit wall. Non si deve inoltre dimenticare che una delle caratteristiche più evidenti della televisione moderna è la ripresa in movimento. Lo spettacolo, la musica, il talk show e addirittura gli studi delle news


CAMERA LEGEND
HARD CAMERA
HARD CAMERA FIXED MOUNT
HARD CAMERA WITH TRIPOD
HARD CAMERA WITH WHEELS
HARD LOWBOY
HAND-HELD CAMERA
HAND-HELD CAMERA WITH WHEELS
HAND-HELD CAMERA FIXED MOUNT
HAND-HELD CAMERA (REMOTE PAN & TILT)
STEADICAM
HAND-HELD RF CAMERA
RF STEADICAM
CRANE
EFP CAMERA
EFP RF CAMERA
EFP FIXED MOUNT
EFP CAMERA WITH TRIPOD
EFP CAMERA WITH WHEELS
EFP LOWBOY
EFP PEDESTAL
EFP LIGHTWEIGHT PLATFORM
POV CAMERA
POV CAMERA (REMOTE PAN & TILT)
POV CAMERA UNDERWATER HOUSING (REMOTE PAN & TILT)
POV CAMERA UNDERWATER HOUSING (FIXED POSITION)
RAIL CAMERA
SKYCAM
MOBYCAM
POLECAM
STABILISED CAMERA
BOATCAM
BOAT POLECAM
POV CAMERA ON COMPETITORS BOAT
HELICAM
HELICOPTER WITH RF LINK
EPV WITH EFP CAMERA
EPV WITH HARD CAMERA
MOTOCAM
ATV CAMERA WITH RF LINK
VEHICLE WITH STABILISED CAMERA
VEHICLE WITH STEADICAM

offrono sempre più immagini in movimento, al punto che le telecamere fisse su cavalletto sembrano essere un residuato dell'altra televisione, quella della nostra infanzia.
Si tenga conto, infine, che una buona parte del miglioramento delle riprese passa per la progressiva miniaturizzazione delle telecamere e il conseguente alleggerimento dei supporti che le sostengono. Il processo è dunque inarrestabile. Non sarebbero state possibili le microcamere sulle auto, sulle moto, sulle biciclette, sulle canoe, sui caschi ecc.; ne' le telecamere ipogee e verticali a cui faccio spesso riferimento. Ma, poiché questo è un libro sulla regia e non sulla tecnologia (con la quale la regia fa continuamente i conti, lo sappiamo) mi preme sottolineare, al di là delle tendenze, una differenza tra tecnologia di abbellimento e tecnologia funzionale, quando una distinzione tra questi due estremi fosse possibile. (Mi pongo il problema perché, se è vero che la preparazione al tiro dal calcio d'angolo può essere ugualmente vista dalla camera alta in campo stretto, dalla personality a favore e da una steady vicino al giocatore, io non so se l'uso di quest'ultima sia solo un abbellimento. Vedere il giocatore a due metri, piuttosto che schiacciato da un'ottica lunga, da' sensazioni diverse ma anche informazioni diverse. Non è vero che la denotazione è solo informazione e la connotazione è solo emozione.) Comunque, quando la differenza fosse possibile, io credo che il regista non debba aver dubbi: è suo compito orientare la scelta delle tecnologie in chiave funzionale e non estetica, perché egli fa cronaca (quando si tratta di riprese di attualità sportiva) e non poesia. è un fatto di correttezza delle riprese strettamente connesso alla competenza della disciplina.

Specificare la disciplina.
L'approfondimento tecnico della disciplina è una fonte inesauribile di miglioramento della copertura e, molto spesso, più redditizia della immissione di nuove tecnologie. In ogni caso, dovrebbe essere questo approfondimento a suggerire l'invenzione tecnica e non la nuova tecnologia ad essere forzosamente immessa nella copertura.
Facciamo un esempio semplice, prendendolo dall'Atletica. La corsa, abbiamo detto, potrebbe essere coperta con solo quattro telecamere: una radiocamera per la presentazione, due per la corsa (totale e campo stretto), una per il vincitore. Ma basta parlare con un tecnico o esaminare la corsa di atleti con caratteristiche diverse, per scoprire che la reazione allo start è un momento importante quanto la capacità di progressione dell'atleta. Allora, una telecamera posizionata ai 15 o 20 metri dalla partenza dei 100, che inquadri gli atleti in partenza e se li faccia uscire di quadro quando ce li ha davanti, riproposta in rallenty, fotografa la reazione allo start. Allo stesso modo, una telecamera alta e in asse con il rettifilo opposto, consente di documentare il decalage e l'allineamento alla corda nei 400 e negli 800 metri. Ma chi ci impedisce, in uno stadio, di sfruttare le strutture di copertura per collocare testate remotate per camere verticali? Ci sono molte altre telecamere, fisse e mobili, per coprire le corse e produrre immagini. Mi darei però un limite: sarei attento a non perdere il senso dello spazio al telespettatore, confondendo i due rettilinei o le due curve.
Nei concorsi è possibile la stessa ricerca. Una camera alta, quasi verticale e fissa sulla

pedana del martello o del disco, non solo da' conto della validità del lancio se l'atleta non esce dalla pedana, ma descrive perfettamente la fase di rotazione che è determinante per il lancio. Il salto in lungo potrebbe essere seguito da una camera su binario. Ma gli esempi sono molti; l'algoritmo può essere arricchito.
Dunque è questa l'indicazione: l'analisi della disciplina consente di ampliare la copertura in termini tecnici e funzionali al racconto. Terrei in seconda battuta le valenze di gusto o estetiche, che non disprezzo affatto, che hanno grande importanza nella presentazione dell'evento: la televisione va in questa direzione. Ma è il colloquio con il tecnico ad impostare la copertura e a motivare e giustificare la prima risorsa aggiuntiva.

Il contesto di gara.
Quella che abbiamo chiamato contestualizzazione non è solo un concetto di ambientazione ma anche un diverso modo di raccontare la gara o la disciplina sportiva.
La beauty-shot del campo di gara è l'apertura quasi obbligata della trasmissione sportiva. è una presentazione, una carta d'identità, una questione di *immagine*. I totali sulle tribune dello stadio o l'elicottero sul parco di Monza contestualizzano la gara nel luogo in cui si svolge.
Ma non è solo questione di luogo (e tra i luoghi c'è a che il campo di riscaldamento, in cui si racconta l'attesa e la concentrazione, così come il motor home o il box). L'atleta non gareggia da solo: è sostenuto dal suo pubblico, dall'allenatore , dai suoi compagni di squadra ed è in competizione con gli avversari. Una cosa è la ripresa della sua performance e tutt'altra, e ben più apprezzabile, è il racconto dello svolgimento della gara, nel rapporto con quanto esula dal puro gesto atletico e coinvolge il rapporto umano e competitivo con gli altri. Tutta la storia delle riprese dell'Atletica degli ultimi venti anni, come vedremo, sta a ribadire questo concetto.
Quando si copre una performance di atletica si pensi allora, non solo al protagonista, ma anche al deuteragonista (così come ci è stato insegnato dai greci agli inizi della tragedia), si pensi a raccontare una storia dando un ruolo a tutti i suoi protagonisti.

Capitolo quinto

La regia di personalizzazione

La ripresa televisiva di cui stiamo trattando è – sostanzialmente – la trasposizione in immagini televisive di un evento sportivo. La ripresa – come abbiamo visto – è un vero e proprio sistema linguistico (ancorché elementare), ancorato a modalità espositive e a vere e proprie convenzioni di linguaggio.

Una delle caratteristiche della ripresa televisiva dell'evento sportivo è che *ripresa*, *trasmissione* ed *evento* sono contemporanei. è la famosa *diretta televisiva* che, per molti, è una delle specifiche (se non lo specifico) della televisione rispetto ad altri media: la televisione ti fa vedere eventi lontani nello spazio, nel momento in cui essi si stanno svolgendo. Risulta del tutto evidente, allora, come la ripresa televisiva si svolga sui parametri interdipendenti di spazio e tempo. E da questi ripartiamo per parlare di personalizzazione.
La personalizzazione di una ripresa televisiva già esistente e in corso, a cui sta lavorando un regista che gestisce un proprio impianto di ripresa, si opera con un altro impianto tecnico, lavorando sui parametri spazio-temporali di quella originale e introducendovi propri contributi.
Sul parametro spazio: inserendo immagini di proprie telecamere sulla struttura linguistica originale. Sul parametro tempo : sovrapponendo queste immagini allo svolgimento temporale originale, oscurandolo o traslandolo. Alcuni esempi. Su una corsa di 1500 metri offerta dall'Host Broadcast, avendo posizionato una telecamera in tribuna, posso staccare sul mio atleta in corsa e ritornare poi sul segnale internazionale. (Sugli 800 metri non lo farei: lo stacco sulla mia telecamera toglie il cronometraggio che è solo sul segnale internazionale!) Se ho registrato la mia telecamera, alla fine della corsa, posso riproporre in replay la progressione o il cedimento del mio atleta. Si tratta, come si vede, di un'operazione sullo spazio visivo

e sul tempo della ripresa originale. Per alcune discipline in particolare (l'Atletica, innanzitutto) o per eventi multidisciplinari (il caso classico è quello delle Olimpiadi) è l'Host Broadcast che offre i segnali separati di corse e concorsi (per l'Atletica) o delle diverse discipline (per le Olimpiadi). Questa circostanza (che è oggi contemplata dai contratti di acquisizione dell'evento sportivo) consente la migliore personalizzazione. Questo significa che si può progettare una impaginazione originale del programma, partendo con una sigla, aprendo uno studio, lavorando con una propria regia in cui si faranno confluire tutti i segnali che offre l'HB e quelli delle camere di personalizzazione, costruendo un programma che risponde alle esigenze editoriali della Testata.

Personalizzazione e discipline sportive.

Prima di vedere che cosa permette un impianto di questo tipo, bisognerà però fare delle differenze tra le diverse possibilità di personalizzazione che sono consentite tra evento ed evento. Non parliamo ovviamente di come si possa elaborare il programma prima e dopo dell'evento sportivo: il pre e il post sono spazi sempre personalizzabili. Si tratta invece dell'intervento con propri mezzi all'interno della copertura originale (che per comodità chiameremo internazionale). Non sembri strano che anche in questo caso ci si possa riferire ai sistemi di ripresa e ai loro sottosistemi. Generalmente, la ripresa ad *estrapolazione* offre maggiori possibilità di personalizzazione che non quella sull'*asse centrale* e *sequenziale*. Per il semplice fatto che la ripresa ad estrapolazione è tipica (anche se non solo) della multidisciplinarietà e della multieventualità.

In questi casi è più semplice personalizzare. Nel caso dell'Atletica – evento multidisciplinare – quando avessi a disposizione un segnale per le corse e uno per ogni concorso, sono libero di scegliere e mandare in onda la pedana che voglio. Disponendo dei segnali di ogni postazione cronometrica, nella gara di ciclismo a cronometro o dello sci di fondo, posso scegliere cosa mandare in onda sulla base dei tempi del primo o di quello del mio atleta. Con maggiora evidenza, alle Olimpiadi, dove le gare sono contemporanee e situate in venues diverse, si sceglie quella di maggior interesse per il proprio pubblico.

Altra e più complessa è invece la personalizzazione di eventi che fanno capo al sistema di ripresa sull'*asse centrale* e a quello *sequenziale*. Facciamo il caso di uno Slalom o una Discesa libera, dove gli atleti si presentano al cancelletto di partenza uno alla volta e partono quando il precedente ha tagliato il traguardo. Posso, tra un arrivo e la partenza successiva, andare a scrutare il riscaldamento o la concentrazione del mio atleta, inquadrato da una mia telecamera. Ma non molto di più, salvo ignorare la discesa di un concorrente. Una volta partito il mio atleta, devo lasciarlo andare fino all'arrivo e qui – compatibilmente con le partenze successive – posso strappare una battuta, rivedere il replay di una mia telecamera dedicata, sottolineare il calore dei fans… Poi s'impone una scelta: ignorare o ridurre al solo risultato l'atleta successivo o rimandare a fine gara l'analisi della performance che mi interessa. Salvo traslare l'intera manifestazione con un sistema di ritardo, abbandonando la diretta.

Le stesse difficoltà si hanno – generalmente – con le discipline sportive e i giochi di

squadra che si realizzano con il sistema di ripresa sull'*asse centrale*: il calcio, il basket, la pallavolo e quant'altro. Qui le possibilità di intervento con proprie telecamere durante la partita si riducono al lumicino. Sostanzialmente si riducono alla occupazione degli spazi offerti dal gioco fermo o ininfluente. In questi momenti è possibile staccare sul proprio allenatore o sul giocatore o riproporre un brevissimo replay. Qualsiasi altro intervento è talmente pericoloso da risultare inopportuno. Senza considerare poi le difficoltà di rientro sul segnale internazionale: la fine del tuo replay potrebbe coincidere con la metà corsa del replay internazionale e così via.
Ma questo, l'abbiamo detto, è un discorso generale. È altrettanto vero che, nel contesto di marce e maratone, che devo considerare coperte da un sistema di ripresa sequenziale, posso seguire e staccare sul mio atleta con una telecamera dedicata (su cavalletto se sono allo stadio o su una moto se mi fossero concesse le frequenze per seguire una corsa lunga). è pur vero che, moltiplicando i punti di ripresa, sarei in grado teoricamente di seguire tutti i miei atleti che partecipano alla Maratona. (È del tutto evidente – per chi conosce i Sistemi di ripresa – che queste possibilità fanno capo alla subordinata del sistema principale).
Anche in questi casi difficili sarei in grado di alternare, al feed internazionale, il feed o i feeds d'informazione nazionale e di riformulare il programma secondo le mie esigenze editoriali. E questo è particolarmente importante in alcune occasioni: si pensi alle Maratone o le Marcelonghe che sono, contemporaneamente, un fatto agonistico internazionale e di costume o di colore locale. Anche in questi casi, il regista dell'HB dovrà garantire la copertura dell'avvenimento internazionale e il regista della personalizzazione ricaverà i propri spazi nazionali.
Bisognerà quindi ribadire le enormi possibilità che si offrono ai Broadcast dai processi di personalizzazione. La presenza di una propria regia nazionale, di uno studio, di proprie troupes, di telecamere, di strumenti di play analysis, di apparati di registrazione convenzionali e di hard disk e di una propria grafica, questo dispositivo consente ad una squadra giornalistica e tecnica di riutilizzare i feeds internazionali ed introdurne di propri con la massima libertà e molto proficuamente.
Questo apparato aggiuntivo di ripresa può realizzare un proprio racconto dell'evento e anche modificare e inventare nuovi modi di raccontare l'evento, enfatizzandone alcuni momenti, drammatizzando degli episodi, specificando alcuni aspetti.
Questi procedimenti narrativi dell'avvenimento sportivo, che sono diffusi in America da oltre vent'anni e da noi almeno da dieci, saltano agli occhi. Si pensi alla televisione della "Signorina Buonasera" che annunciava la partita "In diretta da…" ed effettivamente si apriva sul campo di calcio e – per contrasto – a quanto accade oggi: quell'evento lontano è riportato all'interno di uno studio famigliare, presentato, discusso, analizzato, partecipato, rivisitato… Il gesto atletico è riproposto nelle performances precedenti, l'atleta presentato in allenamento, nella squadra, tra gli amici, in famiglia e poi nella reazione a caldo dopo il risultato e nella spiegazione tra gli altri ospiti in studio…e perfino riproposto in clip musicali.
Il vecchio assunto della televisione che ti porta – sic et simpliciter – in un luogo lontano nel momento in cui l'evento si svolge…di fatto è profondamente modificato.

Regia e regie.

Sempre più spesso, studenti universitari preparati sul linguaggio televisivo ma poco abituati alla regia, mi chiedono e hanno qualche difficoltà a capire come si fa una regia di personalizzazione; come si possa intervenire sulla regia di un grande evento con un'altra regia. Si tratta di un procedimento teoricamente semplice e che risulterà ulteriormente semplificato con alcuni schemi. Attenzione al termine schema: nella produzione televisiva, potrebbe essere riportato a schema d'impianto, lo schema dell'impianto tecnico. Noi non facciamo riferimento allo schema dell'impianto tecnico, che è a cura del tecnico e va fatto in termini tecnici (il regista deve però essere in grado di leggere**,** di capire uno schema tecnico), bensì ad un più modesto e semplice schema di produzione.

In Atletica, nei grandi avvenimenti, l'Host Broadcast offre per contratto i segnali separati delle corse e dei concorsi e, spesso, qualche altra camera. Questo significa che i segnali dei concorsi e quello delle corse, prodotti da singole regie, vanno al cosiddetto TOC (Technical Operations Control) dove confluiscono anche le camere separate (le varie beauty, com-cam, totali ecc.) nonché il segnale internazionale prodotto dalla regia finale dell'HB. Nel TOC ci sono tutti i segnali che verranno singolarmente offerti a chi ne farà richiesta: la regia finale dell'HB (che li utilizzerà per produrre il segnale internazionale) e le regie di personalizzazione che li integreranno con le proprie telecamere. Facciamo un esempio con questo schema.

Esemplificando quanto c'è sul campo, il segnale delle regie 1- Corse, 2- Alto, 3-Asta, 4-Lungo, 5-Martello/Giavellotto/Disco, 6-Peso, vanno sia alla regia finale (11) dell'Host Broadcast che produce il segnale internazionale, sia alla nostra regia di personalizzazione.

TOC – Tecnichal Operations Center
Riceve:

1. Regia corse
2. Regia Alto
3. Regia Asta
4. Regia Lungo
5. Regia Martello/Giavellotto/Disco
6. Regia Peso

7. Camera Beauty-shot
8. Commentary-Camera
9. Camera Totale corse
10……..

11. International feed
12. International feed clean
13……..
14……..

La regia internazionale	La regia di personalizzazione
riceve:	riceve:
1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 - 8 – 9 – 11
aggiunge:	aggiunge:
telecamere proprie grafica studio	telecamere proprie
produce: l'international feed	produce: il national feed

La nostra regia può quindi ricevere singolarmente tutti i segnali 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 delle singole regie e anche il segnale internazionale completo (11) della regia finale.
Inoltre può aggiungere, a questi, altri segnali offerti dall'HB: per esempio una beauty shot dello stadio (7), che sarà utilissima per aprire il programma con i titoli di testa, oppure per passare da una disciplina all'altra. Potremmo anche richiedere una COM-CAM, una commentary camera (8), la telecamerina (di solito fissa) che inquadra i nostri commentatori in postazione cronaca; o anche segnali di singole camere (9) se sono offerti dall'HB.
Nella nostra regia di personalizzazione gestiremo inoltre i segnali delle nostre telecamere che lavorano nello stadio. Sicuramente avremo una telecamera mobile alla cosiddetta mixed zone, dove un nostro telecronista farà le interviste agli atleti che escono dal campo dopo la gara; avremo probabilmente una telecamera nel campo di allenamento, con cui scrutare la fase di preparazione degli atleti prima della gara; avremo almeno una telecamera in tribuna, se non più di una telecamera, con la quale seguire in dettaglio le corse dei nostri atleti o guardare le pedane. Se poi avessimo affittato uno studio o un presentation studio (uno studio con vetrata affacciato sul campo) avremmo anche un altro paio di telecamere.
Quindi, facendo un conto totale dei segnali corse, concorsi e telecamere varie, arriveremo almeno a una quindicina segnali video in diretta.
Dico in diretta perché a questi vanno aggiunte le registrazioni. Quante, quali? Certamente ogni concorso (o quelli che decidiamo) va registrato, per avere la possibilità di riproporlo successivamente; così come il segnale internazionale e la telecamera/e con la quale seguiamo i nostri atleti. Bisognerà poi prevedere la possibilità di mandare sigle e contributi registrati e…quant'altro. Stiamo esemplificando: molti grandi network hanno anche una propria grafica, quindi si fanno consegnare segnali clean (puliti, senza grafica ma con cronometraggio) ed alcuni anche clean-clean (senza ne' grafica, ne' cronometraggio) per titolarli essi stessi. Vedete dunque come l'impianto si sia ingigantito, anche se la regia continua ad

essere abbastanza semplice: le gare sono comunque realizzate dai registi dell'HB e il regista del segnale internazionale ha certamente le responsabilità maggiori dell'evento.
Come lavora il regista della personalizzazione? Lavora con il coordinatore giornalistico e, spesso, seguendo una scaletta: aprirà il programma con una sigla preparata per l'occasione, entrerà in studio e da qui potrà mandare in onda registrazioni già fatte o andare in diretta sul campo, scegliendo il concorso che è stato stabilito, facendolo commentare da ospiti in studio; gestirà poi le sue camere in campo, nonché i replay o le play-analysis secondo le circostanze che si produrranno; farà montare degli high lights o delle clip, farà partire la pubblicità…In sostanza, un articolato lavoro da studio, guidato dal coordinatore giornalistico con il quale il regista è in stretto rapporto, che consente sia di produrre un programma più vicino agli interessi del pubblico di casa, sia di approfondire i temi offerti dal programma internazionale, che altrimenti resterebbero senza commento.
L'Atletica, abbiamo detto, offre le migliori opportunità di personalizzazione prima e dopo ma, soprattutto, durante le gare. Quelle che consente il calcio sono invece nettamente inferiori.
Vediamo anche qui uno schema di produzione: il mondiale di calcio in Giappone e Corea, nel quale l'HB ha avuto anche il merito di un'ampia offerta di segnali. Infatti, oltre al segnale internazionale comprensivo di un ricco pre-partita (fino a 60 minuti) ed un post-partita, l'Host Broadcast offriva anche la consueta com-cam , tre segnali separati (rispettivamente un Tactical Feed, un Team Feed ed un Permanent Hight Lights, che erano una novità) e altri quattro segnali da camere dell'impianto (esattamente: una Beauty shot, il Totale di gioco, una 16 metri ed una camera Alta in curva). Diciamo intanto che la Tactical feed è una telecamera alta sull'asse longitudinale del campo, che vede le due squadre in un totale che potrà servire per le analisi del post partita, con lavagna o con altri sistemi grafici; la Team feed è una telecamera dedicata all'allenatore e alla panchina di una squadra; il Permanent High Lights è un segnale in cui vengono riproposti in continuazione tutti i replay delle migliori azioni.
Questi erano i segnali offerti dall'Host Broadcast. La RAI aggiungeva poi altre sette telecamere ed esattamente: due telecamere sul campo, fornite di ottica lunga, per registrare una teca calda (un archivio aggiornato) delle azioni di tutti i giocatori italiani durante la partita; due telecamere allo studio-interviste situato vicino agli spogliatoi; due telecamere al presentation studio affacciato sul campo; una telecamera mobile alla mixed zone.
In regia italiana arrivavano allora: l'International feed, la com-cam, il Totale di gioco, la Team, la Tactical, il Permanent Hight Lights (questi due ceduti poi allo studio centrale di Seoul), la Beauty e il Totale. Otto telecamere a cui si aggiungevano le sette nazionali: quindici segnali in diretta, perché mi è sembrato inutile avere una sola delle 16 metri e il totale della curva, per non occupare altre due macchine di registrazione. Infatti, eccetto la com-cam e la Beauty, tutte le telecamere in campo vanno in registrazione, unitamente all'International feed e al Totale di gioco. Fanno altri otto segnali aggiuntivi.

Cosa si può fare con questo impianto? Poco durante la partita, molto prima e dopo.
Il calcio, come abbiamo già visto e approfondiremo successivamente, è gioco di squadra che si realizza con il sistema di ripresa sull'asse centrale. È difficile e non conveniente intervenire sulla partita prodotta dall'HB.
È difficile perché non disponiamo di un sistema di ripresa parallelo, bensì di un sistema aggiunto. Se avessimo due camere ai 16 metri, potremmo verificare tutti i fuori gioco; con un altro campo stretto o con un altro totale potremmo intervenire durante il gioco; ma non si può fare con una telecamera posizionata a lato della porta o in opposite. Inoltre è difficile, perché non sappiamo cosa fa il collega dell'HB: se dopo un'azione, io stacco sulla mia telecamera e il programma internazionale fa partire un replay, non potrei mostrarlo; se dopo un'azione faccio partire il mio replay e il collega fa partire i suoi, alla fine del mio, non essendo ancora conclusi i suoi, sono costretto a staccare sul totale di gioco e aspettare il primo stacco in campo stretto per rientrare sul segnale internazionale.
Operazioni elaborate, che possono produrre dei danni alla corretta e fluida ripresa della partita. Conviene allora intervenire in pochi casi: per sottolineare quanto accade in panchina (l'acqua santa di Trapattoni, Montella in riscaldamento o il Presidente della Federcalcio in tribuna…) o per riesaminare un fuori gioco sospetto o un gol annullato, ma sempre e soltanto quando l'azione è ferma ed essendo attenti a rientrare in modo giusto sul segnale internazionale. E attenzione a non esagerare! Trapattoni potrebbe acquisire un ruolo sproporzionato nel generale contesto della partita. (Succede già in Atletica che, per intervistare un nostro rappresentante di penultimo piano, si perda una prestazione di valore internazionale: le esigenze di cronaca locale vanno viste e contemperate nel contesto generale dell'avvenimento).
Questo è il ruolo limitato e delicato della regia nazionale durante la partita.
Prima e dopo, il regista fa una normale trasmissione da studio, arricchita (questa volta si!) dalle immagini esclusive registrate dalle sue camere sul campo durante la partita, dalle interviste in diretta o registrate dei nostri giocatori, dalla play-analysis delle azioni migliori, dagli hight lights (funzioni che questa volta erano peraltro assegnate allo studio centrale di Seoul su cui pioveva la nostra personalizzazione).

Non stupisca questo ulteriore passaggio del segnale. Anzi, esaminiamolo, per capire la produzione nazionale dei grandi avvenimenti internazionali e il percorso e la gestione dei segnali. A Seoul c'è l'IBC, l'International Broadcast Center, nel quale confluiscono e vengono smistate agli aventi diritto tutte le partite del Mondiale. All'IBC di Seoul c'è anche lo studio italiano da cui partono tutte le partite del Mondiale. La regia di personalizzazione della partita italiana è invece itinerante: si sistema negli stadi dove si gioca la partita e, da qui, spedisce il suo segnale allo studio di Seoul.
In sostanza, in cascata, il segnale internazionale prodotto allo stadio viene in regia italiana, è personalizzato e consegnato alla regia dello studio centrale che è a Seoul, che lo manda a Roma per la messa in onda. Può anche succedere che il segnale di Seoul piova a sua volta in uno studio di Roma, dove si sta facendo una trasmissione sportiva. Sono prassi produttive abbastanza comuni: la cosa importante è che la

domanda fatta a Trapattoni dallo studio di Roma gli arrivi direttamente alla mixed zone dello stadio e non debba essere prima trasmessa allo studio di Seoul, che la trasmette allo studio dello stadio, che gliela porge! Abbiamo visto Atletica e Calcio. Con analoghi sistemi si personalizzano (e qualche volta si possono integrare (l'integrazione è concetto leggermente diverso da quello della personalizzazione) i grandi eventi prodotti dai grandi Network o dalle varie Televisioni Olimpiche (TVO) che si costituiscono per l'occasione. Stiamo parlando dei Mondiali o degli Europei di ogni disciplina sportiva, così come delle Olimpiadi o delle gare di Formula Uno o di Motociclismo; compatibilmente con i diritti acquistati e con l'apparato produttivo consentito.

Capitolo sesto

La messa in onda del telegiornale

La messa in onda del telegiornale sportivo (e non) non è la regia di un avvenimento sportivo, ne' quella di personalizzazione dell'evento sportivo. Quasi tutti i registi dello sport della televisione di Stato vengono però dalla messa in onda del telegiornale e devono al lavoro in Testata l'impostazione giornalistica, il senso della diretta e la velocità di esecuzione. E, qualche volta, fanno anche la messa in onda del telegiornale sportivo.

Certamente c'è differenza tra la messa in onda e la regia di personalizzazione, così come tra questa e la regia dell'evento; c'è differenza tra la regia d'attualità e quella della fiction e tra questa e la regia d'autore. La messa in onda del telegiornale è la perfetta esecuzione di una partitura data. La musica della partita di calcio la suonano certamente i giocatori, ma il regista deve almeno interpretarla. La regia di personalizzazione è rifacimento e approfondimento giornalistico sui materiali della regia (o delle regie) internazionali dell'evento.
Il compito del regista nella messa in onda del telegiornale (sportivo e non) è invece quello della puntuale esecuzione di un testo e dell'attenta gestione delle variazioni, delle aggiunte e, anche, degli sconvolgimenti dell'ultimo momento. Il telegiornale non è mai definitivo.
Il principio di messa in onda del telegiornale è nella messa in sequenza di una serie di segnali audio e video di cui il regista deve conoscere la provenienza e il supporto per preparare lo stacco. Di che cosa è fatto un tg? (Vi segnalo, per avvicinarvi al problema, un prezioso volumetto di Calabresi e Volli: *Come si vede il telegiornale*, Laterza 1980, che non dice come si fa la messa in onda ma spiega bene come è fatto il tg).
Per saperlo dal nostro punto di vista, lo strumento fondamentale è il sommario, che viene preparato alcune ore prima e di cui bisogna seguire le variazioni fino al momento della messa in onda. Supposto l'ultimo come definitivo, presenterà

all'incirca così i suoi contenuti (facciamo qui riferimento ad un telegiornale semplice, di appena qualche minuto):

RVM	0'15	Sigla (son)
		Vivo
RVM	1'15	Coverciano : allenamento azzurri (son)
		Vivo
COLL. A/V		Milano: inviato su Mercato calciatori + RVM a riporto (eff.)
		Vivo
INVERSIONE		Pescara: RVM (son)
		Vivo
DLS		Sigla chiusura

Vediamo ora come si traduce il gergo di un sommario, volutamente preparato per esemplificare il procedimento di messa in onda.
Nel Sommario sono indicati i supporti o le origini dei segnali, i tempi e i contenuti delle singole parti in scaletta.

RVM: sta per Registrazione Video Magnetica; si tratta cioè di un segnale audio-video (che sia sonoro è specificato da son) il cui supporto è il nastro di una cassetta. La cassetta è in un videoregistratore (probabilmente collocato in una saletta di montaggio) di cui il regista controlla il pulsante di partenza e il mixer audio riceve la parte audio.

VIVO: è l'inquadratura del conduttore, proveniente da una telecamera in studio di cui si controlla il segnale sul monitor. Il segnale audio proviene invece da un microfono posizionato sul tavolo o spillato sulla giacca, che si apre con un dosatore del banco audio.

COLL.A/V: sta per collegamento audio/video; si tratta del segnale video di una telecamera che inquadra l'inviato e del segnale audio proveniente dal suo microfono. Questi due segnali arrivano al Centro di Produzione e alla regia video e audio dello studio da cui viene messo in onda il TG. Questo collegamento è corredato da un RVM a riporto : si tratta di una registrazione video con effetti audio (che si terranno sottotono)che verrà messa in onda mentre l'inviato sta parlando. Da dove verrà messo in onda? Si danno due casi: o lo fa la regia locale che sta gestendo il collegamento, oppure le immagini sono già state riversate e partiranno da una saletta come gli altri RVM.

INVERSIONE: Si tratta di un servizio proveniente da Pescara che non si è fatto in tempo a riversare. In questo caso, il servizio è pronto alla messa in onda di Pescara e sarà fatto partire da un tecnico locale, al via del regista che è al telefono con lui. I segnali audio e video, che

sono stati preventivamente controllati, viaggiano attraverso i normali ponti radio e giungono rispettivamente in regia audio e video del TG.

DLS: sta per Digital Library System, libreria digitale. è un archivio di immagini che possono essere richiamate con una pulsantiera e visualizzate su un monitor per la messa in onda. Ha sostituito i carrelli delle diapositive e, prima ancora, le foto d'agenzia. Questa DLS, in particolare, viene corredata dall'audio della sigla di chiusura, che è sicuramente archiviata in regia audio.

Prima della messa in onda, il regista e l'assistente avranno ordinato i loro materiali, verificando la provenienza di tutti i segnali audio e video che sono previsti dal sommario e dal testo del conduttore, compresa la parte di titolazione grafica.
Bisognerà tener conto che, di solito, il cosiddetto Vivo del conduttore del TG può essere ottenuto da più camere (alle quali il conduttore farà riferimento, nel momento della messa in onda) e che almeno una di queste inquadrature potrebbe contenere un Plasma o un Vidiwall. Queste finestre, queste pictures in pictures, vanno alimentate: ovvero bisognerà inserire immagini (di solito DLS) oppure il frame di partenza dei servizi filmati, oppure un cartello grafico, oppure il segnale del collegamento che si sta annunciando. Tutti questi inserimenti, i cambi di telecamera, i tempi, le ultime parole dei servizi (utili per staccare sul vivo o sul contributo successivo) e quant'altro serve alla messa in onda, sono stati diligentemente annotati sul testo che viene fornito a regista e assistente, in redazione, prima di andare in studio.
Cosa succede nel momento della messa in onda? Dopo aver verificato tutte le linee audio e video, al suono di un cicalino, seguendo il sommario, l'assistente annuncerà la Sigla sonora sulla linea X, in modo da avvertire il mixer video e il mixer audio (peraltro anch'essi provvisti di sommario). Il regista la farà partire premendo il pulsante dello start e darà lo stacco audio-video quando vedrà il primo frame utile dopo il codino di partenza. Nello stesso momento (e per tutti i servizi filmati che seguiranno) l'assistente farà partire il cronometro e darà il count down per passare dall'RVM al Vivo, che verrà annunciato con un pronti camera. Il regista darà lo stacco audio-video del Vivo e, all'apertura del microfono del conduttore, seguirà il testo del giornalista fino all'annuncio del successivo contributo.
Questa è la meccanica. Ma quali sono i segnali audio e video che normalmente entrano nella messa in onda di un telegiornale? Essi cambiano con l'evoluzione delle tecnologie televisive. Venti anni fa si usavano i videoproiettori, i trasparenti, i vidigrafi, che oggi non esistono più; le foto d'agenzia in bianco e nero venivano messe su cartoni e inquadrate da telecamere; le diapositive, termine contratto in *diap*, venivano messe in ordine alternato su carrelli porta-diapositive, le titolazioni erano essenziali e la grafica inesistente. Oggi si usano altre apparecchiature ed altre ancora se ne useranno in futuro.
Ma i principi non cambiano: si tratta pur sempre di selezionare la provenienza dei segnali audio-video e di metterli in onda nel momento indicato (*in sequenza* o staccandoli *sull'asse centrale*: anche il TG fa capo ad un *sistema di ripresa*!).

Capitolo settimo

Registi e telecronisti

Ho avuto l'opportunità di presentare ai telecronisti il lavoro del regista: ritengo che ne sia scaturita una buona sintesi del fare regia, arricchita dall'attenzione che si deve al lavoro del telecronista, che è il primo interlocutore del regista nell' impostazione del programma. Non si affrontano qui i problemi della telecronaca, perché non pertinenti al tema del libro. Non si affrontano neppure quelli del rapporto tra telecronaca e regia, che potrebbero invece rientrare nell'ambito degli interessi comuni, perché inevitabilmente ricadrebbero nella non pertinenza. Non rinuncio però a dare almeno una mia opinione su questo rapporto. Io ritengo che il telecronista sia innanzitutto un cronista e, in quanto cronista, possa e debba riferire anche quanto le immagini non fanno vedere. Anzi, sono convinto che la calligrafia, l'appiattimento della telecronaca sulle immagini, sia cattiva telecronaca e un impoverimento complessivo della trasmissione. Gli esperti potranno ben distinguere tra una funzione della telecronaca che integra la cronaca delle immagini e quella propriamente di commento, che a me sembra la parte effettivamente qualificante della telecronaca (al punto che il telecronista si chiama commentatore in tutta Europa e solo in mezza Italia). Mi è invece del tutto evidente che sono le immagini (e quindi il regista) a fare la cronaca televisiva. Nel tempo, è cambiata la televisione e sono cambiati i gusti. Le riprese specificano i dettagli di ogni gesto atletico, c'è una telecamera dietro ogni angolo, i microfoni sono addosso agli atleti, usiamo il dolby surround e parte una clip musicale ad ogni chiusura di frase. La capacità affabulatoria dei telecronisti della seconda metà del secolo passato, che rimpiangiamo come quelli della nostra infanzia, era capacità loro quanto impossibilità delle immagini a "fare cronaca". La telecronaca di allora era una radiocronaca fumettata da immagini in bianco e nero o improbabili immagini a colori. La telecronaca di oggi, invece, non deve integrare immagini e non deve subire le immagini. È adulta e si rapporta alla realtà delle immagini con la piena consapevolezza di comune lavoro, ma in piena autonomia.

Il mestiere della regia

Certamente non dirò come deve esser fatta una telecronaca, né esprimerò le mie preferenze: ho troppo rispetto per le competenze altrui e poca competenza io per potermelo permettere. Non vorrei però ridurre il tema al rapporto tra le due distinte e contigue professionalità; né riportarlo al livello teorico parola/immagine di tradizione scolastica. Ritengo invece che il telecronista debba avere almeno la percezione di che cosa sia la regia per fare telecronaca. Allo stesso modo, il regista - prima ancora di salire in pullman - deve avere chiare le esigenze propriamente giornalistiche del programma e, poi, farsi guidare da criteri squisitamente giornalistici. E non da altro. Non dalle proprie convinzioni estetiche o linguistiche; non dal proprio narcisismo professionale, che ha come risultato l'esibizione del virtuosismo tecnico fine a sé stesso. Non sono il solo a pensare che è la realtà ed il senso della notizia a fare il linguaggio di ripresa. Non posso accettare un linguaggio pre-confezionato, che si sovrapponga allo svolgimento dei fatti, spesso mistificandolo. Non ho bisogno di Umberto Eco per capire che, staccando tra il totale del campo ed il campo stretto del giocatore, ho descritto prima la manovra collettiva e poi il gioco individuale. Sto cioè facendo cronaca dei fatti, informazione. Secondo quali criteri, se non quelli strettamente giornalistici che stanno contemporaneamente informando il lavoro del telecronista? Il regista che svolge la propria attività nella ripresa dell'avvenimento sportivo non può muoversi con criteri professionali e deontologici diversi da quelli del giornalista. Il telecronista ha quindi il diritto di attendersi un racconto per immagini costruito con gli stessi criteri professionali e gli stessi obbiettivi della sua telecronaca. Allo stesso modo, il regista nutre la legittima aspettativa che le immagini che offre alla telecronaca vengano colte ed utilizzate al meglio, con modalità che sono specifiche di ogni telecronista e costituiscono il suo personale modo di racconto. Un rapporto tra regista e telecronista nasce dunque su questa base e con questa premessa: l'identità degli obbiettivi e dei criteri professionali.

Lavoriamo però con strumenti diversi e credo che descrivere il mio lavoro possa aiutare molto il telecronista perché, con lui, sono convinto che le diverse modalità tecnico-linguistiche della ripresa costringano il telecronista ad impostare diversamente la sua telecronaca. Il linguaggio delle telecamere consente non solo di tele-vedere (vedere non essendo sul posto; come, per molte discipline, dal ciclismo alla F1 alla vela, accade anche al telecronista) nello stesso momento in cui il fatto accade, ma di vedere con possibilità che non sono consentite allo spettatore in tribuna: vedere l'atleta in primo piano, seguirlo nel gesto atletico, valutarne il risultato, partecipare alla sua reazione, a quella dei compagni, degli avversari, del pubblico. E ancora: rivedere il momento tecnico e analizzarlo.

Per impostare e coordinare le riprese ho bisogno di conoscere le regole di svolgimento dell' evento (e non a caso molte volte è il telecronista il mio primo consulente) e di rappresentarlo nella sua evoluzione spaziale e temporale. Lo spazio e il tempo sono due opportunità e – nello stesso tempo – due ciò che appare; non di ciò che è, di ciò che significa. limiti. La successione delle inquadrature realizza l'evento come fenomeno visibile, svolgentesi nello spazio fisico e nel tempo reale. La ripresa

si occupa di ciò che si vede, di ciò che appare; non di ciò che è, di ciò che significa. Le immagini fanno vedere chiaramente che la Nazionale gioca male, ma non possono mostrarne le ragioni.
Questo è un primo limite. Il secondo è che, dell'evento, colgo solo alcuni fatti (spero quelli più importanti) ma non l'intero universo. Mandando in onda un atleta escludo, in quel momento, tutti gli altri. L'immagine è una scelta per sottrazione dall'intero.
Queste sono le opportunità e i vincoli offerti alla regia dello sport: una casistica ampia di eventi e di regole; ma il limite obiettivo di poterne cogliere solo la superficie visibile, anche se dettagliata in ogni suo aspetto. Dell'atleta posso offrire il tic nervoso e la vibrazione muscolare, posso scrutarne il volto e coglierne le tensioni, sentire l'urlo e vedere la lacrima; posso seguire lo sguardo del suo avversario, la sua malcelata gioia o il disappunto; posso alternare le due storie nel contesto dello stadio (mi sta seguendo il telecronista?) dissolverle in una bandiera che accomuni il vincente e lo sconfitto ai loro diversi destini. Ma ho raccontato una storia ignorando tutte le altre; offerto una immagine, una alla volta e in sequenza,escludendo tutte le altre possibili. Sono obbligato a scegliere e, lo spettatore, obbligato a guardarmi. Questo è il racconto per immagini: frutto del lavoro coordinato di cameramen, tecnici, mixer video, mixer audio, replaysti, grafico e regista. Avendo come obiettivo il linguaggio dettato dalla realtà della disciplina sportiva, la sua articolazione, il suo rinnovamento, per la scoperta di altri aspetti di quella realtà.
Ben altra libertà è concessa al telecronista! Può parlare di tutto ciò che le immagini non hanno fatto vedere e non possono far vedere; può passare da un argomento all'altro con la stessa velocità del suo pensiero; tra ciò che vuol dire e ciò che dice non c'è alcun diaframma. Io, invece, mostro per virtù dei limiti tecnici e di una complessa organizzazione di lavoro. Sono molto più lento del pensiero e non posso andare oltre la concretezza delle immagini: posso far vedere ma non posso spiegare, non posso valutare. E poiché le immagini, da sole, sono spesso percepite come un indecifrato, aspetto la parola che le reintegri nei significati. E questa è anche la condanna del telecronista: può parlare dell'evento ma non può ignorare le immagini perché, per lo spettatore, le immagini che guarda sono l'evento. E, nella grande maggioranza dei casi, le immagini sono l'unica interpretazione dell'evento, a fronte della molteplicità delle interpretazioni dei commentatori.
Telecronaca e regia vanno misurate sulla storia della televisione. Posizionare le telecamere è il primo atto operativo del regista nella fase del sopralluogo. Il posizionamento delle telecamere è l'intelligenza dello spazio in cui si muove la disciplina sportiva. Ma è anche la costruzione della sequenza, quindi l'architettura stessa del linguaggio.
Si dà il caso che lo zoom, il replay, il colore, le radiocamere, la grafica modifichino profondamente il linguaggio e rivoluzionino gli stessi parametri di spazio e tempo ai quali siamo abituati nel nostro lavoro. Oggi lo spazio raggiunto con lo zoom, con l'elicottero e la wescam, con il binario e la steadicam, con le microcamere e le bird , le top o le sky-cam, mettono in crisi il concetto stesso di posizionamento delle telecamere. L'intelligenza dello spazio euclideo, chiuso da telecamere fisse, con il loro stanco rituale di *totale, campo stretto, panoramica,* è sconvolto da una sola

microcamera posizionata nell'abitacolo del pilota o appesa alle maglie della rete della porta. Allo stesso modo, il tempo reale della partita è invaso dal tempo virtuale degli slomo; il ritmo della ripresa interferisce sul ritmo della partita, annullando pause e tempi morti. Cambia lo sport mass-mediologico; la regia cambia e cambia anche la telecronaca. Nicolò Carosio raccontò che, in un certo momento storico della radio, agli ascoltatori veniva fornita una pianta del campo di calcio divisa in settori: Al, A2, B1, B2 e così via, come per la battaglia navale. Il radiocronista si ingegnava a descrivere l'azione offrendo anche la posizione dei giocatori sul campo; probabilmente così "Il centrocampista in A1 spedisce la palla al compagno in B2, il quale la restituisce al suo difensore in B1": Vero o non vero , credo che si tratti di un esempio di televisione immaginaria.

Quando, non molti anni dopo, i primi capannelli di curiosi si radunavano davanti alle vetrine dei negozi di elettrodomestici per vedere la partita sui teleschermi in bianco e nero, quelle sbiadite immagini avevano sostituito la piantina dello stadio e cambiato la radiocronaca di Carosio. Ma quelle povere immagini riuscivano appena a fumettare la primitiva telecronaca! Incalza la tecnologia. Lo zoom è degli anni 60. Solo nel 1970, ai Campionati del mondo messicani, si sperimentano i primi televisori a colori e le immagini rappresentano un po' meglio la realtà. Con i Mondiali argentini del '78 assistiamo allo spettacolo del rallenty e compaiono i contributi grafici e informatici. Il Mondiale messicano dell'86, rovinato dalla tragedia del terremoto, ci consegna però una descrizione precisa del gioco e dei giocatori: ogni azione è ripetuta da 4 replay diversi e scopriamo il goal di mano di Maradona dall'opposite side. Il telecronista non avrebbe mai potuto vederlo. La situazione si è capovolta:le prime immagini televisive illustravano l'ultima radiocronaca; nel tempo, la telecronaca diventa commento delle immagini. Il '90 consegna alla storia il primo Mondiale di calcio in Alta Definizione: un'altra rivoluzione per i telecronisti. Il Mondiale americano dice poco, ma le Olimpiadi di Atlanta '96 sfoderano la più avanzata tecnologia delle riprese in movimento: lo spettatore corre con il suo atleta, nuota e si tuffa con lui. Si replica a Sidney e, con il calcio, in Giappone e Corea. La qualità è già quella delle televisione digitale.

Un'analoga rivoluzione ha investito le riprese sonore. Basta sfogliare qualsiasi manuale di produzione di un Campionato del mondo o di una Olimpiade per rendersi conto che l'impianto audio è diventato più complesso di quello video. Il suono modifica profondamente l'immagine, ne esalta il valore, la apre alla realtà. I fiati e i colpi dei tennisti, le espressioni dei pugili agli angoli tra un round e 1'altro, le indicazioni dell'allenatore durante i time-out, sono tagli di realtà vera che si sostituiscono temporaneamente al telecronista.Che cosa succederà con il suono stereofonico e l'alta definizione? Come cambierà ancora la telecronaca? Nel colloquio con la regia, ritengo.

Infine, un argomento concreto per il lavoro comune.

"Il regista - diceva di sé stesso F.Truffaut in uno dei suoi film - è uno al quale fanno sempre tante domande". Personalmente sono gratificato dal ruolo, anche se del tutto improprio, che molti telecronisti assegnano al regista. Qualche volta ho l'impressione che gli si rivolgano come ad un tecnico o ad un responsabile organizzativo: non sono

né l’una né l’altra persona. Il mio compito è solo quello di dirigere le riprese, non di organizzarle o farle funzionare tecnicamente. Certamente per dirigerle faccio verificare microfoni e inquadrature e dedico sempre una riunione al personale di ripresa. Ma non sono responsabile di un replay alla Ridolini, di una inquadratura sbilenca, di un segnale instabile. E non sono neppure responsabile della postazione cronaca. Mi aspetto invece che il telecronista l’abbia verificata. Se questo contributo deve avere anche un valore operativo e il telecronista – come a me pare - è il referente e il primo consulente del regista, i rapporti di lavoro vanno costruiti prima di presentarsi sul campo: incontrandosi ad un tavolo intorno al quale, magari analizzando qualche cassetta, si possa stabilire uno standard di ripresa e scambiare idee ed esigenze reciproche.

PARTE SECONDA

IL CALCIO

Capitolo ottavo

Le fonti

La gran parte della letteratura sulla ripresa televisiva della partita di calcio fa capo a tre Seminari e ai contributi individuali di pochi registi.

La FIRST INTERNATIONAL CONVENTION FOR DIRECTORS OF TV PROGRAMS si tiene nel 1977 a Buenos Aires, in preparazione del Mondiale 78. Vi partecipano - tra gli altri - Alec Weeks, decano dei registi di calcio della BBC, Horst Seifart, il maggior teorico sulle riprese del calcio e Manolo Romero, che sarà, dagli Anni 90 in poi, il producer dei più grandi eventi sportivi mondiali, Olimpiadi e Coppe del Mondo di calcio innanzitutto. Dopo il Mondiale argentino, facendo seguito ad un piccolo dossier di "Telecinè", la rivista "Cahiers du cinema" tiene una tavola rotonda sull'argomento, che Aldo Grasso riporta come "la più geniale conciliazione teorica tra calcio e televisione" (Enciclopedia della televisione, Milano, Garzanti, 2002).
Un secondo seminario si tiene a Berlino nel 1987, in preparazione dei Campionati Europei dell'anno dopo. SPORTS PRESENTATION IN TV: SOCCER (SPORTPRASENTATION IM FERSEHEN:FUTBALL) e' organizzato da Horst Seifart e vi partecipano i registi europei, oltre ai rappresentanti della UEFA e ad alcuni addetti ai lavori del gioco del calcio. In questa occasione presentai una "Semiotica elementare del calcio" che costituì la base teorica e metodologica del Mondiale italiano.
Ho collaborato personalmente all' impostazione e agli inviti dei relatori per il SEMINARIO SULLA RIPRESA TELEVISIVA DELLA COPPA DEL MONDO a Verona, a fine anno 89, in preparazione del nostro Mondiale, al quale parteciparono i registi di tutte le televisioni europee e di quella messicana. Il Gruppo Regia di "Italia 90" presentò qui il proprio progetto.
Nulla di sostanziale si può aggiungere a queste tre occasioni "istituzionali" sul come

si realizza una partita di calcio, se non alcuni incontri (ne ebbi uno a Coverciano nel 1992, Antennacinema ospitò un dibattito tra registi nel 1998, il Festival del Cinema Sportivo ha anticipato un confronto sul Mondiale Nippo-Coreano…) e la solitaria discussione tra i registi di ogni Paese (per l'Italia, Popi Bonnici di Mediaset, Danilo Zanon di Telepiù e Angelo Carosi di Stream, oltre al sottoscritto e a pochi altri giovani colleghi). Fenomeno nuovo è una ricca produzione di tesi di laurea sull'argomento.

Ci sono poi vari contributi seminariali, non pertinenti ai modi di realizzazione della partita, sul fenomeno calcio in tv (ne ricordo in particolare uno, promosso dalla Fondazione Olivetti) e le tanto preziose quanto occasionali note dei critici televisivi appassionati di calcio (innanzitutto Aldo Grasso, per il Corriere della Sera, e i pochi critici televisivi dei quotidiani sportivi).
Sulla realizzazione della partita si deve anche fare riferimento ai piani di produzione dei Mondiali di calcio, i quali piani però – spesso innovativi nell'offerta di servizi - non specificano iter, processo di idee e atti concreti, che portano alla copertura della partita mondiale. Neppure, a volte, ne illustrano la semplice filosofia di ripresa.

Capitolo nono

Semiologia elementare

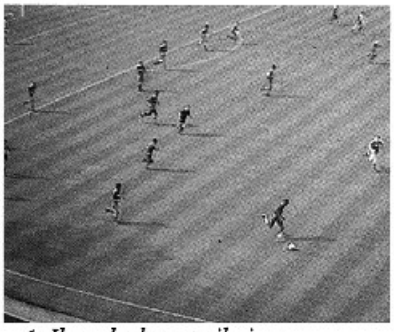
Complessivamente, il vocabolario televisivo del calcio consta di poche parole… Fuori dal campo, altre immagini descriveranno i protagonisti e il pubblico allo stadio. Ma, dentro il rettangolo di gioco, la ripresa del calcio si fa con non più di una dozzina di inquadrature.
Fu il cinematografo ad offrire, negli Anni 20, a pochi tecnici e appassionati, la prima rappresentazione visiva del calcio. Immagini mute, destinate ad alimentare la fantasia collettiva più che a documentare un evento. L'operatore sistemava la cinepresa sul terreno di gioco, a lato di una delle porte, accanto ai fotografi, e aspettava che la palla arrivasse. Ne risultano, nei primi documenti, immagini senza spazio, per la cattiva rappresentazione del campo, e senza tempo, perché, con quei brandelli di realtà montati in film, non si percepisce la durata della partita.
È la televisione che dà al calcio le sue coordinate fondamentali: la rappresentazione dello spazio, la unità di tempo e — cosa ancora più importante — la contestualità tra l'evento e l'immagine, cioè la verità stessa dell'evento per chi vi assiste da casa. Perché le telecamere potessero sostituirsi alle macchine da presa cinematografiche, bisognò attendere la fine della guerra e gli Anni 50.
In Italia, la sperimentazione televisiva comincia in quegli anni. Il Radiocorriere riporta la diretta del secondo tempo di Italia-Cecoslovacchia, allo stadio Luigi Ferraris di Genova, il 13 dicembre 1953 e assegna a Italia-Egitto del 24 gennaio dell'anno dopo, a Milano, la definizione della **prima partita di calcio** trasmessa nel nostro Paese, a programmazione televisiva già ufficialmente iniziata.
La scena di capannelli di gente davanti alle vetrine dei negozi di elettrodomestici divenne frequente, in quegli anni, in molte città d'Italia. I televisori erano pochi e carissimi; la produzione televisiva improbabile e faticosa. Le telecamere erano pesanti come armadi ed avevano ottiche fisse. Si posizionavano in tribuna centrale ad un'altezza che consentisse di vedere la linea laterale opposta alla tribuna: non più in

basso, perché si perdeva la percezione del campo, né più in alto perché i giocatori sarebbero apparsi schiacciati.
Se ne posizionavano due, una di riserva all'altra, semplicemente perché non erano molto affidabili. E poiché ogni telecamera montava una torretta con 3 o 4 obbiettivi con ottiche diverse, ritengo che dovette risultare del tutto normale che un tecnico lavorasse **largo** ed uno con l'ottica più **stretta**. Nasce così il binomio linguistico che ha fatto la fortuna del calcio?
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**. Uno spettacolo nuovo rispetto a quello che si vede dalla tribuna. Il linguaggio televisivo del calcio nasce con queste due telecamere.
Esse producono una serie di inquadrature, coniugabili una all'altra, capaci di interpretare, raccontare e spettacolarizzare l'evento. Anche oggi, dentro il campo, all'interno del rettangolo di gioco, questo linguaggio è costituito da non più di una dozzina di immagini. Vediamole una ad una.

"DENTRO" IL CAMPO DI GIOCO.

Il "gioco con palla in movimento", il *continuum* di gioco, si realizza con un totale e un campo stretto. Il totale (1) risolve l'interpretazione dello spazio, esprime il gioco collettivo e la sua geometria, esalta lo smarcamento del giocatore e il passaggio lungo, consente l'interpretazione del gioco da parte del telespettatore e lo induce alla partecipazione. Il totale rende possibile di valutare il fuori gioco, anche se è facile incorrere nell'errore di parallasse. Che l'inquadratura in totale sia la più importante nella ripresa televisiva deriva dalle caratteristiche stesse del gioco del calcio: nel calcio tutti e ventidue i giocatori più gli arbitri sono in gioco. Il giocatore che ha la palla la tiene in funzione del posizionamento degli altri e tutti dunque sono in gioco in quel momento, compresi gli avversari.
L'inquadratura in campo stretto (2) funziona per il passaggio corto e per le situazioni in cui i giocatori vengono a confronto diretto: il tackle, il dribbling, la marcatura stretta. Questo campo esalta la capacità e la forza del gioco individuale, la tensione emotiva del giocatore e l'espressione del suo impegno durante le fasi di gioco. Esso offre una diversa emozione al telespettatore e lo induce alla ammirazione della tecnica e dell'impegno agonistico, piuttosto che alla valutazione della fase di gioco globalmente intesa. Evidenzia la capacità del singolo, ma mette in secondo piano l'aspetto tattico.
Queste due inquadrature sono sufficienti a descrivere il continuum di gioco e fanno la gran parte della partita.
A "gioco fermo" altre inquadrature documentano situazioni e protagonisti in campo. Una è per l'arbitro (3) e una per il portiere (4). Nel caso di fallo, un'inquadratura è per chi l'ha subìto (5) e una per chi l'ha commesso (6). Nel tiro di punizione o del calcio d'angolo, un'inquadratura è per chi tira (7) e una, quando si forma, per la barriera (8). Dopo il gol, momento liberatorio del calcio, un'inquadratura è per chi ha

segnato (9) ed eventualmente un'altra è per chi ha fatto l'assist o l'ultimo dribbling vincente (10), se non per chi lo ha perso.



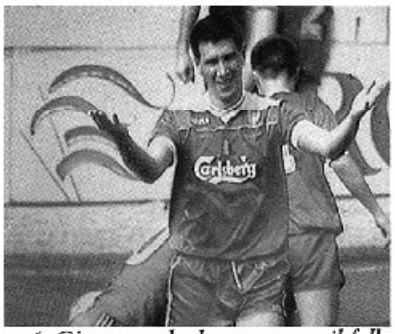
1. Il totale durante il gioco

2. Il campo stretto durante il gioco

3. L'arbitro

4. Il portiere

5. Il giocatore che ha subito il fallo

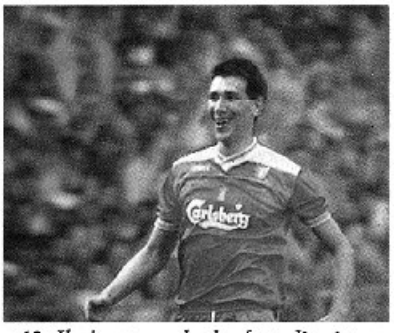


6. Giocatore che ha commesso il fallo

7. Il giocatore che tira la punizione o il corner

8. La barriera

9. Il giocatore che ha fatto il gol



10. Il giocatore che ha fatto l'assist o il dribbling vincente

11. L'attesa della palla

12. Il giocatore che rimette la palla

Ogni volta che il gioco riprende, per un tiro dall'angolo o per una rimessa dal fondo o

per una rimessa laterale, il regista può proporre un'inquadratura d'attesa della palla (11) oltre quella di chi la rimette in gioco (12).
All'interno del rettangolo io non credo ci sia molto di più. La semiotica della ripresa televisiva del calcio si fa con una sola dozzina di immagini.
Appena usciti dal rettangolo di gioco, altre descriveranno gli altri protagonisti dell'evento: i guardalinee, le panchine, il pubblico; le situazioni pre e post-partita: il cerimoniale di inizio, la premiazione alla fine della partita, l'ambiente in cui essa si svolge. Ma, complessivamente, il vocabolario televisivo del calcio consta di poche parole.

Un "sistema" di ripresa.
Contravvenendo all'impostazione tradizionale della telecamera centrale in tribuna, si potrebbe immaginare che una veloce spinta offensiva o un improvviso contropiede o qualche altra fase di gioco possa essere ripresa dal totale di telecamere alte poste più a favore dell'asse longitudinale del campo, sulla diagonale o in curva. Questi punti di osservazione sono normalmente usati nei replay ma, in diretta, non si è mai fatta l'ipotesi di capovolgere il sistema di ripresa dalla telecamera centrale alle telecamere sulle curve. La partita televisiva si sviluppa sull'asse orizzontale del campo, al contrario della partita di tennis, per esempio. Un'altra variante al totale della telecamera centrale potrebbe essere costituita dalle inquadrature di due camere simmetriche tra loro, a coprire ognuna una metà del campo sullo stesso lato. Questa ipotesi fu fatta da Robert Kenny nel 1970 in Messico, ma non fu accettata per quel campionato del mondo. Se lo fosse stata, probabilmente, le nostre convenzioni di ripresa sarebbero oggi diverse. Queste ipotesi, ed altre che si potrebbero fare, contravvengono infatti a delle regole codificate e, in modo particolare, a due di esse: che la partita debba essere vista dall'alto della tribuna e in asse col centro del campo (essendo considerata questa la posizione migliore) e che il punto di vista non cambi. L'evoluzione del linguaggio ha però in parte modificato la rigidità di questi assunti.
All'inizio degli Anni 50, la televisione aveva acquisito al calcio l'unità dello spazio e del tempo, rispetto alla frammentarietà dei montaggi cinematografici dei due anteguerra. Lo zoom è del 1960. La ripresa si libera della durezza delle ottiche fisse e l'operatore, interpretando con la propria sensibilità gli spazi di gioco in un unico piano-sequenza ininterrotto, sembra ricondurre lo spettacolo alla continuità di chi lo vede dalla tribuna. Durante gli stessi Anni 60, però, una maggiore attenzione ai protagonisti del gioco e la possibilità della ripetizione dell'azione, consentono una nuova rappresentazione del calcio. La televisione manda di nuovo in frantumi l'unità del punto di vista, collocando le telecamere in varie parti del campo per vedere meglio gioco e giocatori. La personality-camera mette in crisi il piano-sequenza ininterrotto. La ripetizione dell'azione e lo slow-motion romperanno la convenzione del tempo reale come tempo televisivo. L'unicum spaziale e temporale si è definitivamente eclissato: il rapporto tra totale e campo stretto in asse, prima articolazione grammaticale tra due inquadrature, si arricchisce delle immagini provenienti da molti altri punti di vista. L'alfabeto della ripresa rimane lo stesso, cambiano però la qualità dell'immagine e l'articolazione del linguaggio. Nasce una

"grammatica" di ripresa e si definisce in alcune situazioni chiave. Vediamole.

La "grammatica" del calcio.

Durante l'azione di gioco, il totale può sempre essere alternato ad un campo più stretto sullo stesso asse e con la stessa angolazione.

Una serie di inquadrature provenienti da telecamere non in asse tra loro porta invece, solitamente, alla perdita della corretta percezione del gioco in movimento ed è molto fastidiosa. La continuità è una delle convenzioni operative della ripresa di una partita di calcio e si fonda su ragioni molto solide. Nella fiction cinematografica un soggetto in movimento può essere visto da più punti di osservazione. Nel calcio, invece, giocano fattori diversi e concomitanti a sconsigliare uno scambio non ragionato del punto di vista: innanzitutto la assoluta imprevedibilità del movimento (contrariamente a quanto avviene nell'Atletica, per esempio), poi la contestualità in gioco di più giocatori e la necessità di far capire la posizione sul terreno di ciascuno di loro. Ciò sarebbe molto difficile cambiando il punto di vista e alternando liberamente inquadrature di telecamere posizionate ovunque nello stadio. Questa regola non impedisce, durante il *continuum* di gioco, di passare dal totale della telecamera in tribuna al campo stretto della telecamera posizionata sul terreno tra le due panchine, perché tutte e due sono sullo stesso asse, come si è proposto in fig. 1 e 2. L'inquadratura dal basso è di grande suggestione, specie se usata in azioni che avvengono vicino alla telecamera. Il telespettatore ha l'impressione di scendere in campo tra i giocatori, ma il passaggio – durante l'azione – tra il totale e il campo stretto di camere non in asse può già dare qualche fastidio visivo.

Tutt'altre regole valgono per le situazioni a gioco fermo: dopo il fallo, prima della punizione, prima del corner, prima della rimessa dal fondo o della rimessa laterale, dopo il gol. In queste situazioni, l'alternanza di totali e campi stretti, anche non in asse tra loro, con diversa angolazione e purché nell'ambito dei 180 gradi, consente una ricca articolazione di linguaggio e la piena espressione delle situazioni in campo.

A gioco fermo la perdita della corretta percezione degli spazi è poco influente, non tanto almeno da precludere la possibilità di racconto. Un giocatore che inveisce contro l'arbitro e l'arbitro che gli mostra il cartellino di ammonizione, restano due fatti evidenti anche se sono stati ripresi da due telecamere non in asse tra loro.

Questa maggiore libertà (non assoluta libertà) di coniugare le inquadrature tra loro porta ad un linguaggio di ripresa, a gioco fermo, che si esprime in sequenze-tipo, più o meno ricche. Le esemplificazioni che qui se ne fanno con fotografie di frames (fermi di fotogrammi televisivi) richiedono di essere immaginate come vere e proprie strutture linguistiche, le cui configurazioni spaziali vanno lette in successione e in sviluppo temporale.

Ne esaminiamo tre: un calcio d'angolo, un tiro di punizione, un rilancio del portiere.

Il posizionamento per il calcio d'angolo potrebbe essere visto in modo più chiaro da una camera posta in tribuna sull'asse dei sedici metri, invece che da metà tribuna.

È la classica impostazione consentita dalla fase di ripresa del gioco: partenza da camera non centrale, stacchi, ritorno alla camera centrale. La sequenza che mostriamo (questa e le altre due sequenze, così come i frames della pagina precedente, sono ricavati per omogeneità da una sola partita: si tratta di Liverpool-

Wimbledon giocata a Wembley per una edizione della Coppa di Inghilterra) propone inquadrature tradizionali, anche se molto efficaci. Al totale del campo di azione, dall'angolo alla porta, segue il posizionamento sotto area da camera bassa; quindi l'individuazione del giocatore abile nel gioco aereo e del difensore che predispone i compagni. Il giocatore che tira è visto in campo stretto e il tiro si conclude con la parata del portiere in totale. Poche varianti si danno a sequenze di questo tipo e la ricchezza delle inquadrature dipende dal tempo che intercorre dall'uscita della palla a fondo campo alla sua sistemazione per il tiro. La preparazione al tiro di punizione può essere vista dalla camera centrale, ma anche da dietro la porta, con camera alta o bassa sulla diagonale del campo. Prendiamo la classica punizione con barriera: nella sequenza che mostriamo, la preparazione al tiro è vista da una camera posta dietro il portiere, il quale viene poi individuato frontalmente mentre dà disposizioni ai compagni. La barriera, controllata dall'arbitro, è sulla terza inquadratura; segue il campo stretto del giocatore incaricato del tiro e infine il totale da camera centrale prima dell'esecuzione. La sequenza potrebbe essere costruita con una diversa successione delle immagini, ma gli elementi di racconto restano sostanzialmente gli stessi. Anche il rilancio del portiere consente alcune possibilità di coniugazione di inquadrature. La sequenza propone un totale visto dal portiere avversario, il contro campo del portiere che si appresta al rilancio, il totale d'attesa dei giocatori in campo, il campo stretto frontale del portiere che rilancia e, per concludere, il campo stretto dei due giocatori in contesa sulla palla.

Si tratta di una sequenza spettacolare, giocata sulle camere basse e sulla molteplicità dei punti di ripresa, che ha bisogno di un tempo sufficientemente lungo per essere realizzata.

Una variazione interessante al consueto modo di realizzare il rilancio del portiere è stata introdotta nella sequenza. Al momento del tiro, che qui avviene sul quarto frame, la palla potrebbe essere seguita in totale da camera centrale per tutta la sua traiettoria; oppure, come qui si è fatto, la telecamera può restare sul portiere in attesa, fino al momento che precede l'arrivo a terra, che viene ripreso con campo stretto centrale sui giocatori che si contendono la palla. Il risultato dell'attesa sul portiere costituisce una curiosa microfrattura del continuum visivo, che vorrebbe invece che si seguisse sempre la palla quando essa è in gioco.

Questo o poco più, per concludere, è il modesto ambito grammaticale consentito alla ripresa di una partita di calcio. Esso si può riassumere nella possibilità di variazioni di campo sullo stesso asse, con o senza la stessa angolazione, durante il continuum di gioco; nella possibilità di variazione di campo e di asse di ripresa a gioco fermo; nella possibilità di variazioni di asse e di campo ma con rientro sull'asse centrale nelle situazioni di ripresa del gioco.

Ciò nonostante, la possibilità di scelta di inquadrature, pur avvenendo in un ambito non illimitato, può condurre ad interpretazioni sbagliate o fuori tempo. Il totale garantisce sempre, anche se non nel modo migliore, la visione di quanto sta accadendo in campo. Il gioco delle personality cameras, la frammentazione eccessiva della sequenza, può invece portare ad una complessiva perdita di significato. Se la bella inquadratura del giocatore a terra impedisse di vedere l'arbitro che mostra il

cartellino al giocatore che ha commesso il fallo, se le scuse di questo nascondessero alla vista la reazione di un avversario contro un suo compagno, ci si potrebbe trovare di fronte a una bella sequenza priva di senso. Una sequenza inutile in sé e dannosa per il racconto.

Sviluppo tecnologico e "racconto" della partita.

Il racconto televisivo della partita si è inizialmente costruito sulla interpretazione degli spazi del campo, tramite l'alternanza tra totale e campo stretto, gioco di squadra e gioco individuale. Il bianco e nero smaterializza situazioni e giocatori; il colore, già industrialmente possibile alla metà degli Anni 60, trova la sua diffusione con i campionati del mondo del 1978 in Argentina. La ripresa sonora compie un salto di qualità con le Olimpiadi di Montreal del 1976. Colore e migliore ripresa sonora accentuano il realismo della rappresentazione televisiva. La specificità del suono sull'immagine, la sua individualità, mette il tele-spettatore in condizioni migliori di quelle degli spettatori allo stadio, i quali, molto spesso, percepiscono i giocatori in campo in una indistinta cornice sonora.

La ripetizione dell'azione e la possibilità di rivederla da più punti di vista, la possibilità di rallentarla per seguirne meglio lo svolgimento (i primi rallenty sono della fine degli anni '60), offre allo spettatore televisivo elementi di valutazione maggiori di quelli che si hanno guardando direttamente la partita. Durante questi anni, abbiamo assistito all'ingresso in campo dell'informatica e poi della grafica e della elaborazione delle immagini analogiche televisive in immagini sintetiche del graphic computer. Oggi, sul piano del linguaggio, siamo nel pieno della drammaturgia televisiva del calcio: il racconto procede autonomamente e indipendentemente dai modelli offerti agli spettatori privilegiati in tribuna o a quelli meno fortunati in curva. La tv è una continua trasgressione della partita come è vista dagli spettatori allo stadio. È un prodotto semiologico che non copia quello esperienziale, anzi! Lo modifica sostanzialmente, offrendo sensazioni e dati completamente diversi. Alcune caratteristiche dei modi di racconto sono già evidenti quando si prendono in esame le immagini statiche, le lettere dell'alfabeto televisivo del calcio. La stessa inquadratura, lo stesso campo, si ottiene posizionando la telecamera più in alto o più in basso sulle tribune, più vicino o più lontano dal campo di gioco. Altra cosa è rivedere il gol dalla camera alta in tribuna e con un totale, altra è rivederlo da una camera bassa, posta dietro la porta e in campo stretto. Il totale della camera alta e distante dal terreno esalta i contenuti informativi, esplica bene lo schema di gioco e la sua geometria. Il campo stretto della camera bassa e vicino al campo esalta i contenuti emozionali dell'azione individuale. Con la prima risulterà chiaro lo smarcamento del giocatore, l'assist e la direzione del tiro; con la seconda sarà evidente la potenza del tiro e lo sforzo vano del portiere di intercettare la palla. L'uso del primo o del secondo tipo di queste inquadrature, l'abbondare cioè di camere alte, lontane e in totale, piuttosto che di quelle basse, vicine e in campo stretto, modifica sostanzialmente il senso complessivo della partita. Nel primo caso, il racconto privilegia i contenuti informativi, nel secondo quelli emozionali.

I primi racconti televisivi del calcio consideravano la continuità e la centralità del

punto di vista come un dato essenziale della partita televisiva. Non era forse l'unico elemento capace di mutuare la mitica situazione dello spettatore in tribuna? Non si diceva che le telecamere erano gli occhi del telespettatore?
Attualmente i registi muovono liberamente il punto di osservazione delle telecamere secondo le fasi di gioco, pur facendo differenze tra gioco in movimento, gioco fermo e ripresa del gioco. L'alternanza dei punti di vista, rispetto alla staticità di quello centrale, rende più gradevole la partita televisiva. Un linguaggio ricco esprime meglio quanto avviene sul campo, quando le scelte siano quelle opportune.
Sul piano del racconto, la differenza tra una ripresa impostata sulla camera centrale, rispettosa dei momenti vuoti di gioco (il recupero della palla, per esempio) o dei momenti di preparazione (del tiro di punizione, per esempio) e una ripresa che invece interpreta questi tempi con le personality cameras, cogliendo gli umori dei protagonisti oltre che gli schemi di gioco, è evidente. Il primo tipo di ripresa appartiene ad una televisione referente, produce un racconto-documento della partita; il secondo gioca sulle interpretazioni e tende alla spettacolarizzazione. E questi due modi hanno ciascuno un proprio pubblico di estimatori.
Altre modalità di racconto della partita televisiva si giocano sull'asse del tempo. Il tempo è il secondo parametro su cui si imposta il racconto televisivo, considerando come primo l'interpretazione dello spazio per il tramite delle inquadrature.
La diretta televisiva nasce come identità tra tempo reale e tempo televisivo. Il replay è una deliberata rottura di questo principio. Con il rallenty siamo di fronte a una doppia manipolazione del tempo: la registrazione rallentata è tempo posticipato e manipolato, un fatto assolutamente televisivo. L'alternanza di azione in diretta e azione registrata o rallentata, è oggi una delle condizioni essenziali al racconto della partita. Essa avviene con modalità diverse. La maggior parte delle volte, il regista manda in onda la ripetizione subito dopo che l'azione si è conclusa; qualche volta a distanza di tempo, quasi fosse una memoria; qualche volta a tempo scaduto, come sintesi della partita o come prolungamento dello spettacolo che essa ha offerto. L'uso del replay e del rallenty evidenzia in maniera ancora più chiara la diversità tra la situazione del tele-spettatore a casa e quella dello spettatore in tribuna. A fronte di un gol fatto o di un gol mancato o di un gol negato dall'arbitro, lo spettacolo televisivo consiste nella ripetizione chiarificatrice o edonistica dell'azione da gol. Tutt'altro avviene in campo. I due avvenimenti sono percepiti e vissuti in modo del tutto diverso.
La prossima rivoluzione del racconto televisivo del calcio potrebbe avvenire con le immagini sintetiche. Il graphic computer è in grado di ricostruire, in modo sempre più realistico e in tempi sempre più brevi, l'azione che si è svolta in campo.
Il racconto per immagini computerizzate può arricchirsi di tutti i dati quantistici dell'azione e dei suoi protagonisti (distanze, velocità, occupazione degli spazi del campo, numero dei palloni presi, giocati, perduti ecc.). La telecamera del computer può offrire l'azione da qualsiasi punto di vista, comprese le soggettive del portiere o quella in movimento del giocatore che va verso la porta o quella dell'arbitro che accompagna l'azione o dello stesso pallone che viene lanciato. Addirittura può vedere l'azione da punti di vista impossibili: da sotto il terreno di gioco, per esempio.

Tra poco il graphic computer sarà in grado di riproporre istantaneamente le azioni riprese dalle telecamere. Ne potrà derivare, in diretta, una sconvolgente commistione tra immagini analogiche e immagini sintetiche, con risultati simili — in diretta — a quelli che le rubriche sportive ci propongono già da tempo come analisi e approfondimento della partita.
Ma altro potrà ancora succedere. Il graphic computer è in grado di copiare l'azione di gioco, ma anche di inventarla. Può comporre sequenze di azioni esemplificative di un modulo di gioco e può individuare le contromisure tecnico-tattiche di quel modulo. Può estrapolare le caratteristiche di un giocatore, ricostruirne le masse muscolari e l'aspetto fisico, misurarne la velocità di azione, evidenziandone la tecnica e le caratteristiche di gioco. Lo può far scendere in campo con giocatori di altre epoche. La partita impossibile potrebbe essere, tra poco, possibile.
Un gioco? Un arricchimento dell'attuale partita televisiva? La prosecuzione di quel mito cominciato con il cinema muto o la sua parabola discendente?[1]

> *Scrissi questo saggio nell'estate del 1987, più di quindici anni fa', concludendo una ricerca sulle immagini del calcio di quell' epoca. Questa semiotica elementare ha anticipato alcune tecniche di racconto del calcio attuale ed è, nei suoi confronti, ancora sostanzialmente corretta, pure in presenza di una maggiore libertà grammaticale, oggi, nella coniugazione delle immagini. Ma il calcio televisivo è cambiato. Come vedremo meglio in seguito, l' uso delle ottiche lunghe, la migliore definizione delle immagini, consentita dall' avvento della televisione digitale, ha introdotto alcune inquadrature nuove, non elencate in quella dozzina che ho elencato. Quali sono le nuove immagini?*
> *Il gioco con palla in movimento è interpretato con campi strettissimi su palla e gambe, dettagli che specificano meglio l'azione di gioco e, nei primissimi piani, la reazione dei giocatori. Il totale di gioco, in alcune esperienze mondiali, si allarga a vedere la tribuna opposta, interpretando anche il contesto di pubblico in cui si svolge la partita.*
> *Sul piano del racconto, che peraltro la semiotica non indaga, l'esigenza di analisi e di spettacolarizzazione della partita, accentua l' uso dei replay al di là di quanto, pur generosamente, si rileva nel saggio. Infine, le immagini sintetiche trovano un loro sviluppo nei programmi di post-produzione, nelle moviole e movioloni. Non sostituiscono la partita ma, coniugate alla statistica e alla grafica, analizzano aree, movimenti e posizioni in campo e diventano strumento di analisi e di dibattito. Soprattutto, come il saggio in qualche modo anticipa, dirotta sul calcio virtuale delle play station molta della passione che i giovani mostrano verso la partita reale.*
> *La Semiotica elementare dell'87 costituì la base teorica del Mondiale italiano. Un paio di mesi dopo la sua conclusione, la European*

[1] Estratto della relazione tenuta al Seminario "Sports Presentation on TV- Soccer"tenuta alla Fuhrungs - und Verwaltungs - Akademie Berlin of GermanSport Federation (FVA) 15-17 sett. 1987 Pubblicato in "Prometeo, trimestrale di scienze e storia"(marzo 1989).

Broadcasting Union, l'Eurovisione, mi chiese di descrivere in un flash back le tappe principali del nostro lavoro. Ecco come le esposi nella EBU Review del novembre 1990

9.1 - FLASHBACK SULLA COPPA DEL MONDO 1990

I parametri a cui avremmo dovuto riferirci, impostando un modello di regia per il Mondiale, erano più d'uno: i precedenti storici, il livello di produzione attuale (1988) del calcio, il progresso delle tecnologie di ripresa, il particolare tipo di audience dell'avvenimento.
Il Gruppo di regia era costituito da Nazzareno Balani, Luciana D'Asnach Veschi, Enzo De Pasquale, Roberto Gambuti, Anna Cristina Giustiniani e Luigi Liberati. Io fui trasferito dal Telegiornale 2 al Pool Sportivo e incaricato del coordinamento del progetto di regia. Impostai un programma in tre fasi: un periodo di ricerca per il 1988; un periodo di sperimentazione e addestramento, che durò tutto il 1989; la scelta del modello di ripresa, secondo la linea editoriale aziendale, nel 1990.

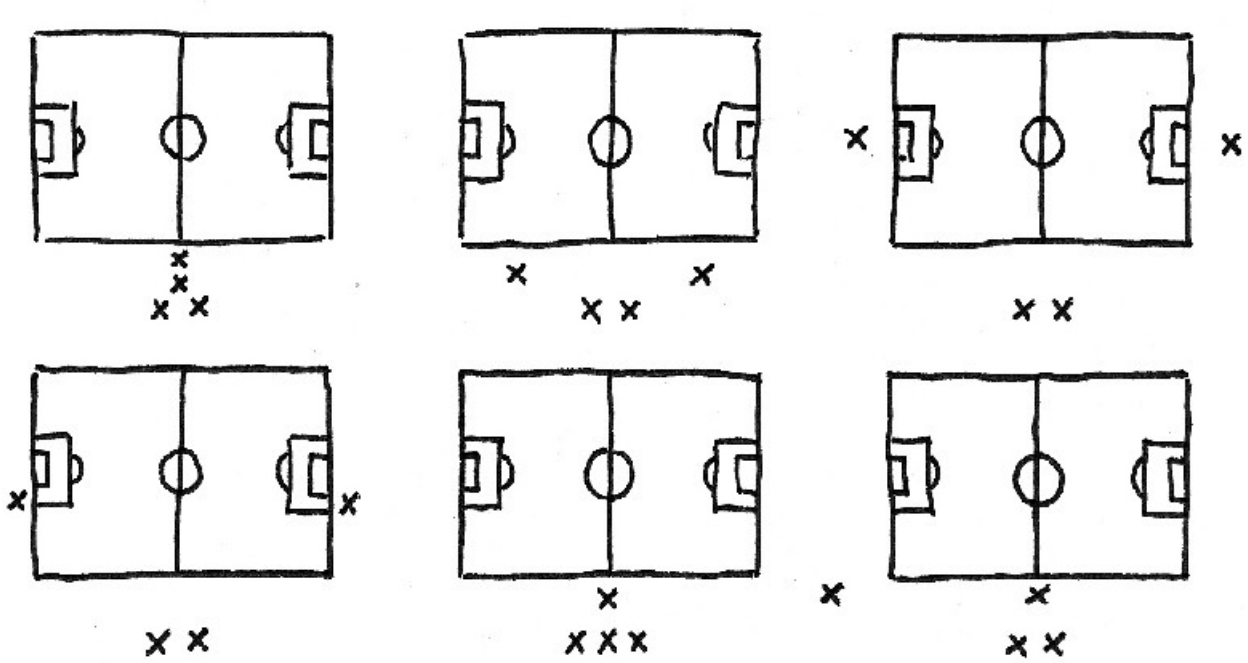
1988 - La ricerca

Noi non riuscimmo a definire le caratteristiche della audience di un Mondiale di calcio. Per capire i problemi di ripresa, io avevo raccolto i documenti che riassumevano i termini del dibattito internazionale sulla copertura televisiva del calcio: dalla First Convention di Buenos Aires del 1977, alla documentazione della TVE per il Mondiale 1982, agli atti del Seminario di Berlino del 1987, al quale avevo partecipato. In quella occasione avevo proposto una Semiotica della partita in TV, una descrizione delle inquadrature e dei modi di realizzazione delle sequenze di una partita televisiva, che sarebbe poi diventata il supporto teorico del nostro modello di regia. Il problema centrale nel dibattito sulla copertura televisiva della partita poteva essere riassunto nella dicotomia televisione referente/televisione interprete. Questo contrasto sottintende il ruolo che la televisione avrebbe dovuto assumere rispetto all'avvenimento: se essa dovesse considerarsi una finestra aperta sul campo di calcio, ininfluente o supposta tale, oppure se la televisione avesse il compito di interpretare, e con quali limiti, la partita. Il dilemma ha ricchissime implicazioni e pone problemi concreti alla regia: la unicità o la molteplicità dei punti di visione (quindi numero e posizione delle telecamere), la prevalenza dei contenuti informativi o di quelli emozionali nella partita (quindi uso delle telecamere e dei replay), la funzione dei contributi grafico-informatici, il ritmo di ripresa, il ruolo del telecronista.
Durante tutto il 1988, il Gruppo avviò una serie di ricerche specifiche, finalizzate alla realizzazione del Mondiale. Acquisimmo una bibliografia, fu costituita una videoteca, riflettemmo su alcuni aspetti della storia del calcio in rapporto alla televisione, ipotizzammo l'uso di tecnologie avanzate, facemmo un corso sulla ripresa audio stereofonica, affrontammo i problemi legati alle riprese in Alta Definizione, cominciammo a trattare i problemi di grafica, informatica, play analysis, si studiarono le reazioni del pubblico e le caratteristiche degli impianti sportivi in rapporto alla ripresa. In questo contesto, il linguaggio di ripresa era stato attentamente studiato. In

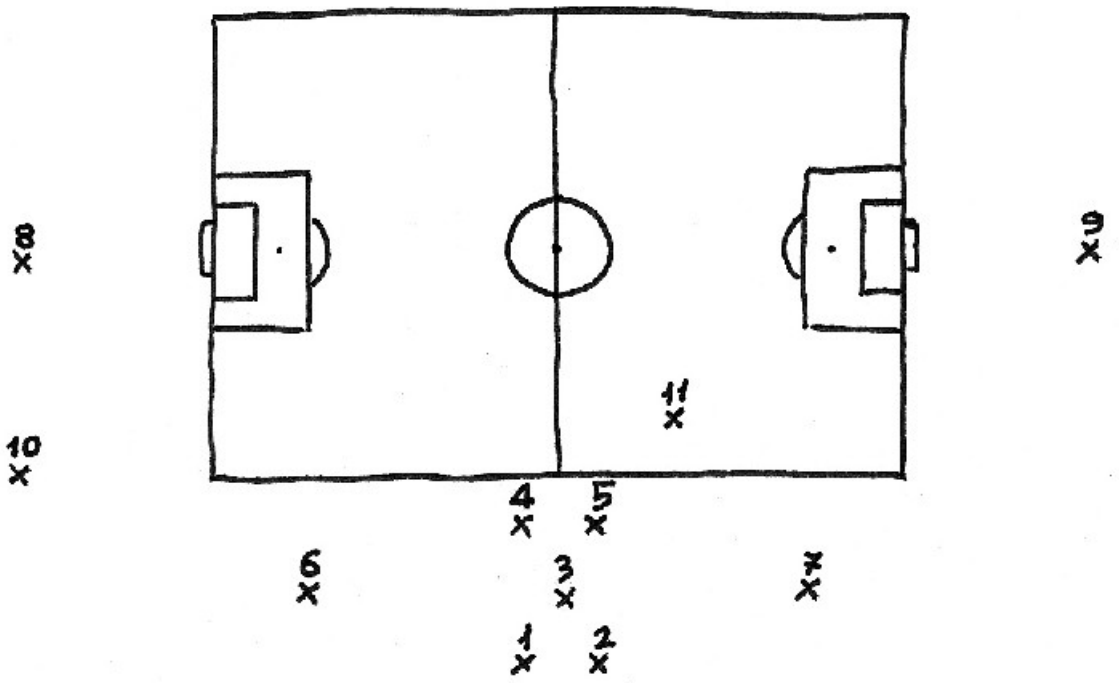
quel momento la nostra ricerca faceva capo alla Semiotica e distingueva tra:

- gioco con palla in movimento, da realizzare con le sole camere posizionate sull'asse centrale del campo;
- gioco con palla ferma, che consente una maggiore articolazione del linguaggio, con inquadrature provenienti da più camere;
- ripresa del gioco, che può avvenire partendo da camere non centrali e si riporta poi nella condizione del gioco con palla in movimento.

Distinguemmo inoltre tra gioco collettivo e gioco individuale, nonché tra gioco e posizione in attesa della palla, individuammo i protagonisti di ogni azione di gioco, in campo e fuori campo.
Alla fine avevamo il nostro alfabeto di ripresa.
Parallelamente a questa ricerca, abbiamo condotto una sperimentazione libera con 3 o 4 camere e 1 o 2 replay, usando singolarmente camere o gruppi di camere come parti di un ipotetico impianto completo. Questi sono alcuni esempi di posizione di camere:



Alla fine dell'anno presentammo il nostro modello di regia teorico (non sperimentato) con un impianto di base di 11 telecamere e 4 replay.
Questo primo impianto prevedeva, oltre alle due camere ai 16 metri, due camere alte in curva dietro le porte, due personalities cameras al centro del campo, una camera di attesa, la radiocamera e la camera sulla diagonale del campo, oltre alle due camere principali. I replay erano destinati al campo stretto, ad una personalities e, in alternanza, alle camere ai 16 metri e alle retro-porta.



1989 - Sperimentazione e addestramento

Sperimentazione e addestramento sono due facce della stessa medaglia. Si trattava di verificare con un impianto-pilota il modello di regia teorico e di addestrare a quel modello il personale operativo: registi, cameramen, mixer, replaysti.

I ruoli delle camere erano stati concordati tra i registi e furono esposti in un documento dell'inizio '89. In dettaglio, questa era la nostra disponibilità di immagini dentro il rettangolo di gioco:

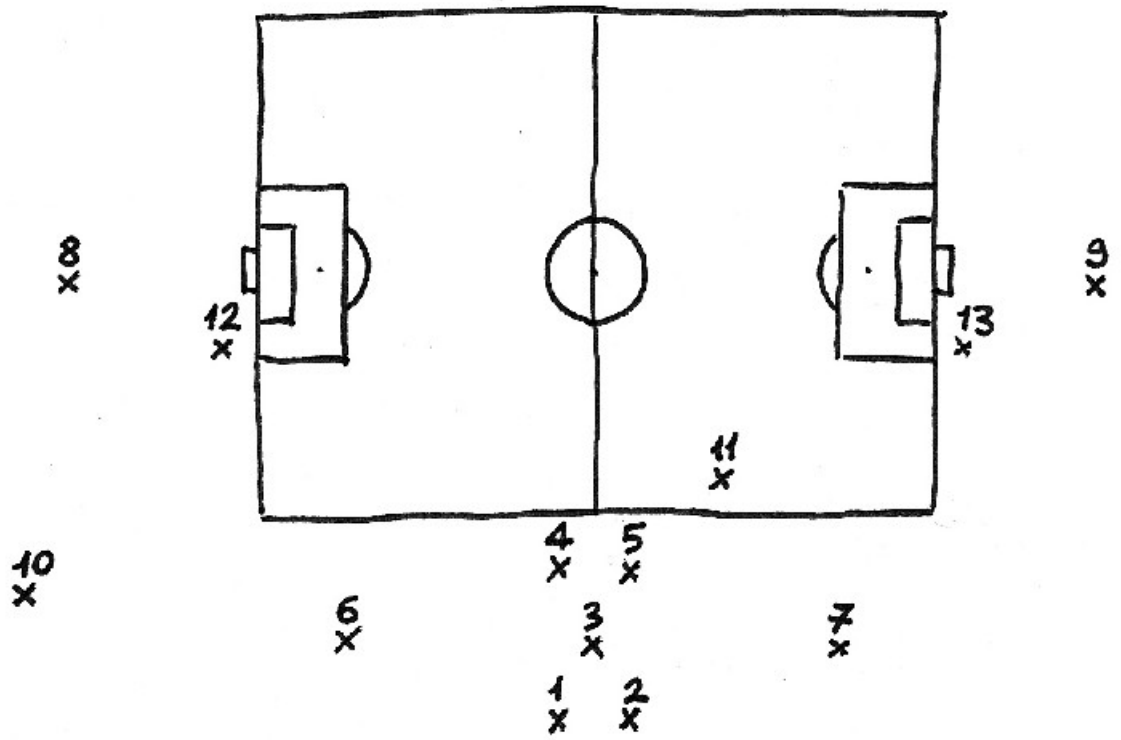
- il totale e il campo stretto di ogni azione;
- per il fallo: chi aveva subito il fallo, chi lo aveva commesso e l'arbitro;
- per la punizione: il giocatore che tira, la barriera, il portiere, il giocatore che si smarca;
- per il rilancio: il giocatore che rilancia e l'attesa della palla;
- per il fallo laterale: il giocatore che ha mandato fuori la palla, il giocatore che la rimette, l'attesa della palla;
- per il corner : il giocatore che tira, l'attesa in area, i marcamenti;
- per il tiro in porta o il gol: il giocatore che tira, il portiere, chi ha fatto l'assist o il difensore.

Fuori del rettangolo di gioco, le camere non impegnate nell'azione prevedevano guardalinee e pubblico; una camera mobile garantiva panchine e sostituzione dei giocatori.

L'addestramento fu organizzato in vere e proprie unità didattiche di 2 o 3 giorni ciascuna, con l'uso di materiali audiovisivi preparati per l'occasione. Le circa 50 partite che furono consentite da questi stages, abituarono i cameramen all'alfabeto delle immagini e i registi alla grammatica della sequenza. Il risultato finale dell'addestramento fu l'operatività del modello di regia teorico.

Con la sperimentazione definimmo meglio l'impianto e il linguaggio di ripresa. L'impianto fu completato con due camere basse a lato delle porte. Il nostro fronte di

ripresa si era allargato a 180°.



Avevamo due o tre modi di vedere il gioco con la palla in movimento. L'azione di gioco in area poteva essere seguita con la camera ai 16 metri, con una sequenza che passa dal totale centrale (2) al totale ai 16 metri (6 o 7) tramite un campo stretto (1, oppure 4 o 5). A palla ferma, tutti i protagonisti dell'azione erano sotto le telecamere. Il rilancio del portiere poteva essere realizzato in sei o sette modi; la preparazione di una punizione consentiva inquadrature inusuali sulla posizione dei giocatori in campo; dopo il gol eravamo in grado di offrire tutti i protagonisti, incluse le reazioni delle panchine e del pubblico. Inoltre, con l'inserimento delle due camere a lato della porta, il linguaggio di ripresa si arricchiva di altre possibilità: il valore di informazione delle inquadrature in totale, provenienti da camere alte e distanti dal terreno di gioco, poteva essere alternato alla valenza emotiva delle inquadrature in campo stretto di camere a livello del terreno e vicine all'azione di gioco.
A fronte di problemi specifici, quali la ripresa audio stereofonica, l'informatica e grafica, l'alta definizione e gli impianti sportivi, costituimmo quattro gruppi di lavoro. La ripresa audio stereofonica si imponeva in rapporto alle riprese in alta definizione e per il miglioramento delle riprese audio in generale. Molto spesso negli stadi si collocano i microfoni per riprodurre la condizione dello spettatore in tribuna, piuttosto che per dare specificità di suono ad ogni inquadratura. Intervenni sul problema con una *lettera al tecnico* che riporto, per comodità, tra i contributi sulla Regia audio della partita. La Direzione Tecnica sperimentò un sistema di ripresa con 11 microfoni collegati ad una pulsantiera e risolse il problema nella maggior parte degli stadi.
Il progetto grafico-informatico poteva contare su tecnologie avanzate. L'informatica assunse la statistica e la grafica trovò nel movimento il proprio elemento caratterizzante. Dato statistico e movimento grafico dovettero poi misurarsi con i

tempi del calcio che, come si sa, sono stretti ed obbligati.
Le riprese in HDTV erano già un punto di forza della RAI. Cambiando i limiti tecnologici, cambiano non solo i modi di ripresa ma la filosofia stessa della presenza della televisione in uno stadio. L'ambivalenza televisione referente/televisione interprete è tipica dall'attuale standard di ripresa; superato questo, si supera anche quella e la ricerca deve cominciare da capo.
Molti stadi di Italia '90 ci vennero consegnati appena in tempo per la Coppa del mondo. Spesso abbiamo dovuto posizionare le telecamere guardando le planimetrie, senza poter curare direttamente correttezza di posizione e pulizia delle immagini. Non credo però che, se gli stadi fossero stati pronti prima, avremmo potuto migliorare di molto i risultati: l'architettura degli impianti sportivi non tiene sufficientemente conto delle esigenze televisive.

Il Seminario di Verona.
Di questi ed altri temi si parlò nel Seminario che la RAI organizzò a Verona per esporre il sistema di ripresa delle partita per Italia '90. I miei colleghi e i tecnici della RAI riferirono circa la copertura (Balani), la ripresa sonora (Giustiniani-Canuzzi), la situazione negli stadi (Gambuti-Liberati), la grafica e informatica (D'Asnach Veschi-Convertino) ed l'Alta Definizione (De Pasquale). Bruno Pizzul ci portò la sua esperienza di cultore del calcio e ci dette le coordinate di ripresa. Io esposi le mie considerazioni sul linguaggio televisivo del calcio.
Furono preziose le indicazioni di colleghi europei e soprattutto dei decani Seifart – con una avveniristica ipotesi di elaborazione virtuale del campo di calcio – e di Alec Weeks, il regista di maggior esperienza, da poco pensionato della BBC. Fummo attentissimi alle relazioni di John Shrewsbury, che sostituiva Weeks alla BBC; di V. Rojas di Televisa, prima rete televisiva del Messico, responsabile dei Mondiali dell'86 che ci avevano preceduto; di Alfonso Gutierrez De Teran, della televisione spagnola TVE, che aveva realizzato 14 partite del Mondiale 82; di Norbert Thielmann, della tedesca ZDF, uno dei due responsabili degli Europei dell'88.
Il confronto con le esperienze degli altri Paesi ci confermò l'evoluzione del linguaggio televisivo e la nostra generale impostazione di ripresa che, peraltro, era attentamente seguita da Sandro Petrucci e da Gianfranco De Laurentiis .
Fu fissato il formato di trasmissione in un pre-partita di 13 minuti ed un post-partita di 3, comprensivi di flash-interviews. Alla fine dei due tempi, la RAI avrebbe mandato in onda una sintesi delle azioni più significative, corredate di rallenty, dati statistici e telebeam per alcuni casi. Sono passati appena dodici anni e il Mondiale Nippo-Coreano offre una copertura di 19 telecamere, con un pre-partita di un'ora e una serie di facilities e segnali separati del tutto nuova.

1990 - Il modello produttivo.
Conclusa la fase di sperimentazione e di addestramento, nel febbraio 1990 vennero costituite le 5 équipes di produzione che avrebbero lavorato nei 12 stadi. Ogni regista ebbe 4 o 5 partite per mettere a punto il sistema di ripresa secondo una linea editoriale che la direzione dell'Azienda ci espresse nel corso di riunioni settimanali. L'impianto

di base fu definitivamente fissato in 13 camere e 5 replay; la continuità della partita e la completezza della informazione furono indicate come obiettivi prioritari della ripresa. A questo fine, venne resa più morbida la inquadratura del totale di gioco e si cercò la giusta frequenza degli stacchi tra le camere. La partita risultò più fluida e le immagini vennero selezionate con più cura. Venne riesaminata la funzione della camera intermedia (o d'attesa o dell'arbitro) e gli venne affidato come compito prioritario di documentare le decisioni del direttore di gara. Particolarmente curata fu poi la regia dei replay, di cui si stabilì opportunità, tempi e modalità di messa in onda. Infine, la telecronaca della partita fu vista nel contesto della ripresa sonora stereofonica.
Per la partita inaugurale e per quelle della fase finale del torneo fu prevista una dotazione maggiore di mezzi tecnici. Ogni regista arricchì gli stadi in cui lavorava secondo le possibilità che essi consentivano. Noi non avevamo avuto il permesso di collocare una minicamera tra le maglie della rete, per avere in grandangolo l'intero specchio della porta ; né, dato il ritardo nella ristrutturazione degli stadi, avevamo potuto prendere in considerazione in modo sistematico l'uso di moving cameras: carrelli, dolly, sky-cam. Avevamo una steady-cam per le presentazioni delle squadre e utilizzammo l'elicottero per vedere dall'alto l'impianto sportivo; furono impiegate camere su testate telecomandate e, in uno stadio, fu possibile collocarne una in posizione azimutale rispetto al centro campo; altre camere furono usate su aste telescopiche; in due stadi riuscimmo ad utilizzare un carrello con un braccio di sei metri per il rilancio del portiere e l'azione in area; alcune camere furono posizionate fuori degli stadi, per cogliere le reazioni della città dopo la partita.

Conclusioni.
Noi non abbiamo dati statistici circa l'impatto delle riprese sull'immensa platea televisiva di Italia '90. Le valutazioni che raccogliemmo tra i rappresentanti degli organismi televisivi presenti in Italia e dal pubblico e la stampa italiana sono state generalmente positive. Probabilmente il nostro mondiale non ha avuto unicità di linguaggio in tutti gli stadi. Leggere differenze di posizione delle telecamere, diverso valore delle inquadrature, impostazioni di ripresa non univoche e diversa sensibilità dei registi, hanno favorito alcune diversità di racconto. Sul fronte delle (non molte) critiche, si sono contrapposte questioni di misura, tipiche del perenne dibattito sul calcio televisivo: eccesso di dettagli per alcuni, piattezza di racconto per altri; pochi replay o troppi replay, a seconda dei punti di vista. L'appunto può essere giusto, perché riferito a partite realizzate sullo stesso modello di ripresa ma da registi diversi. Io credo però che non sia estranea a questa critica la famosa antinomia tra televisione referente e televisione interprete. Ritengo ancora oggi che se ne dovesse uscire, stabilendo delle regole e contrapponendo a quella antinomia il criterio della congruenza tra ripresa ed azione di gioco. È con questo criterio che debbono essere valutate le innovazioni di linguaggio che questo mondiale ha introdotto rispetto ai precedenti: innanzitutto l'abbandono della postazione centrale come unico punto di vista dell'azione di gioco. La riflessione sul calcio televisivo, l'acquisizione delle tecnologie di ripresa, la costruzione del linguaggio e il racconto della partita, siano da

ascrivere tra i risultati positivi di nostro Mondiale.

Questa relazione (che è stata integrata sul Seminario di Verona ma riportata fedelmente) per essere il resoconto delle fasi di realizzazione del Mondiale di calcio, non ha potuto ovviamente affrontare per esteso il punto di dibattito sul calcio televisivo, esemplificato in ***televisione referente e televisione interprete.***

Il problema si era già posto al Seminario di Berlino ed era stato forzosamente esemplificato in "scuola tedesca/scuola inglese". Nella prima presentazione pubblica del Mondiale italiano alla stampa estera, a Capri nel 1989, ne avevo fatto il punto di partenza del nostro lavoro e nel Seminario di Verona, alla fine di quell'anno, avevo proposto in dibattito il criterio della ***congruenza*** *tra ripresa televisiva e azione di gioco. All'antinomia televisione referente/televisione interprete, avevo contrapposto il concetto della televisione congruente.*

Di fatto, il tema rimane in piedi ancora oggi. Si ripropone per tutti gli Anni 90, investe l'inizio del nuovo decennio e ancora oggi il dibattito sul calcio si gioca su questa antinomia. E la regia della partita non sfugge al conflitto.

Capitolo decimo

Gli anni ‘90

Dopo il Mondiale italiano, il calcio televisivo degli anni ‘90 si sviluppa sulla linea della specializzazione del ruolo delle telecamere, specialmente delle personality-cameras. Le ottiche lunghe a bordo campo acquistano un ruolo fondamentale: riescono a cogliere dettagli del contrasto di gioco e del dribbling che mai si erano visti prima. Su questa nuova offerta visiva, i replay, aiutati dalle nuove tecnologie dell’hard disk, esaltano lo spettacolo del calcio. Recentemente, dopo vari tentativi, si va realizzando l’indicazione del Mondiale italiano, di alternare l’asse della ripresa della camera centrale con quello delle camere ai 16 metri.
L’evoluzione complessiva delle riprese è passata attraverso altri tre Mondiali, lo sviluppo delle televisioni tematiche e l’affermarsi dei gironi europei della Champions League. Il Mondiale americano del 1994 fu viziato da una impostazione che prevedeva registi europei a dirigere cameraman e replaysti locali (impostazione solo parzialmente corretta in corso d’opera) e non ha apportato nulla di significativo sul piano del linguaggio. Il Mondiale francese del 1998, invece, raccoglie l’esperienza della specializzazione delle telecamere e dei replay e la mette a frutto sul piano dello spettacolo, congiuntamente ad altre due innovazioni: una nuova impostazione del totale di gioco e la novità della telecamera a coprire l’area dei nove metri. La camera principale, il totale di gioco, si allarga alla visione del pubblico di metà della tribuna opposta, almeno nelle fasi di gioco a centrocampo e nei rilanci del portiere. Questo allargamento del totale di gioco, certamente possibile e favorito dalla definizione delle nuove camere digitali (e altrettanto chiaramente a svantaggio dei televisori in bianco e nero: quanti ce ne sono nei Paesi del Terzo Mondo interessati al calcio?), questo ampio totale legge non più soltanto la manovra di gioco, comprendendovi tutti i giocatori potenzialmente implicati, ma piuttosto la partita come evento in uno

stadio, il gioco nella cornice del proprio pubblico. Non tanto il calcio, quanto l'evento. Il posizionamento di due ottiche lunghe, all'altezza di tre o quattro metri sulle tribune e in asse con le aree piccole, avendo quelle telecamere il solo compito di dettagliare quanto avviene sotto porta, produce immagini di valore in uno dei momenti topici della partita: quello dell'azione in area e del gol.
Specializzazione delle telecamere e dei replay consolidano in Europa – soprattutto ad opera delle televisioni tematiche e in occasione soprattutto della Champions League – uno standard di ripresa superiore, ma accentuano il conflitto tra televisione referente e televisione interprete. La disponibilità di immagini tecnicamente valide, se da un lato esalta i contenuti informativi della partita, dall'altro invita i registi alla frantumazione della ripresa, alla interpretazione della fase di manovra con i campi stretti, all'eccesso dei primi piani, alla sovrabbondanza dei replay. Dopo il gol, non c'è più occasione di rivedere palla al centro e risultato.
È uno standard che l'esperienza ormai diffusa dell'alta specializzazione porta con sé anche nel Mondiale nippo-coreano del 2002, pure di buona qualità complessiva e innovativo in almeno due punti: un'offerta mai così ampia di segnali disponibili per le televisioni ospiti e una nuova costruzione dei replay, molto indicativa dei prossimi processi di spettacolarizzazione del calcio televisivo.
L'Host Broadcaster Service, costituito dal gruppo Kirch, con registi, cameramen e replaysti quasi esclusivamente europei, offre un Basic International Feed e un Extended International Feed che, oltre ad un ricco pre e post-partita, consente l'accesso (già offerto in precedenti mondiali) al segnale di quattro telecamere dell'impianto e ad altri tre nuovi segnali: uno dalla camera sul proprio team in panchina, uno dalla tactical camera, per elaborazioni con la lavagna grafica, e un permanent high lights delle azioni più significative.
La seconda positiva novità – più importante per l'evoluzione del linguaggio di ripresa della partita – è costituita dall'emergere di una nuova proposta di replay. Essa viene costruita da un regista delegato, che coordina una decina di replaysti, i quali lavorano su feeds gestiti da un hard disk. La novità è che la compassata idea del replay che ripete l'azione, per specificarla con la telecamera migliore o per mostrarla da un punto di vista spettacolare, viene man mano sostituita o integrata dal replay inteso come costruzione emozionale di un frammento di partita, utilizzando le immagini di più telecamere. Non si tratta più di mostrare il gol e la reazione della panchina, ma di costruire una situazione in forma di clip spettacolare e – in qualche modo – autonoma. La clip viene immessa nella diretta, costituendo quasi una seconda linea di racconto, una sorta di controcanto.
Di che cosa si tratta, se non dell'approccio al calcio come *drama,* che è l'indicazione che emerge nella copertura televisiva di tutto lo sport in generale?

Capitolo undicesimo

Dalla cronaca allo spettacolo

Gli Anni 80 partono con l'antinomia televisione refente-televisione interprete e si risolvono nella ipotesi della televisione congruente. Negli Anni 90, le riprese acquisiscono il dettaglio dell'azione e la facilità dei replay: il calcio si muove ora tra cronaca e spettacolo. Affronto tecnicamente il tema, rispondendo alle domande di Enza Civale per la sua tesi di laurea sull'argomento.

Nella storia, soprattutto recente, della ripresa televisiva della partita di calcio c'è una evidente evoluzione dalla pura cronaca dell'evento allo spettacolo televisivo. La cronaca della partita non potrebbe essere falsata dalle esigenze dello spettacolo?
Certamente si. Questo, non solo potrebbe avvenire, ma avviene già in alcuni momenti della ripresa di molte partite di calcio. Per essere chiaro: avviene ogni volta che l'esigenza spettacolare oscura o falsifica l'informazione.
Ma il problema del rapporto tra cronaca e spettacolo nella ripresa di attualità è certamente più complesso. Come regista, lo farò con strumenti culturali "poveri", ma ancorandomi saldamente alla mia esperienza diretta.
Devo innanzitutto ribadire che la ripresa televisiva è sempre una interpretazione della partita, almeno per due motivi: la realtà visiva, quella che appare e che è l'unica di cui io posso occuparmi (la realtà fenomenologia, non quella ontologica), è tradotta e riproposta con l' uso di strumenti tecnici. Anzi, è il risultato dei limiti di questi strumenti: la riduzione a 625 righe, un formato televisivo di 4 per 3, le deformazioni degli obiettivi, l'interpretazione dei colori e della luminosità, la costruzione dei suoni, ecc. ecc.
Inoltre, il regista, il cameraman, il replaysta, il commentatore, lavorano operando costantemente delle scelte, lavorano per sottrazione dall' intero universo possibile: il risultato finale è frutto della loro interpretazione. Con questo non ho detto che la telecronaca della partita è "necessariamente" falsa, ma solo che è "obbligatoriamente" una interpretazione.

Qual è allora il rapporto tra cronaca e spettacolo nella partita televisiva? In che modo la ripresa di un fatto d'attualità diventa spettacolo?

Il rapporto o le differenze tra "cronaca della partita" e "spettacolo della partita" non sono sufficientemente chiare ne' indagate. Il termine spettacolo viene da "spectare", vedere; quindi il calcio è già spettacolo e non a caso si parla di spettacolo del calcio (come si parla di un paesaggio o di un incidente spettacolare).

Di questo evento (spettacolare) la ripresa televisiva può fare mera cronaca o può conferire ad esso forma "spettacolare-televisiva", con gli strumenti propri della televisione.

Quali sono? Dalla cabina di regia, il mio punto di osservazione è – nello stesso tempo – privilegiato e assolutamente limitato. Ma costruendo e coniugando immagini tra loro, interpretando la realtà visiva dell' evento e traducendola in racconto per immagini, alcuni processi di spettacolarizzazione mi sono del tutto evidenti.

Partiamo dalle immagini, che sono le lettere dell'alfabeto televisivo.

Innanzitutto c'è una componente di denotazione e di connotazione nella costruzione della singola inquadratura: la mezza figura dell'allenatore per l'intervista di rito, realizzata con telecamera ad altezza d'uomo, ha una valenza del tutto diversa da quella della inquadratura realizzata dal basso verso l'alto, con telecamera appoggiata a terra, che lo staglia contro le luci di San Siro. Due modi diversi di realizzare immagini che possono essere estesi all' intera partita. In linea generale (e senza farne assolutamente una regola) a me sembra che: più le telecamere sono basse, vicine al soggetto e usate in campo stretto, più danno emozioni e fanno spettacolo; più sono alte, distanti dal campo e in totale e più offrono informazioni. In sintesi: lo schema di gioco si legge sul totale dall'alto; il campo stretto dei giocatori in contesa sulla palla offre l'emozione del loro coinvolgimento nel gioco.

Un secondo livello di spettacolarizzazione attiene alla unicità o alla molteplicità dei punti di vista nella ripresa della partita. La possibilità di seguire il gioco staccando tra più telecamere, è un fondamentale elemento di spettacolarizzazione offerto dal linguaggio televisivo. Lo spettatore, anche seduto in tribuna centrale, non avrà mai la possibilità di seguire il gioco da dove si vede meglio. Ma non solo la possibilità di far intervenire più telecamere, anche il modo di accostare le diverse immagini le une alle altre, il montaggio delle inquadrature provenienti dalle diverse camere, va considerato come più vicino ai modi della cronaca o a quelli dello spettacolo. Il passaggio dal totale di gioco, alla figura intera dei giocatori in tackle, al primo piano del giocatore che ha subito il fallo, al particolare delle mani che stringono la caviglia, è un procedimento quasi naturale, che riproduce con stacchi successivi l'attenzione dello spettatore in tribuna a focalizzare la fase di gioco. Il procedimento è tipico della televisione degli inizi, che tenta di imitare la situazione dello spettatore allo stadio. Al contrario, il passaggio dal totale dell'Olimpico al primissimo piano di Trapattoni è certamente una costruzione tecnica del linguaggio televisivo, molto più vicina ad un effetto spettacolare che non alla cronaca di un fatto.

Molte volte, durante la partita, si alternano totali e campi stretti a soli fini di spettacolo. Lo trovo interessante oltre che corretto. Ma se il campo stretto del giocatore che porta palla mi impedisce di vedere il posizionamento della squadra, non

ho falsato la realtà, l'ho semplicemente oscurata: lo spettacolo ha preso il posto dell'informazione.
Metterei ad un terzo livello la costruzione televisiva del racconto, con l' uso di tutti gli strumenti (e, qualche volta, gli espedienti) della pura fiction televisiva, partendo dai replay e i rallenty. La rottura della equivalenza "tempo reale/ tempo televisivo" (che sembrava essere il fondamento stesso della diretta) è oggi una convenzione accettata e direi insostituibile del fare televisione d'attualità. Ma il replay può essere usato per chiarire un' azione già vista, utilizzando una diversa telecamera, oppure per enfatizzare il gol in una ripetizione infinita, impedendomi di vedere cosa succede in campo. Inoltre, può essere utilizzato per mostrare in differita una reazione ad una azione già vista (il disappunto dell'allenatore per un gol mancato): ma cosa succede se la reazione viene decontestualizzata dall'azione e usata (sembrerebbe innocuamente) per sé stessa o – in effetti – riferita ad un'altra circostanza, per esempio l'ammonizione di un proprio giocatore? Questa "spettacolarizzazione" sarebbe pura falsificazione della realtà, l'equivalente di un fotomontaggio.
Ma non si tratta solo dell' uso dei replay. Molte volte, nell'accentuazione di un tema (attaccante-difensore), di un personaggio (un allenatore, Ronaldo, un arbitro), di una situazione (la ripetizione esasperata di un gol), si tende a trasformare lo stadio in uno studio televisivo, con i suoi personaggi, i suoi attori, in mano ad un abile sceneggiatore, capace di mutuare dalla realtà pretesti per un suo personale film. È significativo che, nell'attualità sportiva, sia sempre più frequente l' uso di clip e di high lights, mentre si stanno sperimentando sottofondi musicali in piena telecronaca.
Un altro processo di spettacolarizzazione si produce sull'asse temporale della ripresa; esattamente sul ritmo della ripresa. Una partita lenta, la "melina" di gioco, il cosiddetto "tempo morto" (che spesso è tutt'altro che morto, anzi è affatto voluto e fa parte del gioco) viene spesso interpretato con una frequenza di stacchi che alterna freneticamente totali, campi stretti e primi piani, quasi che il ritmo della ripresa possa alleggerire la lentezza del gioco. Ho condotto anni fa un piccolo esperimento per capire se il ritmo della ripresa potesse influire sulla sensazione che lo spettatore ha del ritmo della partita. Il risultato fu che la regia, moltiplicando le inquadrature, offriva maggiori o minori informazioni, ma nello spettatore non cambiava la sensazione della lentezza della partita.
I ritmi frenetici di inquadrature non necessarie sono artifici spettacolari: tentativi di enfatizzare ad ogni costo una partita lenta. Una sorta di dovere d'ufficio (se non l'esibizione delle mere capacità tecniche del regista).
Infine vorrei accennare alla contestualizzazione dell'"evento partita" nel palinsesto televisivo. Non più di venti anni fa', era la Signorina Buonasera ad annunciare la diretta della partita e l'apertura sul campo era, al massimo, preceduta dalla sigla Eurovisione. Con la stessa sigla si chiudeva la trasmissione allo scadere del novantesimo minuto. Oggi il palinsesto televisivo è costruito "intorno" alla partita e una regia di integrazione personalizza la partita stessa. Il pre-partita crea l'aspettativa spettacolare con le dichiarazioni dei protagonisti, gli allenamenti, i precedenti tra le due squadre, l'arrivo dei tifosi e dei giocatori allo stadio; la partita (quando è confezionata da altri) viene integrata da immagini del proprio pubblico, delle proprie

panchine, del proprio allenatore; le azioni possono essere riviste da propri replay e da camere dedicate; il post-partita è una spettacolare play-analysis, in cui ogni azione viene rivissuta dagli stessi protagonisti, tradotta in immagini virtuali, riesaminata con nuove immagini.
Compaiono statistiche, percentuali, grafici, animazioni, effetti. Altro che cronaca! Ce n'è abbastanza per uno spettacolo vero e proprio.

Quindi la spettacolarizzazione è un fatto negativo?
Dobbiamo distinguere. Come abbiamo già visto, la partita televisiva è comunque una interpretazione della partita allo stadio, esattamente come una foto è una interpretazione del soggetto fotografato. La foto per il passaporto è fatta per riconoscere il titolare; è quindi funzionale al suo scopo.
Allo stesso modo, la ripresa televisiva della partita è funzionale alle esigenze del broadcast che la commissiona o la produce; oppure è funzionale alla circostanza per cui viene prodotta (un campionato del mondo o una stracittadina); oppure è funzionale per gli spettatori a cui viene destinata (gli spettatori italiani, i tifosi della Roma, la città del campione), allo stesso modo che giornali nazionali e giornali locali, riviste scientifiche e di cronaca rosa rispondono a diverse e legittime esigenze. Ritengo che lo sfruttamento televisivo di un avvenimento di cui si siano acquisiti i diritti non possa subire limitazioni non concordate.
Personalmente lavoro per una Testata Giornalistica e tendo ad una ripresa di cronaca giornalistica della partita e assolutamente non di parte. Ma se il mio committente fosse un produttore di spettacolo (o se la stessa Testata mi chiedesse una partita spettacolarizzata) ne accentuerei i caratteri di fiction televisiva.

Fino a sconvolgerne la cronaca?
Credo che non sia nell'interesse di nessuno. È negativa, come abbiamo visto, la spettacolarizzazione che oscura o impedisce la cronaca della partita. Sono convinto che la perdita di credibilità del racconto televisivo porterebbe alla svalutazione complessiva del prodotto. Ma in questo caso gli interessi del produttore non coinciderebbero più con quelli degli spettatori.

Capitolo dodicesimo

La regia della partita

"Esemplificherò dicendo: televisione che riferisce della realtà
o televisione che interpreta la partita?…
Devo io, quando la palla va in fallo laterale o il centrocampo fa melina,
riempire il "tempo morto" con facce di protagonisti, alternando inquadrature,
alzando con gli stacchi il ritmo della ripresa? Oppure devo rispettare
quel tempo morto perché è tutt'altro che morto,
è affatto voluto e fa parte integrante dello svolgimento del gioco?
E ancora: il ritmo della ripresa influisce sulla percezione del ritmo della partita?…"

(Relazione al Seminario di Capri per la Stampa estera, 1989)

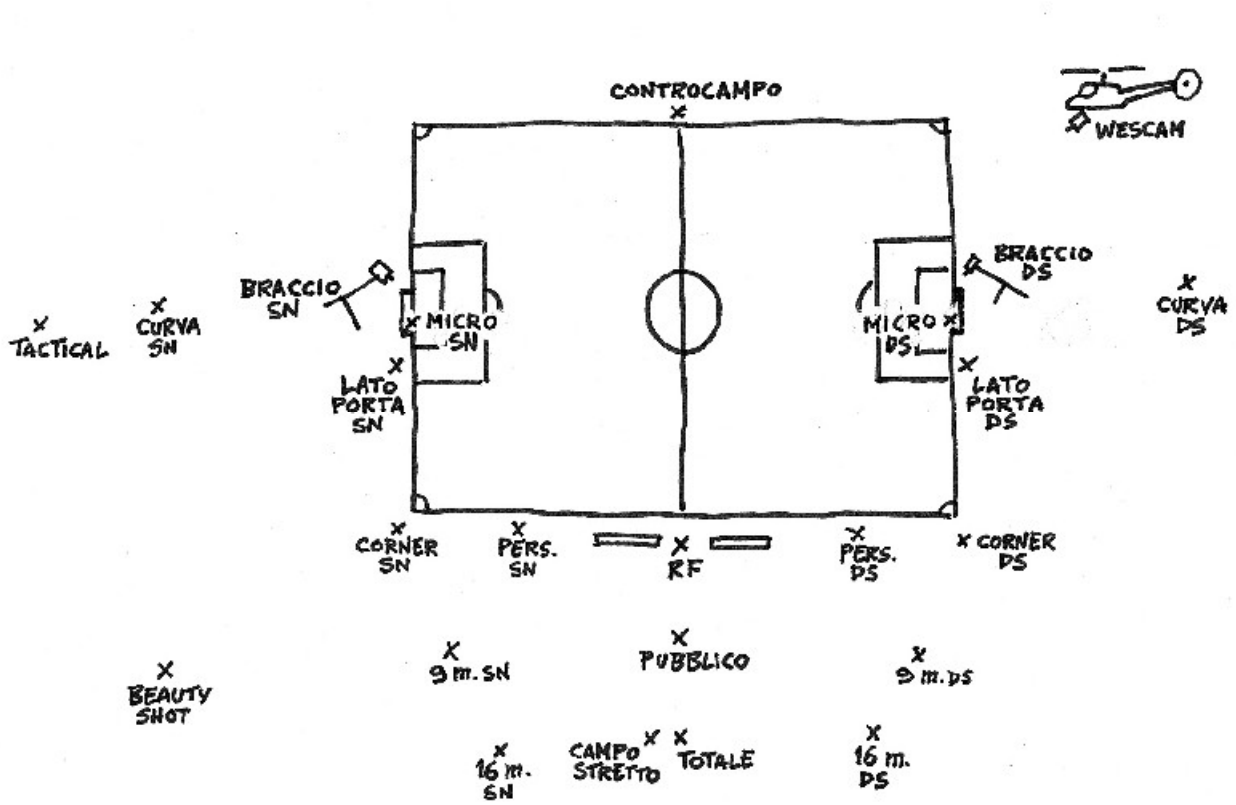
"… il dato caratterizzante delle nostre riprese (o, almeno, l'obiettivo
per il quale ho lavorato) fu non tanto e non solo quello di affidare alla televisione
referente il rispetto della realtà della partita, bensì di imporre
un criterio di "congruenza" tra azione di gioco e inquadratura,
tempi di gioco e tempi di ripresa. Il fluire del gioco non deve essere interrotto,
l'azione collettiva reclama il totale, il dribbling vuole il campo stretto.
Solo ad azione conclusa può partire il replay e, possibilmente,
non deve coprire la ripresa del gioco. Alla televisione referente sostituimmo
la televisione congruente. Era un superamento delle scuole tedesca e inglese?"

(Notiziario del Settore Tecnico della FIGC, giugno 1997)

Esistono discipline sportive divisibili in più regie e discipline non divisibili.
L'atletica si divide in regie, per le corse e per ogni concorso. Lo sci nordico, il ciclismo a cronometro, reclamano una regia per ogni postazione cronometrica, incluse partenza e arrivo. La stessa Formula 1 può essere divisa in regia della pista e regia dei box.
Le discipline cosiddette di campo, calcio, rugby, basket, tennis e quant'altro, non sono divisibili (eccetto, in alcune produzioni, per la gestione dei replay).
In linea generale, le prime richiedono al regista maggiori capacità di coordinamento (se non altro perché deve lavorare con altri registi), le seconde più capacità di esecuzione. Le prime possono accontentarsi di cameraman con preparazione generica, le seconde reclamano degli specialisti su ogni camera.
Il calcio non è divisibile e si fa con specialisti.

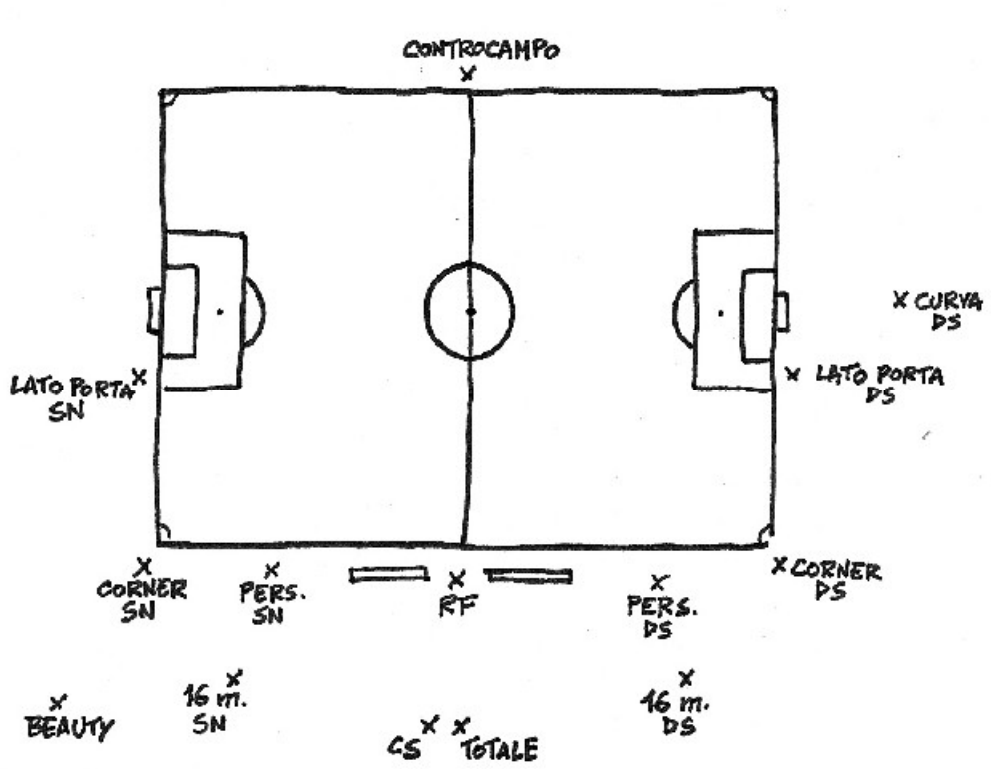
Denominazione delle telecamere.
L'attuale copertura della partita, dato per enne il numero delle telecamere, è il risultato della evoluzione delle riprese, così come si è prodotto dal dopoguerra ad oggi. Per tracciarne il bilancio evolutivo, bisognerà ricordare che la prima copertura di due camere, una accanto all'altra, perché una di riserva all'altra, consente la descrizione del gioco collettivo e di quello individuale del tackle, dribbling e short pass, per la fortuita circostanza tecnica che le torrette delle telecamere montavano obbiettivi diversi. Con l'apparire dello zoom, un buon coordinamento tra i due cameraman, consente il totale di gioco, il campo stretto di gioco e anche il primo piano del protagonista del gioco. La maggiore disponibilità di telecamere, unita ad una efficace camera discipline, affina il linguaggio e consente di individuare tutti i protagonisti di ogni azione di gioco. Nella gran parte delle situazioni, essi sono almeno due, oltre l'arbitro: chi ha fatto il fallo, chi l'ha subito; chi mette fuori la palla, chi la rimette in gioco; chi tira, chi aspetta il tiro; chi fa il passaggio smarcante, chi fa il dribbling vincente, chi lo subisce; chi tira la punizione, la barriera, il portiere ecc. Per l'individuazione di tutti questi protagonisti bastano due telecamere dette personality, fornite di ottica lunga e sistemate, solitamente, a bordo campo.
Allo stesso modo, altre camere specificano o dettagliano le azioni di gioco, in diretta o in replay. Innanzitutto le camere alte, ai 16 metri, con le quali si valutano i fuori gioco, le posizioni in campo durante il rilancio del portiere o le posizioni in area durante i corner; quindi le camere alte in curva, con le quali è possibile descrivere il posizionamento di portiere e barriera prima del tiro di punizione e valutare la balistica del tiro da fuori area; le camere basse a lato porta, che descrivono i movimenti in area prima del calcio d'angolo o la mischia o il dribbling e il tiro o il fallo da rigore; le camere su braccio dietro le porte, per accompagnare in movimento il rilancio del portiere, scoprendo la posizione delle squadre in campo o descrivendo dall'alto l'azione in area; le microcamere dentro le porte, per ottenere l'effetto della palla sulla rete o il movimento plastico del tuffo del portiere o la valutazione della palla dentro o palla fuori; le camere con ottica lunga, posizionate ad altezza intermedia sulle tribune, dette ai nove metri e dedicate all'area piccola, per dettagliare cinturazioni, tenute, appoggi durante le mischie in attesa della palla; le camere in controcampo,

che sono primo replay per i falli sulla linea del campo a loro favore e offrono un punto di vista che non è consentito dal fronte di ripresa principale. Comincia ad essere frequente, alta a comprendere l'intero campo, almeno una telecamera dedicata al play analisys, le elaborazioni grafiche e statistiche del dopo partita, chiamata tactical. Sul terreno di gioco, altre camere in movimento, talvolta su binario ma solitamente a spalla o su steady, sono consentite in prossimità dei corner e permettono di stare vicino ai giocatori che tirano il calcio d'angolo; fondamentale è la radiocamera (Rf o Rc, Radio frequency o Radio camera) tra le panchine, a cui è delegato il compito di informare sul riscaldamento e i cambi dei giocatori, oltre che sulle disposizioni e le reazioni che arrivano dalle panchine. Probabilmente, questa stessa telecamera ha accompagnato i giocatori dall'uscita del tunnel al centro del campo, s'è occupata degli inni nazionali e del sorteggio; un'altra avrà aspettato i giocatori prima dell'uscita dal tunnel e presiederà al rientro di quelli sostituiti. Nel calcio, il pubblico fa parte dello spettacolo e, nelle partite di cartello, ci sarà una telecamera incaricata di scrutare sulle tribune a caccia di volti noti. Infine, l'intero impianto sportivo sarà raccolto in una inquadratura panoramica, la beauty shot, se addirittura non sarà un elicottero da ripresa, fornito di un sistema Wescam, a descrivere lo stadio dall'alto e immergerlo nella città.
A queste si aggiungono le telecamere di personalizzazione durante il gioco e, soprattutto, per il pre e il post-partita. Questa è, sostanzialmente la situazione attuale: alla fantasia dei registi, alle tecnologie di ripresa, alle nuove istanze dell'informazione e alle curiosità del pubblico, il compito di aprire spazi ulteriori.



La monitoria.

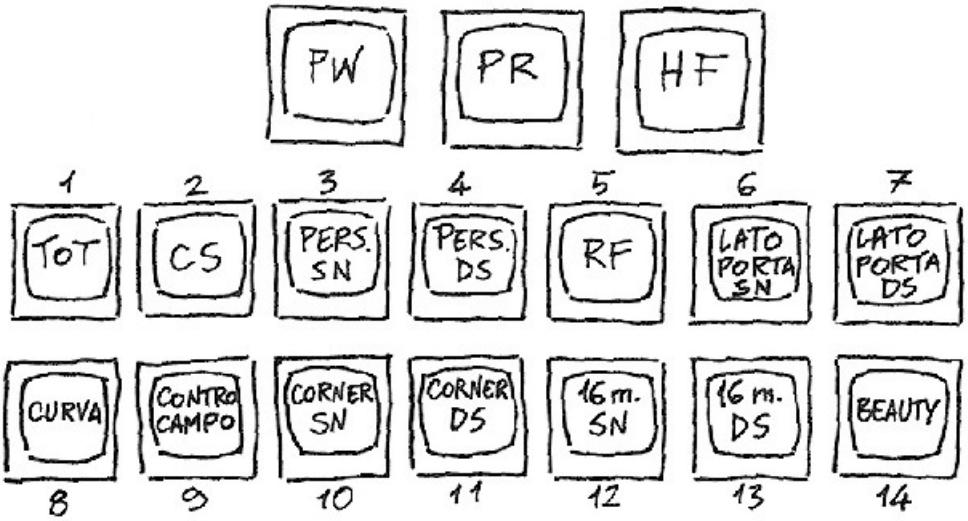
Per esemplificare, da questo momento in poi, ci riferiremo ad un impianto *standard* di 14 telecamere che, sostanzialmente, corrisponde a quelle con cui si sono realizzate le partite finali di Italia 90, le stesse con cui si fanno oggi le partite importanti del Campionato di calcio e quelle normali di Champions League.



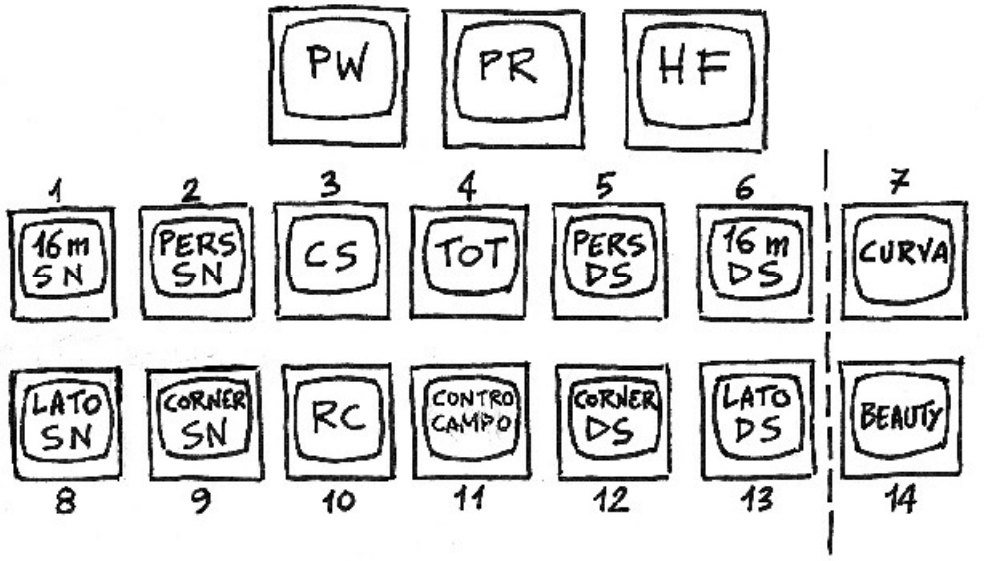
Ovviamente si farà riferimento ad una monitoria di quattordici camere, sapendo che bisognerà aggiungere monitors per replay, hight lights, grafica e quant'altro. Data la posizione delle camere in campo, con i colleghi con cui ho fatto i Mondiali di calcio ho discusso a lungo sul sistema di numerazione delle camere in regia. Conoscevamo quello inglese (e che è di gran lunga il più diffuso in Europa), che fa corrispondere il totale di gioco al monitor numero 1, il primo in alto a sinistra. Le altre camere della partita seguono di solito uno schema funzionale. Ogni regista ha il proprio; questo è uno dei possibili.

Il nostro sistema, ereditato probabilmente dal fronte di ripresa della televisione delle origini, che vede una camera centrale (la 2) e due affiancate, a sinistra (la 1) e a destra (la 3), preferisce una disposizione geografica dei monitor. Il totale di gioco è al centro, le camere sulla sinistra del campo sono sulla sinistra del totale e quelle a destra sulla destra del totale.

La disposizione dei monitor cambia il modo di lavorare e influisce sulla interpretazione della partita.



Il totale di gioco sul monitor in alto a sinistra, identificato come camera 1, primo pulsante sul banco mixer, risponde ad una più che legittima esigenza di sicurezza. Qualsiasi cosa succeda (un replay lungo, una fase concitata con il pallone rimesso in gioco improvvisamente…) la camera 1 ti salva. Quando il totale si chiama 3 o 4… bisogna andarlo a cercare sulla pulsantiera! Questo schema, tra l'altro, facilita molto il lavoro del regista che opera direttamente sul banco mixer, che controlla le camere principali con una sola mano e con l'altra predispone i replay e la grafica.



C'è però un secondo aspetto sul quale si è poco riflettuto. L'ho fatto con Popi Bonnici, il collega che dagli anni '80 ha costituito la controparte di regia Fininvest e poi Mediaset al monopolio televisivo della RAI, che sostiene il totale come 1. Il totale decentrato in alto a sinistra diventa inevitabilmente la camera di salvezza; come se la partita si svolgesse sulle altre camere e, solo quando queste non sono più in grado di seguire la palla, si passa al totale. La ripresa del calcio, a mio parere, va fatta esattamente al contrario. La partita si svolge sul totale e dal gioco in totale capisco quando devo passare ai campi stretti (solo in tre casi: tackle, dribbling, short pass) o

ai primissimi piani (alla conclusione dell'azione e prima che riparta).
È il totale che reclama il campo stretto e non la insufficienza di un campo stretto che non può seguire l'azione a richiamare il totale. Sono due modi opposti di affrontare la partita. Con il primo sistema monitorio si eccede negli stacchi e nei dettagli: la partita non ha contiguità, risulta frammentaria, esalta il gioco individuale a scapito di quello di squadra. Con il secondo si possono perdere dei dettagli, la partita potrà sembrare povera, perde di emozioni ma a favore della chiarezza. Preferisco il secondo modo.

12.1 - DUE O TRE COSE CHE SO SUL TOTALE DI GIOCO.

Il totale… occhio polifemico dello spettatore in tribuna. Il totale è la partita nel suo aspetto di gioco collettivo, di manovra, di schema, di posizione in campo, di spinta della squadra…(Spinta che non si percepisce, perché il totale televisivo – a differenza dell'occhio umano – descrive solo circa 1/3 del campo. Speriamo nell'alta definizione, che consentirebbe di allargare l'ottica, oppure… vedi oltre!) Cosa manca per completare la partita? Il tackle, il dribbling, il passaggio corto, l'attesa della palla, l'espressione dei giocatori… Specifiche, precisazioni, dettagli di colore, tutte cose che vanno viste sul campo stretto… ma la partita è sul totale, il totale è il suo spazio e il suo respiro.

Storia e convenzioni linguistiche.
La camera in totale nasce come (cattiva) imitazione della posizione dello spettatore privilegiato in tribuna centrale. La telecamera in campo stretto, che si posiziona accanto a quella in totale, funge innanzitutto da riserva. La prima convenzione che ne deriva è che la partita si vede con la camera centrale in tribuna. Robert Kenny, che era responsabile dei Mondiali messicani del 1970, propose di realizzare la partita con due camere in tribuna ma posizionate all'altezza delle rispettive metà campo. Se la sua proposta fosse stata accettata, oggi – probabilmente – la convenzione sarebbe diversa. Di più: lo sviluppo del linguaggio di ripresa gli da' ragione.
La seconda convenzione fondamentale, legata alla camera centrale, è che la partita si vede su quel fronte e non sull'asse longitudinale del campo, posizionando una o due camere alte in curva (come avviene per es. per il tennis). L'ipotesi non ha nulla di scandaloso sul piano tecnico. Anzi: recupererebbe il movimento di spinta della squadra e farebbe vedere meglio il gol. A parte qualche difficoltà a reimpostare un linguaggio coerente, soprattutto nello stacco con il campo stretto, le cui camere dovrebbero anch'esse essere posizionate in curva, romperebbe però una convenzione consolidata e questo sarebbe difficile da far passare.

L'inclinazione della camera rispetto al terreno di gioco.
"Per posizionare la camera principale, guarda la linea laterale opposta. Se non la vedi, sali i gradini della tribuna fino a vederla; vai più in su, ma non troppo oltre".
È il suggerimento empirico, senza teorie e senza strumenti (l'inclinazione si misura con il clinometro) del vecchio capotecnico RAI. Ritengo che sia ancora valida ed è tra le migliori ipotesi formulate. Basti pensare che, per il Mondiale 1990, l'annesso

tecnico al contratto imponeva ai registi di posizionare la camera principale e le camere in curva molto alte rispetto al terreno di gioco. Fu un fallimento, le camere erano troppo angolate e le postazioni vennero immediatamente abbandonate dopo il Mondiale. La storia delle riprese del calcio rimanda al Mondiale argentino del 1978
la teoria sugli angoli delle camere: 16/19° per il totale centrale rispetto al centro campo e 13/15° per quello in curva rispetto al dischetto del rigore. Il mio quotidiano lavoro sulle immagini mi dice che più le camere sono alte, in totale e distanti dal terreno di gioco, più offrono informazioni. Più sono basse, in campo stretto e vicine al giocatore, più offrono emozioni.
(È il vecchio assunto della denotazione e della connotazione che, ho già detto, potrebbe essere anche completamente rovesciato: non trovo nulla di più emozionante dell'Olimpico di notte visto dall'elicottero e ho bisogno del dettaglio per capire se il piede è entrato sulla palla o sul polpaccio dell'avversario).
Ciò nonostante, la migliore lettura dello schema di gioco si ha con una camera azimutale e l'agonismo dei giocatori si evidenzia con i campi stretti della personality camera sul terreno di gioco.

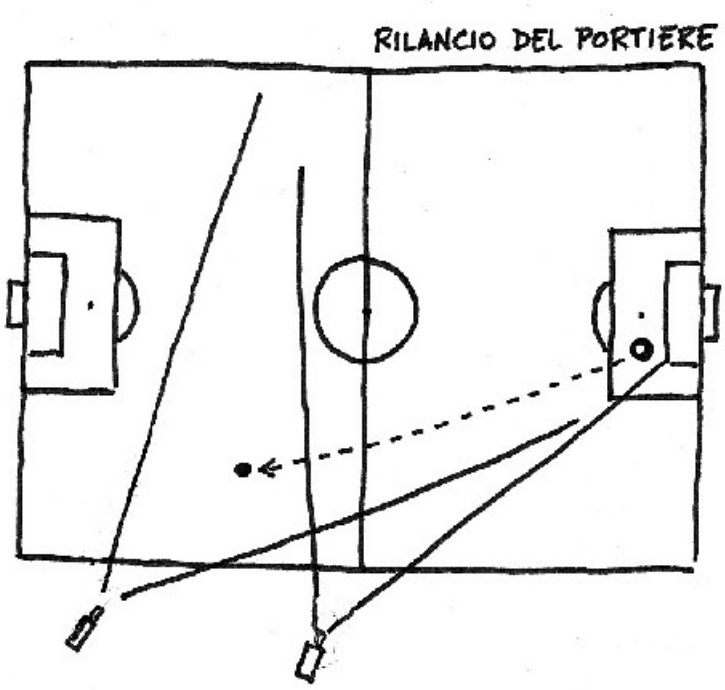
Esperimenti.
Horst Seifart, teorico e ricercatore del calcio, mi ha descritto questa prova.
Un gruppo di persone è stata invitata in un ascensore esterno ad un edificio, con cabina a vetri che consente di vedere la piazza sottostante. Da quale altezza si vede meglio il passeggio in piazza? Le opinioni sono diverse (ne derivano delle statistiche…) ma la partita è assimilabile ad un passeggio? Riporto anche l'opinione di un inglese (evidentemente abituato a vedere le partite riprese al vecchio Wembley): "L'inclinazione migliore per vedere la partita è quella con cui si legge il giornale". Ci si può provare, ma non tutti leggono il giornale allo stesso modo.

La mia opinione.
Ritengo che l'inclinazione della camera principale abbia direttamente a che fare con il sistema linguistico della partita, in una doppia accezione. Innanzitutto nel valore dell'inquadratura in se, che esalta o sminuisce la valenza informativa (camera alta) rispetto a quella emozionale (camera bassa): con la camera alta dai una lettura più chiara dello schema di gioco, ma partecipi meno all'azione. In secondo luogo, nella coniugazione delle inquadrature: uno stacco tra una camera molto alta e un campo medio di una camera bassa apparirà poco naturale, rispetto a quello tra due camere con minore differenza di angolo. Ma può essere una scelta. Gli inglesi, maestri nella storia delle riprese del calcio (oltre che in quella del cinema documentario degli stessi anni), adorano questo linguaggio di contrasto tra inquadrature: i loro totali sono molto inclinati e per le camere a terra scavano delle buche ai bordi del campo.
Esiste però un'altra sensibilità, che vuole un linguaggio più vicino alla visione dell'occhio umano, con stacchi di camera più morbidi, quasi invisibili e quindi inquadrature adatte a conseguirli. (Chi tra noi conosce un po' di storia del cinema, potrà rifarsi alle due scuole del montaggio del cinema sovietico di Eisenstein e di Pudovkin). L'inclinazione della camera centrale, secondo la mia opinione, dipende

quindi dal come si vuol realizzare la partita, da come la si vuole televisivamente scrivere.

Il totale e l' interpretazione dello spazio del campo.

Credo avesse ragione Robert Kenny: il totale centrale non è la sola ne' la migliore interpretazione del posizionamento dei giocatori in campo, della manovra di gioco e della spinta della squadra. Non è la migliore camera per interpretare lo *spazio campo di calcio*. Il mondiale italiano aveva nei suoi programmi di riportare alcune azioni di gioco sulle camere ai 16 metri, ma siamo riusciti solo parzialmente a *sbloccare* il totale di gioco dalla camera centrale. Ci era del tutto evidente, per esempio, che il posizionamento delle squadre sotto porta, in occasione del calcio d'angolo, si vedeva molto meglio dalla camera ai 16 metri. Ma se dal calcio d'angolo fosse venuto il tiro e il gol, non sarebbe stato chiaro da che parte dello specchio della porta sarebbe entrata la palla. Oggi sappiamo invece che la sequenza va articolata con tre inquadrature: posizionamento della squadra con totale dai 16 metri, campo stretto sul movimento in area, totale centrale per il tiro. Questa costruzione della sequenza non era, alla fine degli Anni 80, ne' chiara, ne' semplice da realizzare. Inventammo anche una telecamera sulla diagonale del campo, derivandola da documenti del calcio cinematografato e da quello televisivo che gli inglesi praticavano a Wembley: ma erano tentativi estetici più che concretamente e linguisticamente legati alla realtà del campo di calcio. Oggi è proprio l'uso delle camere ai 16 metri a consentire la migliore interpretazione della manovra collettiva, utilizzando le inquadrature sugli assi delle diagonali.

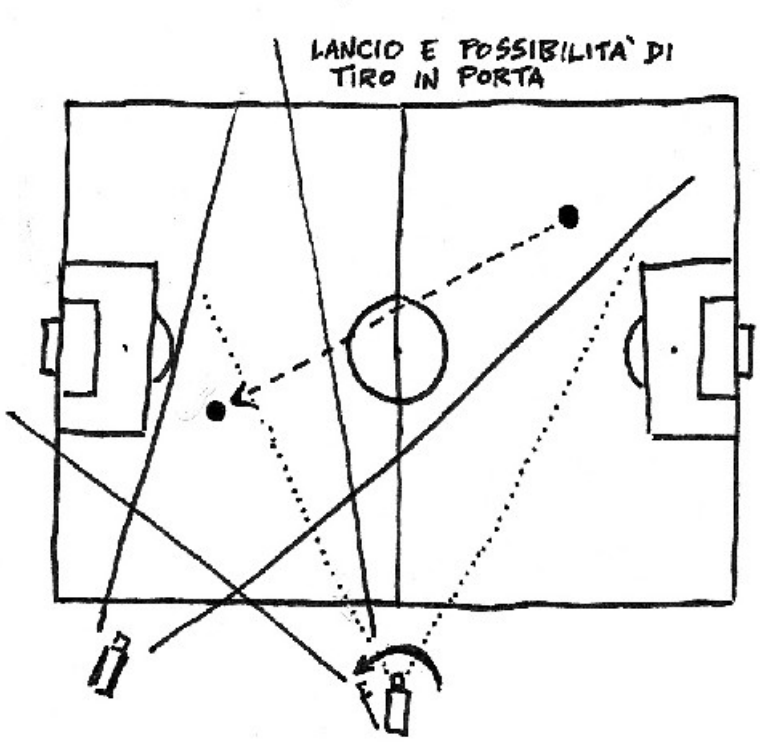


Nel caso classico del rilancio del portiere o lancio lungo del difensore o del centrocampista, la sequenza - che prevede l'uso del campo stretto nel passaggio tra i due totali - è la seguente:

- campo stretto del portiere o del difensore o del centrocampista,

- lancio ripreso dalla 16 metri lontana,
- campo stretto della contesa sulla palla,
- totale centrale dell'azione verso la porta avversaria.

Esaminiamo attentamente lo spazio del campo inquadrato per il rilancio del portiere. Il disegno mostra chiaramente che, nel lancio, la camera centrale non copre l'intero spazio del campo occupato dai difensori e dagli attaccanti in attesa della palla (quindi non copre il gioco senza palla, importantissimo per valutare la posizione del giocatore), mentre la 16 metri lo può fare. Vediamo un'altra azione con lancio del difensore e possibilità di tiro in porta dell'attaccante.



La sequenza è la seguente.

- Il lancio del difensore sarà inquadrato dalla 16 metri sinistra, per i motivi esposti sopra (il totale centrale non riesce ad inquadrare l'attaccante, se non scoprendone la posizione in panoramica).
- La contesa sulla palla andrà inquadrata con un campo stretto di passaggio, qui non illustrato.
- Si staccherà quindi sul totale centrale, nella seconda posizione, per inquadrare la spinta verso la porta e l'eventuale tiro in modo più corretto che non la camera ai 16 metri.

La sequenza ha bisogno di una buona intesa tra i tre totali alti e la camera in campo stretto; ha bisogno di un impianto sportivo che permetta una giusta posizione delle camere ai 16 metri; funziona meglio in alcune situazioni piuttosto che in altre (con le squadre corte piuttosto che con quelle lunghe) ma garantisce la migliore interpretazione dello spazio del campo di calcio. La camera centrale realizza meglio

l'azione sotto porta; le camere ai 16 metri quella di avanzamento della squadra. In conclusione: tutte le azioni di gioco che vanno da una porta verso l'altra dovrebbero essere inquadrate dalla camera ai 16 metri, con passaggio (tramite uno stacco sul campo stretto) alla camera centrale quando si preme in area. Ne guadagna la visione della manovra e si da corpo alla capacità di spinta della squadra.

L'apertura del totale.
Il totale è il rapporto tra la massima apertura dello zoom e la percezione del giocatore. Se lo zoom è troppo largo, si guadagna in visione delle posizioni in campo ma si perde in percezione del giocatore. Viceversa se è troppo stretto. Dalla cattiva comprensione di questo rapporto derivano alcuni errori elementari: tenere lo stesso quadro per le azioni che si svolgono sulla linea laterale lontana e quelle sulla linea laterale vicina alla telecamera. È del tutto evidente che la percezione del giocatore che porta palla sulla linea laterale lontana obbliga a stringere di zoom, mentre se il gioco è sulla linea laterale sotto la telecamera, la percezione del giocatore è forte e l'inquadratura può allargarsi a comprendere tutti i giocatori fino alla linea laterale opposta. Il secondo errore è la rigidità del quadro, quasi un ritorno all'ottica fissa. La camera deve invece interpretare la partita usando lo zoom.

Come?
Il totale, abbiamo detto con linguaggio metaforico, è il respiro della partita. Il concetto va precisato. A mio modo di vedere, l'operatore deve interpretare la partita con il totale distinguendo, in ogni situazione, le

- fasi di impostazione dell'azione
- fasi di finalizzazione dell'azione

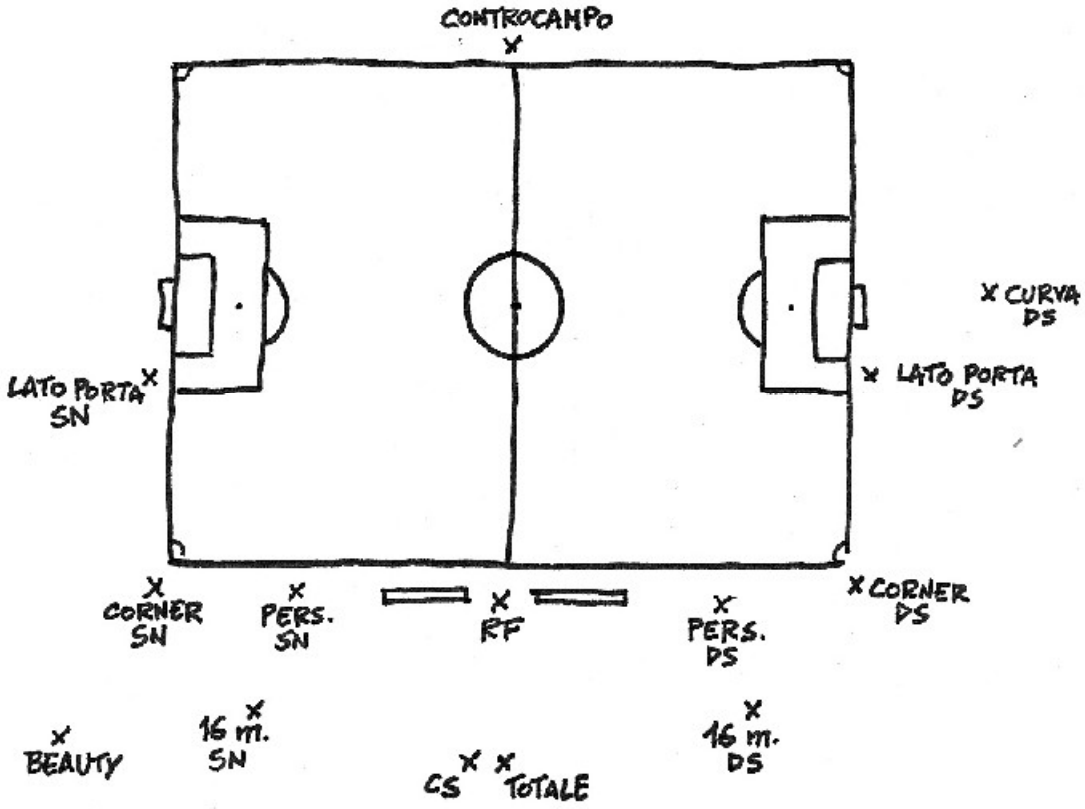
Le fasi di impostazione (tra le più semplici ci sono il lancio lungo del portiere o del difensore o del centrocampista) sono riprese in campo largo o larghissimo; quando invece ci si avvicina alla porta e le maglie si stringono, in fase di finalizzazione il totalone diventa totale, raccoglie l'azione e stringe verso la porta. Questo lavoro di zoom è continuo durante tutta la partita e costituisce l'interpretazione stessa della partita. A mio parere, è la correttezza di questo lavoro che discrimina il buono e il cattivo cameraman nell'uso del totale. Allo stesso modo che lo stacco su campo stretto del giocatore che porta palla in attesa del lancio distingue i registi che interpretano correttamente la partita da quelli, iperattivi, che… fanno gli stacchi!

12.2 - CAMERA DISCIPLINE

Il solo occhio polifemico dello spettatore in tribuna o una camera in ogni luogo da cui si veda meglio l'azione?
La realizzazione della partita dipende da molti fattori e, non ultimo, dal numero delle telecamere e dei replay. Ma qualunque sia la disponibilità dei mezzi tecnici, dalla fine degli Anni 60, subito dopo il consolidarsi del binomio linguistico totale-campo

stretto, è obbligatorio definire il ruolo di ogni camera in ogni situazione di gioco. Da allora, ogni regista che fa la partita imposta un suo camera discipline. Si riporta in Appendice quello (degli anni '80) di Alec Weeks. Qui di seguito, ne presento uno, un po' più moderno, con il quale ho impostato l'addestramento della squadra tecnica per le partite di Champions League che la RAI ha realizzato per conto di Stream nella stagione 2000-2001.

Per capire però come si costruisce un camera discipline e perché esso dipende dal numero delle telecamere, facciamo l'esempio di due coperture semplicissime, per le quali non c'è neppure bisogno dei disegni: la prima con due sole camere, per il totale e il campo stretto; la seconda che può contare, invece, su una terza telecamera con ottica lunga, che posizioneremo tra le panchine. Nel primo caso, ovviamente, il totale segue l'azione collettiva e il campo stretto si occupa di tackle, dribbling e passaggi corti. A conclusione di un'azione, per esempio a causa di un fallo, il totale resta tale, perché l'azione può ripartire; il campo stretto – che ha documentato il fallo – può stringere sul giocatore che l'ha fatto o su quello che l'ha subito o sull'arbitro che decide la sanzione. Il campo stretto di uno di questi tre protagonisti ovviamente esclude gli altri due. Se ci fosse una terza telecamera, potrebbe occuparsi di chi ha fatto il fallo; libererebbe così la seconda telecamera che potrebbe andare sull'arbitro e, verificata la sanzione, potrebbe andare sul contuso.



Nel primo caso, la seconda telecamera deve decidere tra tre possibilità, nel secondo si occupa di un solo protagonista mentre la terza camera copre gli altri due. Ecco come i ruoli e i compiti di ogni telecamera cambiano secondo il numero delle telecamere. E cambiano – possibilmente in maniera logica – per ogni azione del gioco del calcio: il fallo, la punizione, il gol, il corner, la rimessa laterale, la rimessa dal fondo, la

sostituzione dei giocatori ecc. ecc. Per ognuna di queste situazioni, ogni telecamera dovrà avere un ruolo e svolgere un compito.
Ogni camera discipline è un raggiunto accordo tra regista, cameramen e replaysti. Linguisticamente parlando, è un sistema ou tout se tient; dove, assegnati i compiti, tutto deve tornare, situazione per situazione, in maniera logica e senza angoli morti.
Nel camera discipline che segue, si distingue tra uso generale delle camere e uso delle camere in situazione di gioco, per un impianto che prevede 14 telecamere e 10 replay, secondo questa disposizione. Si tenga conto che, in questa copertura, le telecamere corner Ds e corner Sn sono due hand cameras che serviranno, prima e dopo la partita, a coprire interviste e studio. Durante la partita sono impiegate per le azioni di gioco ai corner. Così come per la beauty shot, il ruolo di queste camere non viene descritto.
Sono invece prese in esame le telecamere più importanti: totale, campo stretto, 16 metri, personality, lato porta, controcampo, curva, radiocamera.
Il ruolo di queste camere viene descritto per ogni camera in ogni situazione di gioco.

Uso generale delle camere.

TOTALE
Segue il gioco dando aria nella direzione della palla, comprendendo il massimo numero di giocatori raggiungibili dal lancio, o comunque posizionati per le marcature, compatibilmente con la percezione della figura.
Il totale di gioco è la camera più importante della partita e quella di gran lunga più in onda. Contrariamente a quanto si potrebbe supporre, è anche tra le più complesse perché, nonostante sia difficile che possa incorrere in disservizi, è la camera che interpreta la manovra di gioco, quindi la partita. Può produrre un totalone nel momento del rilancio del portiere, deve poi misurare lo spazio del campo includendovi i giocatori che possono prendere parte alla manovra e restringendolo man mano che essa si concentra sotto porta
Il respiro della camera attraverso lo zoom è il respiro della manovra di gioco, avendo come limite la percezione della figura del singolo giocatore.

CAMPO STRETTO
Segue il gioco in previsione del contrasto, del dribbling, del passaggio corto, in campo stretto o a figura intera. In caso di passaggio o lancio lungo, resta sul giocatore quando è a centro campo. Quando il gioco è sotto area (sui 20 metri circa) tiene un campo più largo per seguire il tiro in porta.
È in registrazione continua ed è prioritaria nel replay del fallo a centro campo e del tiro in porta. All’interruzione di gioco, inquadra il protagonista o l'arbitro.

PERSONALITY CAMERA
Segue il gioco in campo stretto nella sua area, a figura intera o in particolare, soprattutto quando è a favore di camera. È prioritaria nel replay del fallo a suo favore e titolare del protagonista in mezza figura o in primo o primissimo piano. In caso di lancio o passaggio lungo resta sul giocatore.

La personality non a favore segue l'azione in totalino: è prioritaria nel replay del tiro in porta (mentre l' altra resta sul protagonista) e di riserva sul protagonista del gioco. In caso di rilancio del portiere o di rimessa laterale o in attesa del tiro dal corner o del tiro di punizione con barriera, la personality a favore è sul contrasto dei giocatori che aspettano la palla.

LATO PORTA
Se fornita di ottica lunga, segue il gioco della sua area in campo stretto o strettissimo fino a quando il giocatore non è in condizione di tiro (20 metri circa). È prioritaria nel replay del fallo e del tiro in porta. All'interruzione del gioco inquadra un protagonista (giocatore o portiere).
La camera non a favore offre pubblico, panchine e portiere.

16 METRI
Ottica corta, entrambe in registrazione continua.
Sono prioritarie nella documentazione del fuorigioco, con inquadratura dal giocatore che porta il pallone al giocatore più vicino alla porta. La camera documenta il fuorigioco quando la palla va verso la sua area. Quando invece procede verso l'altra porta, la camera segue l'azione ed è replay prioritario del tiro in porta.
Entrambe le camere sono in registrazione proprio per questa doppia funzione: il fuorigioco e il tiro in porta, a seconda che la palla venga verso la camera o vada in direzione opposta. La 16 metri può essere alternata al totale centrale nella fase della impostazione dell'azione, con uno stacco di passaggio sul campo stretto. Nel caso del corner, la camera a favore può essere utilizzata come totale in diretta per il posizionamento delle squadre in area o in replay. Dopo il goal documenta la reazione del pubblico.

CONTROCAMPO
Ottica lunga in registrazione continua.
La camera va in diretta solo per le panchine o il pubblico. È prioritaria come replay del fallo vicino alla propria linea laterale e del fallo e del tiro in porta dal proprio fronte di ripresa. Lavora quindi in campo stretto per il fallo e in totalino per il tiro. Dopo il goal documenta le reazioni della panchina o del pubblico.

CURVA
Ottica lunga in registrazione continua.
Funge da beauty shot quando non c'è gioco in campo. Durante il gioco lavora come il totale centrale, interpretando il gioco. È replay prioritario per i calci di punizione e per l'azione manovrata ed il tiro teso. Va in diretta prima della punizione con barriera includendo portiere, barriera e tiratori, per evidenziare le posizioni in campo.

RADIOCAMERA
Posizionata tra le panchine e senza microfono, è una sensitive camera, regolata dal quarto uomo e particolarmente attenta agli spazi che gli sono concessi sul terreno

accanto alle panchine. È chiamata all'uscita dei giocatori in campo, con inquadratura ad effetto, fuori dal tunnel. Rispettando le posizioni assegnate, descrive le due squadre e gli arbitri schierati per l'inno e le strette di mano tra le due squadre. Esce quindi dal campo ed offre l' attività e le espressioni delle panchine, avendo cura di preparare in anticipo l'inquadratura che andrà in onda solo nel momento dell'interruzione del gioco. In particolare, seguirà la panchina della squadra in quel momento impegnata in attacco.
È responsabile della documentazione dello stretching, riscaldamento, svestizione, suggerimenti del coach al giocatore in entrata e delle eventuali reazioni del giocatore che esce. Documenta le segnalazioni del quarto uomo (sostituzione uomini e tempi di recupero). Segue tutto quanto avviene al di fuori del rettangolo di gioco (cure a giocatori infortunati etc.)

Uso delle camere in situazioni di gioco.
Le situazioni di gioco descritte sono:

1. gioco con palla in movimento
2. fallo
3. punizione/gol
4. rigore
5. rilancio del portiere
6. corner
7. sostituzione dei giocatori
8. rimessa laterale

Gioco con palla in movimento.

TOTALE	Interpreta l’azione di gioco
CAMPO STRETTO	Segue l’azione in CS o in particolare, in previsione del tackle, del dribbling o del passaggio corto. In caso di lancio o di passaggio lungo, resta sul giocatore
PERSONALITY	Segue il gioco a suo favore in CS o in particolare; in caso di passaggio lungo o tiro, resta sul giocatore preparandosi alla mezza figura o al primo o primissimo piano. La camera non a favore di gioco segue l’azione per il replay del tiro ed è seconda sul CS del protagonista.
LATO PORTA	Segue il gioco a suo favore in campo stretto fino alla posizione di tiro (circa 20 metri); segue il tiro in porta, quindi può andare su un protagonista (portiere o tiratore). La camera non a favore, non è in registrazione

ed offre immagini della panchina, del pubblico o del portiere vicino.

16 METRI Con palla che viaggia nella sua direzione, documenta il fuori gioco e costituisce totale di gioco alternandosi con quello centrale. Nel caso opposto, segue l'azione di gioco ed è in replay per il tiro in porta, privilegiato rispetto alla camera centrale.

CURVA Interpreta l'azione di gioco ed è replay per il tiro in porta e – quando a suo favore – per il fallo a metà campo.

CONTROCAMPO Segue il gioco in CS e in particolare, per i contrasti a favore di camera, e in totalino per il tiro in porta.

Fallo

TOTALE Resta sull'azione in campo largo.

CAMPO STRETTO Totalino che includa (se possibile) l'arbitro e l'autore del fallo, in attesa del cartellino; quindi stringe sull'autore del fallo.

PERSONALITY Quando a favore, va sull'autore del fallo. Se non è a favore resta sul fallo, avendo come priorità l'autore del fallo, quindi l'arbitro, quindi chi ha subito il fallo, secondo le indicazioni della regia.

LATO PORTA Se a favore e con ottica lunga, va sull'autore del fallo e, in seconda istanza, l'arbitro o chi ha subito il fallo.

LA REGIA SI ASPETTA

- un totale di gioco
- un totalino con arbitro ed eventuale ammonito
- un campo stretto dell'ammonito
- un campo stretto di chi ha subito il fallo

Punizione con barriera/ Gol

TOTALE Prima del tiro, totalone dell'area. Al tiro, totale dell'azione.

CAMPO STRETTO Sta su chi tira, quindi segue la palla; poi l'operatore controlla le decisioni dell'arbitro (se decide il fallo o il fuori gioco, resta su di lui) altrimenti va sul portiere o sul tiratore.

PERSONALITY Se a favore, documenta portiere, barriera, marcature; quindi va sull'autore del tiro (non segue la palla).
Se non è a favore, inquadra in totale l'allineamento tiratore-barriera-portiere; quindi segue il tiro per il replay; quindi va sull'autore del tiro.

CURVA Prima del tiro "fotografa" l'allineamento in campo di portiere-barriera-tiratore. Quindi segue l'azione per documentare il gol o il tiro; quindi va sul pubblico.

16 METRI A favore: segue l'azione in totale per il fuori gioco e può essere in diretta per il posizionamento
Non a favore: documenta il tiro e il gol per il replay; in caso di rilancio, documenta l'eventuale fuori gioco.

LATO PORTA A favore: prima del tiro fotografa l'asse portiere-barriera-tiratore (se possibile), quindi segue il tiro e va sui protagonisti.
Non a favore: può offrire in diretta l'asse tiratore-barriera-portiere (se possibile); altrimenti documenta le reazioni del pubblico o del portiere a favore o della panchina.

RADIOCAMERA Panchina di chi tira

LA REGIA SI ASPETTA

- un totale centrale del gioco
- un totale dalla curva con foto , tiro e pubblico
- campo stretto di chi tira e tiro
- dettagli del portiere, della barriera, delle marcature strette,del protagonista del tiro
- foto del posizionamento e tiro e tiratore da personalità
- totale dal 16 m. lontano e pubblico
- totale dal 16 m. in area e pubblico
- reazioni della panchina

Rigore

TOTALE	Azione
CAMPO STRETTO	PPP del portiere, quindi il tiro, quindi la reazione del portiere.
PERSONALITY	Vicina: PPP del rigorista, particolare della sistemazione della palla; resta sul rigorista per le reazioni al proprio tiro. Lontana: PPP del portiere e documentazione del tiro.
LATO PORTA	A favore: PPP del rigorista con particolari sulla sistemazione della palla; documentazione del tiro; reazione del portiere o del rigorista.
CURVA	Documentazione del tiro, poi il pubblico.
16 METRI	Vicina: tiro, poi il pubblico. In caso di parata e rimessa è attenta al fuori gioco. Lontana: documentazione del tiro, poi il pubblico.
CONTROCAMPO	Tiro, poi la reazione del pubblico.
RADIOCAMERA	Attesa e reazione della panchina del tiratore
LA REGIA SI ASPETTA	Il remake di “Mezzogiorno di fuoco”

Rilancio del portiere

TOTALE	Totalone del campo, dal portiere alla metà campo.
CAMPO STRETTO	Totalino o particolare della ricezione con contesa aerea.
PERSONALITY	Se vicina: uscendo dal protagonista dell’azione precedente, offre le marcature, quindi la ricezione con contesa della palla. Se lontana, può offrire il CS del portiere che rilancia, ovvero la ricezione della palla.
LATO PORTA	Vicina: offre il rilancio del portiere a figura intera e di spalle,

senza zoomare sulla palla. Se lontana, può offrire il CS del portiere che rilancia.

16 METRI Vicina, può offrire l'attesa a centro campo in totale o totalino. Se lontana, è impegnata nel fuori gioco e – spesso - costituisce il migliore totale.

CURVA / CONTROCAMPO Seguono l'azione

LA REGIA SI ASPETTA

- un totalone d'ambiente
- un CS in ricezione da camera centrale
- un CS in ricezione da personality frontale
- un CS sul portiere da altra personalità
- documentazione del fuori gioco da 16 metri distante
- totale di attesa da 16 metri vicina
- documentazione da controcampo e curva.

Corner

TOTALE Totale dell'azione

CAMPO STRETTO Totalino del movimento in area.

PERSONALITY Vicina: tiratore, uomo più marcato in area, ev. goleador. Se lontana: movimento in area ed ev. gol.

LATO PORTA A favore: movimento in area e gol. Se distante: reazione del pubblico o portiere vicino.

16 METRI Vicina: ev. diretta del posizionamento sul corner; quindi, registrazione con conclusione ed ev. fuori gioco.
Se lontana: conclusione del tiro e, in caso di rilancio, documentazione del fuori gioco.

CONTROCAMPO / CURVA Documentazione azione e pubblico

LA REGIA SI ASPETTA

- il totale dell'azione
- il totalino del movimento in area e conclusione del

tiro
- il CS del giocatore più marcato (da personality vicina)
- il totalino del movimento in area e conclusione del tiro da personality lontana
- il totalino del movimento in area e conclusione del tiro da lato porta vicina
- le reazioni del pubblico o del portiere da lato porta lontana
- diretta del posizionamento al corner da 16 metri vicina
- documentazione dell'azione da 16 metri lontana ed ev. fuori gioco sul rilancio
- documentazione dell'azione e pubblico da opposite e curva
- reazione della panchina da radiocamera.

Sostituzioni

RADIOCAMERA Stretching, riscaldamento, svestizione, accordi tra giocatore e coach, richieste del quarto uomo, cartello sostituzione, giocatore che esce.

CAMPO STRETTO Giocatore che esce, stretta di mano e giocatore che entra.

16 METRI Ev. applausi del pubblico.

Le altre camere, soprattutto le personality e le 16 metri, aiutano soprattutto in caso di doppia sostituzione.

Rimessa laterale

TOTALE Sull'azione

CAMPO STRETTO Su chi rimette la palla

PERSONALITY A favore: chi ha mandato fuori la palla o chi la rimette o, meglio, sull'attesa della palla nella marcatura dei giocatori.
L'importante è che non resti in posizione indefinita.

LA REGIA SI ASPETTA	- il giocatore che rimette la palla, da CS o da personalità - il giocatore che ha messo fuori la palla o l'attesa sulla rimessa della palla.

12.3 - IL TEMPO DELLA PARTITA.

"C'è un tempo della partita (la sua durata) e un tempo nella partita (il suo ritmo); un tempo reale e un tempo televisivo. I registi tedeschi amano la sinfonia e lasciano concludere l'azione, cosi come impone la partitura, prima di passare ai protagonisti e al replay. La TV è ancella del calcio. Gli anglosassoni apprezzano di più il jazz e liberano le emozioni del gioco, suonando all'impronta. Lo spettacolo vive nell'esecuzione e non nello spartito. Si darà il caso, cioè, che l'emozione prevalga sull'azione e il ritmo dello spettacolo televisivo traduca in personality cameras e in rallenty la tensione del tempo (o anche la noia) della partita. Due piatti di una bilancia: bisognerà scegliere il primo? Il secondo? Un punto di equilibrio? Questo è un problema della regia."

(Relazione al Seminario per la Stampa estera. Capri, 1989)

Per ritmo della ripresa intendiamo la frequenza degli stacchi e dei replay.
Ci sono registi che staccano molto frequentemente e frantumano la visione della partita. Altri sembrano affidare al totale la gran parte dello svolgimento del gioco, a scapito dei dettagli offerti dai campi stretti.
Dopo un'azione, alcuni registi coprono tutti i cosiddetti tempi morti con i replay e il gol viene rivisto da tutte le telecamere possibili, spesso a scapito dell'azione che è già ripartita. Altri non offrono il chiarimento su un'azione dubbia, perché c'è gioco in corso e, quando arriva la pausa giusta, il fatto ha già perso di interesse.
Due modi, due mentalità, che molto spesso sembrano imporsi al di là delle stesse convinzioni dei registi, ad onta della più pacata riflessione.
Prima di dare una mia opinione sul problema, dovrò innanzitutto saltare ogni ipotesi filosofica sulla ripresa della partita, per dire molto francamente che il ritmo degli stacchi nella ripresa del calcio è aumentato, in cinquant'anni, proporzionalmente a due fattori: il numero delle telecamere a disposizione e, soprattutto, la progressiva capacità dei registi a gestire l'impianto di ripresa. Questa capacità, infatti, è direttamente legata alla specializzazione professionale, ovvero alle occasioni che il regista ha di realizzare partite con la stessa squadra. Non sembrerà strano allora che – negli anni '80 - la scuola tedesca imputasse alla scuola inglese una eccessiva frantumazione del gioco: da sempre i registi inglesi della BBC sono specialisti in pochissime discipline sportive e quasi sempre lavorano con squadre di ripresa specializzate nello sport. Oggi, anche le nostre televisioni tematiche, che lavorano sempre con gli stessi registi e, in gran parte, con gli stessi cameramen e gli stessi replaysti, spesso frantumano la partita proprio essendo specialiste nella ripresa;

specializzazione che è molto minore nelle televisioni generaliste.
Ma questo rapporto, che esiste da sempre tra il direttore e l'orchestra, pena l'incertezza sia della direzione che dell'esecuzione, oltre allo spreco delle rispettive capacità professionali; questa condizione di lavoro non deve mettere in secondo piano una idea della partita, una concezione della ripresa del gioco del calcio. Succede invece spesso che, ad una visibile capacità realizzativa, non corrisponda un'idea congruente tra partita e ripresa. (E non voglio neppure considerare che la ripresa della partita possa diventare per il regista o per il cameraman solo l'occasione per mostrare la propria capacità tecnica!)
Io difendo la mia idea sui tempi della partita, partendo dalla convenzione linguistica: il totale descrive la manovra di gioco; il campo stretto interpreta il tackle, il dribbling e il passaggio corto; il primo piano individua i protagonisti del gioco. Anzi: per essere precisi, bisognerà dire che i canoni di regia specificano che il campo stretto va staccato "in previsione" di tackle, dribbling e short pass, per non arrivare sulla fase di gioco quando essa è già in corso, se non alla fine. Caso tipico è quello del contrasto sulla palla alta, dopo il rilancio del portiere. Se lo stacco avvenisse sul contrasto e non "in previsione" dello stesso, l'azione verrebbe colta nella fase finale. Allo stesso modo, bisognerà dire che il primo piano dei protagonisti va dato a gioco fermo, quantunque sia accettato anche nella ripresa dell'azione di gioco ininfluente.
Detto questo, bisognerà tener conto che, sempre, nella concreta realizzazione della partita, il regista si troverà davanti a due inquadrature, il totale e il campo stretto, tra le quali dovrà scegliere.
Questo vuol dire che potrà passare dal totale di gioco al campo stretto quando riterrà che tackle, dribbling o passaggio corto siano più importanti della disposizione o del movimento delle squadre in campo. Molte volte, invece, sembra che si stacchi dal totale al campo stretto semplicemente perché se ne ha la possibilità o per far vedere che se ne è capaci. Lo stacco in campo stretto sulle azioni individuali è una scelta e non un obbligo; "si può fare", ma non è detto che "si debba fare". In previsione di un tackle, il regista dovrebbe valutare se in quel momento è più importante far vedere il contrasto o il contemporaneo smarcamento di un giocatore in area. Un esempio evidente è quello dell'azione in superiorità numerica, dove è certamente più importante vedere la posizione dei giocatori piuttosto che pre-vedere lo (spesso sciagurato) tentativo di dribbling.
Non è invece neppure da prendere in considerazione, a mio avviso, lo stacco sul giocatore che porta palla. Chi porta palla lo fa in funzione di chi può riceverla e va quindi tradotto in totale di gioco. È il caso del centrocampista che, ricevuta la palla dal portiere, si avvia verso il centro campo in attesa del posizionamento dei compagni. Ciò che interessa è la disposizione delle squadre, per vedere quali opportunità ci sono per un lancio lungo. E anche dopo il lancio, per quale motivo bisognerebbe staccare sul giocatore che riceve palla se questo non è marcato?
Salvo che, per esempio, non s'intenda far vedere come il giocatore tratta la palla. Anche le capacità individuali del giocatore fanno parte del gioco; fa parte del gioco anche come il giocatore si muove con la palla. Ma il regista deve sempre scegliere tra due inquadrature, dopo aver valutato se non sia più importante dar conto del

posizionamento degli altri giocatori in campo. E invece sembra obbligatorio, per molti registi, staccare sul campo stretto inutile, solo per cambiare inquadratura. Allo stesso modo, dopo un'azione, sembrerebbe obbligatorio staccare sul protagonista, anche se questo si presenta di nuca. A fronte di una melina, chiaramente voluta da una squadra, sembrerebbe obbligatorio riempire con degli stacchi i cosiddetti tempi morti, per attutirne l'esito. Perché?
Forse siamo arrivati al punto cruciale: c'è la più o meno confessata idea che questa articolazione del linguaggio renderebbe più gradevole la partita. Un fantasma si aggira, infatti, fin dalle prime discussioni, tra le problematiche sul rapporto tra calcio e televisione: se la ripresa non sia in grado o non abbia essa stessa il compito di rendere interessante una partita noiosa e se, dal punto di vista degli stacchi, il ritmo della ripresa non possa influenzare la percezione del ritmo della partita da parte del telespettatore. Il problema generale è molto complesso, investe un'idea di televisione ed entra nella natura stessa della informazione per immagini. Su quello specifico, ho condotto un piccolo esperimento.

Ritmo della ripresa, ritmo della partita.
Nel 1991, durante un corso sulla ripresa della partita a giovani colleghi della TV algerina, chiesi loro di prestarsi ad una prova.
Facemmo due gruppi per avere due campioni. Uno gruppo alla volta, mostrai alcuni minuti di una partita di calcio, in due versioni: la prima, utilizzando il solo totale di gioco; la seconda con l'uso di tutte le telecamere (il totale, il campo stretto e le camere a bordo campo).
La domanda a cui rispondere era la seguente: il ritmo della ripresa, ovvero la frequenza degli stacchi, l'alternanza di totale, campo stretto, camere alte e camere basse, cambia la percezione del ritmo di gioco?
La risposta dei due gruppi fu la stessa: no, il ritmo della partita resta lo stesso. Ciò che cambia sono le informazioni che si aggiungono con i campi stretti. Ovvero, oltre all'azione di gioco collettivo, la migliore percezione del gioco individuale e le espressioni dei giocatori ad azione conclusa. Ma il ritmo della partita non cambia. La prova mi interessava per valutare le modalità di ripresa in caso di partita lenta o in caso di melina. Qualcuno provi a rifare l'esperimento e verifichi queste conclusioni.
Dal punto di vista di quella televisione congruente per la quale avevo lavorato per il Mondiale italiano, ebbi la conferma e ritengo ancora che l'affannarsi del regista sui ritmi di ripresa per mascherare la partita lenta sia, nello steso tempo, ingenua da un lato e sbagliata dall'altro. Gli stacchi in campo stretto sul giocatore che porta palla non aumentano ne' il ritmo, ne' la piacevolezza della partita. Al contrario, quasi sempre, oscurano il posizionamento della squadra in campo e impediscono al telespettatore di valutare le possibilità del passaggio. Credo che questo, con l'inflazione dei replay inutili, sia l'errore più frequente di molte partite, pregevoli per la capacità di specificare ogni dettaglio di gioco ma incapaci di rispettare il senso dell'azione in campo.

Capitolo tredicesimo

La regia audio della partita

Durante la fase di preparazione di Italia 90, ci ponemmo il problema della regia audio della partita, soprattutto in previsione delle riprese in Alta Definizione. La coscienza della ripresa televisiva come linguaggio era tutt'altro che diffusa. In alcuni settori c'era ancora l' idea della televisione come surrogato della realtà e quella dello spettatore televisivo come emulo dello spettatore allo stadio. Qualche volta, queste convinzioni diffuse portavano ad impostazioni tecniche e di regia che oggi appaiono in tutti i loro limiti.
Questa lettera al tecnico a cui era stata data la responsabilità del suono, fu il mio contributo alla definizione della regia audio della partita. È datato 1988 e vale come documento di un periodo e per la metodologia di approccio al problema.
Devo fare una considerazione preliminare, sulla quale non possono esserci equivoci.
Il nostro obiettivo è quello di ricostruire un ambiente sonoro per il telespettatore che sta guardando la partita in TV e non quello di mettere il telespettatore a casa nella condizione sonora dello spettatore allo stadio.
Questo è il punto di partenza per la regia. L'errore più grave sarebbe quello di cercare di riprodurre, con la ripresa audio, la condizione sonora di chi si trova allo stadio, invece che ricercare la individualità e la specificità del suono per ogni immagine o sequenza televisiva. La differenza tra le due condizioni (quella del telespettatore a casa e quella dello spettatore allo stadio) e tra i due spettacoli (la partita in TV e la partita allo stadio) deve sempre essere tenuta presente e, quando fosse necessario, potremo ampiamente discuterla. Ma il nostro oggetto è il prodotto televisivo. Si daranno casi, specifici e definiti, in cui le due condizioni sonore si equivarranno. Per esempio, se al momento d'ingresso delle squadre in campo la telecamera sulla diagonale offrisse il totale dell'intero stadio e se fosse chiaro che questa telecamera è collocata in mezzo al pubblico o in prossimità di esso, in questo momento lo spettatore a casa dovrebbe sentire ciò che sente lo spettatore allo stadio che si è sistemato vicino alla telecamera. Ecco dunque che, in questo caso, situazione allo

stadio e situazione del telespettatore potrebbero equivalersi. Si danno però, solitamente, casi opposti. L'agonismo con cui due giocatori si contendono la palla a pochi metri dalla telecamera a bordo campo, l'eccitazione del gioco, i fiati dei giocatori, la richiesta della palla da parte di un terzo, il colpo sulla sfera che finisce per essere un colpo all'avversario, l'esclamazione o la smorfia di dolore, il fischio dell'arbitro, la protesta del compagno che arriva sul luogo del fallo, tutto questo non dovrà assolutamente essere riprodotto così come lo sente lo spettatore in tribuna, perché egli non sente assolutamente nulla ed avrà assistito al fatto immerso nella indistinta cornice sonora del pubblico in tribuna, come se il fatto si fosse svolto dentro un acquario. Cosa capirebbe il telespettatore a casa se gli riproponessimo questa situazione sonora?
Un caso analogo si ha quando un'azione o un protagonista vengono ripresi con telecamere posizionate in tribuna ma usate in campi stretti o in mezza figura. L'azione o il protagonista appaiono vicini (anche se schiacciati dal teleobiettivo) al telespettatore a casa, mentre sono distanti dallo spettatore allo stadio. Noi dobbiamo ricreare la sensazione sonora adatta a quella immagine e non quella dello spettatore allo stadio. Prevedo già la domanda che mi farai : come possiamo ricreare la sensazione sonora di una immagine realizzata con un teleobiettivo? Un portiere inquadrato in campo stretto da una telecamera in tribuna, mentre dà disposizioni alla barriera, dovrà essere servito da un microfono posizionato a tre metri dalla porta o da un fucile a trenta metri?
Questo è un secondo livello di difficoltà (anche se la risposta è facile: basta sapere che cosa si vuole ottenere da quell'effetto sonoro) e ti lascio volentieri le soluzioni.
Vorrei appena accennare ad un terzo livello di difficoltà.
Tiro dal corner. La sequenza si realizza con un totale da angolo a porta, campo stretto di chi tira, totale del gioco sotto area, totale per il tiro. È una sequenza elementare. La fonte sonora più importante è l'area di porta: sarà presente solo durante lo stacco o la privilegeremo per tutta la sequenza? E che rapporto stabilire tra il momento di esultanza del gruppo di giocatori, la panchina e lo stadio dopo un gol? Si tratta di due campi stretti (diversi tra loro) e un totalone dello stadio. Bisognerà scegliere, scegliere e scegliere.
Con questo io ho concluso la parte del cosa vorrei, ne' vale la pena continuare a teorizzare: credo che le intenzioni siano chiare. (…)
Dal punto di vista della regia, devo elencarti le inquadrature principali della partita, perché tu possa tradurle in piani sonori.
Si tratta del totalone dello stadio, il totale di gioco, il campo stretto di gioco e la personality.

Inoltre, devo elencarti le fonti sonore del campo che mi sembrano significative:

a) situazioni durante il gioco: colpo sulla palla, fischio, voci dei soggetti inquadrati, voci di richiamo (di giocatori che non hanno palla o delle panchine);
b) corner, punizioni con barriera, rilancio del portiere: in questi casi la fonte

sonora principale è l'area di porta e — specificamente — l'attività del portiere o del difensore che assegnano le marcature e predispongono la difesa;

c) le panchine.

Credo, ora, che si tratti di comporre un quadro sonoro rispondente alla ripresa video e di fare un'ipotesi operativa. (…)
Grazie per la tua attenzione.

L'impianto audio per le partite di Italia 90 fu poi definito dal contributo congiunto di una regista (Anna Cristina Giustiniani) ed un responsabile della Direzione tecnica (Guido Canuzzi), i quali esposero le loro considerazioni al Seminario di Verona. La soluzione di ripresa può essere così riassunta. Si stabilì intanto di "garantire una chiara e completa ripresa del suono all'interno del campo di calcio" in ogni fase di gioco. Inoltre ci si impegnò a "riproporre, tramite le tecniche più sofisticate di ripresa, in ampiezza e in profondità, lo spazio sonoro delle tribune dello stadio". Per ottenere questo risultato, il campo fu diviso in 8 aree, alle quali vennero aggiunte le 2 aree vicino alle porte, in parte sovrapposte alle altre. In queste aree vennero previsti 10 microfoni direzionali, orientati manualmente sul pallone e sull'arbitro e aperti quando l'azione si svolgeva in quell'area. Ma, successivamente, la FIFA non consentì la presenza di tante persone in campo e i microfoni diventarono fissi. In regia audio vennero previsti due tecnici che lavoravano insieme sul banco, ottenendo eccellenti risultati. Il suono delle tribune veniva raccolto da una modernissima "testa artificiale"(un sistema di microfoni collocati in un involucro che riproduce una testa umana) coadiuvata da altri microfoni posizionati sulle curve.
La tecnica del Dolby Surround, la suggestione e la profondità del suono stereofonico, che erano state previsti per l'Alta Definizione, non sono certamente esaltati dal televisore domestico. Inoltre varia da stadio a stadio: ognuno ha una propria condizione acustica.
Un altro rammarico. I nostri tecnici avrebbero potuto offrire agli arbitri un fischietto elettronico (un normale fischietto dotato di un trasduttore elettroacustico e un piccolo trasmettitore) che avrebbe garantito il fischio e tagliato le frequenze della voce: non ci fu comunque consentito dalla FIFA.
Rileggendo oggi i miei appunti, mi sorprendo non poco per la loro ingenuità tecnica e per la dimensione che avevo dato al problema, soprattutto in rapporto alla semplicità con cui, negli anni successivi, è stata realizzata la ripresa audio della partita. Trovo però, in rapporto alle convinzioni del momento, che fosse giusta l' impostazione del problema e generosa la ricerca che ne seguì da parte di tecnici e registi. Non ne conosco molte altre di quella ampiezza. Oggi, l'ambiente sonoro della partita televisiva è ricostruito con pochi elementi: microfoni panoramici per le tribune; microfoni sul campo, dietro le porte, per sentire l' area; direzionali sulle camere a bordo campo e – importantissimi – due microfonisti in movimento sulle due metà campo, dietro la linea laterale opposta. Vale più, per la specificità del suono, il lavoro di questi due microfonisti che non qualsiasi altro apparato lasciato a sé stesso.

PARTE TERZA

GLI ALTRI SPORT

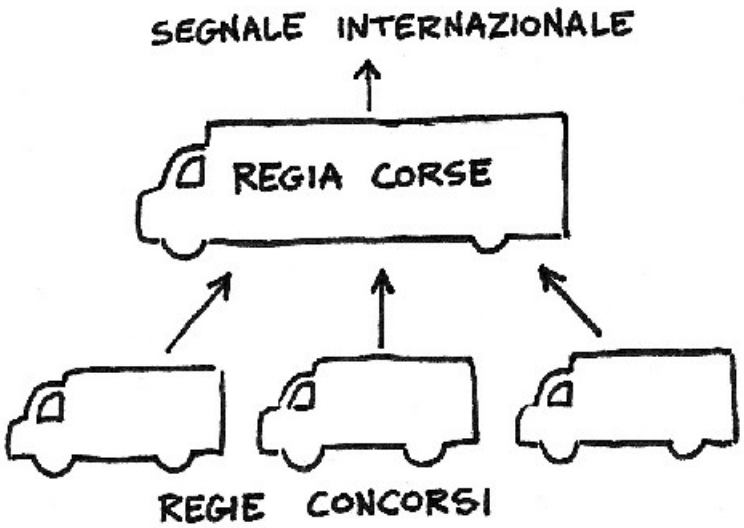
Capitolo Quattordicesimo

L’Atletica

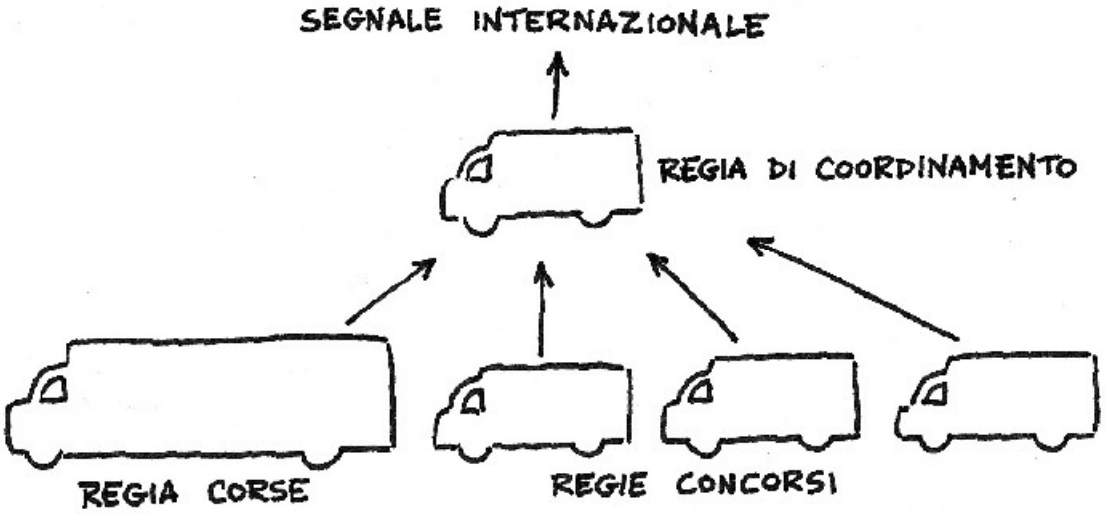
La ripresa dell’Atletica è una delle più semplici per la ripetitività del gesto atletico e una delle più complesse per la contemporaneità di più eventi in campo.

14.1 - L’ORGANIZZAZIONE DELLA REGIA

L’atletica è il tipico evento multidisciplinare: corse e concorsi si svolgono contemporaneamente in campo. Marce e maratone, che si svolgono all’esterno, partono e arrivano nello stadio. Il sistema di ripresa è ovviamente quello ad estrapolazione; l’impianto prevede di solito più regie-concorsi che confluiscono nella regia-corse (impianto a regia centrale).



Nelle grandi manifestazioni di più giorni, le regie concorsi e la regia corse fanno capo ad una regia di coordinamento (impianto a regia finale).



L'alfabeto elementare di ripresa prevede tre momenti: la presentazione dell'atleta, il gesto atletico, il risultato. Regola fondamentale (ratificata con i Mondiali di Helsinki del 1983) è che il gesto atletico venga ripreso in piano sequenza dal migliore punto di osservazione e senza stacchi di camera.
Quale è il migliore punto di osservazione? Per le corse, ovviamente, la linea del traguardo. I concorsi debbono invece essere attentamente studiati: una buona norma è quella che identifica il miglior punto di vista con quello dell'allenatore. La norma è fondata: l'allenatore guarda l'atleta dal punto di vista tecnico, come esattamente deve fare la telecamera. L'allenatore non può però alzarsi con il saltatore con l'asta: la telecamera si! L'arricchimento della ripresa con altre camere può avvenire prima e

dopo l'esecuzione del gesto atletico (presentazione e reazione dell'atleta), nella contestualizzazione della performance (rapporti con il pubblico, i compagni, gli avversari), nonché nella più ricca ed intelligente analisi con i rallenty, compatibilmente con il tempo a disposizione. È essenziale l'apporto grafico e cronometrico (molte volte la gara è contro il tempo e la misura), che può essere variamente arricchito (comparazione delle traiettorie, atleta virtuale ecc.). Ribadito quindi che la ripresa è semplice perché il gesto atletico è ripetitivo, con altrettanta chiarezza bisognerà riaffermare che il coordinamento di messa in onda tra le varie discipline, data la loro contemporaneità, è molto complicato se non è stato attentamente organizzato con un efficiente sistema di informazione e un buon lavoro di equipe. Bisognerà che qualcuno tenga sotto controllo le schermate degli avvicendamenti in pedana e i risultati di tutti gli atleti, stabilendo con buon anticipo le priorità di messa in onda , di registrazione e di riproposizione in replay, nonché la presentazione e le classifiche finali di tutte le discipline. Convenzioni internazionalmente accettate aiutano questo processo. Le corse fanno da filo conduttore della ripresa: le corse brevi (fino ai 1500 m.) vanno in onda in diretta e senza interruzioni (ma un 3000 siepi in cui si giochi un titolo mondiale merita la continuità!). Di solito, ma non sempre, durante le corse brevi, i concorsi si fermano; ma nessuno può garantire che non riprendano con risultati durante la riproposizione dei replay. L'organizzazione interna della regia procede di conseguenza a queste premesse. Con regia centrale, ai segnali delle corse si aggiungeranno i segnali di uscita mixer delle regie dei singoli concorsi già provvisti di grafica. Si potrà decidere se il concorso non mandato in diretta debba essere registrato e rimandato dalle singole regie concorsi (e in questo caso, oltre ai replay dovranno avere un doppio sistema di registrazione), oppure se gli apparati di registrazione dipendono direttamente dalla regia centrale. Importantissimo rimane il sistema di comunicazione. Se ne descrive uno complesso (e datato) dei Campionati del mondo di Atletica di Roma '87. Per manifestazioni di uno o due giorni, oggi può essere molto esemplificato (vedi il Golden Gala), anche perché tutto l'apporto di consulenza tecnica è a sua volta esemplificato dall'uso delle videate informatiche.

14.2 – ROMA '87: LA GRANDE ATLETICA

Roma 87, il Campionato del mondo, è stato il più grande evento d'Atletica prodotto in Italia dopo le Olimpiadi del 1960. Il Pool Sportivo della RAI costituì un gruppo di registi e un coordinamento di regia che cominciò a lavorare due anni prima dell'avvenimento. La relazione con la quale ho aperto a Tokio la Conferenza di Produzione per il mondiale successivo, quello del 1991, ripercorre le tappe di questo impegno e - pure datato nelle risoluzioni - è utile per capire la metodologia di avvicinamento e di elaborazione di un grande evento. Quando ci sono stati assegnati i Campionati del mondo di Atletica, il Gruppo di regia che fu costituito non aveva alcuna esperienza sulla copertura di un avvenimento di questa importanza. Noi facciamo risalire l'inizio del lavoro che portò ai Mondiali di Roma del settembre 1987, all' incontro con il producer finlandese Raimo Pils, responsabile del Mondiale 1983 di Helsinki. L' incontro è avvenuto nel luglio 1985, due anni prima del nostro

Mondiale. Non sono il solo a ritenere che Helsinki 83 costituisca la data di nascita delle moderne riprese di Atletica, ma io credo che il primo sforzo di un regista rispetto ad un compito nuovo debba essere comunque uno sforzo di immaginazione.

Immaginare una regia

Noi abbiamo fatto nel luglio ’85 una previsione del problema di regia che il Mondiale avrebbe comportato e ci trovammo di fronte a due ipotesi: impianto a regia centrale o impianto a regia finale. Sappiamo tutti che ci sono ragioni a favore dell’ una e dell’altra impostazione: noi abbiamo deciso per il sistema a regia finale.
La scelta tra i due tipi di regia risponde sicuramente a molti fattori e non ultimo a quello della unicità di impostazione delle riprese, che la regia centrale garantisce meglio. Noi avevamo però altri motivi per fare la scelta della regia finale. Innanzitutto, il nostro timore di far gestire ad una sola persona un impianto che si configurava molto complesso e di cui non avevamo esperienza. Ma la ragione vera di questa scelta, la ragione di fondo, è d’ordine culturale: noi avevamo coscienza che, per affrontare quel tipo di impegno, avremmo dovuto passare da una concezione artigianale e personale ad una progettuale e collettiva della regia. Questo è stato per noi un salto di cultura registica.
Non più il regista unico creatore (a cui va peraltro tutta la mia stima professionale), bensì un gruppo di regia che si misura in un progetto comune e si abitua a far valere le ragioni del progetto collettivo piuttosto che le ragioni delle singole realizzazioni. Questo salto di cultura registica è indispensabile per i grandi eventi. Il principio ha condizionato la nostra intera ricerca: abbiamo realizzato le singole discipline dell’atletica all’interno di un progetto generale che fosse capace di dare a ciascuna lo stesso linguaggio, riconquistando così una unità progettuale e di messa in onda.

Documentazione

Noi abbiamo condotto per un anno circa una fase di ricerca e documentazione. Il nostro obiettivo era quello di individuare uno standard di ripresa di livello internazionale. Abbiamo visionato attentamente alcune cassette dei Campionati del mondo di atletica di Helsinky 1983, dei Campionati di atletica di Camberra 1985 e delle Olimpiadi di Mosca e di Los Angeles. Con una decisione lungimirante, la RAI ci ha consentito di assistere ad alcune manifestazioni internazionali. Nel 1986 si sono svolti a Mosca i Goodwill Games, a Stoccarda i Campionati europei di Atletica, a Seoul i Giochi Asiatici, a New York la Maratona, i meeting di Zurigo e di Edimburgo e, l’anno dopo, i Campionati del mondo Indoor di Indianapolis. Ci sono stati utili, in quelle occasioni, i colloqui con i colleghi che stavano realizzando le manifestazioni. La relazione conclusiva di ogni viaggio è stata offerta a tutti i colleghi. Un utile scambio di esperienze lo abbiamo poi avuto in occasione del Seminario che la IAAF ha tenuto a Roma nell’aprile 1986.

Immagini e sequenze di immagini.

Abbiamo cercato, nei materiali e nelle esperienze internazionali, il nostro alfabeto di ripresa: per ogni disciplina sono state stabilite le inquadrature fondamentali per poter

decidere la corretta posizione delle telecamere. Abbiamo esaminato una alla volta tutte le discipline in pedana: i lanci del peso, disco, giavellotto, martello; i salti in alto, lungo e asta; le corse brevi e le lunghe con la maratona e le marce. Nel posizionamento delle telecamere siamo stati aiutati dai tecnici della Federazione Italiana di Atletica Leggera. Personalmente, sono stato incaricato di preparare una sigla promozionale dell'avvenimento e, con un operatore, alcuni atleti e tecnici della FIDAL, abbiamo cercato allo Stadio dei marmi di Roma tutte le possibili inquadrature di ogni gesto atletico. Il lavoro congiunto dei tecnici e dei registi ha offerto una copertura eccellente per ogni disciplina, con una particolare attenzione alla fase di preparazione e alle reazioni dell'atleta.
Stabilita la posizione delle telecamere e le inquadrature, si trattò di costruire una sequenza tipo per ogni disciplina. Abbiamo avuto l'accortezza di elaborare uno story-board che ci consentisse una doppia possibilità di uscita dalla sequenza in onda per passare ad un'altra disciplina.
Per esempio, nel caso di un lancio, la sequenza era costituita da:

a) presentazione dell'atleta
b) lancio
c) reazione dell'atleta
d) primo replay
e) primo piano dell'atleta e risultato
f) secondo replay
g) primo piano dell'atleta, pubblico, immagini generiche.

È evidente che questa sequenza può essere tagliata dopo il risultato, oppure dopo le reazioni del pubblico. Tutte le nostre sequenze sono state costruite con questo criterio, per facilitare il mio compito in regia finale, nel momento del passaggio tra una disciplina e un' altra.

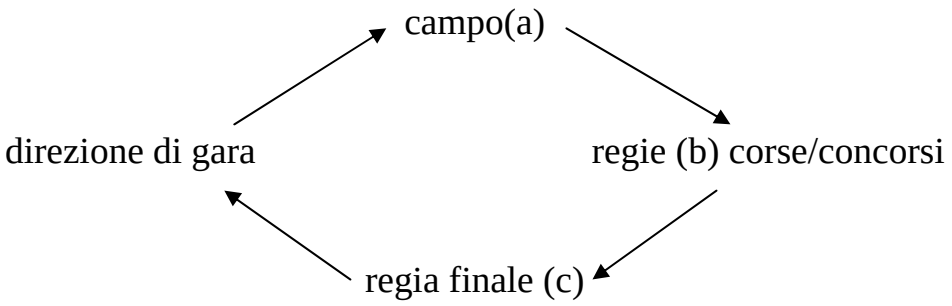
L'impianto tecnico.
Noi avevamo una lunga esperienza in fatto di riprese in movimento. Il Centro di ricerche della RAI di Torino ha messo a punto da anni apparati di trasmissione e ricezione che avevamo a lungo sperimentato nelle corse di ciclismo e con i quali siamo all'avanguardia in Europa. Per le marce e la maratona abbiamo utilizzato un'auto elettrica con due telecamere, una moto con telecamera, un elicottero da ripresa e due elicotteri per la ricezione e la trasmissione dei segnali.
All'interno dello stadio, l'impianto era costituito da:

- una regia per le corse con 7/8 telecamere e 4 replay
- quattro regie per i concorsi con 4 telecamere e 2 replay ciascuna
- una regia finale che raccoglieva i 5 segnali e li gestiva aiutandosi con 2 telecamere e 2 replay.

L'impianto produceva quindi 5 segnali separati che facevano capo a 5 regie, ognuna con il proprio terminale informatico; la 5 regie facevano capo ad una regia finale che produceva il segnale multilaterale.
Studiando attentamente il calendario giornaliero ed orario dell'avvenimento, siamo

arrivati a suddividere in questo modo gli impegni per ogni regia:
regia X : corse e premiazioni
regia A : corse esterne, lungo e triplo
regia B : alto e peso
regia C : disco, martello e giavellotto
regia D : asta
regia finale.

Il sistema di comunicazione
Debbo far cenno al personale di regia per parlare del sistema di comunicazione che abbiamo costruito per Roma '87. In ogni regia erano presenti un regista, un assistente alla regia e un consulente della FIDAL. Ogni regia, inoltre, ha ritenuto utile di avere un proprio referente in campo, una persona a cui rivolgersi per sapere che cosa succedeva in pedana. In regia finale c'erano ugualmente assistente e consulente, ma io dialogavo non con il campo ma con la Direzione di gara. Questa, a sua volta, controllava ogni situazione in campo per il tramite dei propri giudici. Il sistema è complesso. Si trattava, partendo dai singoli eventi in campo di realizzarli con singole regie facendoli confluire in un programma finale che fosse una corretta interpretazione delle situazioni di campo.



Come legare tra loro queste quattro realtà? Come consentire alla regia finale di stabilire un rapporto non faticoso tra svolgimento delle discipline e messa in onda? Il sistema di comunicazione è stato realizzato in questo modo:

- comunicazione tra regie e pedane: walkie talkie
- comunicazione tra regie e regia finale: interfonico per i registi, telefono per i consulenti
- comunicazione tra regia finale e direzione di riunione: telefono
- comunicazione tra direzione di riunione e campo: walkie-talkie

Si tratta di due sistemi di comunicazione sovrapposti, uno per i registi e uno per i consulenti. Un sistema ha come riferimento l'evento ed uno la realizzazione televisiva.

Gli strumenti di lavoro in regia finale.
Gli addetti ai lavori sanno esattamente che cosa vorrebbe il regista di un avvenimento

multidisciplinare come l'Atletica. Egli vorrebbe che qualcuno gli segnalasse con il giusto anticipo che cosa accadrà di interessante in ogni pedana. Lo strumento essenziale per questa pre-visione è il canale informatico dei telecronisti. Ne avevamo uno per ogni regia, a disposizione del consulente e del regista. Io ho fatto arrivare in regia finale le 5 pagine informatiche delle gare in campo e le ho messe in corrispondenza dei monitor di uscita dei segnali delle 5 regie che le realizzavano. Così avevo continuamente sott'occhio la situazione: potevo prevedere in anticipo quando sarei dovuto passare dall'atleta al lancio del peso a quello sull'alto o dal giavellotto a quello del lungo. Il criterio di scelta è quello dettato dalle regole internazionali che tutti conosciamo. Noi abbiamo deciso di evitare la frammentarietà, il passaggio casuale tra una pedana e l'altra. Io ho dichiarato in anticipo, nei briefing con i telecronisti esteri, la disciplina o le discipline che avremmo privilegiato nel programma internazionale. Dissi inoltre che avrei recuperato, con i replay, i risultati importanti delle altre e che, in ogni caso, di tutte le gare avremmo dato le start list e i risultati finali prima di chiudere il programma.

Un orologio intelligente

Nell'organizzazione della regia mi mancava ancora uno strumento che mi consentisse di avere su carta la visione generale della giornata e che fosse esso stesso aggiornabile: una sorta di timing, un sommario minuto per minuto. Ne ho elaborato uno al computer ed è diventato il canale di comunicazione privilegiato tra la regia finale e la direzione di gara. Vi era specificata la scaletta di trasmissione, dalla sigla, alle immagini di apertura, alla sintesi della sessione precedente, alla diretta e alle scelte prioritarie che avrei fatto. Un terminale di questo computer è stato messo a disposizione della direzione di gara. In questo modo, abbiamo potuto programmare le premiazioni (che interrompono le gare). Il terminale poteva raggiungere tutte le redazioni e gli uffici della RAI dove si programmavano le inserzioni pubblicitarie o si stabiliva l'apertura e la chiusura delle trasmissioni, gli eventuali collegamenti all'interno di altri programmi per seguire una finale o la performance di un atleta importante. Tutti sapevano tutto in tempo reale; programma e variazioni di programma.

14.3 - L'ATLETICA DEGLI ANNI '90

Nel settembre del 1987, allo stadio Olimpico si realizzò la più alta concentrazione di telecamere che la RAI avesse mai posizionato in un solo luogo. Il risultato finale compensò quello sforzo che, oggi, credo si possa riassumere in questo modo. Noi dovevamo a Raimo Pils la lezione fondamentale sull'alfabeto televisivo dell'Atletica con i Mondiali di Helsinki dell'83. Senza perdere gli obiettivi finali di quella lezione, con Roma '87 noi articolammo un linguaggio di ripresa che migliorava la descrizione del gesto e approfondiva le reazioni psicologiche dell'atleta, nella fase di preparazione e dopo il risultato. Quattro anni dopo, Tokio '91 introdusse nelle gare di Atletica un nuovo personaggio: il deuteragonista. La regia mostrò non solo la tensione dell'atleta ma anche i suoi rapporti con i compagni e gli avversari. I

Mondiali e le Olimpiadi successive hanno sicuramente migliorato la copertura delle discipline, come conseguenza di migliori tecnologie (si pensi solo alle moving cameras, a partire dalla Wescam su binario del ’92 a Barcellona e a quelle utilizzate ad Atlanta) e di una maggiore disponibilità di mezzi ma, a mio parere, senza aggiungere nulla di rilevante sul piano del racconto. La cosa più importante di questo decennio è invece costituita dallo sviluppo delle regie di personalizzazione, con le quali ogni grande Broadcast costruisce il proprio programma e approfondisce i dati del segnale internazionale. In questo, la televisione ospite è molto favorita dal sistema di ripresa dell’Atletica.

Nei primi anni 2000, un’idea nuova tenta di farsi strada intorno al concetto di *drama*. Questo concetto è tutt’ora in elaborazione e si va definendo nell’evento come racconto. Uno dei suoi sviluppi è sicuramente l’*event presentation*: il regista televisivo lavora con gli organizzatori alla presentazione spettacolare delle gare e degli atleti, al loro ingresso in campo, aiutandosi con le luci e il commento musicale. Lo stadio diventa un grande palcoscenico dove la competizione, il gesto atletico, i risultati vengono organizzati all’interno di un racconto spettacolare a vantaggio del telespettatore e dello stesso spettatore allo stadio. La ripresa televisiva può aiutare questo processo con il sapiente uso delle inquadrature e dei tempi televisivi, ma non solo: la drammatizzazione punta all’atleta-personaggio. Nell’ingresso in campo, nella fase di preparazione e di concentrazione, può introdurre flash di storia dell’atleta, i risultati precedenti, se non le fasi di allenamento e anche alcuni aspetti della sua vita privata. Dopo la performance, può commentare il gesto atletico con una clip che raccoglie gli istanti di concentrazione, di sforzo, di reazione, sue e dei suoi avversari, degli allenatori e del pubblico. Il procedimento narrativo è favorito dalle regie di personalizzazione, che sono obbligatorie nei grandi eventi e dai sistemi di registrazione su hard disk. È invece obiettivamente limitato dai tempi degli orari di gara, specialmente per le manifestazioni di un giorno, oltre che dalle esigenze di standardizzazione del programma internazionale. Però è nel senso del *drama* che si muove la rappresentazione televisiva dello sport e dell’atletica in particolare.

Il primo Event Presentation Seminar è organizzato a Madrid dalla EAA (European Athletic Association) il 21-22 marzo 2003. È un incontro tra registi televisivi, telecronisti, speaker di campo e dirigenti della federazione, in cui si fa il punto delle esperienze nazionali e si coordina il lavoro tra regia televisiva e regia dell’evento. Il rapporto tra regia televisiva e direzione gara era stato uno degli obiettivi di Roma ’87. I risultati e le modalità di realizzazione dell’epoca erano stati esposti nella mia relazione di apertura alla Conferenza di Produzione dei Mondiali di Tokyo del 1991. Ma, nel 2003, c’è una coscienza nuova delle possibilità di interazione tra evento e realizzazione televisiva. Tra i compiti del regista dell’evento, in contatto con i giudici di gara e i giudici di campo, c’è non solo quello di gestire le variazioni di programma (come era previsto già a Roma) ma anche quello di evitare la sovrapposizione delle performance degli atleti migliori. Allo stesso modo, l’accordo tra regia televisiva e regia dell’evento consentirà di far coincidere tempi reali e tempi televisivi, superando la fastidiosa afasia tra l’inquadratura dell’atleta non ancora chiamato e il successivo applauso del pubblico. Sembrerebbe che si stia ancora parlando di aspetti di

coordinamento e organizzativi. In effetti siamo invece all'inizio di una fase del tutto nuova nella copertura televisiva dell'evento. Il timing delle gare diventa scaletta e ogni avvenimento all'interno della scaletta costituirà l'occasione per una vera e propria mini-sceneggiatura ed è su questa base che si tradurrà l'evento reale in evento televisivo.

14.4 - L'EVENTO DI UN GIORNO

L'avvenimento di un giorno, nonostante un numero inferiore di telecamere e un dispositivo di ripresa meno ampio, comporta problemi realizzativi non meno complessi. Di solito, per esempio, per le manifestazioni di un giorno, si preferisce il sistema a regia centrale. Gli OB van che realizzano i concorsi mandano il loro segnale all'OB van delle corse, il quale costruisce il segnale internazionale. Ma vediamo concretamente come si prepara l'avvenimento – sia pure importante - di una sola giornata, prendendo in esame programma della manifestazione e piantina dello stadio per impostare la copertura. Queste intanto sono le dichiarazioni d'intenti, così come vengono espresse, in linea di massima, sia in un Meeting tra gli Host Broadcast della Golden League, che di solito si tiene qualche tempo prima dell'evento, sia al briefing che si tiene ai telecronisti esteri prima della messa in onda. Si tratta di una presentazione di tipo tradizionale e, ovviamente, in inglese.

(…)The Host Broadcaster will dedicate to this event adequate technical means and facilities.
We will produce the international feed and clean feed and, if requested, separate feeds of every races, with graphics (if this is available).
Our coverage foreseen the following facilities:

- *one OB van for the tracks, with 7/8 cameras and 4/5 replays (with some Super Slomo)*
- *one OB van for horizontal jumping, with 3/4 , plus 1 micro and 3 replays;*
- *one only OB van for the vertical jumps, with 2/3 cameras, plus 1 microcamera and 2/3 replays for each discipline;*
- *one OB van for the throws, with 2/3 cameras, 1 micro and 2 replays for each of them.*

Will have some cameras for the stadium, public and medal ceremonies. In addition, will use an electric car to follow the long tracks and some cranes for the cameras. Each TV direction will produce a signal with international sound; complete with graphics and each TV director will be assisted by a consultant.
Our general philosophy is the international one, accepted – I suppose – from all Broadcasters. For each race we will show the three standard moments: presentation, athletic performance, result. We will particularly careful in grasping athlete's reactions, as well as those of his companions and opponents. The athlete's performance will be followed in sequence-

plan, without interruptions. Normally we will wait for the result, before switching to the next field. Replays will be used to show the technical phase of the discipline and how spectacular is the athlete's performance. The tracks will be the guideline of the program and will be shot without cut up to 1500 m. The long distances race may be interrupted by jumps or throws, live or recorded, in case of relevant result. In particular, for the short distance races, we will begin the shooting with the start list and the individual presentation. Before the start, cameras will show the favourite athletes in close up. Beside from the usual replays, we will also supply the false start and the photofinish. For the races longer than 800 m. we will use the camera located on board an electric car, but only on the straight line, in front of the main stand.

We will be careful to show the outdistances and the catching-up of the athletes. Beside from the arrival, replays will show the highlights of the race. A last remark.

As the Golden Gala is an event witch will last only a few hours, we will careful in keeping tight the shooting time for each discipline.

Our aim is to show the greatest number of athletes and give the major results and the final classifications of each discipline.

This is – in a few words – what we are prepared to do. I hope our intentions meet the Golden Gala European standard. Thanks for your attentions.

La copertura di corse e concorsi

Il lavoro di impostazione della copertura comincia con l'esame del programma di gara. Ne prendiamo uno vero ignorando le start list. Si dovrà tener conto che, la presenza di un grandissimo campione o lo stato di salute di una disciplina, potrebbe suggerire di potenziare la copertura di un concorso. Prendiamo dunque in esame il programma.

Si tratta, come si vede, di corse lunghe (3.000, 1.500, 5.000, 3.000 siepi) e corte (100, 110 h, 800, 400h) e di concorsi (i lanci del martello e giavellotto e i salti con l'asta e alto e in lungo).

Il programma vero comincia alle 18.30 con il lancio del martello. Il risultato verrà proposto in registrazione alle 20.30, orario di messa in onda per tutta Europa.

Sulla pianta dello stadio Olimpico individuiamo ora le pedane di ogni concorso. Si tratta di 5 discipline ma il dispositivo di ripresa si può configurare su 3 regie: una per il salto in lungo, una per martello-giavellotto, una per alto e asta. Perché due regie coprono due concorsi ciascuna? Per motivi di costo e di ottimizzazione delle risorse. La regia martello-giavellotto può seguire le due discipline perché sono consecutive una all'altra (non possono coesistere per motivi tecnici). Il regista dovrà soltanto preoccuparsi di spostare qualche telecamera dalla curva sud alla nord dello stadio.

La regia alto-asta affronta due discipline contemporanee ma dall'esito pre-definito (la misura è conosciuta, perché fissata dall'assicella; si tratta di un *expected result* rispetto all'*unexpected result*, risultato non noto, del salto in lungo, che è determinato

di volta in volta dalla prestazione dell'atleta).

Golden Gala

IAAF Golden League Meeting

Timetable

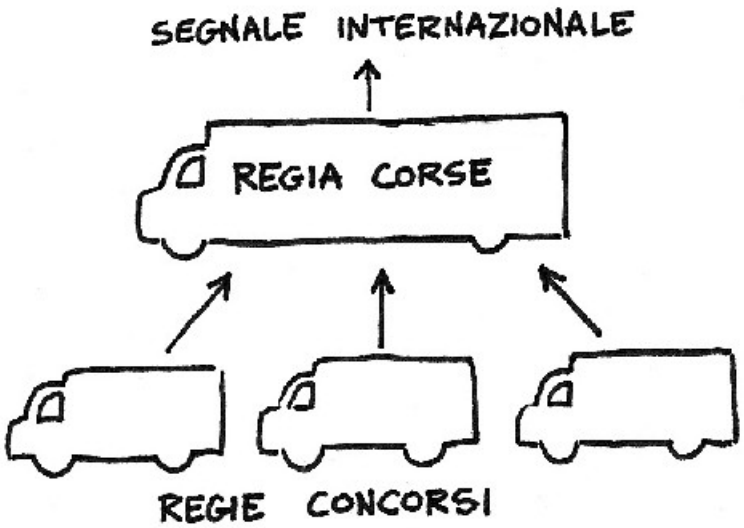
TIME	TRACK	Category	JUMPS	Category	THROWS	Category
16.00	Gathering					
16.30	Regional relay	Reg.				
18.30					Hammer M	Int.
20.00			Pole Vault W	G.Prix		
20.10	100 W (B Series)	Int.				
20.20	100 M (B Series)	Int.	Long Jump M	G.L. Classic		
20.30	3000 W	G.L.				
20.45	110h M	G.L. Classic				
20.55	800 W	G.L.			Javelin Throw M	G.L. Classic
21.05	100 M	G.L.	High Jump W	G.L. Classic		
21.15	1500 W	G.L. Classic				
21.25	800 M	G.L.				
21.35	100 W	G.L.				
21.45	400h M	Int.	Long Jump W	Int.		
21.55	5000 M	G.L.				
22.15	1500 M	G.L.				
22.25	400h W	G.L. Classic				
22.35	3.000sc M	G.L. Classic				

Bar Heights

HJ W : 1.75-1.80-1.85-1.88-1.91-1.94-1.97-2.00-2.02, +2cm

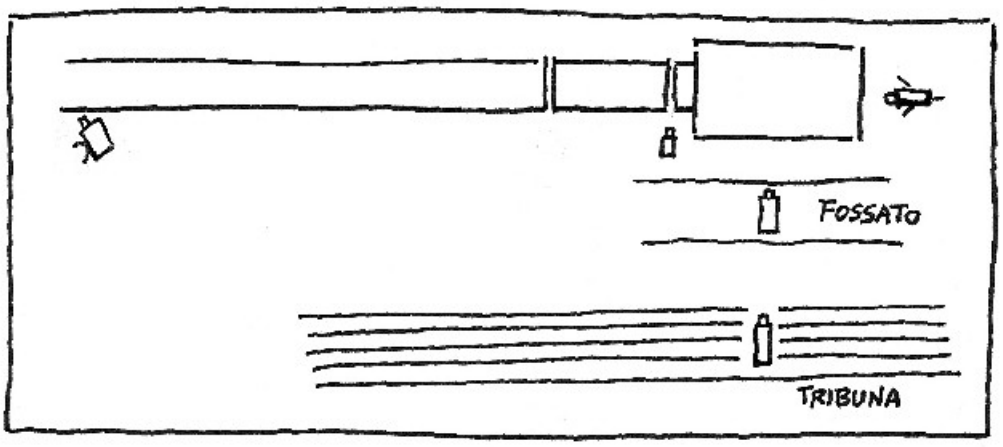
PV W : 3.80-4.00-4.10-4.20-4.30-4.35-4.40-4.45, + 5cm

La regia dell'alto-asta può dunque dedicarsi all'una o all'altra disciplina sulla base della misura da saltare e – comunque – ha due apparati di registrazione in caso di concomitanze importanti. Inoltre, in questo caso specifico, la Società di grafica e cronometraggio offre solo tre apparati grafici oltre a quello delle corse e quindi possiamo graficare un solo concorso alla volta dei due raccolti dalla stessa regia.
L'OB van delle corse raccoglie i segnali d'uscita delle tre regie concorsi e funge da regia centrale secondo lo schema già usato:



Prendiamo ora in esame le singole discipline e posizioniamo le telecamere. Con quale criterio? Certamente non potremo fare a meno di coprire i tre momenti istituzionali *presentazione, gesto atletico, risultato,* ma una maggiore disponibilità di telecamere ci consente di elevare questo standard minimo.

Concorsi – Salto in lungo
La camera principale del salto in lungo si posiziona sulla linea ortogonale dell'atterraggio migliore, sufficientemente alta per rendere visibile la corsa e il salto, ma non tanto da schiacciare la performance dell'atleta. Questa sola telecamera basterebbe – teoricamente – a descrivere un salto in modo elementare ma corretto.

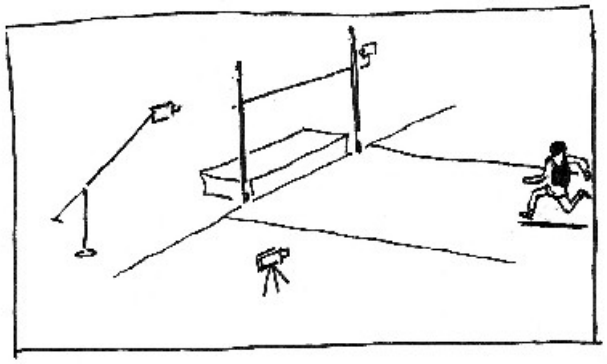


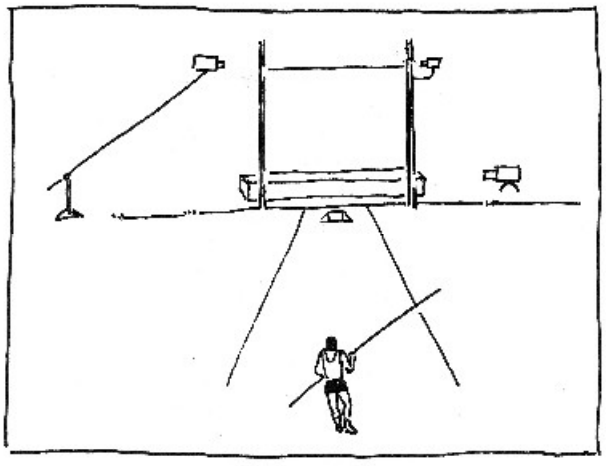
Ma la presentazione dell'atleta può essere migliorata con una hand camera alla partenza. Lo sforzo atletico (non la velocità) può essere sottolineato da una lungofocale frontale, che risulterà utile anche per mostrare la reazione dell'atleta dopo la prestazione e la decisione del giudice sulla validità del salto. Una microcamera potrà offrire in dettaglio l'assicella di battuta. Il fossato dell'Olimpico ci suggerisce, inoltre, che una telecamera bassa (a livello della pista) potrebbe esaltare il

salto, dalla battuta all'atterraggio. Ovviamente si può fare ancora di più(soprattutto con camere in movimento su carrelli o crane) ma, con la nostra dotazione, siamo già a 4 telecamere presidiate e una microcamera. A questa copertura bisognerà dedicare almeno 4 replay e due macchine di registrazione: la prima pronta a riproporre il salto che non è andato in diretta, mentre la seconda registra quello in corso. I replay saranno distinti in replay tecnici e spettacolari: quello sulla battuta consentirà di valutare la validità del salto; preferiremo quello sul totale per la velocità della corsa e quello sulla camera frontale per lo sforzo muscolare. Il replay sulla nuova camera a livello del terreno ci consentirà una visione inconsueta del salto. Ma, avendo a disposizione un videodisco a più uscite, potremmo anche cogliere i momenti della performance, dalla concentrazione dell'atleta, alla sua reazione, all'applauso del pubblico. La regia sarà inoltre fornita di grafica per titolare gli atleti, esporre i risultati e le classifiche.

Concorsi – Alto e Asta

L'unica regia che copre contemporaneamente le pedane dell'alto e dell'asta, prevede – per ciascuna disciplina – una camera principale (su braccio o crane) per il salto, una camera di presentazione (che funge da seconda per il salto con l'asta) e una camera non presidiata (o una microcamera) per lo scavalcamento dell'assicella. In mancanza di un crane per l'asta, buona norma vuole che la camera sia correttamente posizionata sulle tribune all'altezza dell'assicella (ma non in asse con i ritti), per poter valutare lo scavalcamento. Tre replay per l'asta, tre per l'alto e una registrazione per ogni pedana completano con la grafica la dotazione di questa regia.

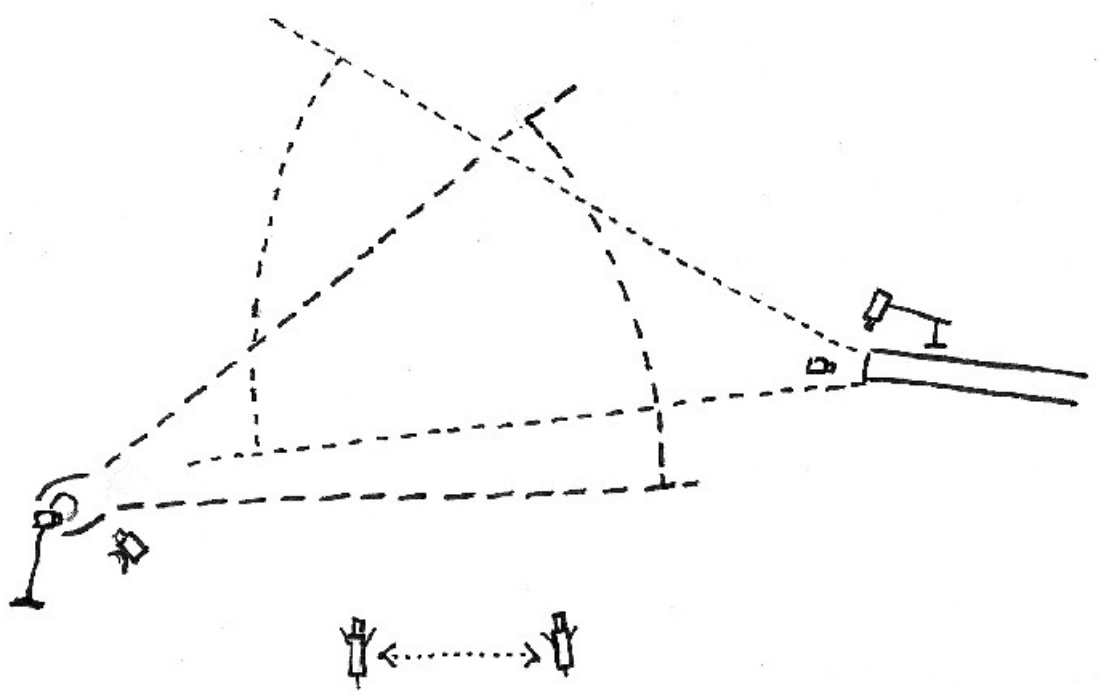




Concorsi – Martello e Giavellotto

Per ognuna di queste discipline che – abbiamo detto – non sono contemporanee, è prevista una camera di presentazione dell'atleta, una camera per dettagliare il gesto atletico del lancio, una camera per mostrare la traiettoria dell'attrezzo e il punto di caduta nel settore. Questa camera, alta in tribuna, consente di solito di vedere l'arrivo dei due attrezzi con lo spostamento che serve per mettersi in asse ortogonale con il lancio migliore. Lo spostamento verrà fatto, come quello della camera di presentazione, nell' intervallo di tempo tra i due concorsi, unitamente alle telecamere

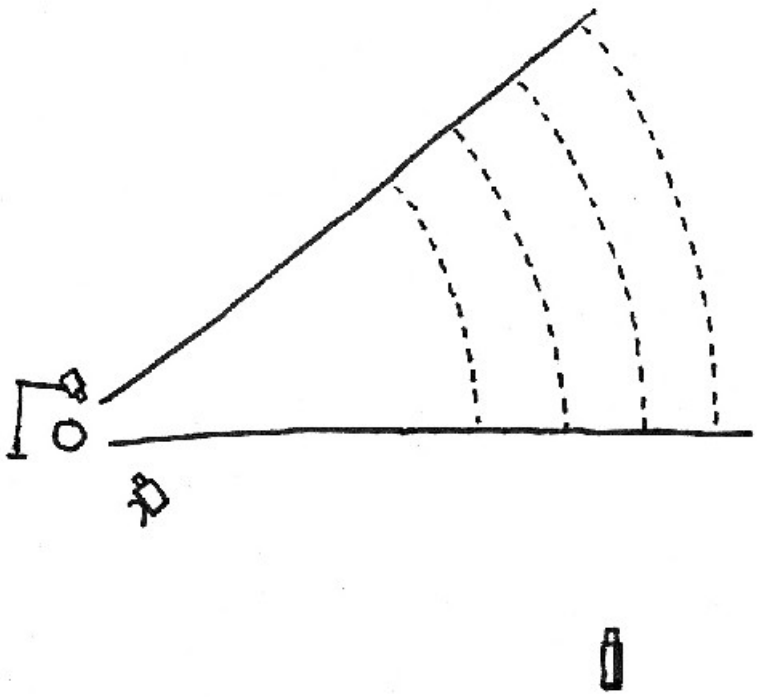
fisse. Le due camere non presidiate – una posizionata a terra e frontale al giavellottista e una posizionata alta, a scavalcare le reti della gabbia, quasi azimutale alla pedana del lancio del martellista – consentono un prezioso dettaglio del gesto atletico. La copertura avrà bisogno di 3 replay e almeno una registrazione per ogni pedana, oltre che della grafica. Il programma che abbiamo preso in esame non comprende, casualmente, il lancio del disco e quello del peso, che sono invece concorsi abituali in altri Meeting. Per completezza di informazione, ne accenniamo subito anche se fuori programma.



Per il *Lancio del disco* basterà riferirsi alla pedana comune a quello del Martello e alle stesse telecamere: sostanzialmente varia solo l'attrezzo. La ripresa resta la stessa, con la telecamera di presentazione dell'atleta, la camera azimutale a descrivere la fase di rotazione e la posizione dell'atleta in pedana, quella fissa bassa frontale e la alta in tribuna a seguire l'attrezzo e documentarne la posizione di caduta. Anche la copertura del *Lancio del peso* non può prescindere dalle fasi di *presentazione, gesto atletico e risultato.*

Una telecamera, anche a spalla, a lato della pedana, può portare il concorrente in posizione di lancio, descrivere il gesto e controllare che l'atleta non esca dalla pedana. Una seconda camera da invece conto del volo dell'attrezzo e della caduta. Poiché il lancio si gioca nell'ambito di una ventina di metri e il settore di caduta è ridotto, non è indispensabile che questa seconda camera sia posta alta in tribuna: l'importante è che la sua posizione consenta al telespettatore di capire visivamente la consistenza della misura prima che venga dato il risultato ufficiale. Nella sequenza di ripresa, dopo il lancio e la caduta, la prima camera mostrerà la reazione dell'atleta e degli altri partecipanti. Quando e se ce ne fosse la possibilità, considerate che nel lancio del peso una telecamera montata su un crane potrebbe, in un solo piano sequenza, presentare l'atleta, mostrare il gesto e alzarsi a vedere la caduta

dell'attrezzo. Oppure, poiché alcuni atleti sono ritornati alla rotazione, si può pensare ad una camera fissa su uno stativo per mostrare il movimento sulla pedana di lancio.

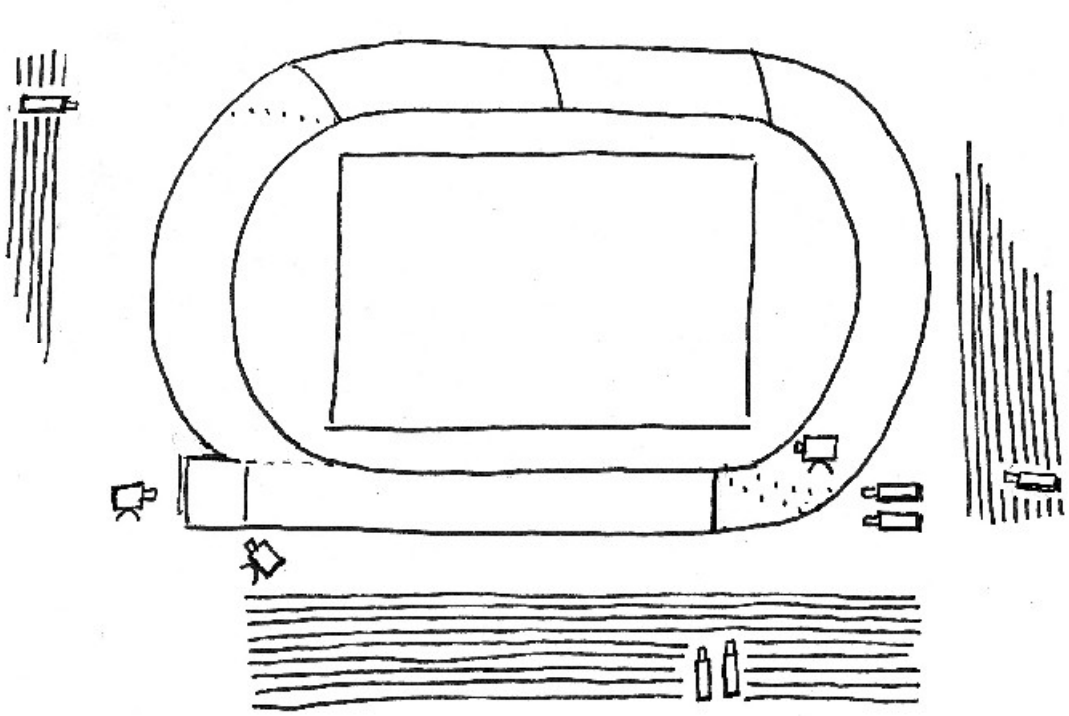


Le Corse

La premessa al posizionamento delle telecamere per le corse è che il regista percorra la corda della pista, individuando e mostrando ai cameramen i punti di partenza e le modalità di schieramento degli atleti. La camera principale delle corse è posizionata in asse con la linea di arrivo, sufficientemente alta per poter distinguere gli atleti sulle nove corsie. È la camera che segue tutta la corsa, dalla partenza all'arrivo, e si ferma sulla linea per far passare i concorrenti al fotofinish.

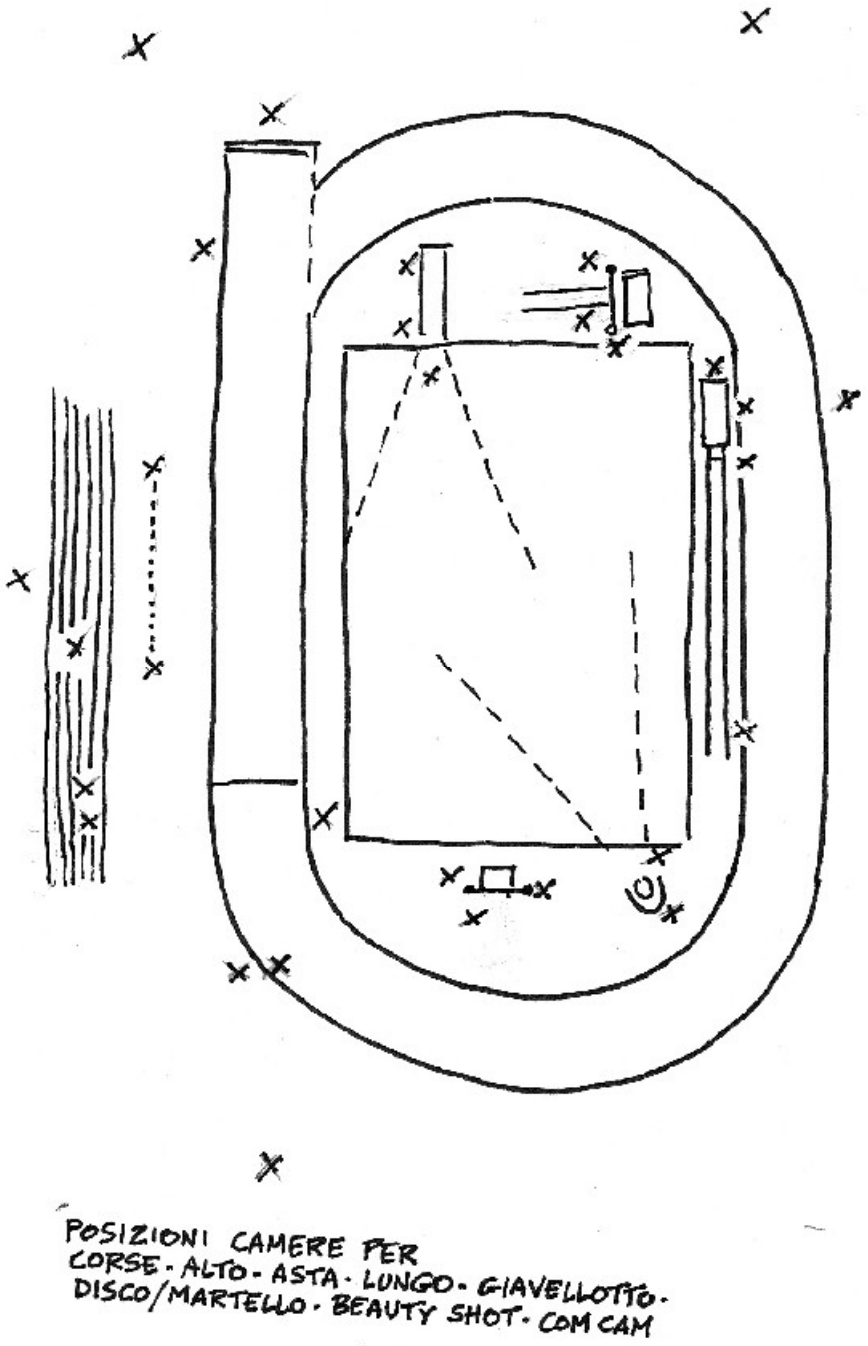
Una seconda camera, collocata alla destra della principale e non esattamente in asse con la linea dell'arrivo (oppure collocata sopra o sotto la principale e in asse con la linea dell'arrivo) stringe sugli atleti cercando di dettagliare la competizione tra i primi (se sono su corsie contigue, nelle corse brevi) e li segue dopo in traguardo per cogliere la prima reazione dopo l'arrivo. Una radiocamera potrà successivamente isolare il vincitore e accompagnarlo al giro d'onore sotto la curva. Lo sforzo muscolare degli atleti potrà essere esaltato in replay da due camere con ottica lunga, frontali all'arrivo, che – su indicazione della regia – potranno stringere sugli atleti in vantaggio. La presentazione degli atleti in partenza sui 100 e 200 sarà fatta da una radiocamera, la quale – per i 400 e gli 800 – raggiungerà la radiocamera d'arrivo, alternandosi con essa nella presentazione degli atleti sulle corsie a scalare. Una delle due radiocamere potrà salire su un'auto elettrica per accompagnare gli atleti nelle corse lunghe. Per queste, a partire dagli 800 metri, che prevedono il superamento del decalage al punto di corda, è opportuna una telecamera in curva nord, in asse con il rettilineo opposto. Questa camera alleggerisce la copertura delle due principali,

aiutandole a superare le gabbie o quant'altro si frapponga nel campo visivo. Parliamo subito delle altre due telecamere, una dopo la partenza dei 100 e una alta in asse con la pista, facendo una premessa.



Questa che abbiamo visto è la copertura classica. Ma la domanda è: si possono posizionare telecamere senza obbedire allo schema consueto o, almeno, è possibile introdurre degli arricchimenti? Risponderei di no alla prima domanda, se questo dovesse significare l'abolizione dello schema generale di quel posizionamento. Le telecamere sono la traduzione visiva ragionata del gesto atletico e rispondono ad una analisi dello svolgimento spazio-temporale della disciplina. Ma ogni regista dovrebbe, almeno come atteggiamento mentale, abbandonare gli schemi imposti dalla tradizione (o dal *si fa così*) e ricominciare ogni volta da un incontro con il tecnico. In questo senso, anche se molte posizioni resteranno le stesse, non si possono escludere delle novità. Nell'evento che stiamo descrivendo, due telecamere (vedi disegno corse) sono posizionate, per la prima volta all'Olimpico, per rispondere a due diverse esigenze di visualizzazione delle corse brevi. La prima, collocata altissima in curva sud, in asse sul rettifilo d'arrivo, consente di vedere i 100 metri nella loro interezza, da una posizione adatta a valutare meglio le progressioni. La seconda, spalleggiata da un cameramen posizionato sui 15/20 metri dalla partenza dei 100, consente di valutare (in replay) la reazione allo start e la capacità di sprint iniziale. Ogni impianto sportivo offre alcune possibilità specifiche (così come alcune difficoltà specifiche) al posizionamento delle telecamere, che vale la pena esplorare di volta in volta a condizione che siano utili a spiegare il gesto atletico.
Quattro replay (di cui tre Super Slow Motion), un replay di uscita mixer ed uno da sbarra di commutazione (serve per mettere in successione, per esempio, la camera

sprint e la frontale alta) completano, con cronometraggio e grafica, la dotazione della regia corse e internazionale. Questo impianto è completato da una regia nazionale che – nell'evento di un giorno – può essere ospitata a bordo della regia centrale. È fornita di una telecamera per le interviste ed una COM-CAM (commentary-camera) per personalizzare il programma. Infine, due telecamere, una dentro e una fuori dello stadio, offrono due beauty shot, compreso un panorama di Roma. Complessivamente, si tratta di 23 telecamere presidiate e di 7 fisse.



Per l'avvenimento di un solo giorno, stretto dai tempi di messa in onda, l'impianto di comunicazione viene esemplificato. Il rapporto tra regia finale e regie concorsi avviene solo tra registi (mentre nel grande avvenimento anche i consulenti potrebbero essere in comunicazione tra loro). Ogni regia comunica poi con i propri tecnici e la regia finale comunica anche con la direzione di gara e, questa , con i giudici di

campo. Nel Golden Gala 2001 la regia finale era anche in comunicazione con lo speaker di campo per regolare il rapporto tra tempi dell'evento e tempi televisivi. Tutti noi conosciamo le conseguenze di quella sorta di afasia che si verifica quando, essendo in onda con una gara, lo Stadio esulta per il risultato di un'altra pedana. La regia la sta certamente registrando e la metterà in onda appena possibile, ma casi di esultanza fuori campo sono obiettivamente inevitabili.
È però possibile unificare la regia dell'evento – che dipende dal Direttore di riunione – con quella televisiva, almeno per alcuni momenti. Per esempio le premiazioni. Oppure la chiamata degli atleti ai blocchi di partenza, in cui si può far coincidere la presentazione al pubblico dello stadio con la presentazione televisiva. In questo caso, l'applauso dello stadio ha un senso anche per lo spettatore a casa.

La Maratona e la Marcia
La Maratona – 42,192 km per oltre 2 ore di corsa - è gara tra le più spettacolari e normalmente conclude i Campionati del mondo, con alcune decine di atleti, o costituisce una grande manifestazione cittadina, aperta a migliaia di partecipanti.
La gara si copre solitamente con un sistema di riprese in movimento, integrato da camere fisse in partenza, in punti particolari del percorso, come la mezza maratona, e all'arrivo. Descriveremo con più dettagli l'impianto di ripresa in movimento nel capitolo sul Ciclismo. Qui basterà specificare che, qualche volta, si utilizza un'auto elettrica per non danneggiare i concorrenti con i fumi di scarico o si adattano sidecar per ospitare operatore e apparati tecnici. Le telecamere a bordo dell'auto potrebbero essere due, per alternare totali e campi stretti dei concorrenti in testa alla corsa e la commutazione potrebbe essere fatta a bordo. Almeno altre due telecamere mobili sono sul percorso. I segnali di moto e auto sono poi ricevuti da un elicottero ponte, a cui arriva anche il segnale dell'elicottero da ripresa, che monta solitamente un sistema stabilizzato (Wescam). I maratoneti possono essere seguiti anche da mezzi mobili inusuali, come per esempio le biciclette, da cui è possibile collegarsi almeno via radio con il telecronista per dar conto di atleti e situazioni che le immagini non possono documentare. La gara cittadina è solitamente competitiva e di costume. Alla partenza, gli organizzatori distingueranno il gruppo di merito dai concorrenti della domenica, collocandolo davanti. Il regista potrà occuparsi degli uni e degli altri durante le due lunghe ore di corsa, prima di arrivare al traguardo. Terrà conto della spettacolarità della partenza, con il concentramento di migliaia di persone, dello snodarsi del fiume umano lungo le strade cittadine, coniugando la manifestazione sportiva con il paesaggio e la festa popolare, man mano che ci si avvicina ai punti di rifornimento e la gara comincia a pesare anche agli atleti. La parte di colore lascerà via via il posto a quella più specificamente sportiva e agonistica. I tecnici individuano dopo i trentesimo chilometro il momento della verità sulle condizioni fisiche e psichiche dei partecipanti. L'auto terrà sempre sotto controllo la testa della corsa. Le moto potranno risalire il gruppo dando conto dei distacchi, delle crisi e degli allunghi, l'ultimo dei quali sarà determinante per la vittoria. Bisognerà ricordarsene nel momento dei replay. Una delle moto si occuperà in particolare della gara femminile, seguendone lo svolgimento fino al traguardo. L'impianto di ripresa a terra, costituito

da telecamere su punti stabiliti del percorso, sono utili ad immergere la corsa nel paesaggio urbano e a dettagliare la parte non competitiva della gara, dove le moto non arrivano. Sono poi indispensabili alla mezza maratona e nell'ultimo chilometro. Di solito, le moto non possono rientrare in gara dopo aver superato il traguardo e le camere fisse sono le sole a dar conto degli atleti non di prima fila, oltre che delle condizioni di chi arriva stremato. La Maratona, gara olimpica o dei campionati del mondo, parte e si conclude nello stadio dell'Atletica e utilizza lo stesso impianto di camere fisse. Il problema tecnico più importante per la copertura della Maratona è invece la gestione dei segnali delle camere in movimento. Nulla impedirebbe l'uso di telecamere leggere (anche non broadcast, non professionali) portate da cronisti in bicicletta. Con l'impianto a terra, offrirebbero grandi opportunità di descrivere episodi di corsa e di raccogliere qualche dichiarazione dei partecipanti. Ma il segnale di ogni telecamera collocata sui 42 chilometri del percorso viaggia su frequenze che devono essere ricevute dalla regia, per esser miscelate e trasmesse via satellite o via ponti terrestri ai centri di produzione. Le frequenze sono limitate e non sempre garantite: scrosci, perdita di segnali, interferenze, sono molto frequenti e rendono impossibile l'uso di molte radiocamere.

La Marcia si copre in modo non dissimile alla Maratona ma il registra dovrà porre molta attenzione al gesto atletico. I concorrenti vanno inquadrati a figura intera e – nel caso – dal bacino ai piedi, con particolare attenzione a come i talloni appoggiano a terra. La difficoltà maggiore sta infatti nella documentazione delle due *proposte* e nella *squalifica* finale dell'atleta che non tiene correttamente il passo della marcia. La valutazione dei giudici è spesso difficile e non univoca. Il regista deve documentare le *proposte di squalifica*, che vengono segnalate mostrando un cartellino agli atleti, spesso proprio nel momento più intenso della competizione. Ancora più complicato è mostrare in replay l'andatura incriminata, quando agli attacchi di un concorrente si replica con i contrattacchi degli avversari e la diretta dovrebbe avere la precedenza sulle registrazioni. È un gioco che deve essere ben tenuto sotto controllo. Nel caso della Marcia, ritengo molto utile l'assistenza di un consulente; indispensabile un collegamento con la Giuria e – se possibile - la traduzione grafica delle sue decisioni. Come *extrema ratio*, si pianti una telecamera fissa sulla lavagna delle *proposte di squalifica*.

Capitolo Quindicesimo

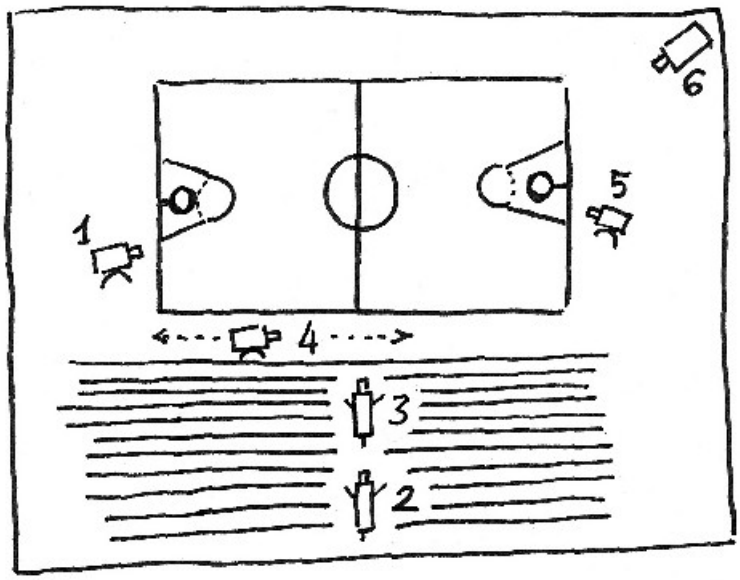
Il basket[2]

Per raccontare l'evento basket, come per tutti gli altri sport, la ripresa televisiva è costruita su una disposizione e pianificazione tecnica specifica. Anche nel basket, la costruzione e composizione del racconto sportivo è legata alla conoscenza tecnica, tattica e "regolamentare" della disciplina stessa.
Trattandosi di uno sport fatto di ritmi veloci ma anche di frequenti pause dovute ai falli fischiati, ai time-out, alle sostituzioni, ai tiri liberi (il calcio di rigore del Basket), la sua visibilità televisiva, nonostante si basi sulla *longitudinalità* del movimento dei giocatori nell'inquadratura, come in tutti gli altri sport di squadra, deve essere propria e non un'applicazione importata da altre discipline.
La velocità del gioco, la varietà degli schemi di attacco e di difesa a mio avviso "costringono" il regista, per rendere al meglio la costruzione e l'evoluzione dell'azione, ad usare la *main camera*, ovvero la telecamera centrale, in totale, per tutta la durata dell'azione stessa. Le altre telecamere sono utili soprattutto quando il gioco è fermo: per evidenziare chi ha commesso o subito un fallo, per sottolineare attraverso i replay uno schema interessante o spettacolare, per riproporre un gesto atletico o tecnico particolarmente significativo o solo per cogliere un'espressione, un'emozione tra gli allenatori, le panchine o il pubblico stesso.

La copertura RAI
Nelle partite di Campionato o di Coppa, in Rai viene usato (nella stagione 1999-2000) un sistema produttivo con 5 telecamere presidiate ed una eventuale *beauty*

[2] *La copertura del Basket è trattata dal collega Vincenzo Belli, sull'esperienza della stagione RAI 1999-2000*

shot, come illustrato nel disegno:



Telecamera 2 (*main camera*): con ottica +14 o +18, cura la ripresa in Campo Largo durante il gioco, offrendo l'insieme delle squadre in campo nell'evolversi dell'azione.
Telecamera 3: con ottica +50, posizionata preferibilmente in asse con la Tc 2 ma in un punto intermedio con il Piano di gioco, segue in Campo Stretto ma a Figura Intera i giocatori; è fondamentale per sottolineare i falli, i marcatori, le sostituzioni.
Telecamere 1 e 5 (*hand cameras*): con ottiche +14 o +18, sono telecamere mobili che lavorano sotto il canestro, per il particolare taglio delle inquadrature dal basso verso l'alto, offrono immagini spettacolari e significative (per es.: il PPP del giocatore nel momento del tiro libero).
Telecamera 4: con ottica +14 o +18, si colloca fra le due panchine o in *opposite* (è una scelta) e cura le panchine, gli allenatori, i giocatori sostituiti.
Telecamere 7 e 8 (*slam cameras*): con ottiche +6 o +3,5, sono microtelecamere posizionate sopra i cesti e dietro i tabelloni, offrono un singolare punto di osservazione.
Telecamera 6 (*beauty shot*): offre il totalone del Palazzo dello Sport, utile per ambientare l'incontro e per inserire grafica e dati.

L'impianto è completato dai replay:

- 1 per la telecamera 3
- 2 per le telecamere 1 e 5, sotto sbarra di commutazione
- 3 per le telecamere 7 e 8, sotto sbarra di commutazione

Osservazioni
Anche se il campo di gioco è sempre lo stesso, ogni Palazzo dello Sport è diverso; può essere a pianta rettangolare (la maggior parte), ellittica o circolare (vedi il Palasport dell'EUR a Roma, forse il più bello ma sicuramente il meno funzionale). Non sempre essi offrono le condizioni necessarie ad uno standard di ripresa ottimale,

a volte anche per *cattiva volontà* delle Società Sportive, restie a rinunciare a qualche poltrona o abbonamento per una migliore visibilità televisiva di un prodotto che in parte è anche loro!
L'ideale sarebbe, a fine stagione, organizzare dei sopralluoghi in ogni impianto, con la collaborazione della Lega Basket e delle singole Società, al fine di trovare caso per caso soluzioni definitive che aiutino a migliorare il *Prodotto Basket* (costruzione di piattaforme per le telecamere, definizione degli spazi per i telecronisti e per gli operatori grafici, verifica delle possibilità di arricchimento della ripresa con telecamere su braccio o zenitali, etc.).

Le esigenze fondamentali

- la *main camera* posizionata esattamente al centro del campo ad una altezza di circa 15 metri e ad una distanza di almeno 20 dal bordo del campo e abbastanza alta da far sì che le persone che saltano con le mani alzate non la impallino quando è in onda;
- la telecamera Campo Stretto in posizione intermedia rispetto alla *main camera,* ad una altezza di circa 8 metri dal livello del campo;
- postazione cronaca collocata sul piano di gioco e sul lato lungo del campo e del fronte di ripresa, corredata con almeno 2 cuffie con microfono più un altro microfono a filo o radio per le interviste;
- postazione grafica-informatica accanto a quella dei telecronisti, in grado di ospitare almeno 2 persone per fornire ai cronisti stessi i dati statistici in tempo reale oltre alle altre informazioni sul gioco per la trasmissione;
- ripresa audio in grado di coprire l'intero campo di gioco, inclusi gli effetti del pubblico ed un eventuale *shotgun* per le panchine e gli allenatori;
- replay: minimo 3 VCR Beta con replay istantaneo, più un eventuale EVS per il montaggio degli *highlights*, utili soprattutto per riempire i *tempi morti* dei time-out o dell'intervallo.
- illuminazione: la disposizione dei corpi illuminanti nel Palazzo deve essere simmetrica sui quattro lati rispetto al centrocampo. Il criterio di illuminazione deve essere rispettato per tutta la superficie di gioco nonché per le prime file di spettatori seduti, con una diminuzione graduale verso l'alto fino ad arrivare al 50-40% nelle file superiori.

Gli arricchimenti

- Eventuale telecamera montata su un braccio basculante (Dolly, etc.) collocata vicino ad uno dei due angoli del campo dalla parte del Fronte di Ripresa.
- Eventuale telecamera puntata sull'orologio dei 30".
- Eventuale *telecamera hothead* telecomandata, fissata sotto il prisma segnapunti in grado di offrire una ripresa del gioco zenitale che, accoppiata a tavole grafiche opportunamente preparate, può dare spunti di commento sulle tattiche di gioco.
- Eventuale telecamere intermedie piazzate all'altezza delle due aree, utilissime per

mostrare da un migliore angolo di ripresa le azioni che si svolgono sotto canestro.
- Musiche per commento *highlights* e *tease* (mai fatto in Italia)[3].
- Microfono per effetto audio del canestro.
- Grafica in grado di fornire, oltre al risultato e alle statistiche in tempo reale, anche schemi grafici per le inquadrature che possono offrire alcune particolari telecamere (la *hothead,* collocata in asse zenitale sul campo, può illustrare in maniera ottimale le tattiche di attacco e di difesa delle due squadre).

[3] I tease sono il contrario degli highlights, ovvero non le azioni più belle o spettacolari, ma gli errori clamorosi come un passaggio ad un avversario sotto il proprio canestro, una schiacciata andata a vuoto, uno scivolone a terra. Nella NBA vengono riproposti a fine gara con il commento di una musica adeguata…)

Capitolo Sedicesimo

Il Ciclismo

Il ciclismo di cui si scrive e di cui la gente parla è quello visto in televisione;il suo fascino deriva anche dal fatto che nelle riprese televisive vengono utilizzate tecnologie fra le più moderne e sofisticate.

16.1 - IL CICLISMO IN TV

Il ciclismo è stato fin dalle origini uno sport molto popolare, a cui si assisteva appostandosi ai bordi delle strade o al traguardo. La visione diretta e personale della corsa è un ricordo di chi era bambino nel dopoguerra, rinnovato oggi dalle folle plaudenti dei tapponi alpini: una lunga attesa sul ciglio della strada, una festosa carovana pubblicitaria, la staffetta della polizia, l'auto del direttore di corsa e poi tanti girini tutti insieme, una folata di vento seguita dalla fila di ammiraglie. E tutto era finito!

Ma la gara ciclistica, è del tutto evidente, non può essere vissuta per esperienza diretta, se non per qualche frammento. Fu l'avvento dei cinegiornali prima e della televisione poi a dare un senso a qualche fase della corsa. Chiaradia, il primo operatore RAI che seguì il Giro d'Italia a bordo di un'auto scoperta (una mitica spider azzurra), selezionava frammenti di gara che, pazientemente montati, avrebbero ricostruito la sintesi di un fatto già avvenuto. Quando arrivò la diretta televisiva, essa si limitava alla ripresa del viale di arrivo per documentare, dopo una lunga attesa,

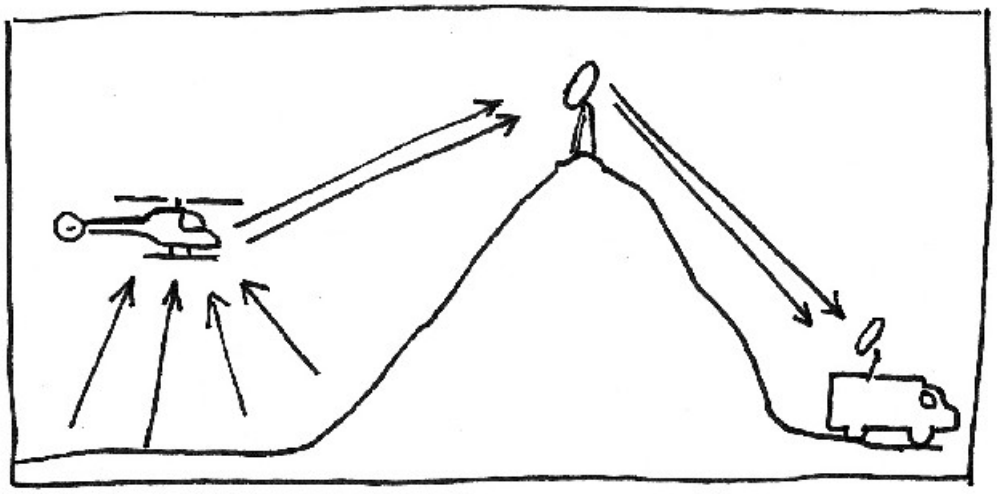
l'esito finale di una corsa non vista. Di che cosa si parla allora fino a quando non si alza il primo elicottero da ripresa? Del sentito dire, del riferito, del raccontato dai testimoni: ma lo spettacolo della corsa ciclistica, così come lo concepiamo ora, non era ancora nato.
Sono stato testimone (e corresponsabile) del ciclismo televisivo degli Anni 80, un decennio appassionante durante il quale è avvenuta l'evoluzione dei sistemi di ripresa in movimento. Sull'elicottero della RAI, una libellula leggera che dal suo abitacolo trasparente consentiva una visione a 180 gradi, gli operatori lavoravano ancorati al seggiolino e con la telecamera sulla spalla. Qualcuno s'era fatto legare sotto la pancia dell'elicottero, ma l'esperimento venne presto vietato. Nel 1982 l'aeromobile ospitò il sistema *elivision*: si trattava di una sorta di forcella sulla quale era appoggiata e bilanciata la telecamera. La mancanza della portiera favoriva l'installazione dell'apparecchiatura; ma qualche operatore andò in crisi, non sentendo più il suo strumento di lavoro appoggiato sulla spalla. L'unico elicottero in volo ospitava la telecamera per la ripresa e le apparecchiature di ricezione per i segnali delle due moto che seguivano la corsa e la loro trasmissione al punto intermedio di terra. La copertura da elicottero e moto era il risultato di un difficile compromesso: l'elicottero doveva stare in quota per essere in vista dal punto di ricezione a terra e offrire alle moto un cono di copertura che consentisse loro di distanziarsi l'una dall'altra. Ma, salendo, impediva una buona ripresa alla telecamera che aveva a bordo. Le difficoltà legate all'orografia ed alla situazione meteorologica facevano il resto. Mediamente si riusciva a coprire 30 Km di corsa e le moto non potevano distanziarsi molto tra loro. In caso di distacchi consistenti, era l'elicottero a fare da elastico coprendo alternativamente la moto sul fuggitivo e quella sugli inseguitori, lasciando al buio ora l'una ora l'altra. La rigidità del sistema era evidente.
Con il Giro d'Italia del 1984, potemmo finalmente disporre di mezzi più adeguati: un primo elicottero ospitava la telecamera, mentre un secondo elicottero fungeva da ponte per i tre segnali provenienti dalle due moto e dall'elicottero di ripresa. L'elicottero-ponte poteva fare quota mantenendo sotto il suo ombrello le tre telecamere, che potevano muoversi liberamente sotto un cono più ampio. Come risultato avemmo le migliori (e dal mio punto di vista ancora insuperate) riprese aeree. La leggerezza del mezzo, la sua manovrabilità, la capacità dei piloti, la bravura dei nostri tecnici e dei nostri operatori ci dettero, da quel momento e fino a quando non cambiarono le regole del volo, le migliori riprese in Europa. Gli investimenti per mantenere il nostro primato non si arrestarono: per i Campionati del mondo di ciclismo del 1985, nel Veneto, potemmo contare su due elicotteri –ponte con i quali potevamo gestire i quattro segnali provenienti da tre moto e dall' elicottero da ripresa. Per la prima volta mettemmo in corsa un telecronista, a bordo di una quarta moto.
Derivata da tecnologie militari, alla fine del decennio comparve la Wescam, una palla ancorata a lato dell'aeromobile, che ospitava e manteneva stabile la telecamera. Il vantaggio di riprese stabili e di zoom più spinti fu evidente, in una situazione in cui però si erano prodotti dei fatti svantaggiosi per le riprese aeree: cambiarono infatti, per motivi di sicurezza, gli elicotteri; cambiò il sistema di lavoro dei piloti, costretti a tenere quote più alte, e degli operatori che, chiusi nell'abitacolo, manovravano la

telecamera tramite dei joy-stick e non avevano più la possibilità di guardare a terra per vedere cosa succedeva fuori del campo di ripresa. A ciò si aggiunsero le difficoltà di disponibilità delle frequenze, dovute all'occupazione selvaggia dell'etere.
La nostra libellula aveva terminato il suo volo sulle strade del Giro e tornava da dove era venuta: dal servizio civile, soprattutto in montagna, e dal lavoro di irrorazione dei campi. Presero il suo posto dei potenti bi-turbina carenati e dotati dei sistemi per il volo strumentale, gli unici autorizzati a sorvolare i centri abitati. Con queste apparecchiature, ulteriormente arricchite, la RAI affrontò un altro grande avvenimento di ciclismo internazionale: i Mondiali di Sicilia del 1994. Per garantire la copertura aerea integrale della corsa, il primo elicottero-ponte raccoglieva i segnali della Wescam e di una moto da ripresa; il secondo elicottero-ponte, che copriva le altre due moto, fu anch'esso dotato di Wescam, garantendo così la ripresa aerea anche durante il rifornimento del primo elicottero. Il sistema era completato da due moto cronaca in corsa.
Questa avventura tecnologica ed umana, alla quale hanno dato un contributo di intelligenza e di passione alcuni dei migliori tecnici della RAI, oggi quasi tutti in pensione, aveva dato i suoi frutti migliori a metà degli Anni 80, quando fummo vincenti nell'uso delle tecnologie e nella capacità di saper raccontare il ciclismo con le immagini. Tecnologia ed artigianato di ripresa: un binomio tutto italiano. Poi nel 1993 il Giro d'Italia passò alla Fininvest, che utilizzò mezzi e personale di ripresa francesi e dedicò alle riprese maggiore spazio nel palinsesto. Infine nel 1998 il Giro d'Italia è tornato alla RAI ed il confronto ci ha costretto a rinnovarci drasticamente.

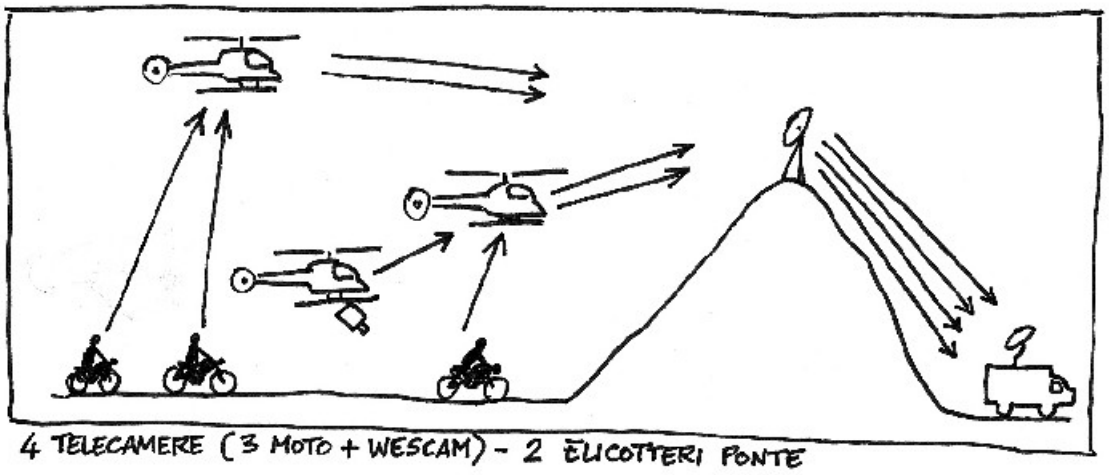
16.2 - LE RIPRESE IN MOVIMENTO.

Una telecamera può essere collegata alla regia via cavo o via radio. Il segnale di una telecamera su moto viene trasmesso su una frequenza radio, tra un apparato trasmittente e un apparato ricevente. L'apparato ricevente, la ricezione di una camera sulla moto che segue la corsa, è sistemata su un elicottero che viene chiamato *ponte* perché, a sua volta, lo trasmette ad una stazione ricevente a terra. Questa stazione, detta *intermedia*, lo riceve e lo ritrasmette alla regia che, di solito, è sistemata sul traguardo. In casi particolari dovuti alla conformazione del terreno, le stazioni intermedie possono essere anche due o tre. La condizione *sine qua non* di questi apparati riceventi e trasmittenti è che essi siano *a vista*: l'elicottero ponte deve vedere la moto e la stazione intermedia, questa deve vedere la successiva intermedia che deve vedere la parabola ricevente collegata alla regia. E devono vedersi in ogni momento, dietro ogni tornante, in qualsiasi condizione. Quando la moto entra in galleria, il segnale non può essere trasmesso al ponte e quindi viene a mancare. Se la moto viaggia in una strada tra i boschi o in un viale alberato, il segnale soffre di interferenze che lo rendono instabile e scrosciato. Oppure, se c'è scarsa visibilità, per nebbia, foschia, nuvole basse, e l'elicottero ponte non vede più la moto, il collegamento a vista si perde e così il segnale.
Potenza degli apparati trasmittenti e riceventi, sistemi di puntamento tra stazione intermedia e elicotteri, dipendono dalle tecnologie del momento, ma i principi restano

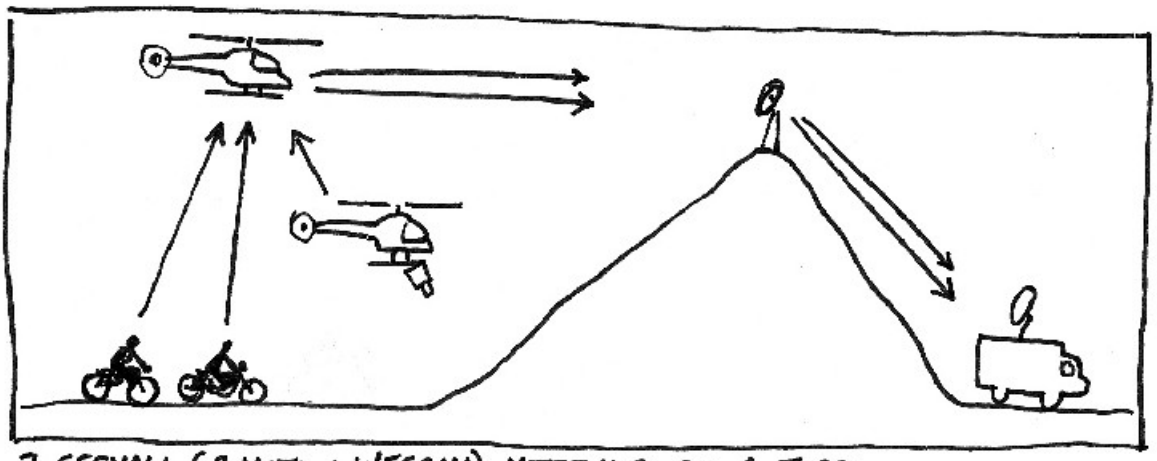
gli stessi.
Attualmente, gli elicotteri ponte che si usano in RAI consentono la ricezione di quattro segnali provenienti da terra, ma permettono la trasmissione di due soli segnali: in gergo si dice che ci sono quattro segnali in salita (verso l'elicottero) e due in discesa (verso la stazione intermedia).



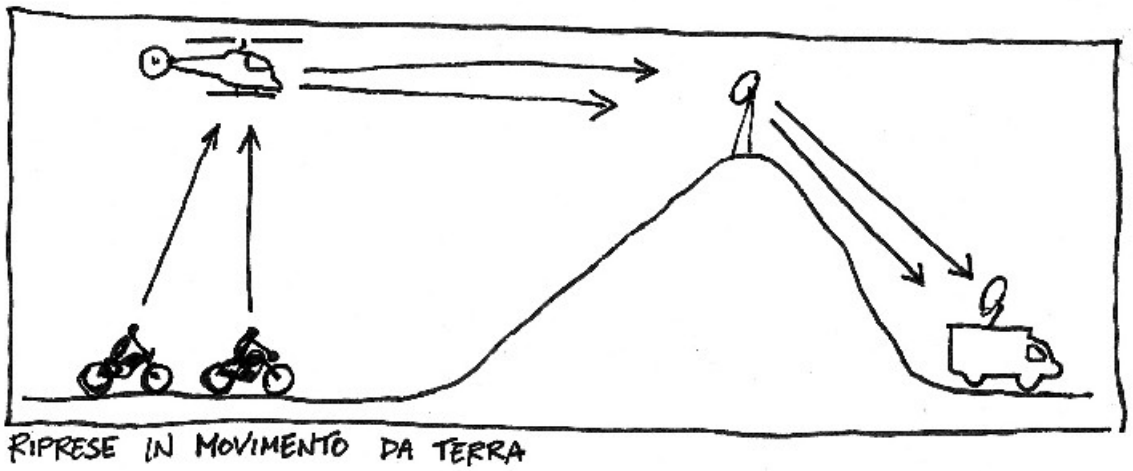
Per una normale tappa dell'attuale Giro d'Italia si hanno a disposizione, di solito, quattro segnali da camere in movimento: tre su moto ed una da un elicottero da ripresa. Questo significa che l'impianto deve essere completato da due elicotteri ponte che rimandano, ciascuno, due segnali da moto o elicottero da ripresa. Si da' inoltre il caso che il ponte possa essere costituito da un aereo, il quale ha però un unico canale tv in discesa. L'aereo ha una modalità di utilizzo diversa e inferiore a quella degli elicotteri ma, in caso di scarsa visibilità dovuta a condizioni atmosferiche avverse, può portarsi in quota, sopra le nuvole, e raccogliere i segnali delle moto seguendole con ampi giri sopra il percorso, aiutato da un sistema GPS (Global Positioning System) per la loro localizzazione.



Sono ovviamente possibili sistemi più ricchi e sistemi ridotti. Corse meno importanti di una classica di ciclismo potrebbero essere coperte, per esempio, da due sole moto e un elicottero da ripresa.



In questo caso, i segnali da trasmettere sono tre e un elicottero ponte – come sappiamo – ne può ricevere tre ma trasmetterne solo due. Due ponti ne potrebbero trasmettere quattro ma… sarebbero esuberanti! Allora si usa un solo elicottero ponte con quattro fasci in salita (che raccolgono i tre segnali) e due soli fasci in discesa, su cui si alterneranno due dei tre segnali. Il che significa che il regista vede solo due immagini ma, poiché ne manda in onda una alla volta, può sempre farsi commutare sul secondo fascio la seconda o la terza, per capire cosa sta succedendo. Ma le limitazioni e i pericoli del sistema sono del tutto evidenti. Ancora più chiari sono i limiti di un sistema ancora più ridotto, costituito da due solo moto, i segnali delle cui camere vengono raccolti da un elicottero ponte: non si hanno immagini dall'alto! I dispositivi di ripresa per affrontare le situazioni di corsa sono quindi diversi. Con il primo impianto (tre moto e un elicottero da ripresa, quattro segnali su due ponti), con il secondo (due moto e un elicottero da ripresa, tre segnali raccolti da un solo elicottero ponte che ne può trasmettere solo due) o con il terzo (due sole moto, senza immagini da elicottero).



È in questo ambito produttivo che si collocano le nostre riprese del ciclismo su strada. Un altro fattore di cui tener conto è quello dell'autonomia di volo degli aeromobili. L'attuale elicottero da ripresa può restare in volo per poco più di due ore e una maggiore autonomia è consentita al ponte.

Nella copertura base abbiamo riportato il caso di un programma di montaggio, con

due moto che registrano a bordo.

16.3 - USO DELLE TELECAMERE

C'è una differenza evidente, per il telespettatore, tra una telecamera su cavalletto ed una telecamera mobile. La prima ti fa vedere come Schumacher affronta la curva; con la mobile sali sulla Ferrari. Le camere fisse sono finestre aperte sulla realtà. Le camere mobili portano lo spettatore dentro l'avvenimento sportivo.
Quale sia la differenza tra telecamera fissa e telecamera mobile per l'operatore o il regista, per coloro cioè che costruiscono il linguaggio di ripresa ed il racconto, è un po' più complicato a dirsi. Durante uno stage, nel gennaio 1998, alla vigilia del nuovo Giro d'Italia della RAI, ne abbiamo parlato confrontando i punti di vista di operatori, registi ed esperti di ciclismo. Sono state esaminate le differenze tra le inquadrature da camera su cavalletto e i piani-sequenza da camere mobili, le possibilità di stacco tra i diversi segnali mobili, la possibilità di visualizzare il distacco tra fuggitivi e gruppo inseguitore. È apparsa evidente la diversa qualità delle immagini che produce una disciplina immersa nel paesaggio (con i suoi contenuti urbanistici, architettonici e naturali) e influenzata dalle condizioni meteorologiche. Le immagini da elicottero legano la corsa al territorio, mentre quelle da moto descrivano meglio le caratteristiche tecniche del percorso e le performance degli atleti. La preparazione comune, ha facilitato il lavoro di equipe. In gara, dato lo schieramento dei mezzi, le regole elementari di ripresa prescrivono che la moto 1 preceda il gruppo in attesa dello scatto, la moto 2 sia sui primi per capirne le intenzioni, la moto 3 sia in coda a documentare ritardi, cadute, o a far la spola con le ammiraglie. Nel caso di fuggitivi ed inseguitori, la moto 1 è sui primi e la 2 sui secondi. L'elicottero raccorda le componenti della corsa, chiarendo posizione dei gruppi e distanze. All'approssimarsi del traguardo, le moto abbandonano i ritardatari e accorciano la copertura; l'elicottero inquadra con particolare attenzione i primi 10 o 20 atleti che preparano lo sprint, accodandosi gli uni agli altri nella tipica formazione dei trenini.
Ma come si coniugano tra di loro le immagini? Le riprese in movimento sono *naturalmente* belle e semplici da gestire: esse sono legate a poche regole da rispettare attentamente, se si vuole conseguire chiarezza giornalistica ed eleganza di scrittura.
L'evidente essenzialità delle immagini di una partita di calcio (il giocatore, il contrasto, il movimento della squadra, perennemente collocati su un tappeto verde), le caratteristiche stesse del calcio come disciplina sportiva, inducono ad un montaggio serrato, a rapidi stacchi tra totali e primissimi piani, a replay immediati. La ricchezza, invece, di uno scalatore solitario che s'inerpica verso la cima, facendosi largo tra due ali di folla e avendo intorno a sé le Dolomiti, questa ricchezza di un paesaggio in continuo variare, consente di tenere il piano-sequenza molto a lungo, anche per un minuto. Consente anche di alternarlo con quello dell'elicottero, che pennella i tornanti descrivendo l'inseguimento del gruppo che si va sgranando giù a valle, per un altro minuto o anche di più.
Il calcio è jazz, il ciclismo sinfonia: di musica sempre si tratta, ma va suonata molto diversamente.

Le riprese al traguardo

Uno solo vince nel ciclismo, uno solo è ricordato. Sul filo del traguardo tutti gli altri contano solo per le classifiche.

La telecamera che in lungofocale inquadra il gruppo ondeggiante, il totale frontale è, per tradizione e per necessità, l'inquadratura fondamentale nella ripresa del ciclismo al traguardo. Non sorprenda, però, che la sua funzione sia quella di suggerire, piuttosto che di chiarire. Il regista prolunga volutamente l'incertezza sull'esito dello sprint finale. Se volesse svelarne lo svolgimento, gli basterebbe staccare sull'elicottero: dall'alto tutto sarebbe chiarissimo, ma le emozioni non sarebbero così intense. L'ultimo chilometro nel ciclismo dovrebbe essere coperto da telecamere a terra. Non si può stabilirne il numero, ma almeno otto telecamere ruotano intorno alla principale: la 1 e la 2 riprendono le ultime curve con inquadrature basse ad effetto, la 3 è in campo stretto sulla contesa dello sprint, la 4 in primissimo piano sull'ultimo sforzo, la 5 raddoppia l'inquadratura sul perdente, la 6 è sotto le tribune, appoggiata a terra, a fotografare dal basso in alto il vincitore a braccia alzate, la 7 e la 8, due radiocamere, raccolgono vincitore e sconfitto dopo il traguardo. Poi le microcamere per il fotofinish e quelle ad effetto. Un uso saggio dei replay ricostruisce l'ultimo chilometro, spiega lo sprint e regala le emozioni dello sforzo, della vittoria o della sconfitta.

Le microcamere

Cipollini vince a Lecce e, con lui, taglia il traguardo una microcamera montata sulla bicicletta! È accaduto nel 1998, per la prima volta in una corsa ciclistica su strada.

Dal mio particolare punto di vista — quello della regia — io ritengo che la rivoluzione delle riprese televisive di questi anni stia passando sul doppio binario della miniaturizzazione delle telecamere e dell'invenzione di nuovi supporti. Sul fascio della moto 3 (collegamento ricezione-regia) si sono alternate due microcamere sulle bici o su un'ammiraglia; all'arrivo, una microcamera montata su uno speciale supporto ha dato l'emozione dei ciclisti visti da sotto la sede stradale.

Il senso complessivo di queste ricerche è nel superamento delle frontiere fisiche e nell'acquisizione di spazi nuovi per il giornalismo televisivo. Sempre più la corsa potrà essere vista da dentro il gruppo, o in soggettiva dell'atleta, o in colloquio con i direttori sportivi che la seguono dalle ammiraglie, regalando emozioni ed intuendo strategie. Un progressivo trasferimento di microfoni e telecamere ai protagonisti diretti dell'evento sportivo.

La camera ipogea

Non avevo mai visto nello sport una telecamera che potesse vedere da "sotto il terreno", ma avevo in mente due illustri precedenti: la famosa sequenza cinematografica in cui la discesa della bara nella fossa è ripresa dal punto di vista del cadavere; la telecamera virtuale del Telebeam (cfr) per vedere la partita da sotto il campo di calcio.

C'è voluta tutta la pazienza dei tecnici del Centro di Produzione di Milano per

costruire una scatola con oblò che contenesse una microcamera; tutta la tolleranza (e qualche strascico polemico) delle amministrazioni comunali per consentirmi di fare un buco di 20x20x20cm sull'asfalto (subito risistemato dopo la corsa) per vedere i corridori da… sotto terra!
Per me era un effetto; solo un effetto per il Giro d'Italia 1999. Ma è una acquisizione di spazio che ho visto immediatamente riprodotto in alcuni circuiti di F1 e, con minori complicazioni, in alcune piste di bob.

16.4 - LA REGIA DEL CICLISMO.

La qualità della regia televisiva delle gare ciclistiche (la regia è il risultato di una organizzazione e di processi decisionali che descrivo secondo la mia esperienza) si misura su vari parametri. Innanzi tutto quello della copertura ottimale della corsa, compatibilmente con i mezzi a disposizione. Potrebbe non essere possibile, con un gruppo sgranato, dar conto di tutti i protagonisti della corsa; ma molte volte succede che non si riesce a dar conto di situazioni di corsa per una cattiva gestione dei segnali mobili.
La descrizione della corsa si gioca su molti fattori, ma la chiarezza delle posizioni sulla strada è fondamentale. Bisogna ripetere le posizioni, i distacchi visivi e cronometrici fino alla esasperazione; il passaggio tra un atleta del primo gruppo ad un atleta del secondo gruppo, se non è stato raccordato da un totale di collegamento tra i due gruppi, crea confusione e fastidio ai telespettatori. Allo stesso modo, le immagini vanno coniugate tenendo conto della direzione della corsa, della posizione dei ciclisti nelle inquadrature e così via, secondo criteri che è difficile codificare ma che sono evidenti mentre si lavora, oltre che nei risultati. In ogni caso, mai si stacca dal totale di un gruppo al dettaglio della bici di un altro gruppo: si depisterebbero tutti i telecronisti. Su questa base linguistica, vanno correttamente interpretate tutte le fasi tecniche della corsa, perché acquistino significato gli scatti, gli inseguimenti o le attese al coperto del gruppo. Si delineano così le strategie di corsa , all'interno delle quali si collocano le performances degli atleti e le loro reazioni individuali.
La corsa va specificata tecnicamente, come qualsiasi altra disciplina sportiva, ma il ciclismo reclama una sensibilità particolare: perdere lo scatto (può succedere) non è una colpa ma, almeno, un peccato di sensibilità. Invece, non capire che, prima della volata finale, la ripresa televisiva riguarda non più di trenta corridori e che la volata si va preparando dietro le spalle di coloro che sono casualmente in testa, questo è propriamente un errore tecnico. Nella copertura della tappa, in un momento specifico di gara, può aiutare il consulente; ma lo stacco, il passaggio tra moto ed elicottero, moto e moto, dopo aver preparato l'inquadratura, è una sensibilità della regia. Ma quanti stacchi a caso in una corsa ciclistica! La chiarezza d'esposizione, nella reiterazione delle posizioni in corsa, la misurazione visiva dei distacchi, le condizioni fisiche e psicologiche degli atleti, il parlottio e il gesto: la scrittura televisiva del ciclismo è sensibilità registica tra le più fini. Ma quante inquadrature non guidate dalla sensibilità della regia si registrano in ogni corsa! Non si dimentichi infine che il ciclismo ha il raro privilegio di svolgersi nel territorio, che è fonte inesauribile di

argomenti (dal paesaggio, all'architettura, alla storia) e all'interno della situazione meteorologica. Una gara di ciclismo che non offra questo fondale , potrebbe tranquillamente svolgersi in un circuito automobilistico (con maggiore soddisfazione del pubblico in tribuna); il ciclismo, privato del suo contesto territoriale, perde quasi completamente le sue caratteristiche, diventa un'altra disciplina.
L'Host Broadcast realizza il programma internazionale, sul quale si innesta quello nazionale e di personalizzazione delle televisioni ospiti. Ogni stravolgimento di questa impostazione (per esempio: derivare il programma internazionale da quello nazionale, invece di aggiungere a quello internazionale la personalizzazione nazionale) è una sciocchezza d'impianto e di regia.
Il sistema di ripresa mobile della RAI, con due elicotteri ponte, è costituito da quattro segnali in discesa: di solito una camera su elicottero e tre su moto. Tappe speciali o Campionati del Mondo possono godere di un sistema di ripresa anche più ricco.
Nella mia regia internazionale, il sistema viene gestito dal lavoro coordinato di tre persone: un consulente e due registi, oltre al mixer video.
Il consulente, in collegamento con radio-corsa, fa le previsioni sui tempi e sul punto di aggancio da parte del sistema di ripresa; descrive la situazione di corsa (gruppo compatto; fuga e distacco a tot minuti; fuggitivo, inseguitori, gruppo maglia rosa; ecc.) e ne suggerisce la copertura.
L'aiuto alla regia - che è un esperto nella gestione dei segnali mobili - traduce i suggerimenti del consulente con la posizione delle moto e dell'elicottero e la distribuzione dei fasci, riadattandoli di volta in volta alle nuove situazioni di corsa. Per esemplificare questa distribuzione, di solito si tengono fissi i fasci della moto 1 e della moto 3 e si alternano quelli tra moto 2 ed elicottero, secondo le situazioni di corsa, in un lavoro continuo e congiunto tra consulente e aiuto regista.
Il regista riceve quindi i migliori quattro segnali possibili e realizza la copertura, dando disposizioni agli operatori sui soggetti e le inquadrature da fare e preparando le quattro fonti di immagini con cui realizzare le sequenze del racconto della corsa.
Questo, io credo, è il procedimento di regia che da' i migliori risultati per il programma internazionale e per quello nazionale (ed è quello adottato in tutta Europa e al Tour de France in particolare). Il programma nazionale, peraltro, può essere servito in modo specifico destinandogli, di volta in volta, camere dedicate a singoli atleti. Esemplificazioni di questo processo vanno a detrimento della qualità. Un regista accentratore che, per esempio, colloqui direttamente con radio-corsa o dialoghi con i pontieri per la copertura mobile, impedendosi di impostare posizioni e inquadrature degli operatori; oppure, che aggiunga al lavoro della regia internazionale anche quello della nazionale, oltre a non utilizzare al meglio le possibilità tecniche che gli sono offerte, produrrebbe sequenze di immagini casuali, non preparate ne' capaci di costruire racconto. Ho avuto esperienza diretta di queste esemplificazioni, sia come telespettatore, sia per essere stato ospite di regie di colleghi stranieri o per essermi trovato da solo in regia. Il risultato è un complessivo deterioramento di qualità.

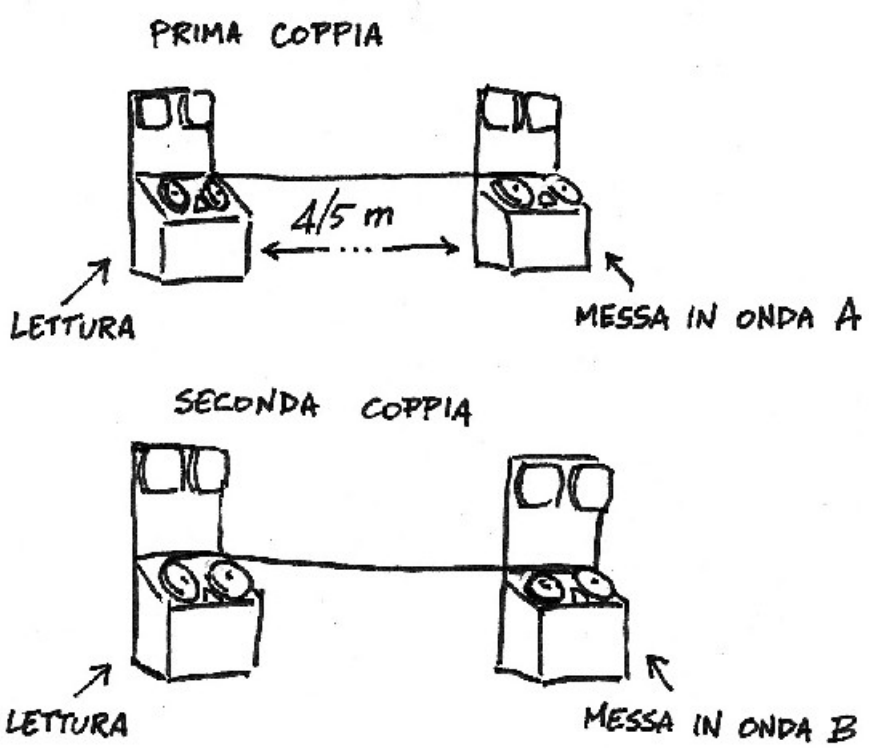
16.5 - LA TAPPA A CRONOMETRO

Almeno per le gare di Campionato del mondo, il Ciclismo a cronometro copre partenza, postazioni intermedie e arrivo con telecamere fisse e utilizza con criteri diversi il sistema di ripresa in movimento.
Le gare a cronometro di una corsa a tappe possono avere caratteristiche completamente diverse: potrebbe darsi il caso di uno sprint di mille metri per assegnare la prima maglia rosa o di una tappa di 50 chilometri in grado di determinare il vincitore del Giro in una rosa limitata a due o tre concorrenti. L'impianto di ripresa va quindi misurato sulle situazioni concrete e con criterio giornalistico. La start list e gli intervalli di partenza di solito favoriscono tempi di ripresa ragionevoli sui migliori concorrenti: si parte spesso in ordine inverso di classifica e si aumentano gli intervalli di partenza per gli ultimi concorrenti. In questo caso, è ovvio che ad intervalli di partenza di un minuto conseguiranno arrivi a scadenze simili ed equivalenti possibilità di visualizzazione. Sarà utile, in questi casi, la tecnica del *picture in picture*, per segnalare le partenze quando siano concomitanti con gli arrivi; ma è più utile ricordare che gli arrivi, almeno quelli, dovrebbero esser garantiti per tutti i concorrenti. Nei tempi concessi, possono essere segnalati in diretta o in registrazione, gli intermedi migliori e anche le fasi di preparazione (ossigenazione, riscaldamento, concentrazione) dei leader che partiranno per ultimi. Si tratta, come si vede, di un tipico sistema di ripresa ad estrapolazione, con contributi in diretta ma – in caso di concomitanze – anche con contributi registrati, come per i concorsi delle gare di Atletica. In questo caso, il regista agli intermedi disporrà di una camera di avvistamento, registrerà il passaggio dell'atleta intarsiandovi nome e tempo e, in caso di variazione della classifica provvisoria, potrà offrirla su un lungo rallenty a perdere, che consentirà al regista dell'arrivo di uscire agevolmente dalla sequenza.
Man mano che la gara va verso il clou finale e soprattutto da quando le partenze sono finite, le riprese in movimento seguiranno gli atleti migliori, favoriti da intervalli più lunghi. Una delle tecniche in uso è quella di partire con una moto e seguire un atleta per un tratto, quindi fermarsi ed aspettare il successivo e così via. Bisognerà però coordinarsi per non risalire troppo il percorso e arrivare al traguardo senza il protagonista sul quale si era puntato. Le due o tre moto di ripresa a disposizione per una gara contro il tempo vanno dunque distribuite sugli atleti tra i quali si gioca la prova. Le moto non potranno mai mettersi davanti ai ciclisti, per non offrire la scia, così come l'elicottero dovrà tenersi in quota per non favorire (se sta dietro) o danneggiare (se sta davanti) i concorrenti sotto sforzo. La posizione consentita alle moto è quella dietro ai ciclisti, a 45 gradi, o anche lateralmente, purché la sede stradale sia sufficientemente larga. L'elicottero, che per le sue caratteristiche non ha problemi a raggiungere qualunque concorrente sul percorso, può essere molto utile in circostanze specifiche (per esempio, l'aggancio e il superamento di un atleta, il modo di affrontare una curva pericolosa) ma non può offrire, come le moto, la sensazione della condizione fisica dei leaders. Le gare di ciclismo a cronometro possono essere molto noiose se il regista, ancorato a riprese notarili, non individua un tema. Se la cronometro è una gara di una corsa a tappe, glielo offre la situazione di classifica; se

è una prova di un Campionato del mondo o nazionale, gli è suggerita dalla start list e dal valore dei concorrenti.

16.6 - GIRO 1999: IL SISTEMA DI RITARDO

Interferenze, perdita di segnale: le riprese in movimento con elicottero, moto e auto, soffrono molto spesso di fastidiosissimi scrosci. Per il Giro d'Italia 1999, i nostri tecnici video di Milano e il coordinatore ai replay hanno realizzato un semplicissimo sistema di ritardo. Come è nato e di cosa di tratta?
Io ricordavo il sistema con cui, venticinque anni fa, si garantiva la messa in onda della registrazione delle tribune politiche da eventuali falle del nastro. Si trattava, allora, di nastri da due pollici, raccolti in pesanti bobine, che venivano letti da una macchina AMPEX grande quanto un juke-box. Qualcuno pensò che la messa in onda del segnale potesse essere differita di qualche secondo rispetto alla sua lettura. Bastava leggere il nastro su una prima macchina e metterlo in onda prolungandolo su una seconda macchina, fisicamente distanziata dalla prima di qualche metro. Due macchine al posto di una: la prima per la lettura e la seconda per la messa in onda, dopo qualche secondo. Anzi: una doppia coppia di macchine, in passo tra loro, con una doppia possibilità di messa in onda. Chi era incaricato della visione tecnica, quando avesse rilevato un fallo di nastro sull'apparato di lettura della linea A, aveva qualche secondo per commutare sulla linea B, evitando l'inconveniente.



Questo avevo in mente per il Giro d'Italia. Ma come realizzare un sistema di differimento tra lettura e messa in onda di segnali in diretta? È il replaysta che mi ha suggerito la soluzione tecnica con un EVS o una BLT, apparecchiature che usa normalmente per fare i replay. I tecnici hanno visualizzato i tre segnali in diretta (elicottero, moto 1 e moto 2) su tre monitor. Li hanno fatti transitare in un EVS,

ritardandoli di un paio di secondi. Quindi li hanno visualizzati su altri tre monitor per la messa in onda. Uno scroscio visto sul monitor moto 1, sarebbe andato in onda due secondi dopo: c'è tutto il tempo per passare sul monitor moto 2 o sull'elicottero. Il segnale di uscita risulta pulito all'80%: questo è il sistema di ritardo!
Il sistema funziona perché i telecronisti all'arrivo non hanno la visione diretta della corsa e commentano le immagini che arrivano sul monitor in postazione cronaca. Bisogna invece fare attenzione al telecronista che segue la corsa in moto. Egli è sul campo e, se si trovasse sul punto di una caduta, il suo concitato commento anticiperebbe le immagini di un paio di secondi! È per questo che il sistema di ritardo non è utile per le discipline di campo, dove il commentatore vede l'avvenimento direttamente. Anche nella gara ciclistica, quando i corridori arrivano in prossimità del traguardo e vengono ripresi dalle telecamere fisse, il delay viene azzerato con un passaggio sul totale dell'elicottero e la trasmissione prosegue in tempo reale.

Capitolo Diciassettesimo

La Formula 1

Un Gran Premio è fatto da circa un migliaio di inquadrature che ricadono a pioggia, con diversa intensità, sui rettilinei, le curve e le varianti di un circuito: eppure è un amatore a coglierne una che è la chiave di volta del dramma…

17.1 - L'ORGANIZZAZIONE DELLA REGIA

Si potrebbe affrontare l'organizzazione della regia della Formula 1 partendo dalle esigenze linguistiche del racconto della corsa. Di che cosa ha bisogno il regista?
Di poter seguire con la sequenza delle telecamere la testa della corsa. Di poter controllare visivamente (meglio: sulla pagina dei tempi fornita dal servizio cronometraggio) i possibili duelli o la rimonta di un concorrente. Di descrivere quanto avviene ai box. Di poter dare in diretta o riproporre in registrazione i sorpassi e gli incidenti. In sostanza: la possibilità di tenere sotto controllo costantemente i fatti più importanti della corsa guardando quella trentina di monitor su cui le telecamere spazzano la pista. Ovviamente ci vuole un ordine, sia per le telecamere, sia per il lavoro in regia, che ci consenta:

- partiti con la sequenza dei primi, di poterla interrompere per passare ad un'altra sequenza (per es. una sosta ai box, il replay di un fuori pista, un tentativo di sorpasso) ritornando poi alla sequenza iniziale (che quindi non va abbandonata);
- passare da una sequenza (per es. il primo che viaggia da solo con 30 secondi di vantaggio sul secondo) ad un'altra sequenza (il duello tra il quarto e il quinto) e

restarci fino a quando non succede qualche altra cosa.

C’è quindi bisogno di :

- un regista che dirige la sequenza che sta andando in onda, dando i pronti alle camere e descrivendo agli operatori la situazione da inquadrare;
- un regista che si occupi della variazione di sequenza, ovvero di passare dalla testa della corsa al duello tra il quarto e il quinto o di passare ad un pit-stop o di mandare il replay di un incidente ecc.;
- - un consulente che, mentre è in onda una sequenza, si occupa di tenere sotto controllo (per esperienza, guardando i monitors e – soprattutto – consultando la pagina dei tempi) quanto sta succedendo fuori onda. Questo è assolutamente il compito più delicato ed importante.

A questo nucleo operativo si aggiungono:

- un aiuto regista che si occupa di gestire le riprese con l’elicottero e quelle delle microcamere a bordo. Questo lavoro va fatto sostanzialmente in due modi tenendo elicottero e microcamere sulla macchina che sta andando in onda (per consentire stacchi dall’alto o soggettive dall’abitacolo) , ovvero gestendo queste telecamere per tenere sotto controllo un’altra situazione di corsa;
- - un secondo aiuto che si occupa delle informazioni grafiche e dei tempi;
- - un regista che, da un’altra regia, con 6 o 7 camere realizza le riprese di quanto avviene ai box e lo offre alla regia della pista (queste riprese descrivono quanto di importante avviene ai box e valgono anche da contrappunto a quanto sta succedendo in pista: l’intesa tra i due registi è essenziale);
- - un regista o un coordinatore che, da un’altra regia o da un locale attrezzato, coordini l’attività di 6 o 7 replaysti i quali, ciascuno, controllano un quadrisplit (4 telecamere su un monitor diviso in quattro) a coprire tutta la pista. Il lavoro della regia replay va concordato distintamente per le prove e per la gara, perché la selezione e l’offerta dei replay è diversa.

È un sistema complesso, che ha l’equivalente in quello della grande Atletica, ma che purtroppo concentra nella regia della pista la gran mole del proprio lavoro e il contributo di altre due. In questa regia principale, 4 o 5 persone parlano spesso sovrapponendosi e ciascuna seguendo il proprio discorso. Quanto più l’intesa tra queste persone è sperimentata, tanto più si è in grado di affrontare l’imprevedibile e tanto più i fatti significativi della corsa non sfuggono alle maglie di questa rete di telecamere e replay. Infatti è possibile, raggiunto quell’accordo, tenere sotto controllo tre situazioni contemporanee: quella che sta andando in onda, quella su cui si andrà successivamente ed una terza da elicottero o microcamere. Tre sequenze che si realizzano con ordini (spesso contemporanei) agli operatori di ripresa e un costante colloquio con il consulente.
Chi entrasse in regia non essendo avvertito del lavoro che vi si sta svolgendo, potrebbe pensare ad un gran disordine…

La premessa di questo lavoro è un accordo tra i registi di pista, box e replay, degli aiuti e del consulente. Inoltre, è in un briefing con gli operatori di ripresa, con cui bisogna concordare una terminologia ed alcuni contenuti tecnici relativi alla copertura del proprio tratto di pista e delle situazioni di corsa che si troveranno ad affrontare. Sarà obbligatorio per ciascuno conoscere almeno le auto dei team più importanti e riferirsi ad un vero e proprio *cameramen discipline* che riporto sotto, in forma materiali di lavoro.
Nonostante l'attenzione che tutti i Broadcast pongono alla realizzazione delle proprie corse, affidandole spesso ad equipes specializzate e costanti, non tutto ciò che accade in pista può essere tenuto sotto controllo, come invece avviene per l'Atletica.
Una telecamera che segue un'auto dall'ingresso di una curva portandola fino all'uscita, panoramicando lascia scoperto l'ingresso e…la possibile uscita di pista dell'auto che segue! Ma se anche raddoppiassimo tutte le camere, in modo che coordinandosi (come?) una copra l'ingresso ed una l'uscita, una sia sul totale e una in campo stretto, ciononostante non avremo mai la certezza di coprire tutto quanto può accadere in pista (senza parlare dei fuori pista che, anch'essi, vanno coperti).
Le prove cronometrate dei due giorni che precedono la gara sono senz'altro un'ottima occasione per il raggiungimento dell'intesa tra registi , replaysti e cameramen, ma si svolgono con modalità completamente diverse e, se possibile, più complicate da realizzare.
La corsa ha infatti un suo svolgimento logico. In prova, le auto possono entrare in pista quando credono, nei 45 o 60 minuti e compatibilmente con i treni di gomme assegnati. Può succedere allora che per 50 minuti la pista resti quasi deserta e negli ultimi 10, se non negli ultimissimi minuti si svolgano, contemporaneamente, i duelli definitivi. Al punto che il regista seguirà Schumacher che sta facendo il tempo e si accorgerà che dietro di lui Montoya lo ha migliorato al primo intermedio. Porterà al traguardo il primo o lo lascerà, confidando nella rimonta del secondo? Decide di seguire il ferrarista, tenendo d'occhio l'avversario che il pubblico a casa non vede (ma soprattutto contando che il cameramen che ha appena accompagnato il primo si riposizioni per seguire il secondo, senza confonderlo magari con il suo compagno di scuderia che è in pista solo a dar fastidio e che questa operazione sia corretta per tutti i cameramen, sia che siano in curva sia che siano in rettifilo e senza che confondano le disposizioni del regista che guida i primi con quello che guida i secondi)… Potrà succedere che tutto vada alla perfezione; che Schumacher, seguito per intero, faccia il tempo… ma che Montoya, seguito dalle telecamere solo sull'ultima curva, lo batta e conquisti la pole! Risultato? Della performance-record di Montoya abbiamo solo l'ultima curva… Il regista (ferrarista!) ha preferito dilungarsi sulla prestazione del secondo.

P.S. Le qualifiche della stagione 2003 ci hanno finalmente tolto da questo imbarazzo: le auto escono una alla volta.

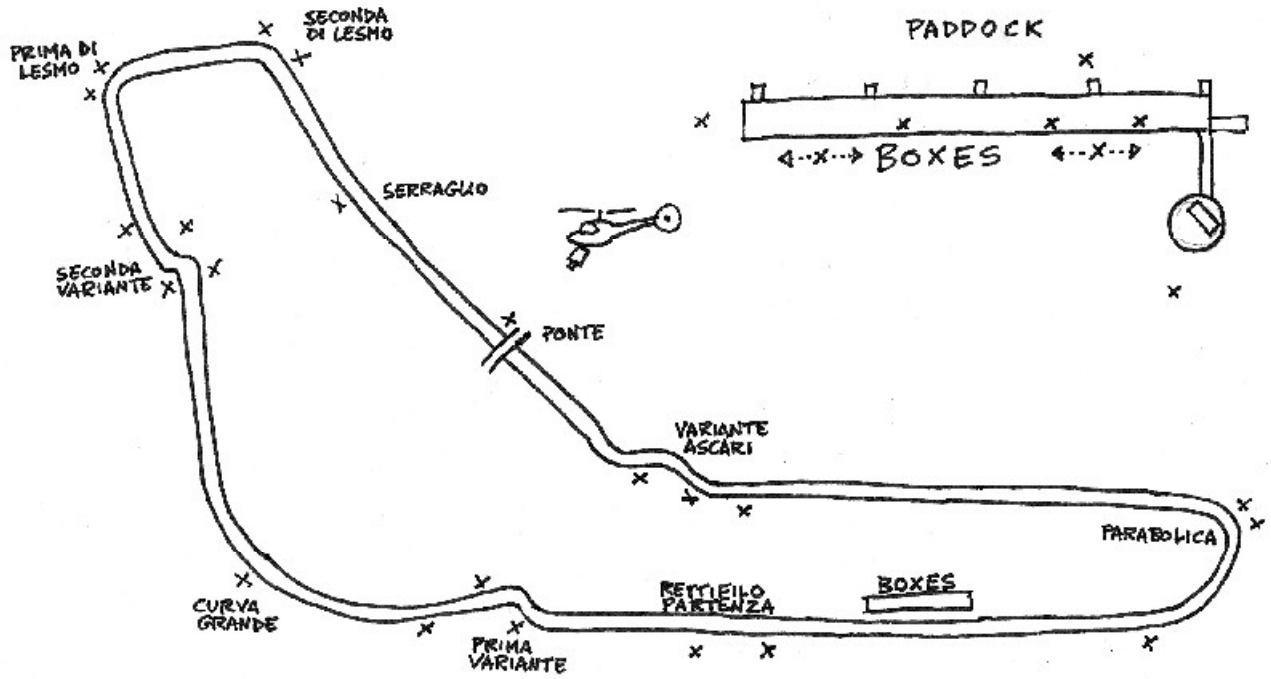
17.2 - TELECAMERE IN F1

Come si posizionano le telecamere in una pista di F1? Tenni su questo argomento una

relazione a Ginevra, in un Seminario di produzione UER-FOCA nel marzo 1987.
Le telecamere si posizionano sulla base delle caratteristiche tecniche del circuito. Ma, come in qualsiasi altro impianto sportivo, la posizione ideale delle telecamere si scontra spesso con la possibilità concreta di poterle posizionare dove si vuole. Devo anche confessare che il rigore con il quale cercavo le posizioni migliori negli Anni 80 era eccessivo rispetto alle differenze apprezzabili dal telespettatore e a fronte dei costi (di vario tipo) a cui si andava incontro. Un impianto che deve tirare cavi per collegare le telecamere all'OB van lungo una pista di 5 Km, non può essere variato ogni volta, sulla base delle nuove intuizioni del regista. I trabattelli che ospitano quelle telecamere sono spesso collocati tra una tribuna e l'altra per non impallare gli spettatori o per consentire l'uscita dei mezzi di soccorso o per garantire la sicurezza dei cameramen rispetto all'uscita di pista delle auto. Non ultima, la cartellonistica pubblicitaria presente in ogni circuito è collocata spesso su imponenti strutture di acciaio poste a favore delle telecamere; costituiscono un legittimo investimento e non possono essere rimosse ogni anno sulla base dello spostamento delle telecamere.
Ogni circuito è quindi un caso a sé. Esistono circuiti storici e circuiti costruiti negli ultimi anni; circuiti nei parchi e circuiti cittadini; circuiti veloci e circuiti lenti. Le soluzioni vanno quindi trovate sul posto anche se, a mio parere, esistono criteri generali a cui si può fare riferimento.
Innanzitutto il rispetto di una condizione minima: che il numero delle telecamere sia sufficiente a non lasciare scoperto nessun punto della pista e, soprattutto, dei fuori pista, con particolare attenzione alle linee di fuga delle auto.
Questa è solo una indicazione geografica. In effetti la pista va studiata dal punto di vista tecnico e bisogna esattamente individuare i punti di staccata, quelli di sorpasso, le vie di fuga e così via. Quindi si dovranno affrontare problemi specifici e a diverso livello. Come coprire un rettilineo, da dove vedere una chicane, come coprire l'ingresso di una curva quando la telecamera ha panoramicato verso l'uscita. È del tutto chiaro che, posizionata una telecamera, la seconda sarà legata in sequenza e ci si dovrà occupare dello stacco d'immagine tra l'una e l'altra.
Ci si troverà poi ad affrontare questioni che sembrano estetiche e sono invece fortemente tecniche: camere alte o camere basse a livello della pista (fatta ovviamente salva la sicurezza del cameramen, condizione che precede qualsiasi scelta sul posizionamento delle telecamere)? Difficilmente il regista (e lo spettatore) sfuggono al fascino di una inquadratura bassa e frontale che da' la sensazione delle macchine che ti entrano in casa. Ma cosa capiremmo dell'incidente che si producesse in quel momento in terza o quarta fila? L'inquadratura d'effetto spettacolare è concessa solo come seconda, rispetto a quella che descrive la dinamica di corsa. (Non è esattamente la stessa cosa per il motociclismo, che reclama invece camere basse per documentare l'inclinazione del pilota che affronta le curve).

Le macchine si inquadrano generalmente di fronte ma, dopo una panoramica , potrebbero trovarsi di coda: questa inquadratura non si può tenere troppo a lungo, bisognerà trovare un altro stacco o posizionare le camere in modo da favorire la visione frontale. E una chicane, converrà vederla frontalmente e seguirla con una

panoramica? Sceglieremo di vedere come le macchine affrontano i cordoli o preferiamo documentare l'imbuto che si forma all'ingresso della chicane? È sempre possibile vedere una curva dall'esterno – come io preferirei – o sarò costretto a posizionare la telecamera all'interno o, peggio, a spezzare la curva in due semi-rettifili annullandone l'aspetto tecnico? In molti circuiti esistono poi salite e discese (quindi sforzo dei motori e dei freni). È semplice collocare una telecamera per vedere uscire le macchine da un dosso, ma è un po' più complicato documentare una salita e una discesa.



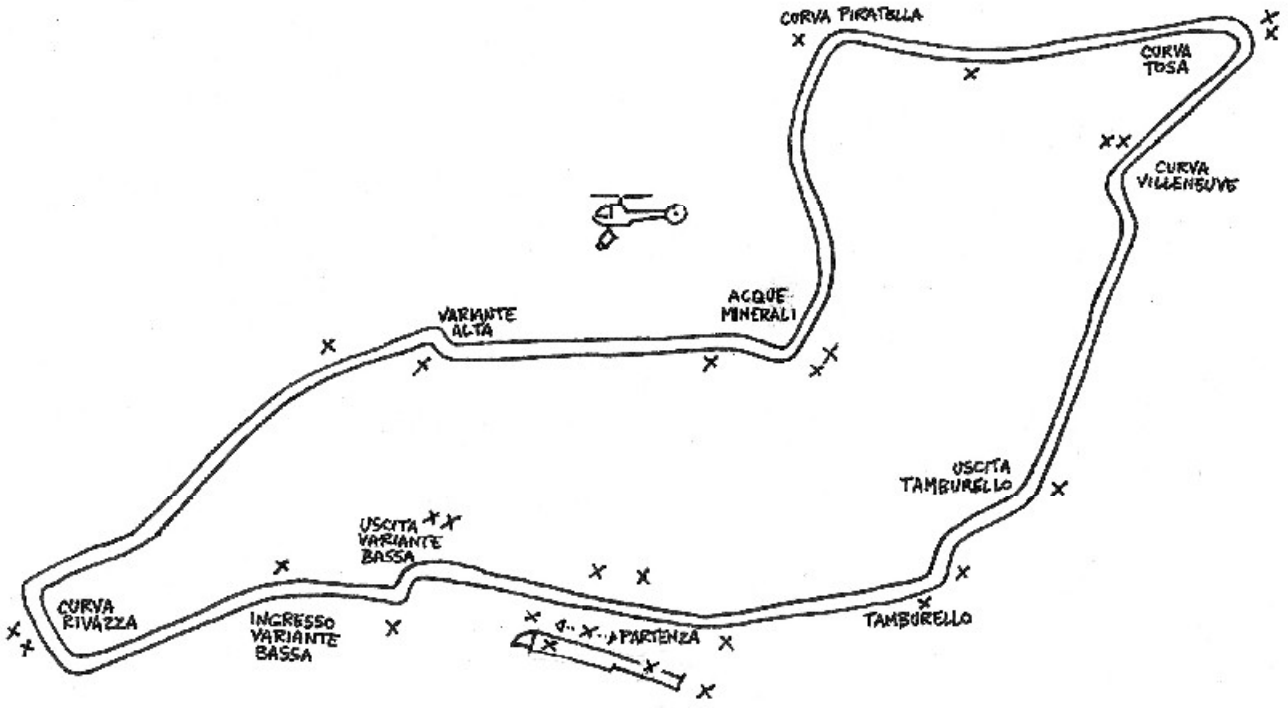
Telecamere AUTODROMO DI MONZA

La telecamera stabilizzata a bordo dell'elicottero è un formidabile strumento di ripresa in Formula 1: consente di far vedere le traiettorie delle macchine, risolve compiti lasciati insoluti dal posizionamento di camere difficili, può spostarsi rapidamente dove c'è bisogno, può essere sempre alternata alle camere a terra o sostituirle per seguire una macchina per buona parte del percorso. Senza contare che è l'unica a poter dare una visione complessiva del circuito, delle tribune e del contesto paesaggistico.

Ci sono poi luoghi e momenti di gara che reclamano un'attenzione specifica.

Sappiamo tutti che la partenza è uno dei momenti più attesi della Formula 1 e che quindi va coperta con accorgimenti particolari: una visione chiara e complessiva di tutte le auto, la possibilità di vedere cosa succede in testa e, contemporaneamente, chi sorpassa o provoca l'incidente a centro gruppo. Le telecamere panoramicano seguendo le auto e possono escludere cosa accade dietro. E che cosa succede se – come ad Imola – non c'è rettifilo di partenza e le macchine vanno direttamente in

curva?
Dopo la partenza, assestate le posizioni, bisogna mandare replay che dettaglino e chiariscano quelle fasi concitate e troppo veloci. Ogni replay ripropone quanto la telecamera gli ha offerto: quindi ogni telecamera in partenza deve avere un compito specifico e, complessivamente, nulla di rilevante deve sfuggire.
Progressivamente, a partire dalla metà degli Anni 80, i box sono diventati sempre più importanti in F1. Oggi sappiamo – anche a fronte della noia di certe gare – che molte volte esse si risolvono ai box. I box sono effettivamente il cervello della F1, hanno bisogno di una specifica regia e di un'attenta copertura per l'ingresso, per l'uscita, per le operazioni delle giurie, per le operazioni dei team, per i tendalini e per le comunicazioni dal muretto. Si potrà immaginare quante e quali limitazioni di movimento possano avere degli operatori sulla pit lane, pure esperti e dotati di tute ignifughe, e come i problemi debbano essere risolti con telecamere su testate telecomandate, microcamere fisse e lungofocali.



Telecamere AUTODROMO DI IMOLA

17.3 - CAMERA*MEN* DISCIPLINE

Esiste un *camera discipline* per la Formula 1? Non certamente come quella nata alla fine degli Anni 60 per il calcio! Ogni dispositivo di ripresa assegna un ruolo a ciascuna telecamera. Questo ruolo è molto evidente nei sistemi di ripresa sull'asse centrale, dove alle camere si chiedono totali, campi medi e primi piani su soggetti e situazioni diverse. È meno evidente per le discipline che reclamano il sistema di ripresa sequenziale, dove le telecamere - una alla volta - seguono un atleta alla volta (nelle gare di sci alpino, per esempio).
La Formula 1 è un sistema di ripresa sequenziale. Ogni cameramen studia il suo tratto

di pista e interpreta con inquadratura e movimento di camera le situazioni che si possono verificare: macchina isolata, duello, sorpasso, inseguimento, traffico in pista, incidente ecc. Egli sa di far parte di un sistema complesso: più che un *camera discipline* si dovrà parlare di un *cameramen discipline*, una raggiunta intesa tra cameramen e regista prima della gara.
Questo è lo schema d' intesa che propongo agli operatori prima di un Gran Premio:

- chiedo innanzitutto la consapevolezza di far parte di un sistema di ripresa complesso, composto di quattro regie (pista, box, replay, italiana) in una delle quali – quella di pista – lavorano contemporaneamente tre registi e un consulente, che parlano spesso contemporaneamente, seguendo ciascuno un proprio obbiettivo;

- questa situazione reclama nervi saldi per tutti: i rumori in pista sono infernali, una cuffia lasciata aperta provoca il black out del sistema; poche parole tra registi e operatori e nessuna spiegazione, nessun perché; i fraintendimenti si chiariscono a fine giornata;

- ciascun operatore ha un compito quando è in onda, uno quando segue di servizio fuori onda e uno quando è libero da ordini diretti;

- pronta camera 3, pronta camera 4, pronta camera 5.. significa che la 6 si prepara e poi la 7 e poi la 8…;

- la segnalazione delle macchine fuori pista o degli incidenti o di quant'altro succede nell'inquadratura va fatta segnalando il fatto col numero della propria camera e non…segnalando con lo zoom (tutte le camere sono sotto replay!);

- il primo regista imposta la sequenza decidendo che macchina inquadrare; un secondo regista realizza la sequenza dando i pronti alle camere e descrivendo la situazione: siamo su Barrichello in duello con Coultard… è il primo che ti arriva…eccolo!; non si danno indicazioni del tipo: è una Jordan…e' gialla…con la scritta…: i view finder sono in bianco e nero, il cameramen non ha tempo di leggere e forse non conosce la macchina o non la riconosce in camera; abbiamo verificato che l'identificazione migliore è costituita dall'indicazione dell'ingresso della macchina nell'inquadratura: eccola!

- mentre è in onda la sequenza, il primo regista controlla la gara con il consulente e interviene per la variazione di sequenza; bisogna quindi tenere sotto controllo due situazioni contemporanee: quella che è in onda e quella che funge da riserva…gli ordini si raddoppiano;

- i cameramen devono cioè abituarsi alla sequenza di servizio: pronta 6 di servizio, pronta 7 di servizio, pronta 8 di servizio…; questi ordini servono per passare da una situazione ad un'altra e servono anche quando si abbandona una macchina (per seguire un pit stop o per documentare un fuori pista) e si deve poi rientrare sulla

macchina che si stava seguendo;

- c'è un terzo regista (o un aiuto) che controlla le microcamere e gestisce le riprese dall'elicottero; indica che abbiamo la microcamera della macchina che è in onda, oppure che essa è inquadrata anche dall'elicottero; il regista che realizza la sequenza di pista potrà alternare le immagini delle camere a terra con quelle della microcamera o dell'elicottero; ma questo terzo regista potrà anche realizzare di servizio una terza sequenza, seguendo per qualche tratto una terza macchina (questo è molto utile, soprattutto nelle prove cronometrate, quando negli ultimi minuti tutti i piloti scendono in pista per fare il tempo) o in caso di arrivi con distacchi di pochi secondi, quando una telecamera che ha accompagnato la prima macchina in panoramica non ha il tempo per ritornare in ingresso curva per raccogliere la seconda;

- altri ordini debbono essere chiari nelle comunicazioni tra regia e cameramen: si concorda che **lasciar sfilare** significa non panoramicare sulla macchina inquadrata ma dar conto dello sfilamento successivo (si può fare solo con alcune camere e in alcuni tratti di pista che sono ben individuati) ed è un'inquadratura molto utile soprattutto all'inizio della gara, quando le macchine prendono posizione; è utile anche durante la gara, se le distanze non sono troppo grandi, per dar conto della situazione e dei distacchi in pista;

- una parola convenzionale serve a chiedere al cameramen che controlla l'uscita dai box di dar conto, nella stessa inquadratura, dell'uscita della macchina dopo il pit stop e del sopraggiungere dell'avversario;

- altri accordi intercorrono in caso di errore nell'individuazione della macchina da parte del cameramen: molto spesso non è conveniente tentare di recuperare sbracciando e sventagliando…il recupero può essere fatto con la camera successiva;

- cosa fanno le telecamere che non sono in onda e non sono neppure impegnate di servizio? Io chiedo ai cameramen di conoscere le livree di almeno quattro team, per poter registrare il passaggio dei piloti migliori oltre che documentare le situazioni più interessanti;

- le prove cronometrate sono una buona occasione per cercare l'intesa tra regia e cameramen, ma le prove e la gara hanno logiche e caratteristiche di ripresa affatto diverse; le riprese delle prove si concentrano sulle singole macchine, richiedono campi stretti per valutare comportamento di macchina e pilota alle chicane o le traiettorie dall'elicottero (ciò non esclude che, in caso di traffico in pista, non si debba poter valutare con un totale se la macchina è stata rallentata). La gara va invece interpretata nelle situazioni che si presentano: le macchine in gruppo reclamano il totale; il duello vuole un'inquadratura che comprende entrambe le macchine; nell'inseguimento sarebbe utile mettere l'inseguito e l'inseguitore nella stessa inquadratura; distacchi abissali tra le macchine consentono di dettagliare lo stile di guida dei singoli piloti con i campi stretti .

A queste indicazioni generali seguono quelle specifiche di ogni camera per ogni tratto di pista e, in questo momento, la conoscenza tecnica e storica della pista torna ad essere fondamentale per il regista (ma questa è la premessa con cui si sono posizionate le telecamere).
Questo è quanto accade nella regia internazionale, quella della pista, che raccoglie le uscite della regia box e della regia replay: anche con queste regie intercorrono comunicazioni e anche queste sono gestite con criteri ormai consolidati.

Regia box e replay

La regia box lavora in autonomia per le lunghe pause che segnano le prove libere e cronometrate: evidenzia uomini e macchine dei team più importanti, descrive l'attività' di piloti e meccanici, dettaglia parti di auto e novità tecniche, interpreta il desiderio del telespettatore di essere ai box e di vedere da vicino i piloti e le macchine. Come per ogni ripresa televisiva, le immagini non possono essere casuali: debbono documentare centrando un tema, debbono fare cronaca secondo i consueti e noti criteri giornalistici. Questa autonomia realizzativa va messa a servizio della gara, in perfetta consonanza e ad integrazione di quanto sta succedendo in pista. Non sarà allora casuale che il conseguimento di un tempo di prova, un sorpasso in gara, un incidente, trovino immediatamente un riscontro nella reazione del team ai box. Ma la regia box diventa fondamentale durante i pit stop, nel luogo e momento in cui, molto spesso, si decidono le corse.
Il regista che coordina le riprese della F1 si attende molto dalla regia replay. Poiché non è possibile mandare in onda tutto, egli si aspetta che i replay possano recuperare almeno le cose più importanti, tra quelle che non sono andate in diretta. Ma non sempre questa impostazione trova una soddisfacente attuazione: le telecamere, come abbiamo già detto, non possono documentare tutto e la regia dei replay è tra le più complicate. Una riunione tra replaisti e il loro regista imposterà le procedure di lavoro.
La F1 attuale è coperta da un numero di telecamere che va da trenta a quaranta e non è possibile avere anche trenta o quaranta replaysti. Ad ogni operatore ai replay viene quindi assegnata la responsabilità di più di un segnale. Quanti? Anche se non dovrebbero controllarne più di due, nella mia esperienza, essi ne controllano il doppio. Questo è il primo problema della regia replay in F1. Anche se i segnali sono aggregati in sequenze di ripresa o intorno alla stessa chicane, l'operatore non può operare che un controllo molto sommario. Non sfugge certamente l'uscita di pista o l'auto che si ferma, ma spesso non viene colto un gesto, una sbandata, un incidente lieve; qualche volta non viene segnalato un sorpasso all'interno del gruppo. Sarebbe buona norma, se l'impianto tecnico lo consente, che gli operatori ai replay abbiano in auricolare i cameramen delle telecamere di cui controllano i segnali, in modo di poter essere informati direttamente di quanto è successo in pista.
Una seconda difficoltà è propria del sistema di ripresa sequenziale. Può succedere che un incidente abbia origine su una camera e conseguenze sulla successiva. Si da' il classico caso di un sorpasso che si svolge su un tratto di pista coperto da più camere in successione, affidate a più replaysti. Come mettere in fila i rispettivi pezzi?

Siamo così ad un terzo problema: l'oggettiva difficoltà del coordinamento dei replay, sia nella fase propriamente realizzativa, sia in quella dei contenuti. Chi valuta se è il caso di riproporre il taglio di una chicane mentre è in corso un duello tra due macchine? Chi valuterà, dopo il sorpasso, se quel taglio di chicane è ancora un fatto da mostrare, sia pure in ritardo, oppure non ne vale più la pena?
Si consideri inoltre che, nella gestione di replay e di hight lights, esistono situazioni affatto diverse tra gara e prove di qualificazione. Alla fine di un giro veloce, se c'è tempo, conviene scaricare tutti i replay relativi alla macchina che abbiamo seguito e, solo dopo, far vedere il fuori pista di un'altra macchina. Come in qualsiasi altro avvenimento sportivo, i replay della F1 vanno distinti tra replay tecnici e replay di arricchimento ma, in F1, come in Atletica, i replay hanno un'altra e ben più importante funzione: consentono il ripescaggio di fatti che non si sono visti in diretta. Con una forte differenza tra le due discipline: al contrario dell'Atletica, la F1 è assolutamente imprevedibile (oltre che molto più veloce!). La riproposizione è quindi più difficile.

17.4 - LAVORANDO IN PISTA…

La corsa appena conclusa è il punto di partenza per la copertura della prossima. Le correzioni in Formula 1 sono continue: un'uscita di pista mal coperta induce a riposizionare una telecamera; la mancanza di un replay convince ad un impianto più ricco; la decisione sbagliata in regia fa pensare ad una diversa organizzazione. La competizione è a raggio mondiale: le gare che vengono dall'estero sono l'occasione per capire cosa c'è di nuovo. Ogni tanto, anche la ricerca fatta in casa, produce qualche esito.

Camera on board.
Nel maggio 1985, ad Imola, mandammo per la prima volta in diretta una telecamera a bordo di una macchina di Formula 1.
Dialmo Bellei, coordinatore tecnico RAI, stava lavorando al progetto sia per le macchine che per le moto. Accanto al problema tecnico, si trattava di trovare un team disposto ad ospitare sulla macchina le apparecchiature di ripresa e di trasmissione del segnale, quindi di superare le norme che regolano la Formula 1 relativamente al peso delle macchine e alla presenza di apparecchiature non omologate.
Avevamo a disposizione delle telecamere Thompson, compatte e maneggevoli (si utilizzavano in moto al Giro d'Italia). Bellei cercò di attutire le vibrazioni stringendo il corpo camera in una ragnatela di elastici; la telecamera era posizionata fuori dall'abitacolo e guardava la ruota anteriore destra; le batterie e il trasmettitore erano sistemate dietro il sedile del pilota; il segnale veniva raccolto dall' elicottero da ripresa che seguiva la gara, ma in un solo tratto di pista concordato con il pilota. Peso complessivo delle apparecchiature a bordo: neppure…5 Kg!!! Ma erano in grado – almeno per un tratto di pista – di produrre un segnale televisivo!
Quale team avrebbe accettato l'incombenza? Un team italiano che non era in

primissima fila, l'Osella, forse in cambio di quel poco di pubblicità che l'esperimento gli avrebbe dato. I meccanici dell'Osella si sarebbero occupati direttamente dell'installazione delle apparecchiature televisive… quando Ecclestone avesse dato il permesso!
Andammo da Bernie rimuginando quale potesse essere la risoluzione dei problemi che certamente i regolamenti ci avrebbero posto. Non ne avevamo alcuna.
"Le apparecchiature non modificano le prestazioni della macchina – sintetizzò Ecclestone – e… per quanto riguarda i 5 Kg in più… basterà darne altrettanti a tutti i team!". Penso ancora che la semplicità nelle soluzioni sia una qualità che appartiene solo agli uomini geniali.
Io non ricordo – ma posso essere smentito – di aver visto prima di allora camere on board in macchine di Formula 1: la nostra andò in diretta in un collegamento con il TG1 per qualche decina di secondi. Tanto bastò a gratificarci: durante la gara il segnale non fu più disponibile, non sappiamo se per problemi di ricezione o di telecamera.
Qualche anno dopo, le microcamere a bordo sono diventate di serie.

La traduzione grafica dei distacchi cronometrici.
Non tutte le gare di F1 sono interessanti ma, qualche anno fa, senza le soste ai box, molte erano davvero noiose. I pochi decimi di secondo che differenziavano la prestazione delle auto, dopo qualche giro, diventavano mezzi minuti e si viaggiava così, senza un sorpasso, fino all'arrivo.
Dopo un po' la regia non riusciva a far vedere il distacco tra un'auto e l'altra, tenendole nella stessa inquadratura.
Si doveva passare a stacco dal primo, al secondo, al terzo e così via, senza riuscire a far capire quali erano effettivamente le posizioni delle auto nella pista. Si poteva "scrivere" il distacco con la grafica, ma non farlo vedere nelle inquadrature.

Il problema che mi posi era la traduzione grafica dei dati cronometrici relativi al distacco. L'Ing. Nosetto - responsabile dell' Autodromo di Imola - mi aiutò dividendo i circa 5.000 m. del circuito (4.933 allora e 5.044 oggi, per recenti modifiche) in circa 90 segmenti, corrispondenti ai circa 90" di tempo medio al giro (il migliore tempo al giro era di 80" rispetto agli 83!84" di oggi e le velocità di punta 330 Km rispetto ai 297 di oggi); i tempi medi erano correlati alle velocità medie in ciascun tratto di pista. Ad ognuno dei secondi di distacco tra un'auto e l'altra corrispondeva quindi un tratto di pista.
Il risultato fu che, sul grafico del circuito, disegnato da un computer Olivetti M20, potevano viaggiare dei ***pallini*** *rappresentanti le auto alla distanza effettivamente corrispondente ai distacchi. I pallini si muovevano e davano effettivamente l'idea della posizione delle auto in pista.*

Interfacciamento dei dati Olivetti-Longines con Televideo
Uno di miei problemi in F1 era costituito dalla sovrabbondanza dei dati cronometrici rispetto alla possibilità di mandarli in onda. Il sistema di cronometraggio ed

elaborazione dati della F1 fornisce 4 pagine: la classifica provvisoria, i passaggi istantanei, i tempi al giro e i parziali, informazioni varie.
Oggi, alcune di queste pagine sono offerte in uno dei 5 canali che la pay tv italiana offre ai suoi abbonati. Qualche anno fa, questa "ricchezza" non era utilizzabile se non dai telecronisti. La situazione poteva dunque così riassumersi : grande disponibilità di dati alla fonte, poche informazioni al telespettatore.
Pensai che potesse essermi utile Televideo Rai. Se avessi potuto interfacciare le pagine Olivetti-Longines al Televideo, il telespettatore - a sua discrezione - avrebbe potuto utilizzarle da casa, semplicemente facendo il numero della pagina che gli interessava e sovrapponendola alle immagini della corsa.
Lo proposi a Giorgio Cingoli, allora direttore di Televideo, e provammo il sistema a Spa Francochamps nell'estate (credo) del 1989. Funzionò. L'adottammo , ottenendo così due risultati:
- la prima utilizzazione del Televideo in diretta;
- la possibilità, per ogni telespettatore, di fruire di tutti i dati di F1.

Il più interessato dei telespettatori era senz'altro Enzo Ferrari che controllava i dati su Televideo a Maranello e – mi dissero - telefonava ai suoi uomini ai box!

Capitolo Diciottesimo

Gli sport in montagna

Gli sport di montagna, quelli all'aperto come lo sci alpino e nordico, il bob, lo snow board, sono fortemente condizionati dalle asperità dei luoghi e dalle condizioni climatiche. Tirare mille metri di cavo per la discesa libera, in montagna e con la neve, è cosa completamente diversa che farlo in pianura e con il sole. Così il funzionamento delle apparecchiature tecniche e le prestazioni professionali degli uomini (specie di coloro che debbono raggiungere postazioni disagiate e stazionarvi per ore) risentono del clima e dei luoghi.
Teoricamente, la regia non è difficile per le discipline con sistema di ripresa sequenziale (sci alpino, bob, snow board) ed è invece più complicata per alcune gare individuali di sci nordico.
Vale la pena allora di affrontare prima alcuni problemi di dettaglio, che sono specifici dello sci alpino, e approfondire invece la copertura dello sci nordico. Questa disciplina, complessa e onerosa, ci consentirai di affrontare alcuni aspetti del racconto ma, soprattutto, di vedere i problemi della regia all'interno di quelli della produzione e della tipologia dei mezzi tecnici.
La copertura di una pista di discesa libera o di slalom è – teoricamente – molto semplice. Si tratta di portare l'atleta dal cancelletto di partenza (o, meglio, dall'area di riscaldamento) all'arrivo, sfruttando tutte le possibilità per evidenziare le caratteristiche tecniche del percorso e la performance sportiva. Si pongono quindi i consueti problemi di posizionamento delle telecamere in rapporto ai salti, alle curve, alle traiettorie, alle pendenze dei muri, alle velocità ecc.

La camera più corretta nello slalom sembrerebbe essere quella frontale, che consente di vedere come l'atleta affronta i paletti. In effetti, questa camera, in lungofocale, schiaccia l'atleta sulla pista, non consente di valutare le pendenze e attutisce la percezione della velocità. Le camere laterali recuperano questi due parametri ma impediscono di vedere come l'atleta supera il paletto o come ha inforcato. La soluzione è in una mediazione tra le due posizioni: camere ai bordi della pista, a seguire l'atleta fino a quando non si presenta lateralmente o, in caso di un muro, fino a lasciarlo di spalle (per poter apprezzare la pendenza), poi stacco sulla camera successiva frontale.
Quando i tempi di gara lo consentono, alcune camere *dedicate* (si chiamano così perché hanno un ruolo specifico e fuori dalla sequenza della diretta) possono utilmente dettagliare, in rallenty, il passaggio ad un paletto o la pendenza di un muro, prima ancora che lo sforzo atletico e la grinta del concorrente.
Allo stesso modo, nella discesa, una camera frontale stretta sull'atleta chiuso ad uovo, rende visibile il controllo degli sci sul terreno ma non certo la velocità, che sarebbe invece esaltata da una telecamera laterale. Quella stessa telecamera frontale annullerebbe la percezione dell'altezza del salto mentre, se fosse posizionata a 45° a valle del punto di lancio, documenterebbe meglio sia il salto che la velocità. Qualche volta si può ottenere la percezione della velocità con inquadrature ampie che, oltre a contestualizzare la pista nel paesaggio, meglio si coniugano con i campi stretti di ingresso e di uscita di sequenza.
Ma le gare di discesa libera nascondono spesso situazioni che investono direttamente questioni di linguaggio televisivo. Vediamo cosa succede in Val Gardena e come le situazioni di regia possano cambiare nel giro di pochi anni.

18.1 - SPAZIO E TEMPO… IN VAL GARDENA, ANNI '90

Qualche volta attraverso la manipolazione del tempo e dello spazio televisivo si riesce a rendere realistica una performance sportiva. Discesa libera della Val Gardena, ma potremmo essere a Kitzbuhel, Garmisch o Wengen. Queste sono le caratteristiche della gara:

- tempo di discesa: 2'05" circa (più qualche secondo prima del cancelletto e dopo la linea d'arrivo: mettiamo 5"+10")

- intervallo di partenza: 1'30" o 1'45" a discrezione della giuria (mettiamo 1'30)

- nella realtà, quando il primo atleta taglia il traguardo, il secondo è già ad un quarto del percorso

- nella ricostruzione televisiva si preferisce dare senso di continuità all'azione mostrando l'atleta *dalla partenza all'arrivo*

- il tempo reale della discesa di 2'05" + 15" (tra presentazione e post-arrivo) deve essere ridotto a 1'30" in modo che, arrivato un atleta, il secondo *si*

presenti al cancelletto

per fare questo bisogna:

a) registrare la partenza dell'atleta per tot secondi
b) tornare indietro con il nastro
c) mandare in onda la registrazione al momento e per il tempo stabilito
d) entrare sulla diretta fino all'arrivo

Per ridurre il tempo reale di 2'20" al tempo televisivo di 1'30" bisogna quindi *tagliare* una parte della pista, che speriamo sia poco interessante.
Alla fine, questa operazione di traslazione temporale si traduce in una modifica sostanziale della rappresentazione dello spazio reale, ottenendo comunque una *continuità* molto efficace sul piano del realismo televisivo.

A chi fosse un appassionato e volesse cimentarsi in soluzioni matematiche dovrò dire che il procedimento operativo è semplice a dirsi e a capirsi quanto difficile a farsi, perché ogni pista ha proprie caratteristiche tecniche e di lunghezza. Ognuna è un caso a se. Io personalmente non sono mai riuscito però a tradurlo in formula. Ci sono molte variabili e almeno tre scalette dei tempi.

Il primo è il tempo dell'evento:

presentazione	partenza	arrivo	post-arrivo	Totale
-5"	00.00 …….	….....2'05"	10"	2'20"

Il secondo è il tempo televisivo:

parte registrata	parte in diretta	Totale
5"+10"	65"+10"	1'30

Quale è dunque il tempo operativo? In quali tempi debbono essere effettuate le operazioni di registrazione, riavvolgimento del nastro, pausa, riproposizione… per entrare in diretta facendo complessivamente 1'30"?
O, meglio: le operazioni descritte sono possibili e con che tempi, per ridurre a 1'30"il tempo reale di 2'20"?
Dall' esperienza mi viene che i tempi operativi – tenendo lo 00.00 di partenza come riferimento - sono i seguenti:

da – 5 a +20"	registrazione
da + 20 a +45"	riavvolgimento del nastro

Queste due operazioni si fanno mentre il primo concorrente arriva al traguardo. Dopo circa dieci secondi dal finish, si riparte col nastro posizionato a – 5", per circa 15" e… se i tempi e le operazioni sono corretti, si coglierà il secondo atleta prima del

salto alle Gobbe del cammello e dell'apparizione del primo intermedio. Il programma sarà così costituito:

da - 5 a + 15 registrazione, a cui segue la diretta fino a + 10" oltre il finish, per un totale di 1'30".

Ma non sempre, tempo di percorrenza, tempi operativi e intervallo di partenza consentono un "taglio"della pista così favorevoli. Ogni pista di discesa ha una propria problematica.
Per esempio, nella pista di discesa libera di Santa Caterina Valfurva, per i Mondiali di sci del 1986, dati i tempi di percorrenza e l'intervallo di partenza, non era possibile nessuna operazione, ne' lunga ne' corta, che prevedesse quelle fasi operative. Quando l'atleta arrivava, l'altra si presentava al cancelletto. Non c'era quindi nessuna possibilità di registrare, tornare indietro col nastro e ripartire con la registrazione. Riuscimmo semplicemente a freezare il momento della spinta di partenza per intarsiarvi il nome della concorrente e poi rientrare in diretta.

Ritorno in Val Gardena
Una delle ragioni per la quale non è semplice scrivere un libro sulla regia televisiva in diretta, è l'evoluzione rapida delle tecnologie. Torno in Val Gardena dopo quattro anni, nella stagione 2001: BTL ed EVS (registratori a disco) hanno completamente sostituito il nastro delle cassette BVU e Beta.
I complicati calcoli e la preziosa esperienza sul campo con cui si realizzava l'accorciamento della pista sul tempo concesso dall'intervallo di partenza, la possibilità di ricostruire televisivamente la continuità del racconto, con la partenza registrata e parte della discesa in diretta, tutto ciò è diventato assolutamente semplice con l'hard disk. Il disco può essere mandato in onda mentre continua a registrare. Questo significa che, partito il concorrente, la sua discesa può essere realizzata con il montaggio in sequenza di ogni tratto tecnicamente interessante della pista, fino al momento di entrare in diretta. In Val Gardena, può essere mostrata la partenza, il primo salto, il muro, le Gobbe di cammello, con registrazioni in sequenza una all'altra, liberamente e in piena sicurezza. L'evoluzione tecnologica ha reso più semplice la manipolazione dei parametri di spazio e tempo; le loro interrelazioni e la facilità di realizzazione arricchiscono i modi di racconto della diretta televisiva.

18.2 - IL SISTEMA ITALIANO NELLO SCI NORDICO

Le gare di slalom speciale dello sci alpino si svolgono su piste di circa 7-800 metri e quelle di discesa hanno bisogno mediamente di 2 o 3 Km.
Lo sci nordico offre una più ampia tipologia di gare: la sprint, l'inseguimento, la staffetta, le mass start, la combinata e le gare individuali con postazioni cronometriche. Tutte le competizioni si svolgono con partenza e arrivo allo stadio, su anelli ricavati da piste che raggiungono complessivamente la lunghezza di 12.5 Km. I problemi di copertura sono quindi diversi: esaminiamo quelli più importanti.

La mia esperienza dello sci di fondo è privilegiata: i Campionati del mondo del 1991 e, nella stessa Val di Fiemme, a distanza di dodici anni, quelli del 2003.
L'esperienza di regia che si può fare con eventi di questo tipo, complessi ed onerosi, è tra le più fortunate per la formazione stessa del regista. Per molti motivi: la copertura della disciplina fa capo a due sistemi di ripresa diversi, quello sequenziale e quello ad estrapolazione; la regia deve cercare soluzioni muovendosi tra forti condizionamenti, imposti dalla produzione e dalla tipologia dei mezzi tecnici, come vedremo in Fiemme 2003; la realizzazione consente alcune ipotesi e risoluzioni significative, come è successo nella prima edizione del 1991 e come sta avvenendo con quella del 2003.
Nel 1991, quando all'Italia fu assegnata la prima manifestazione mondiale, io che ero il regista incaricato dalla RAI, non avevo mai fatto una gara di questo livello, ne' avevo potuto confrontarmi con i colleghi nord-europei specialisti di questo sport.
Anzi! Lo scetticismo sulle nostre capacità di realizzare gare a cui non eravamo abituati e che in Italia avevano pochi appassionati, era veramente palpabile.
Da regista, ignoravo la disciplina ma ne capivo la difficoltà. Le gare di fondo debbono essere chiaramente distinte - ai fini del sistema di ripresa – in due categorie: quelle con partenza individuale a 30" e passaggi alle postazioni cronometriche e quelle in linea, con partenze mass start o ad handicap e vittoria sulla finish line.
Attenzione alla terminologia! Gli addetti ai lavori dello sci nordico ne hanno un'altra e spesso non capiscono che per un regista le due tipologie di gara rispondono a due sistemi di ripresa completamente diversi. Il primo – quello per le gare con partenza individuale a 30" e postazioni cronometriche sul percorso – è un sistema ad estrapolazione. Il regista sistema un gruppo di camere in partenza, uno al primo intermedio, uno al secondo e uno in arrivo. Poi potrà affidare ogni gruppo di camere ad una sola regia o unificare partenze e arrivi e consegnare gli intermedi ad altre regie: ma si tratta pur sempre di un sistema ad estrapolazione classico, come quello dell'Atletica. Tra partenze, passaggi e arrivi, che si propongono contemporaneamente, il regista mette in onda ciò che ritiene più importante.
Altra (e più semplice) regia è quella che riguarda le gare che io definisco in linea (come le tappe in linea del ciclismo) dove, con partenze in massa o ad handicap o a staffetta, gli atleti debbono essere seguiti per l'intero percorso (con grande dispendio di telecamere) dalla partenza all'arrivo, come si trattasse di un circuito di Formula 1. Si tratta dell'usuale sistema di ripresa sequenziale, in cui si passa dalla camera 1 di partenza, alla 2, alla 3, alla enne, fino all'arrivo (salvo documentare nel gruppo la posizione del campione del mondo o la risalita di un outsider).
In conclusione, c'è tra queste due tipologie di gare la stessa differenza che c'è tra la ripresa del ciclismo della tappa a cronometro e quello della tappa in linea.
Ovviamente, la gara cronometrica è la più difficile da realizzare. Contemporaneamente, in quattro o cinque postazioni, gli atleti partono, passano o arrivano, conseguendo tempi più o meno rilevanti ad ogni postazione cronometrica.
Queste postazioni ne rilevano puntualmente i risultati nel momento in cui l'atleta passa davanti ai sensori. Ovvero, quando il risultato è già stato conseguito. Come valutare allora se è opportuno mandare in onda, in tempo, quell'atleta di cui

conosceremo il risultato cronometrico solo dopo che sarà passato? Questa è la domanda che mi ero subito posto. La risposta dei miei colleghi nordici era: sulla base della conoscenza degli atleti.
È vero. In ogni caso, dell'atleta noto è utile conoscere la performance relativa ad ogni postazione. Ma per l'atleta non di primo piano, per l'outsider? Era, quello, un sistema sufficientemente garantista?
Io non avevo alcuna fiducia nel sistema e avevo assistito a clamorosi incidenti di ottimi colleghi ben preparati sulla disciplina. Inoltre – e questo è determinante – io non conoscevo gli atleti, ne' quelli italiani e meno che mai i campioni nordici.
Ebbi allora l'intuizione di un sistema di preavviso.
Immaginai un cronometraggio parallelo a quello ufficiale, che mi consentisse di sapere in anticipo chi e con quale tempo si avvicinava alle postazioni cronometriche dove erano sistemate le telecamere. Cento o centocinquanta metri prima delle classiche postazioni ai km 1.5, 6.5, 11.5 e arrivo, chiesi che dei cronometristi volontari segnalassero ad un mio consulente in regia chi e con quale anticipo o ritardo si stesse avvicinando alla postazione cronometrica. Numero di pettorale e anticipo o ritardo rispetto alla scadenza dei 30": solo numeri, senza neppure un nome!
Il consulente passava i dati e la sua valutazione ad un mio collega in regia, il quale mi offriva una o due possibilità. Io sceglievo cosa mandare in diretta e cosa in registrazione, per poter essere eventualmente riproposto.
I commentatori televisivi nordici venivano a complimentarsi dopo ogni gara per la competenza del regista, il quale conosceva così bene tutti gli atleti da non perdere assolutamente nulla di quanto fosse rilevante in gara!
Ho saputo dopo qualche anno che, per le gare di sci nordico, si parlava di un *sistema italiano* e che le società di cronometraggio avevano sostituito i miei volontari (si chiamano *spotter*, avvistatori) con dei sensori che fornivano a telecronisti e registi una pre-visione sui tempi del passaggio alle postazioni cronometriche.
Ne sono lusingato, accetto il sistema di preavviso in regia ma – come altri colleghi – continuerò a richiedere l'apporto dei volontari con il cronometro in mano.

18.3 - LA CANOA FLUVIALE

L'esperienza dello sci di fondo in Val di Fiemme 1991 mi fu preziosa in Val di Sole ai Campionati del mondo di canoa del 1993. Molto spesso, l'abitudine ad una copertura tradizionale non consente (soprattutto agli specialisti) di immaginarne una diversa. La canoa fluviale prevede due tipi di gara - lo slalom e la discesa – e, per me che guardavo la disciplina con gli occhi del neofita, sembrava che la prima fosse impostata in modo antitelevisivo e la seconda soffrisse invece di una cattiva copertura. Esaminiamole entrambe.
Molte volte, gli interessi televisivi stravolgono orari, tempi e regole consolidate di molte discipline sportive. Si potrebbe citare qui una lunga serie di casi e un massmediologo potrebbe aprire il classico capitolo non edificante su molti non onorevoli compromessi tra sport e televisione.
È pur vero però che molte discipline adottano formule di gara assolutamente antitelevisive: era appunto il caso della canoa fluviale, sport che si esercita spesso in

campi di gara immersi nella natura e che ha un bellissimo impatto fotografico, ma che si svolgeva con modalità impossibili per il più generoso dei palinsesti.
Le gare di slalom prevedevano la partecipazione di una sessantina di atleti su due manches distanziate di almeno un'ora una dall'altra (nell'ora di pausa si svolgevano le manches femminili) con partenze dei concorrenti ad un minuto uno dall'altro. In sostanza, quattro ore di trasmissione, 240 performances di cui si potevano visualizzare – in un minuto – solo i passaggi delle ultime due porte e l'arrivo. Sfido qualunque appassionato a seguire un programma così fatto!
Suggerii alla Federazione Internazionale, nel pieno rispetto delle regole tecniche della disciplina, di dare televisività alla competizione, proponendo gare di finale con un numero di concorrenti ridotto e intervalli di partenza che consentissero di seguire l'intero percorso per apprezzare la performance degli atleti. Vedemmo finalmente delle gare di canoa, limitate ai migliori atleti e di cui potevamo seguire la prova dalla partenza all'arrivo!
La copertura della discesa soffriva invece di un grave ritardo di impostazione registica. Nell'estate del 1992, mi ero recato a Lubiana, sede dei Mondiali di quell'anno e, con mia grande sorpresa, constatai che le gare di discesa non si davano in diretta. Otto telecamere posizionate lungo il fiume registravano il passaggio dei concorrenti. Il materiale veniva poi montato e mandato in onda in differita. Perché? Perché si era sempre fatto così. Del resto, con quante telecamere avremmo dovuto coprire 6 km di percorso fluviale? Ma il percorso dei canoisti non era lungo quanto quello degli atleti del fondo?
Io venivo dai Mondiali di sci nordico ed avevo bene in mente il sistema di regia ad estrapolazione con cui si realizza dall'atletica alla tappa a cronometro di ciclismo. Avevo lavorato con il collega Umberto Orti, appassionato della disciplina, che si era assunto il compito della regia di coordinamento e fu proprio lui ad insistere sull'analogia tra le coperture delle due discipline.
Richiesi allora quattro postazioni cronometriche sul fiume e le coprii con quattro gruppi di telecamere: la partenza, il primo intermedio, il secondo intermedio e l'arrivo. Come per il fondo, posizionai degli spotter (avvistatori), muniti di binocolo, cronometro e lista dei partenti, un centinaio di metri prima degli intermedi e dell'arrivo. Alternando partenze, passaggi e arrivi, realizzammo così il primo Campionato del mondo di discesa di canoa in diretta.
Ma non sempre si vince. Nel 1991, con lo stesso sistema avevo tentato di dare in diretta il Campionato del mondo di **Mountain Bike** al Ciocco, sull'Appennino toscano. Non ci fu possibile, per la difficoltà di portare cavi lungo la pista e di uscire con i segnali dal bosco. Ripiegammo sul vecchio programma montato e mandato in onda in differita.
La **Canoa in acque calme** è disciplina affatto diversa dalla canoa fluviale e si svolge negli specchi d'acqua che ospitano anche il canottaggio. Nel 1999, con la stessa società che ci aveva fornito le microcamere per il Giro d'Italia, tentammo di effettuare le riprese in diretta con microcamere montate sulle barche della Coppa del Mondo di Canoa. Varie difficoltà ci consentirono di poter usufruire solo di bellissime immagini registrate. Abbiamo continuato con i nostri esperimenti e, durante il

Campionato Europeo del 2001, all'idroscalo di Milano, con il permesso della Federazione canoa-kayak, abbiamo finalmente trovato le risoluzioni tecniche ed organizzative per poter posizionare sulle canoe un sistema microcamera del peso di appena 220 grammi. Con risultati eccellenti: per la prima volta le microcamere hanno offerto immagini in diretta dello sforzo e della tecnica degli atleti durante la gara, da un punto di vista che non sarebbe altrimenti possibile.
La prossima sfida corre con gli armi del **canottaggio,** Sui quali abbiamo fatto una serie di test, posizionando dei radiomicrofoni sulle barche e sui rematori, con risultati gratificanti. Nella gara di Coppa del Mondo del 30 giugno 2003, all'idroscalo di Milano, abbiamo sperimentato le prime microcamere a bordo, con esiti ancora non ottimali. Ne discuteremo per il Mondiale insieme agli inevitabili problemi normativi, con la Federazione Internazionale.

18.4 - FIEMME 2003

Nell'impostare il Mondiale di Sci Nordico 2003, dopo dodici anni dal precedente, ho la consapevolezza che la copertura è cambiata nei termini quantitativi dei mezzi messi in campo e, sicuramente, sono cambiate le esigenze di personalizzazione del programma per ogni Broadcast. Credo invece che le problematiche di regia siano le stesse. Si farà anche questa volta una distinzione tra gare in linea e gare cronometriche, quantunque i programmi hanno ridotto le gare individuali a favore di quelle con partenza mass start e delle gare sprint, molto più spettacolari.
Rispetto a dodici anni fa, io so qualcosa di più della copertura della disciplina ma sono fortemente incuriosito da un problema strutturale: mi meraviglia molto che i passaggi degli atleti nelle postazioni cronometriche non siano mai stati offerti come segnali separati insieme al segnale internazionale. A me, come telespettatore, sembra essere questo il maggior ostacolo alla diffusione e alla godibilità di questo sport. Che interesse possono avere i Paesi che non hanno il campione da podio a trasmettere gare nelle quali i propri atleti non hanno quasi mai visibilità, di cui vedono spesso la sola partenza, qualche volta il solo arrivo, se addirittura non sono del tutto ignorati?
D'altra parte, non è stata proprio la personalizzazione (ovvero la possibilità di vedere ed esaminare le prestazioni degli atleti nazionali) lo sviluppo maggiore – insieme al miglioramento complessivo degli standard di ripresa – della offerta televisiva dello sport degli ultimi venti anni? Vorrei affrontare innanzitutto questo problema, essendo certo che coloro che hanno compreso i sistemi di ripresa e l'uso dei segnali per la personalizzazione dei programmi riusciranno ad entrare, senza molte difficoltà, in problematiche di regia un po' più complesse.
Gli addetti ai lavori sanno che, nelle riprese dello sci di fondo, la (costosa) personalizzazione di un Broadcast ospite deve limitarsi spesso ad una telecamera per le interviste all'arrivo e a qualche altra camera sul percorso, sempre prive dell'essenziale contributo cronometrico. Poca cosa, rispetto alla possibilità di poter documentare il passaggio dei propri atleti e di almeno l'80% dell'intera start list!
Ma per quale ragione le gare di sci di fondo non sono mai state offerte come segnali separati? Diversamente dalle gare di Atletica – disciplina i cui concorrenti si presentano in pedana in successione e uno alla volta – nelle gare individuali dello sci

di fondo con partenze a trenta secondi, gli atleti si raggruppano, si superano e si distanziano già alla prima postazione cronometrica. La regia di quella postazione, utilizzando più telecamere, non può offrirli uno alla volta, perché gli atleti non si presentano distanziati l'un l'altro dei trenta secondi della partenza e, spesso, il percorso impone di panoramicare su un atleta mentre ce ne sono altri in pista o di stringere con lo zoom escludendo gli altri. È questo che impedisce l'offerta di segnali separati e dedicati ai singoli atleti.
Ma se si esamina più attentamente la modalità di ripresa, si scopre un'altra situazione. Se è vero che gli atleti non si presentano alle postazioni distanziati di trenta secondi l'un l'altro, è però altrettanto vero che tutti passano, uno alla volta, sia pure distanziati di pochi secondi, davanti alla postazione cronometrica e davanti alla telecamera che inquadra quella postazione, se questa telecamera non panoramica e non stringe. In sostanza: non posso vedere la performance di ogni atleta con tutte le telecamere di quella postazione, ma posso vederli passare tutti davanti ad una telecamera che sia correttamente posizionata e usata per questo scopo.
Inoltre, se il segnale di questa telecamera fosse fornito di grafica, potrei avere – per quella postazione – la posizione in classifica, il distacco e il tempo di ogni atleta (se non addirittura le proiezioni della sua performance).
Quali sono le condizioni perché questo possa avvenire?

- L'impianto tecnico deve offrire il segnale internazionale e il segnale separato di una telecamera completa di grafica, per ogni postazione cronometrica;
- in ogni postazione cronometrica, la regia deve posizionare una telecamera a coprire il rilievo cronometrico, gestendola senza panoramiche o zoom troppo stretti;
- la società di grafica deve offrire una postazione aggiuntiva per dare (anche in automatico) la posizione in classifica, il distacco o il tempo di ogni atleta.

Poiché , con il sistema di preavviso, ogni Broadcast ospite sa quando il proprio atleta arriva nella postazione cronometrica, io ritengo che possa mandare in onda l'intera gara con il segnale internazionale e la performance dei propri atleti con i segnali separati, in diretta o in registrazione.
Inoltre, le stesse postazioni e gli stessi apparati possono essere utilizzati per le gare in linea con lo stesso scopo. In questo caso la grafica offrirà la posizione e il distacco cronometrico rispetto al primo.
Ho formalizzato la mia proposta alla Federazione Internazionale e al Comitato organizzatore per i pre-mondiali che si sono svolti un anno prima. La società di cronometraggio e informatica ci ha garantito grafica con scrolling graphics (numero, nome, posizione, tempo) per ogni atleta, in quattro postazioni cronometriche sulle piste. Per i Mondiali saremo in grado di offrire segnali separati (ovvero: segnali separati di una camera per postazione) nelle gare di sci di fondo.

Regia e produzione

La prima quantificazione di telecamere per il Mondiale di Val di Fiemme 2003 è quella che risulta dai sopralluoghi compiuti più di due anni prima; 70 postazioni camere per 57 telecamere. A fronte di questi numeri, si aprono alcuni problemi tra

regia e produzione. Perché un numero così alto di telecamere per il solo segnale internazionale del Cross Country (a cui bisognerà quindi aggiungere la copertura del Trampolino, quella delle premiazioni e quelle della personalizzazione italiana)?
Perché alcune gare in linea richiedono la copertura dell'intera pista. Ovvero: 5 Km Est + 7.5 Km Ovest. Si tratta di coprire 12.5 Km. Se usassimo una telecamera ogni cento metri, ce ne vorrebbero 125!
Perché si fa una differenza tra postazioni camere e telecamere?
Perché le gare si svolgono su percorsi diversi ogni giorno e non sempre tutte le postazioni sono impegnate. Bisognerà, per ogni gara, spostare un certo numero di camere da un trabattello all'altro. I cavi dovranno invece raggiungere tutte le postazioni camere. Queste circostanze offrono l'occasione di esaminare alcuni problemi della regia all'interno di quelli della produzione e di quelli propriamente tecnici. C'è intanto una questione di fondo. Come affrontare un così pesante impegno produttivo per una disciplina, per la quale siamo obbligati a conseguire uno standard internazionale, ma che è, obbiettivamente, non tra le più seguite in Italia? Per ridurre il numero delle telecamere abbiamo richiesto ed ottenuto di poter utilizzare, lontano dallo stadio, sulle parti alte, poco accessibili e poco tecniche delle piste, un elicottero da ripresa. La Wescam ci consente riprese stabili, anche se con il rischio della variabilità delle condizioni meteorologiche in montagna. Con l'elicottero, il numero delle telecamere scende a 48 e questo picco riguarda solo le due giornate di gara in cui si occupano entrambe le piste, Est ed Ovest.
Ma una ulteriore e definitiva riduzione del numero delle telecamere è stata imposta dalla tipologia degli OBvan in rapporto alle caratteristiche del sistema di ripresa dello sci di fondo.
Vediamo dunque come la regia dipende, anche, dal dispositivo di ripresa.
Noi abbiamo bisogno, per le gare con postazioni cronometriche, di una regia per ogni postazione. Sette regie, complessivamente: una per lo stadio, dove avvengono partenze e arrivi, tre sulla pista est e tre sulla pista ovest, dove sono collocate le postazioni intermedie. Non tutte le regie sono utilizzate per ogni gara, ma certamente non si possono allestire giorno per giorno. Si dovrà inoltre tener conto che le tre regie per ciascuna pista diventano una sola nel caso di gara in linea. Ma come portare tutti i segnali su un solo mezzo?
La RAI utilizza attualmente OBvan di ultima generazione che sono – per tradizione aziendale – molto potenti. Una nostra regia media è in grado di controllare 12 telecamere e due apparati per radiocamere. Ma le caratteristiche tecniche del mezzo sono tali che queste 14 telecamere possono essere gestite da tre sistemi interfonici separati e possono far capo a tre diversi banchi mixer (più o meno sofisticati). In sostanza, tre registi possono lavorare contemporaneamente a bordo, dialogando ciascuno con i propri cameramen, senza disturbarsi, e producendo tre feeds separati. Non è una condizione di lavoro abituale ma è possibile per circostanze eccezionali.
Allo Stadio del fondo, una super regia è in grado di raccogliere tutti questi segnali e di gestire da sola fino a 22 telecamere.
Le condizioni imposte alla regia dai mezzi di ripresa sono dunque le seguenti: un massimo di 14 telecamere per ogni pista e un massimo di 22 allo stadio. I limiti del

sistema sono le 14 telecamere per ogni pista, perché solo qualche volta ho bisogno di 22 telecamere allo stadio. Riportati questi numeri ai piani di produzione giornalieri che descrivono le necessità di telecamere gara per gara, si arriva ad un massimo di possibilità di uso di 41 telecamere: 14 + 14 nelle due piste Est e Ovest e 13 allo stadio, quante ne servono quando occupo le due piste Est ed Ovest con 14. Devo dunque, per le due gare in linea dove avevo previsto 48 telecamere, ridurle ad un totale di 41. Oppure dovremmo coprire ogni pista con tre Obvan, con enorme dispendio in mezzi tecnici e personale e l'impossibilita' di unificare la ripresa per le gare in linea. Accetto la soluzione più ragionevole. Ma come posso superare il buco di copertura che inevitabilmente si aprirà, in qualche punto della pista, per queste due gare in linea dove avevo previsto 48 telecamere? Anche qui, aiuta l'esperienza sui modi di racconto. In questi casi, non si coprono le parti meno tecniche della pista e, arrivati al punto, si lasciano sfilare gli atleti sull'ultima telecamera utile prima del buco (dando così conto della posizione degli altri) e si riprende la testa della gara con la prima telecamera collocata dopo il buco. Oppure, si prevede un replay tecnico o spettacolare con cui coprire la parte priva di telecamere.

Le postazioni cronometriche

La scelta degli intermedi nelle gare cronometriche è un'operazione complessa che deve coniugare le caratteristiche del percorso con i tempi di gara e le possibilità di ripresa. Un tipico problema di regia che fa tutt'uno con il racconto della gara. La premessa produttiva è che un numero limitato di postazioni deve soddisfare le esigenze di tutte le gare cronometriche. Non è ovviamente possibile spostare telecamere, cavi e sensori lungo il percorso, nell'intervallo tra una gara e l'altra.

Entriamo quindi nel problema dicendo che la scelta delle postazioni deve soddisfare tre condizioni fondamentali. La prima è che debbono essere distribuite in modo di far vedere la prestazione dell'atleta in momenti significativi. Per esempio, la classica postazione intorno al km 1.6 o 1.7 serve a capire come è partito il concorrente e se la sua scelta dei materiali è stata corretta; quella a 5.0 o 7.5 a vedere come va a metà gara; quella a 8.6 o 13.5 ad anticipare con che tempo arriverà al traguardo, rispettivamente nelle gare sui 10 e sui 15 chilometri. La seconda condizione è che questi punti intermedi rappresentino punti tecnicamente significativi del percorso: una salita, uno strappo, una curva a cui si arriva in velocità…

Ma, già in questi esempi di percorso, le condizioni di ripresa sono completamente diverse. Una camera posta in cima ad una salita vede l'atleta nel suo massimo sforzo e per lungo tempo; l'atleta in discesa prende invece una posizione ad uovo che impedisce di controllarne il numero di pettorale e arriva in piena velocità, prima di affrontare *tecnicamente* la curva. La prima circostanza è più favorevole della seconda, dal punto di vista delle riprese: ma si può dare la sensazione che un percorso sia fatto di sole salite? Allo stesso modo, gli intermedi di metà gara ai 5 o al Km 7.5, sono situati allo stadio e sono molto convenienti da coprire perché allo stadio c'è già l'impianto di ripresa delle partenze e degli arrivi. Ma la copertura della gara sarebbe condizionata da inquadrature piatte, non certo belle. La terza fondamentale condizione è più difficile da spiegarsi ma è risolutiva per il racconto stesso della gara.

Abbiamo già detto che lo sci di fondo con postazioni cronometriche si copre con un sistema di ripresa ad estrapolazione. È vero, ma che cosa significa sul piano del racconto? Significa che il regista può staccare all'impazzata e senza ordine tra partenze, arrivi e intermedi? Si produrrebbe una grande confusione. Bisogna allora far in modo che gli intervalli tra le postazioni cronometriche consentano, per quanto è possibile, di far passare in postazione l' ultimo concorrente del gruppo di merito prima che il primo si presenti alla postazione successiva.
È difficile a capirsi?
Tenete conto che la start list, che la giuria prepara la sera prima della gara, non è casuale. Di solito, con il pieno accordo dei rappresentati delle squadre nazionali, i migliori atleti di ogni squadra partono insieme, in un gruppo di merito. E, di solito, tra questi atleti c'è il vincitore; e, comunque, conviene alla regia documentare soprattutto la performance di questi atleti. Quale migliore condizione di averli tutti insieme? E quale migliore condizione di averli tutti insieme al passaggio di ogni postazione cronometrica? Per ottenere questo, bisognerà distanziare le postazioni cronometriche di quel tanto per cui l'ultimo atleta del gruppo di merito passi alla postazione prima che il primo si presenti alla successiva. Come si calcola questa posizione? Molto empiricamente, un chilometro si percorre in circa 3 minuti; tra la prima postazione cronometrica collocata a 1.7 e la seconda a 5.7 ci sono 5 Km e quindi un intervallo di circa 15 minuti, utile a far vedere il passaggio di una trentina di atleti che partono a 30" uno dall'altro. Quando l'ultimo atleta di questo abbondantissimo gruppo di merito passa alla postazione 1.7, il primo si presenta alla postazione 6.7.
Il che significa che la ripresa è diventata sequenziale? Non esattamente, perché contemporaneamente a questo passaggio ci sono partenze e arrivi e il regista dovrà documentarle, estrapolandole tra un gruppo di camere e l'altro. Certamente però il racconto della gara è meno casuale, più ordinato.
Come considerazione personale, vorrei aggiungere: avete visto sulla base di quali condizioni si racconta una gara in un modo piuttosto che in un altro? Quali considerazioni produrrebbe un teorico del linguaggio sulla struttura narrativa di una gara di sci di fondo, se non fosse a conoscenza di queste condizioni?

Appendice 1

Laboratorio Regia

Svolgo la mia professione di regista televisivo dello sport in RAI da più di vent'anni, facendo mediamente la ripresa in diretta di un avvenimento alla settimana. Non ho mai vissuto la regia dello sport come attività intellettuale. Non lo è quando definisce i parametri spazio-temporali della visualizzazione; non lo è neppure nella elaborazione del linguaggio, operazione che si riconduce piuttosto alla manipolazione della materia immagine e quindi al *fare* dell'artigiano.
Il tutto, invece, è vissuto con una forte carica motivazionale. Prevale un impatto personale con la realtà visibile dello sport, di fronte alla quale mi sento ogni volta incapace di tradurre decentemente anche le apparenze. Nell'esercizio quotidiano, i piccoli eventi sono il luogo della sperimentazione; i grandi eventi quelli del progetto. Mi sono dato come obiettivo quello della rappresentazione della realtà, contro l'esercizio registico fine a sé stesso, in una tensione costante, che è diventata deontologica.
Ho avuto più di quanto ho dato e so di aver dato molto, al di fuori di ogni schema di lavoro impiegatizio. Nel lavoro di tutti i giorni mi è consentita la ricerca; sia quella

semplice sulla coniugazione di tre inquadrature, sia quella complessa mutuata sullo sviluppo delle tecnologie di ripresa e degli apparati produttivi. Questi vent'anni di eventi sono dunque la mia personale biblioteca e l'unica *bibliografia* a cui posso far capo. Ad alcuni titoli sono particolarmente affezionato.

Ho fatto il mio primo Gran Premio di Formula 1 nel 1982 ad Imola. Avevo meno della metà delle telecamere e delle regie di oggi. Commentava Mario Poltronieri e *topolino* Zermiani era già ai box. Per una contestazione, partirono solo quattordici macchine e il mio compito fu molto facilitato dalla circostanza. Con un po' di fortuna, alla fine della gara, riuscii ad inquadrare il cartello *slow* con cui dai box segnalavano a Pironi di lasciare strada a Villeneuve. Didier disobbedì e non si fece superare. Il Corriere della Sera riportò il nostro fotogramma nella pagina dello sport e quel cartello divenne un piccolo problema. Mi fecero parlare con l'ingegner Ferrari, il giorno dopo, e mi gratificò di una frase che porto ancora a memoria: "Lei ha fatto vedere tutto quanto c'era da far vedere; ma sapesse quante preoccupazioni mi darà con questa gara!" Non sapevo di contare qualcosa.

Villeneuve morì qualche mese dopo in un incidente che le immagini non documentano e Pironi perse l'uso dei piedi dopo qualche tempo. Così vedevo la Formula 1. Un mondo esasperato da rumori assordanti, da colori violenti, dalla puzza d'olio bruciato, dalle velocità pazzesche, dal sesso sfacciato, dai miliardi, dal gioco tra la vita e la morte. Non voglio parlare di Ratzenberg, che morì alla Tosa e della cui materia cerebrale non ho mandato in onda le immagini troppo crude; ne' di Senna del giorno dopo, che trattai con riprese dall'alto, con un elicottero che passava frequentemente dietro un pioppo sulle rive del Santerno, per schermare la scena. I giornali uscirono in edizione straordinaria: nessuno poté dire che non si era visto niente e nessuno ha potuto denunciare lo sfruttamento dello spettacolo della morte. Ho capito solo allora di contare molto.

Molti anni dopo, in una circostanza meno drammatica, per molti le immagini avevano finalmente reso umano l'uomo di ghiaccio. Io invece mi chiedo ancora se ho fatto bene a mostrare il pianto di Hakkinen inginocchiato dietro una siepe a Monza: lui era un personaggio pubblico ma il suo pianto era privato. Ma mentre Hakkinen non avrei voluto vederlo, ancora mi rammarico di non aver visto volare una ruota che ha ucciso un uomo della sicurezza a Monza. Questa è la regia.

Ricordavo le immagini di Chiaradia, le affabulazioni di De Zan e l'indagine umana di Zavoli. Quando è toccato a me, negli anni '80, ho subito il fascino del ciclismo nella luce del paesaggio e spesso ho avuto pittori in regia. Sono incantato dai paesi, le architetture, gli assetti urbani, la meteorologia in cui svolge la strategia e la fatica dell'uomo semplice. M'è sembrato d'obbligo titolare mar Tirreno un'inquadratura e mare Adriatico la sua equivalente da quest'altra parte d'Italia, con colleghi che ridevano perché non si titolano i mari. Ho fatto aprire le chiese per far vedere le opere d'arte, ho dato la voce dei poeti ai paesaggi letterari e certamente non ho perso ne' un ricciolo barocco ne' un tempio greco. Nei Giri d'Italia degli anni '80 eravamo i più bravi del mondo ma non solo per la tecnologia! Qualche anno fa, ho messo microcamere in diretta sulle biciclette e dopo l'ho fatto sulle canoe. Oggi sono d'uso comune ma siamo stati noi a produrre le prime immagini a bordo di una macchina di

Formula 1. Nel ciclismo, ho copiato dal cinema le camere sotto l'asfalto (immediatamente ricopiate da altri in Formula 1) ma io ho inventato un sistema di ritardo per evitare gli scrosci del segnale dovuti alle interferenze. Un sistema, talmente semplice, che sembra pensato alle scuole elementari.
Guardo ancora gli avvenimenti sportivi e la regia con gli occhi del neofita e ricomincio sempre da capo. Si chiama *sistema italiano* un sistema di preavviso che consente di sapere in anticipo con quale tempo un atleta di sci nordico passerà ad una postazione cronometrica: ne avevo bisogno perché non conoscevo gli atleti. Per i Mondiali del 2003 ho proposto *segnali separati* per consentire ad ogni network di far vedere gli atleti del proprio paese: esistono da sempre in Atletica, ma nessuno li ha mai pensati per lo Sci di fondo. E quando, dieci anni fa, capii il sistema di ripresa del fondo, l'ho applicato alla canoa e abbiamo offerto la prima ripresa in diretta della discesa. Era sempre stata offerta in registrazione, come programma di montaggio. L'ignoranza delle procedure non sempre nuoce alla regia.
Delle riprese del calcio**,** quando dovetti interessarmene per il coordinamento di regia delle partite di Italia 90, si parlava come ancora oggi nei bar. Io andai a scuola da Gianfranco De Laurentiis e Bruno Pizzul ma affrontai il tema a mio modo, con una scarsa attrezzatura semiotica e una macchina fotografica. Selezionai tutte le inquadrature che c'erano dentro una partita di calcio: scoprii che erano circa una dozzina e si coniugavano in un numero finito e descrivibile di combinazioni. Così si fa la regia della partita. Io so pochissimo di calcio, ma Horst Seifart annunciò al Seminario di Berlino che una nuova disciplina era entrata nello sport.
Mi ero già esercitato in alfabeto e grammatica con Paolo Rosi, per la preparazione dei Mondiali di Atletica di Roma 87. Relazionai il sistema di ripresa a Tokio nel 91, in apertura della Conferenza di produzione del loro Mondiale. Ma il sistema di ripresa del calcio è completamente diverso da quello dell'atletica. Io non lo sapevo ancora: ho elaborato i sistemi di ripresa solo nel 1992 a Dakar, in un albergo costruito da Le Corbusier che affacciava su due lati dell'oceano, durante le pause di lavoro della Coppa d'Africa di calcio.
Credo che pensare la regia sia il compito fondamentale del regista e altro suo compito è quello di parteciparla a chi comincia o a chi è meno fortunato. L'ho fatto a scuola, all'Università e nelle televisioni povere dei paesi dell'Africa, imparando da altri in aule fatiscenti e in decine di seminari negli alberghi internazionali. Soffro della condizione di decine di colleghi meno fortunati di me, che subiscono la privazione della dignità professionale prima ancora di quella dei mezzi tecnici per lavorare. In molte televisioni i registi non sono niente, non contano niente e spesso, quando contano, devono chinarsi al potere politico (dal quale, per la natura stessa del loro lavoro, sono profondamente estranei) o a quello di corridoio o, peggio, subiscono il furto del proprio lavoro. A me è successo due volte in vent'anni. Ma la privazione della firma, il suo volontario occultamento o la sua confusione tra mansioni diverse, è una tendenza in atto anche in Italia: tende a non riconoscere la cronaca per immagini a vantaggio degli egoismi corporativi. Una vera e propria appropriazione indebita del lavoro del regista.
Per quel poco che so, vedo il limite della mia ricerca e del campo d'applicazione in

cui può esercitarsi. Ciò nonostante, pure facendo regia dello sport da molto tempo, sono ancora angosciato dalla poca capacità mia e dei mezzi sofisticati che ho a disposizione, per tradurre in immagini le sensazioni che mi offre la realtà. Questa, credo, sia la condanna della regia: essere sempre costretti a scegliere, senza riuscire sufficientemente ad esprimere.

Oggi, il migliore risultato è quello di chi può lavorare con continuità sulla stessa disciplina (se non si annoia, come succede a me), perseguendo il migliore progetto, con la più ricca dotazione tecnica e – soprattutto – con una squadra costante e collaudata. Non si ottiene il risultato eccellente al di fuori di queste condizioni e, quando queste condizioni sono raggiunte, è compito del regista cambiare disciplina, se non vuole deperire professionalmente.

La sola fantasia e la personale capacità dell'autore cinematografico può creare l'opera d'arte, anche contro la povertà del budget e la modestia della troupe. Questo non è concesso al regista dell'avvenimento sportivo (che è un cronista e non un poeta) il quale può produrre un'idea, proporre delle soluzioni intelligenti, essere un creativo e capace di progettualità, ma, da solo, non sarà mai l'inventore del miglior prodotto sul mercato televisivo.

Oggi, questi nascono nell'ambito delle grandi organizzazioni. Le World Cup, la Champions League, le pay-tv, per il calcio. La FOM per la Formula 1. Le varie TVO, televisioni olimpiche, per le Olimpiadi, quindi per la gran parte delle discipline sportive. Grande spazio stanno conquistando anche le Società Sportive, gli Organizzatori e le Federazioni (soprattutto internazionali) che producono o, almeno, impostano direttamente e con provata esperienza tecnica la copertura del proprio sport. Questo processo verso la grande organizzazione produce una rivoluzione nota, che si ripete spesso nella storia: l'estromissione del regista attuale dalla nuova regia, per effetto dei mutati processi produttivi. Succede nel Rinascimento, quando l'apparizione dei grandi artisti-architetti riduce gli artigiani ad esecutori; succede nel normale processo industriale, quando il falegname viene sostituito o diventa operaio dell'industria del mobile. Allo stesso modo, nella televisione dello sport, lo standard di produzione, il format di ripresa, può sostituire il regista, con un salto che va dal produttore direttamente al mixer video.

Non spaventatevi! Considerate anzi che, se la regia dell'avvenimento sportivo si realizza nell'ambito dei grandi processi organizzativi e, addirittura, oltre le possibilità dei Broadcast nazionali, qualcuno il format dovrà pure farlo! E quello è lo spazio del regista e la sua nuova opportunità. Allora, aprite il vostro laboratorio alle nuove realtà!

Appendice 2

Sono riportati in questa Appendice alcuni tra i documenti più significativi prodotti sulla realizzazione televisiva della partita:

- una sintesi della Convention Argentina del 1977, con brevi relazioni di Moma Martinovic, Alec Weeks e Horst Seifart;
- gli appunti manoscritti di Horst Seifart per il Seminario di Berlino del 1987;
- un contributo, che ritengo ancora esemplare di Alec Weeks, regista fondatore
- delle riprese televisive del calcio: *The art of televising soccer*, 1987.

In mancanza di una sintesi, l'elenco delle relazioni del Seminario di Verona del 1989 è stato riportato nel capitolo su ITALIA 90. Il suo risultato è tutt'uno con la preparazione del Mondiale italiano e ha costituito il costante riferimento di questa parte del libro dedicata al calcio.

ARGENTINA 78

La First International Convention for Directors of TV Programs, che si tiene a Baires nel 1977, in preparazione del Mondiale dell'anno successivo, è un documento di valore storico nel dibattito sulla copertura televisiva del calcio. Consta delle Conclusioni della Convention, di una Sintesi del dibattito, con gli interventi dei partecipanti su vari argomenti di pertinenza. Concludono tre brevi relazioni:

- *The essence of television*, by Moma Martinovic (Yugoslavia)

- *The best for the spectators*, by Alec P. Weeks (Great Britain)
- *The essence of the football*, by Horst Seifart (West Germany)

Devo avvisare i lettori che il documento ci è pervenuto in inglese, come sintesi del seminario, probabilmente ricavata dalle traduzioni simultanee. L'operazione mostra tutte le difficoltà di traduzione di un linguaggio tecnico specifico, su argomenti che molto spesso sono in elaborazione e, quindi, anche mal definiti. Intendo ugualmente riportare il documento per dar conto, per quanto possibile, di quali fossero le problematiche e le argomentazioni agli inizi del dibatto sulla realizzazione del calcio televisivo.

Conclusioni della prima Convention.

Argentina 78 TV (A78TV) ha organizzato la prima Convention internazionale di registi televisivi per uno scambio di opinioni e di punti di vista tra esperti. Il tema è stato lo studio dei diversi modi in cui vengono prodotti e diretti gli eventi sportivi e il calcio in particolare. La Convention ha avuto luogo tra il 6 e il 10 giugno 1977 nell'Aula Magna del Segretariato di Stato per le Comunicazioni. I ringraziamenti vanno al Maggiore Generale in pensione Alberto Vicente Nieto e al suo staff per il loro aiuto e l'uso della sala.

Alla Convention hanno partecipato esperti provenienti dall'Argentina, dalla Unione delle Televisioni Europee (EBU), dalla Organizzazione Internazionale di Radio e Televisione (OIRT), dalla Organizzazione Televisiva dei Paesi latino-americani (OTI) e da Televisioni di altri Paesi.

Il Colonnello in pensione Eduardo Jorge Barbieri, presidente della A78TV, ha puntualizzato i progressi che erano stati fatti, in un solo anno, per la realizzazione delle trasmissioni a colori per l'estero e in bianco e nero per l'Argentina, delle partite di calcio e degli eventi collaterali decisi di volta in volta per l'undicesima Coppa del Mondo organizzata dalla FIFA. Nello stesso tempo, il Colonnello Barbieri ha detto che, dopo il Campionato, l'Organizzazione A78TV avrebbe continuato a lavorare per produrre programmi in bianco e nero per la TV Argentina (fino a quando non sarà adottato un sistema di tv a colori) e a colori per l'estero.

L'impegno più grande

Alla fine della Convention, il Colonnello **Barbieri** ha confermato che tutti gli obiettivi erano stati raggiunti. Egli ha fatto riferimento in particolare alla finalità sociale della televisione e alla utilità dello scambio di idee. Infine ha aggiunto che A78TV farà il maggiore sforzo per trasmettere con la qualità che merita una audience mondiale.

Durante il Meeting è stato evidenziato che con il colore era cominciata una nuova era per la TV Argentina. Con questo salto tecnologico è stata conseguita una impresa eccezionale per il Campionato del mondo. L'analisi dei vari sistemi di produzione televisiva ha prodotto un'ampia e consistente informazione che A78TV userà per indicare le regole della regia e della produzione.

Per mostrare la verità

Il Vice Direttore del Dipartimento tecnico e di produzione, nonché Direttore della Convention, Ing. Norberto Sonetti, ha detto: "È stato raggiunto un clima di amicizia: per gli obiettivi raggiunti, gli errori che sono stati evitati, per la continua consultazione che c'è stata sulle questioni poste, saremo disponibili a offrire tutto l'aiuto necessario a chi ce lo richiederà."

Quindi ha riassunto in questo modo le conclusioni finali:

- Il calcio è speranza, attesa, felicità, tristezza e dramma: questo deve essere il suo senso.
- I telespettatori debbono avere la migliore visione del campo. Le telecamere, come tutti sappiamo, sono i loro occhi. Esse debbono essere presenti in ogni parte del campo e in ogni momento.
- Uno degli scopi delle trasmissioni sportive è quello di mostrare la verità. Il tifoso che va allo stadio può avere dei dubbi su cosa è successo, ma non il telespettatore.
- Per questo, attraverso il teleschermo, il calcio deve essere compreso chiaramente.
- Per ottenere i migliori risultati abbiamo bisogno di equipe che mettano passione nel proprio lavoro.
- A78TV avrà eccellenti equipe, i cui registi, cameramen, tecnici audio e ausiliari, avranno una conoscenza approfondita del proprio lavoro nel rispetto delle altrui competenze.
- Saranno poste le basi per una pianificazione, ma questo non vuol dire che qualcuno perderà la propria personale iniziativa.
- Quando in una squadra ciascuno conosce il proprio lavoro, raramente si fanno errori. Il compito del cameramen riflette le idee del regista. Il loro lavoro non può essere meccanico, ciò nonostante deve seguire delle procedure e delle direttive.
- Una squadra di cameramen si sentirà sicura di sé solo se sa cosa deve fare.
- Molti degli errori nella ripresa sono dovuti all'errore umano ma, almeno il 98% di essi, sono incidenti casuali.
- L'audio è un fattore molto importante perché influenza la psicologia dello spettatore.
- Il pubblico fa parte dello spettacolo. Ci saranno migliaia di persone davanti alle telecamere, ma non bisogna dimenticare che il sensazionalismo va evitato.
- Le sovraimpressioni sullo schermo non devono interferire con la buona visione delle immagini.
- Le partite devono avere inizio esattamente all'ora stabilita.
- Il colore delle maglie dei giocatori gioca un ruolo importante e potrebbe avere un cattivo impatto nei televisori in bianco e nero. Il Mondiale 1978 sarà visto da circa 800 milioni di persone e solo il 30% ha la televisione a colori.
- Bisogna evitare che bandiere o cavi o alberi possano disturbare le riprese.
- L'ingresso in campo di persone non autorizzate ha un effetto spiacevole che deve essere evitato, in modo che la trasmissione della partita sia corretta e

senza ritardi.

L'evento deve andare avanti.
Come tutti sanno, i Paesi europei giocano un calcio diverso da quello sud-americano. Di conseguenza ci sono modi diversi di fare le riprese.

Mr. **Bill Ward** suggerisce una camera in posizione alta in modo che lo spettatore possa vedere bene tutto ciò che accade. Ma se la partita è giocata da sud-americani, giocatori più individualisti, questa camera deve essere portata più in basso per far vedere meglio la loro abilità.

Mr. **Horst Seifart** è dell'opinione che le camere devono sempre occupare le posizioni migliori della tribuna, perché sono gli occhi del telespettatore. Ha detto anche che la posizione delle telecamere ipotizzata per l'11° Mondiale è migliore di quelle precedenti.

La stessa opinione è stata espressa per il lavoro di registi, cameramen e tecnici: il loro non può essere e non sarà un lavoro meccanico. È stato detto che ci sarà professionalità, senso estetico, entusiasmo e partecipazione; in breve, che la squadra metterà passione nel proprio lavoro. È stato ricordato che in una partita di calcio non ci sono solo 25 protagonisti (22 giocatori, un arbitro e due guardalinee) ma anche migliaia di spettatori in tribuna.
Tutti sono d'accordo sul fatto che tutto ciò che avviene dentro e fuori dal campo deve essere mostrato; comunque bisogna fare attenzione a non far vedere ciò che non è opportuno.

Mr. **Seifart** dice che, generalmente, il pubblico allo stadio non ha una visione corretta degli scontri e di altri fatti violenti. Nello stesso tempo ricorda di stare attenti a non far vedere gli uomini politici durante la partita. Egli ricorda ad esempio che nel 1974, in Germania Ovest, ci furono molte critiche perché Henry Kissinger era stato mostrato più volte durante la partita Polonia-Brasile, nonostante che non avesse nulla a che vedere con le due squadre. Dopo quell'avvenimento fu deciso di mostrare solo Presidenti e Capi di Stato e solo durante le cerimonie di apertura.

Mr. **Jose' de Almeida Castro** ricorda che registi e cameramen degli eventi sportivi devono avere interesse per il proprio lavoro. Il regista deve essere in grado di non perdere nessuna fase importante del gioco o falli di rilievo.

Mr. **Edgardo Borda** pensa che i registi sono determinanti nell'evento. Se l'interesse dei telespettatori scende durante la partita, i primi piani dei giocatori e dell'arbitro possono ravvivarlo. "Se noi cooperiamo con le riprese ad una partita noiosa – dice – veniamo meno al nostro ruolo di registi e di appassionati di calcio".

Mr. **Ramon Diez Gomez** capisce che il compito è quello di informare su ciò che

accade, di buono e di cattivo. Ma nulla può cambiare una brutta partita in una bella partita e, comunque, anche se il pubblico televisivo non competente l'accetterà, i tifosi se ne accorgeranno.

Mr. **Norberto Biosca** dice che se una partita è brutta, gli spettatori allo stadio saranno insoddisfatti. I registi però possono migliorare l'evento a beneficio dell'audience; per esempio, se ci sono azioni di gioco interessanti, anche senza gol, essi possono ripeterle in replay.

Mr. **Guillermo Franco** sottolinea che se una partita è brutta, i registi non possono certamente cambiarla… Però ammette che ci sono sempre dei modi per renderla più interessante. D'altro canto, chi veramente s'annoia è lo spettatore allo stadio ma "un media moderno quale è la televisione deve essere in grado di cambiare una brutta partita in un buon evento; nella messa in onda, la chiarezza e la precisione dei particolari dipenderanno dall'uso delle telecamere".

Mr. **Eduardo Garcia** si chiede se le telecamere siano gli occhi del telespettatore o se siano soltanto un altro spettatore allo stadio… Egli pensa che la prima ipotesi è quella corretta, per cui dipende dal regista mostrare al telespettatore tutto ciò che vuol vedere e dal miglior punto di vista. "Il modo di selezionare, immediato e corretto, è nella sensibilità del regista".

Il calcio di rigore.
Mr. **Horst Seifart**: "Penso che il calcio di rigore è sempre un momento focale e che una riflessione deve essere fatta tra registi e producers":

1. *La camera principale dietro la porta*. Se ci fosse una sola possibilità di scelta, (la posizione della telecamera) è quella dietro la porta. Ovviamente questo non vuol dire nulla in televisione, dove si può sempre cambiare il punto di ripresa.
2. Il rigore sarebbe chiaro se fosse ripreso da dietro la porta: l' inquadratura può essere scelta con diversi angoli, sia orizzontali che verticali.
3. Poiché il rigore è una fase del gioco che è seguito da tutti, bisogna dargli la migliore inquadratura, quella dietro la porta.
4. C'è una domanda da porsi: chi è il giocatore più importante nel momento del calcio di rigore? Colui che tira o il portiere? Io credo che sia meglio seguire chi tira il rigore, perché il portiere ha solo la possibilità di parare.
5. Se noi seguissimo tutto l'incontro da una sola posizione-camera e perdessimo la telecronaca, noi potremmo non sapere cosa è successo. L'immagine televisiva è essa stessa un modo di fare cronaca.
6. L'arbitro potrebbe far ripetere il calcio di rigore: ecco un'altra regione per cui il modo migliore di seguire l'azione è da dietro la porta e non da una camera laterale. La prima consente di far vedere meglio il giocatore che sta per tirare.

Mr. **Victor M. Rojas**: Ci sono due modi di mostrare rigori e punizioni. Il primo è

quello dal fronte di ripresa con cui si segue la partita; l'altro è da dietro la porta. Sta di fatto che l'azione deve essere ripresa da entrambi i punti di vista, perché se il tiro è fatto in un particolare modo, come gli argentini e i brasiliani sono abituati a fare, non si apprezzerebbe abbastanza con la camera dalla tribuna. Entrambi i modi di ripresa sono corretti e non consentono obiezioni. Quindi saranno i registi del Mondiale a prendere le decisioni finali. Nello stesso tempo voglio dire che le normali punizioni che ci sono durante la partita non debbono essere confuse con quelle che possono fare il risultato finale. Per un rigore determinante, bisogna riprendere chi tira e il portiere, ma anche l'arbitro. E anche tutti gli altri giocatori, che stanno soffrendo forse più del portiere e del giocatore che tira.

Mr. **Moma Martinovic**: Il modo migliore di riprendere il calcio di rigore è quindi quello di farlo vedere da entrambi i punti di vista (dal normale fronte di ripresa e da dietro la porta).

Mr. **Edoardo Ocana**: Se i telespettatori hanno visto il 90% del match dal fronte principale, io credo che sarebbe logico far vedere il rigore dallo stesso fronte a cui sono già stati abituati. Se c'è la camera dietro la porta, può essere usata per il replay.

Mr. **Alec Weeks**: Tutta la procedura per il calcio di rigore dura circa 35 secondi, di cui circa 20 sono per l'assegnazione e il tiro vero e proprio. Quindi dobbiamo darci una disciplina. Noi usiamo questo schema: la camera 1 èsul totale; la 2 inquadra l'arbitro; la 3 fa vedere il giocatore che ha provocato il rigore; la 4 segue chi lo tira. Subito dopo, la camera 2 lascia l'arbitro e va sui giocatori; la camera 3 segue il rigorista che ha tirato e così via.

Sovraimpressioni.
Mr. **Horst Seifart**: Le sovraimpressioni devono essere messe nei momenti particolari. Prima del calcio d'inizio, sarebbe il caso di dare le formazioni delle squadre per il tempo necessario, perché non è semplice leggere i nomi stranieri. Bisogna anche dare i dati di temperatura e umidità, fattori che influenzano il gioco. Ogni 10-15 minuti e alla fine del 1° e del 2° tempo bisogna dare il tempo di gioco. Dopo ogni gol va dato il nome di chi ha segnato e, se necessario, anche qualche altra informazione. Bisogna mantenere le distanze corrette tra i numeri e le lettere, in modo da non confonderli. Bisogna anche usare il colore giusto, per esempio un giallino che risalta più del bianco e può essere letto sui televisori in bianco e nero. Bisogna aver cura che le sovraimpressioni non diano fastidio alle immagini.

Mr. **Bill Ward**: Per questa Coppa del Mondo i giocatori sono satati identificati con un numero, come non sempre era accaduto nei precedenti match internazionali. Nel 1974, nella Germania Ovest, Beckenbauer ha sempre avuto il numero 5. Poiché le formazioni e i numeri di maglia saranno dati alla stampa fin dall' inizio del mondiale, il lavoro della regia sarà esemplificato: i numeri non verranno cambiati.

Mr. **Jose' de Almeida Castro**: Da professionisti, dobbiamo tener presenti gli aspetti estetici del programma, ma gli interessi degli spettatori vengono prima. Dopo un gol, il risultato è la cosa più importante per il telespettatore brasiliano, insieme al nome di chi ha segnato. Il tempo può avere un significato importante o può essere semplice informazione. Deve essere dato con scadenze fisse ma soprattutto negli ultimi 5 minuti di gioco, quando il risultato può cambiare.

Mr. **Hector Flores**: Nelle partite si possono vedere sovraimpressioni fisse o in movimento. Credo che il tempo fisso a destra dello schermo è meno interessante di un orologio elettronico che mostra anche lo scorrere dei secondi.

L'essenza della televisione

di Moma Martinovic
Radiotelevisione di Belgrado – Yugoslavia

Dirigere la ripresa è l'essenza della televisione, quanto l'evento sportivo con tutte le sue peculiarità. Quali sono queste peculiarità?
Lo scopo recondito può essere il più importante. Speranza, ansia, felicità o frustrazione, costituiscono l' esperienza emozionale dello spettatore secondo come sta giocando la squadra. Bisogna tener conto che il telespettatore sta vivendo la partita come lo spettatore allo stadio. Egli vuole il posto migliore, le telecamere sono i suoi occhi e debbono essere in grado di far vedere tutto ciò che avviene. Dobbiamo scoprire la verità di quanto accade sul campo. Anche se questo non è indispensabile per altri programmi, nel calcio non ci devono essere incertezze. Per esempio, il rallenty deve specificare come un' azione di gioco finisce in gol o in punizione.
È importante cogliere l'aspetto emozionale. Negli sport individuali questo è molto semplice perché si possono usare i primi piani.
Ogni professionalità dell'equipe tecnica ha la sua importanza. Se chi tira i cavi non fa il proprio lavoro, i cameramen non possono fare le immagini e il regista non può svolgere il proprio lavoro. Questo significa che non c'è posto per l'individualismo. Molte cose possono essere previste, ma i cameramen devono conoscere il proprio lavoro ed essere pronti ad affrontare ciò che non era stato previsto.
In situazioni normali il regista seleziona le immagini e le manda in onda per il telespettatore. La preparazione è molto importante. Dopo aver fatto i test tecnici, deve consultarsi con il direttore di produzione, i cameramen, i tecnici del pullman, microfonisti, replaysti e grafici.
L'inizio di trasmissione è molto importante per i telecronisti: essi cominciano dopo il count down, ad inizio e fine di ogni tempo. Questo può essere fatto in due modi: o il regista se ne assume direttamente il compito o lo fa fare al controllo audio. Io preferisco questo secondo modo, perché il regista ha altro da fare.
La qualità del suono internazionale è importante quanto le immagini. Una buona trasmissione deve garantirle entrambe, anche se la realizzazione dell'audio è più difficile, per la miscelazione tra effetti e telecronaca. Il suono internazionale deve

essere assolutamente chiaro perché molte televisioni commentano le partite *off-tube* (ovvero da una postazione video in sede).
L'uso dello *slow-motion* è utile ma, se viene usato troppo, è un danno. È il regista che deve decidere quando usarlo. Le decisioni devono essere prese immediatamente e nessuno può prevederne le conseguenze.
Questi suggerimenti vengono dalla mia personale esperienza, specialmente quella acquisita negli Europei del 1976. Sono sicuro che in Argentina farete meglio di quanto abbiamo fatto noi a Belgrado.

Il meglio per lo spettatore.
di Alec Weeks
B.B.C. – Gran Bretagna

È molto importante dare al telespettatore la migliore posizione nello stadio e tenere vivo il suo interesse.
La posizione delle telecamere è fondamentale. In Inghilterra noi usiamo solitamente 3 o 4 telecamere ma, nei match internazionali a Wembley, ne usiamo fino a 8, anche se questo può sembrare esagerato. Ne abbiamo due per le riprese dall'alto, due principali, due per gli effetti dal basso e due dietro le porte.
Per le riprese a colori di una partita di calcio bastano 400 o 500 lux ma, se si usa lo zoom, c'è bisogno di 800 lux. Per esperienza sappiamo che la migliore illuminazione è quella che viene da torri alte, che consentono una illuminazione diretta del terreno di gioco.
A Wembley, metterei un microfono direzionale sulla camera principale e altri due sulle camere vicine alla linea laterale; due microfoni sulle camere dietro alle porte o sulle hand cameras vicino ai corner. Nelle parti più alte dello stadio posizionerei due microfoni normali, che sono usati per prendere gli effetti sonori. Infine, metterei un microfono direzionale fisso per la camera panoramica alta.
Una volta qualcuno ha detto che il regista è come un pilota: deve coordinare tutto. Il suo compito è- tra l'altro – di decidere quale camera è più conveniente usare, da quale posizione e con quale obiettivo. Può essere aiutato dal capotecnico, ma non deve lasciare tutto nelle sue mani, perché egli ha anche tutta un'altra serie di problemi per far in modo che la squadra funzioni. È anche responsabilità del regista decidere di inserire effetti speciali, se è capace di farlo, e di collaborare con i tecnici del suono e i cameramen.
Il regista deve inoltre essere in una posizione che gli consenta di vedere sia il campo che i monitors. (?)
I cameramen devono essere preparati e istruiti prima del match. Bisogna fare in modo che non ci siano diverse camere a fare la stessa cosa. Ognuno deve svolgere il proprio compito e non altro. Durante la partita, non bisogna perdere tempo per spiegare ai cameramen cosa inquadrare. Questo è ciò che io intendo per *disciplina delle camere*, che stabilisce cosa debbono fare i cameramen in ogni situazione della partita.
Il commentatore ha un ruolo molto importante nell'equipe. A mio parere, regista,

cameramen e commentatore devono lavorare insieme. Il commentatore deve essere messo in grado di poter parlare col regista su un canale diverso da quello della messa in onda, per esempio per richiedere una inquadratura particolare.
Poiché i commentatori stranieri possono avere difficoltà a capire che cosa farà la regia, dovete dargli tutto l'aiuto possibile, specialmente nei casi di ripetizione dei gol o degli incidenti. Prima di ogni match, sarebbe conveniente chiarire, per esempio, se dopo ogni gol ci sarà o meno una sovraimpressione con il nome del giocatore che ha segnato o del portiere.

L'essenza del calcio
di Horst Seifart
Z.D.F. – Germania Ovest

Dobbiamo provare a soddisfare un pubblico mondiale che sarà, nel 1978, di circa 800 milioni di persone, con il 70% di televisori in bianco e nero.
La ripresa deve essere imparziale. Più di altri, il calcio è il gioco della moderna società industriale e ne è anche il simbolo.
I sociologi hanno paragonato il calcio al dramma ma il calcio va oltre: mentre in teatro si sa fin dall'inizio quali saranno i momenti più importanti della storia, nel calcio si può sempre incontrarne di nuovi.
Chiunque al mondo può capire l'essenza del calcio. Essa si esprime con il corpo e questo vuol dire che si mostra attraverso le immagini televisive. Il commento è solo un arricchimento. Nello sport le immagini sono più chiare delle parole. Il nostro obiettivo è di rendere il calcio comprensibile attraverso le immagini.
Naturalmente si può dire molto sull'aspetto sociologico, in quanto le emozioni e la violenza fanno parte del calcio. Allo stesso modo bisogna ricordare che nel calcio non è possibile mostrare tutto e alcune cose devono essere intuite.

- I replay dovrebbero essere offerti dal punto di vista da cui l'azione si vede chiaramente. In situazioni particolari, sarebbe conveniente ripetere due o più volte l'azione del gol. In caso di un errore, se fosse possibile mostrare un'immagine fissa, la posizione di difensori e attaccanti si vedrebbe meglio.
- Nella ripresa del calcio d'angolo è importante usare anche una camera in campo stretto, altrimenti, in replay, si rischia di non vedere la traiettoria della palla.
- L'audio ha una forte influenza psicologica sul pubblico.
- La camera rallentata deve essere usata in caso di rigori, corner e calci di punizione. Permette di seguire più attentamente il gioco, specialmente di rivedere come è posizionato il portiere o come viaggia la palla. Durante il calcio d'angolo, si può staccare in area sul giocatore che va incontro alla palla, anche perché lo spettatore sa già dove è diretto il tiro.
- L'orario del calcio d'inizio deve essere rispettato. Ogni ritardo può provocare inconvenienti nei collegamenti internazionali.

- Nel mondiale messicano, la luce solare dell'orario pomeridiano in cui sono state giocate le partite ha causato vari inconvenienti. Ecco perché è meglio la luce artificiale, anche se è importante evitare i riflessi.
- Dopo un gol, penso sia bene far vedere appena possibile l'autore del tiro. Dal punto di vista psicologico, queste immagini sono molto importanti per mantenere vivo l'entusiasmo del pubblico.
- Sarebbe opportuno fare delle prove. Nel 1974 abbiamo cominciato una settimana prima, usando i militari al posto dei commentatori, per verificare il corretto funzionamento dell'impianto.

HORST SEIFART: Appunti manoscritti

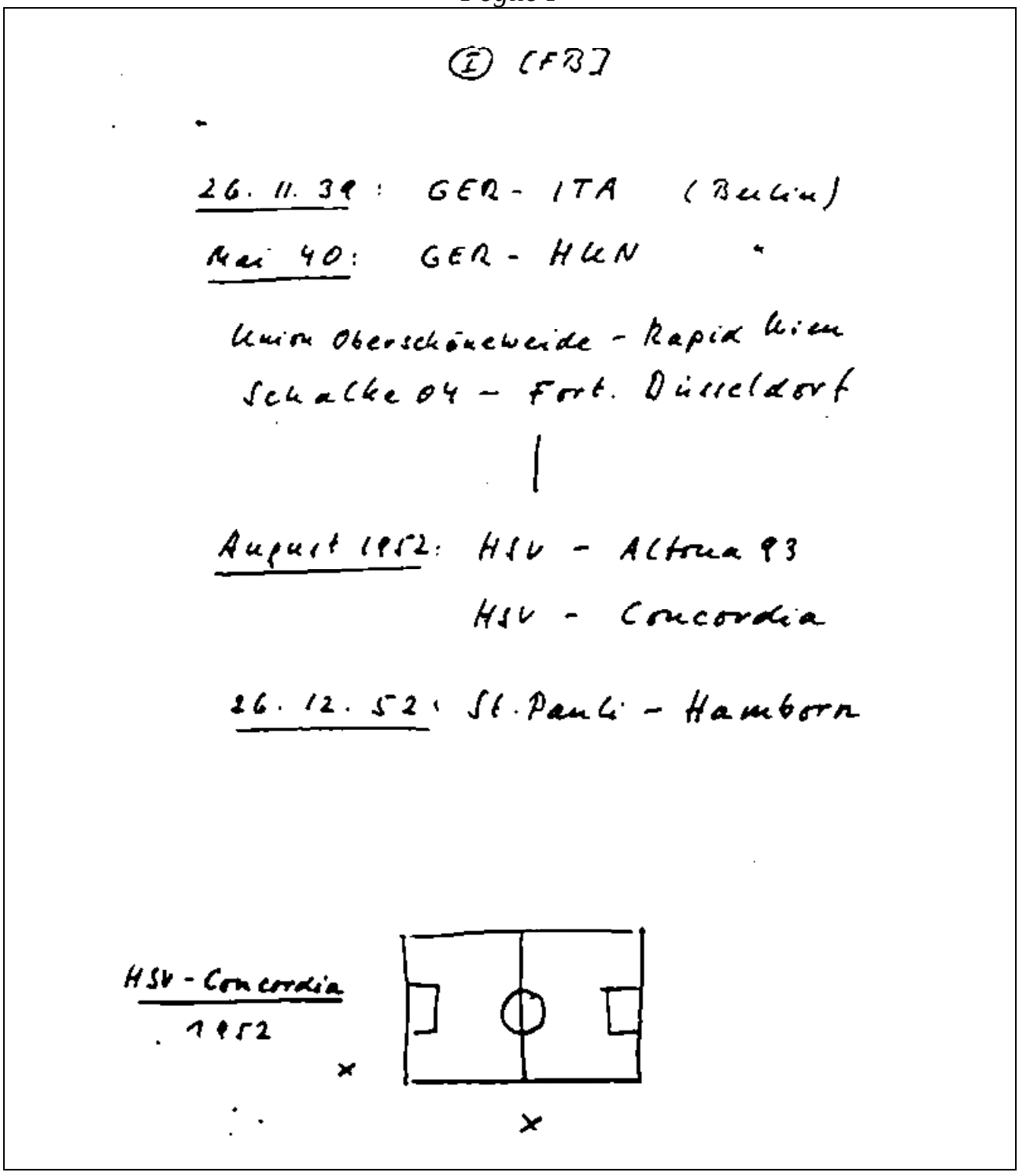
La pubblicazione degli appunti che Host Seifart consegnò ai partecipanti del Seminario che aveva organizzato a Berlino nel 1987, è un atto di deferenza per colui che personalmente considero il maggior teorico e ricercatore della ripresa televisiva del calcio. Si tratta di otto fogli nei quali, con i primi sei, Seifart ripercorre la storia della evoluzione delle riprese del calcio, dal punto di vista della copertura (a partire da quelle anteguerra), dello sviluppo delle tecnologie e delle idee fondamentali di ripresa. Gli ultimi due fogli sono invece i suoi appunti sugli argomenti espressi durante il seminario: data la loro natura, risultano meno comprensibili… e ci atteniamo ad una traduzione puramente letterale.

FOGLIO I
Copertura delle prime partite, prima e dopo la guerra,
con la posizione camere per HSV-Concordia del 1952.

Nella ricorrente incertezza sulle date di riferimento per la comparsa di nuove tecnologie televisive o per l' imporsi di nuove teorie, la messa in onda della prima partita di calcio comporta una difficoltà ulteriore: la mancanza della registrazione. L'Ampex nasce in America nel 1956 ed è introdotto in Europa due anni dopo.
Per il calcio in tv si può fare un netto distinguo tra prima e dopo la guerra. Gli inglesi fanno riferimento ad un Arsenal-Everton del 1936 come alla prima partita ripresa dalla BBC per intero e con strumenti televisivi! Horst Seifart, come vedete, riporta un Germania-Italia del '39 e un Germania-Ungheria del '40.
Dopo la guerra, la situazione è più definita.
Dell'HSV-Concordia del '52 non stupisca la posizione delle telecamere. Quella dietro la linea di fondo eredita le posizioni del calcio cinematografato che, a sua volta, si riconduce a quelle (ancora attuali) dei fotografi.
Nel nostro Paese, fonti RAI fanno risalire la prima messa in onda ufficiale di una partita di calcio a Italia-Egitto, giocata a Milano il 24 gennaio 1954, a programmazione televisiva già iniziata. Ma, andando a ritroso, già nel dicembre 1953, almeno il secondo tempo di Italia-Cecoslovacchia era stato trasmesso dal Marassi di Genova. Dal febbraio 1952, il Radiocorriere riporta programmi televisivi

sperimentali nella zona di Torino, con dirette di avvenimenti sportivi la domenica e infrasettimanali. Prima di quella data, fin dal 1949, erano state effettuate sperimentazioni di messa in onda e si ha notizia di una Juve-Milan del 5 febbraio 1950, commentata da Bacarelli.

Foglio I



FOGLIO II
Risultato I:

- Sviluppo del film
- Funzione modello come riproduzione tecnica della realtà
- Nuova tipologia di cameramen
- Nuova tipologia di registi
- Sviluppo di una nuova drammaturgia dello sport
- Sequenze di stacchi, prospettive

1958 ~ 1960
Il campionato del mondo giocato in Svizzera nel 1954 è il primo trasmesso in eurovisione e la prima partita è Francia-Jugoslavia. Alcune fonti riportano che quello giocato in Svezia quattro anni dopo fu realizzato dalla BBC con tre camere alte. Seifart cita qui una copertura con quattro camere di cui due sul campo e indica agli inizi degli Anni 60 il posizionamento di una camera in curva.

1962 CILE
La mancanza del satellite impedisce la copertura televisiva in diretta del Campionato del mondo cileno del 1962. Si torna al calcio cinematografato, ripreso da operatori dell'Eurovisione. I rulli di pellicola, sviluppati e montati a Santiago (ma alcuni sostengono che queste operazioni avvenissero in volo) vengono trasportati in aereo in Europa e trasmesse 48 ore dopo.

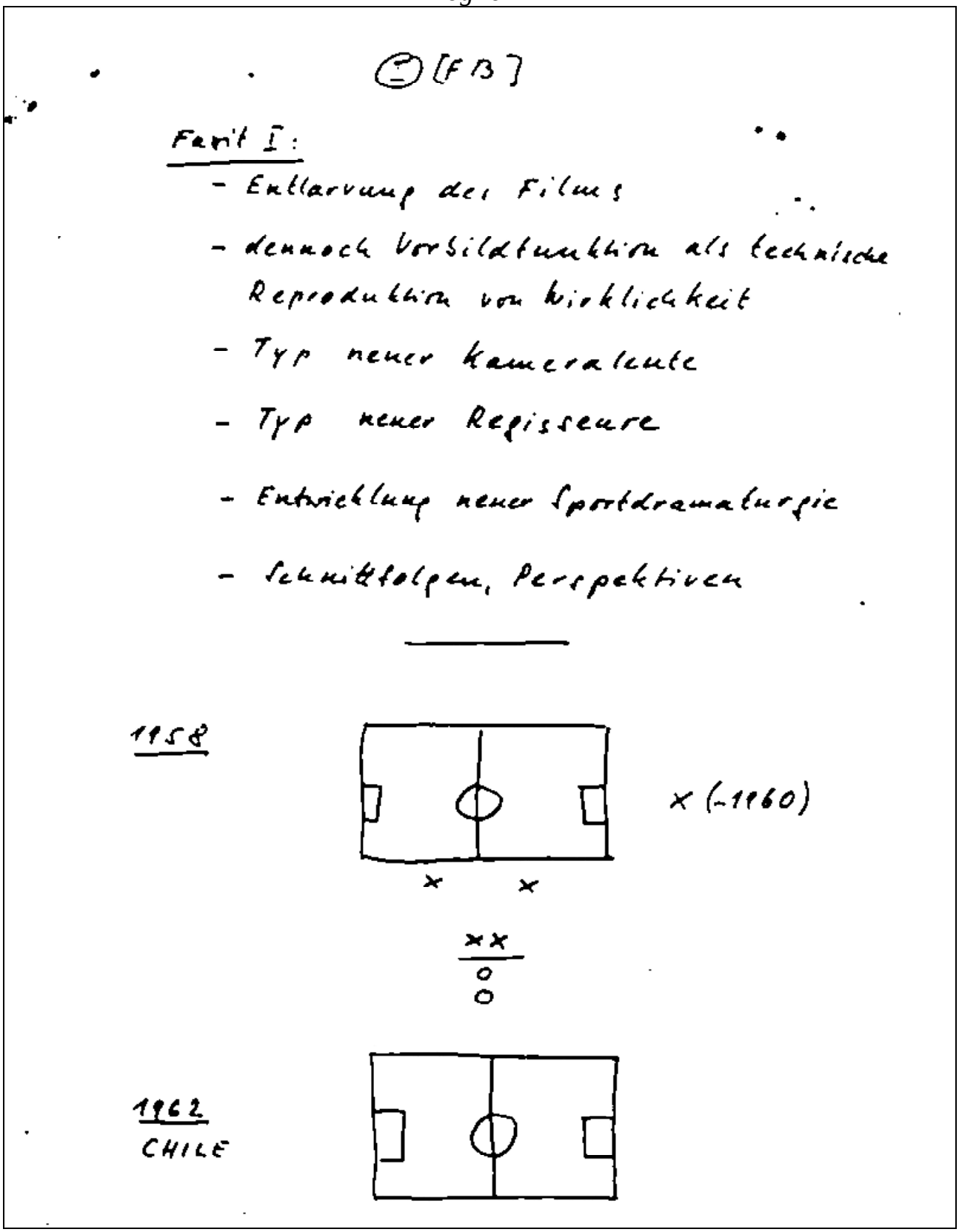
FOGLIO III

1963 GER-BRA grafica
La citazione di Germania-Brasile del 1963 serve a ricordare l'apparizione delle prime sovraimpressioni grafiche.

1966 LONDON
La mitica finale Inghilterra-Germania del Campionato del mondo 1966, diretta da Alec Weeks, è anche il punto più avanzato della copertura del calcio che si era prodotta fino a quel momento. Non solo per un numero di telecamere che non si era mai visto (ben nove sulla partita e due sulle panchine che, a Wembley, erano sul fronte opposto a quello di ripresa), per la camera alta, per la prima apparizione di una camera a spalla, per i primi replay, ma anche per la sostanziale applicazione di quel camera discipline di cui Alec era stato il più forte sostenitore.

1970 MEXICO - prima proposta di R.Kenny - compromesso con l'UER
Oltre che per la prima trasmissione a colori di un Mondiale, Messico 70 data l'ipotesi rivoluzionaria di R.Kenny: l'abbandono della postazione centrale a favore di due telecamere ai 16 metri. La proposta è linguisticamente scandalosa (equivarrebbe,

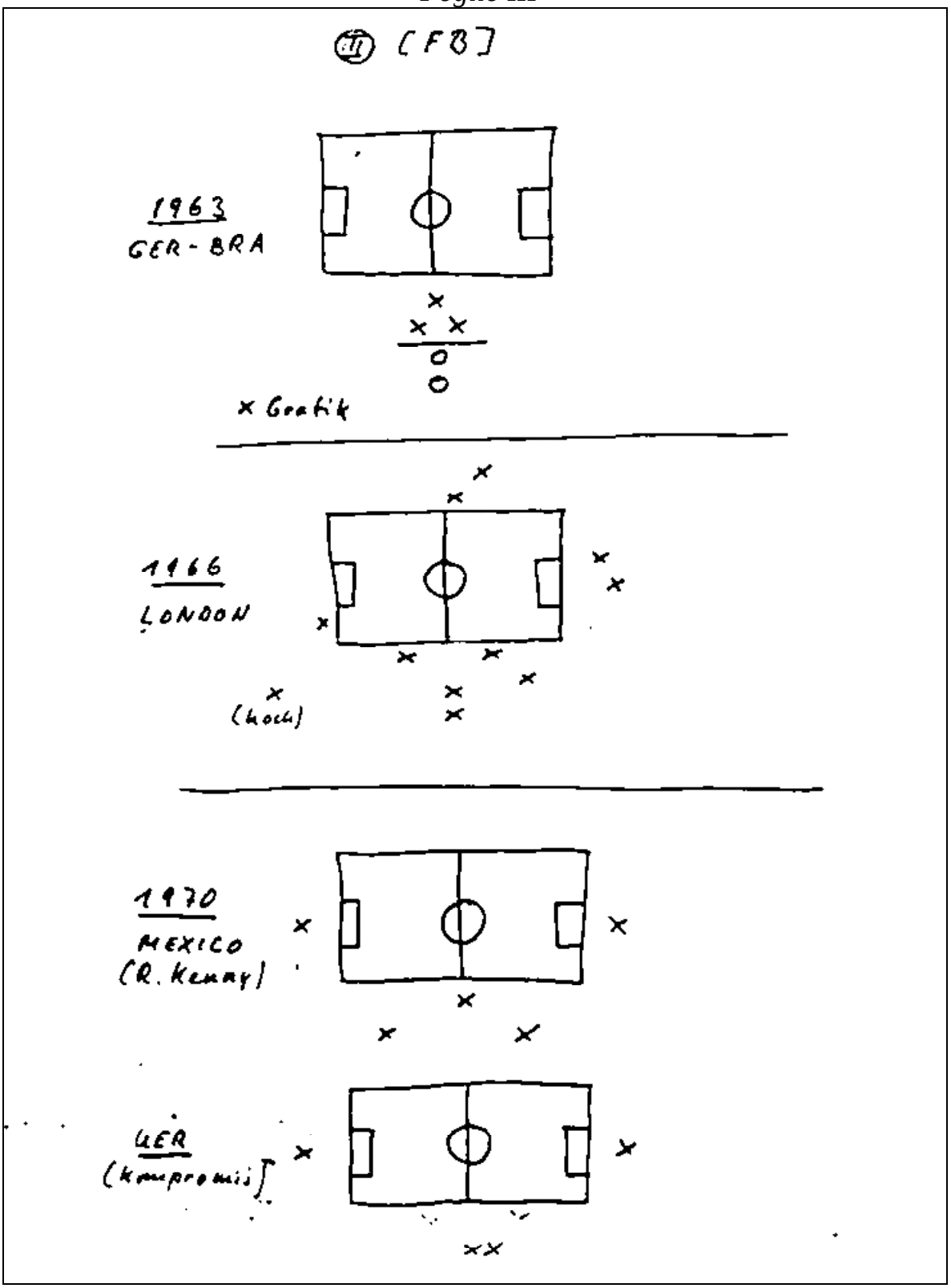
Foglio II



oggi, alla realizzazione delle partite sull'asse longitudinale del campo, con le telecamere principali sulle curve) oltre che, all'epoca, non praticabile (il tiro in porta dovrebbe essere ripreso dalla 16 metri lontana per poter vedere a quale lato della porta è indirizzato). L'Eurovisione non accetta l'ipotesi e si arriva al "compromesso" delle due camere basse, le attuali personality, che – come abbiamo visto – esistevano

già dalla fine degli anni ‘50.
L’ argomento del camera in tribuna, come unica possibilità di realizzare la manovra di gioco, è costante nel dibattito sul calcio televisivo; è ripreso più volte negli anni a seguire (vedi le conclusioni su Italia ‘90 a pag. 121) ma solo oggi si riesce a parlarne con cognizione operativa (vedi “Due o tre cose che so sul totale di gioco” a pag.132)

Foglio III



FOGLIO IV

Credo di dover premettere a questo excursus sullo sviluppo delle tecnologie e delle modalità di copertura della partita che, tutte le tecnologie datano almeno una fase di ricerca, una di sperimentazione, una di applicazione e una di diffusione; allo stesso modo, è difficile datare i processi di idee che portano, per esempio, a nuovi posizionamenti di telecamere.

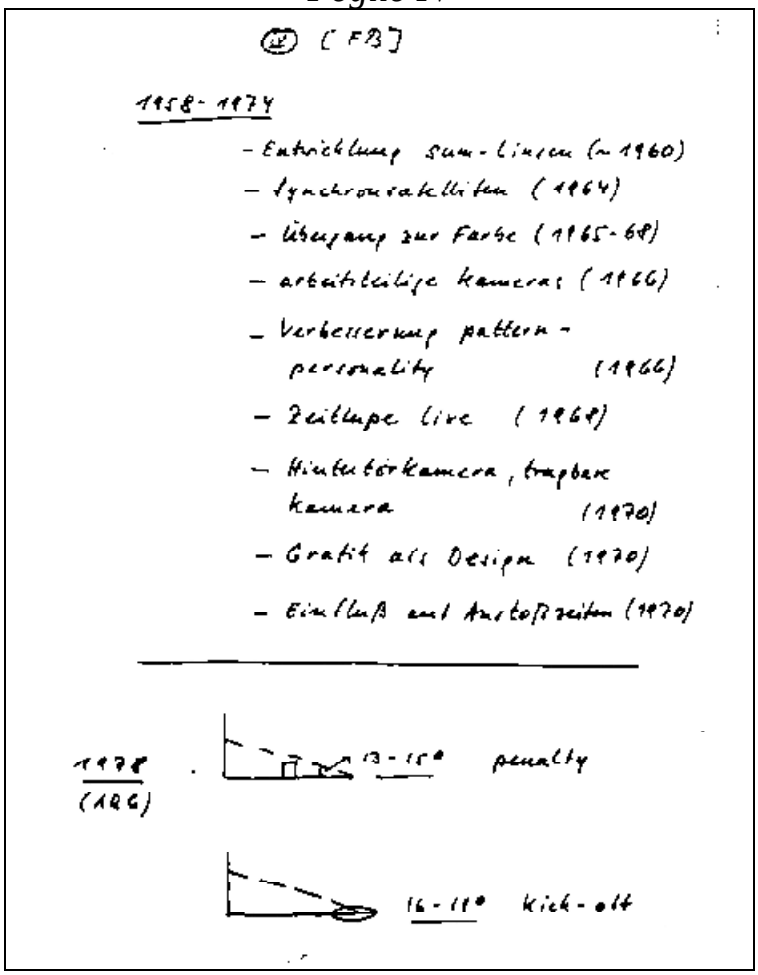
1958 – 1974

- sviluppo lenti-sum (~1960)
- satellite geostazionario (1964)
- passaggio al colore (1965-68)
- le telecamere si dividono il lavoro (1966)
- miglioramento pattern – personality (1966)
- rallenty in diretta (1968)
- telecamera dietro la porta, telecamera portatile (1970)
- grafica come design (1970)
- interferenze sull'ora calcio d'inizio (1970)

1978 ARG - teoria degli angoli

13-15° calcio di rigore 16-19° centro campo

Foglio IV



FOGLIO V

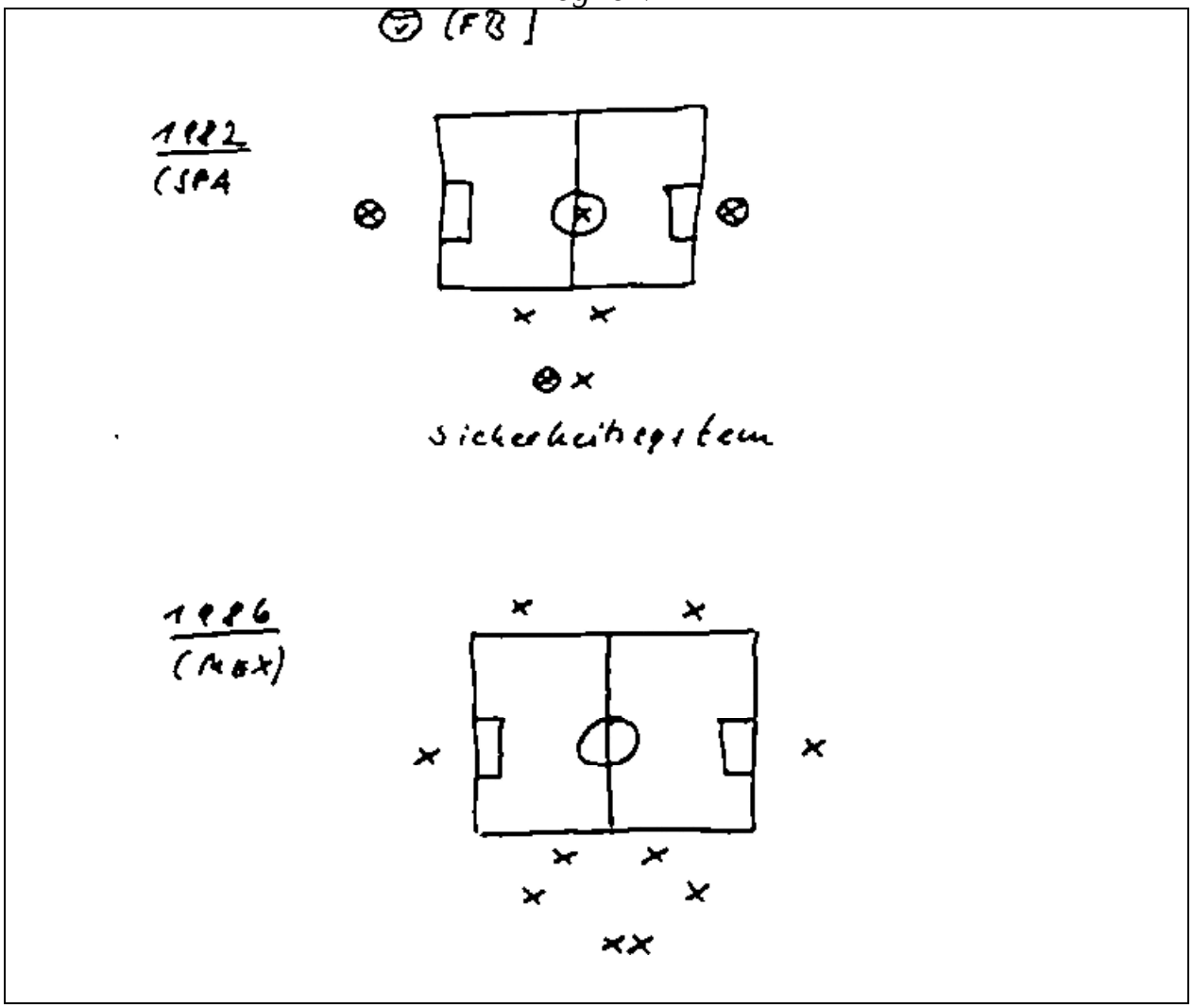
1982 SPA - sistema di sicurezza

Il "sistema di sicurezza", ovvero il posizionamento di due telecamere in tribuna, una di riserva all' altra, è qui citato come norma ineludibile. In effetti, tutti i Campionati del mondo e tutte le partite sono sempre state realizzate con una coppia di telecamere, a causa della loro poca affidabilità. Per quanto mi risulta, solo per gli Europei del 1978 in Germania i tedeschi hanno previsto una sola telecamera in tribuna.

1986 MEX

La ricchezza della copertura di Televisa, la televisione messicana al suo secondo Campionato del mondo, giustifica le due nuove telecamere in opposite side o in reverse angle, con una delle quali si scopre il famoso gol di mano di Maradona.
Il Mondiale, rovinato dalle conseguenze di un catastrofico terremoto, si segnala anche per l' introduzione di quattro replay "asserviti", ovvero fatti partire con un anticipo prefissato rispetto all'azione da replicare.
Questa copertura precede quella di Italia 90, ampiamente descritta.

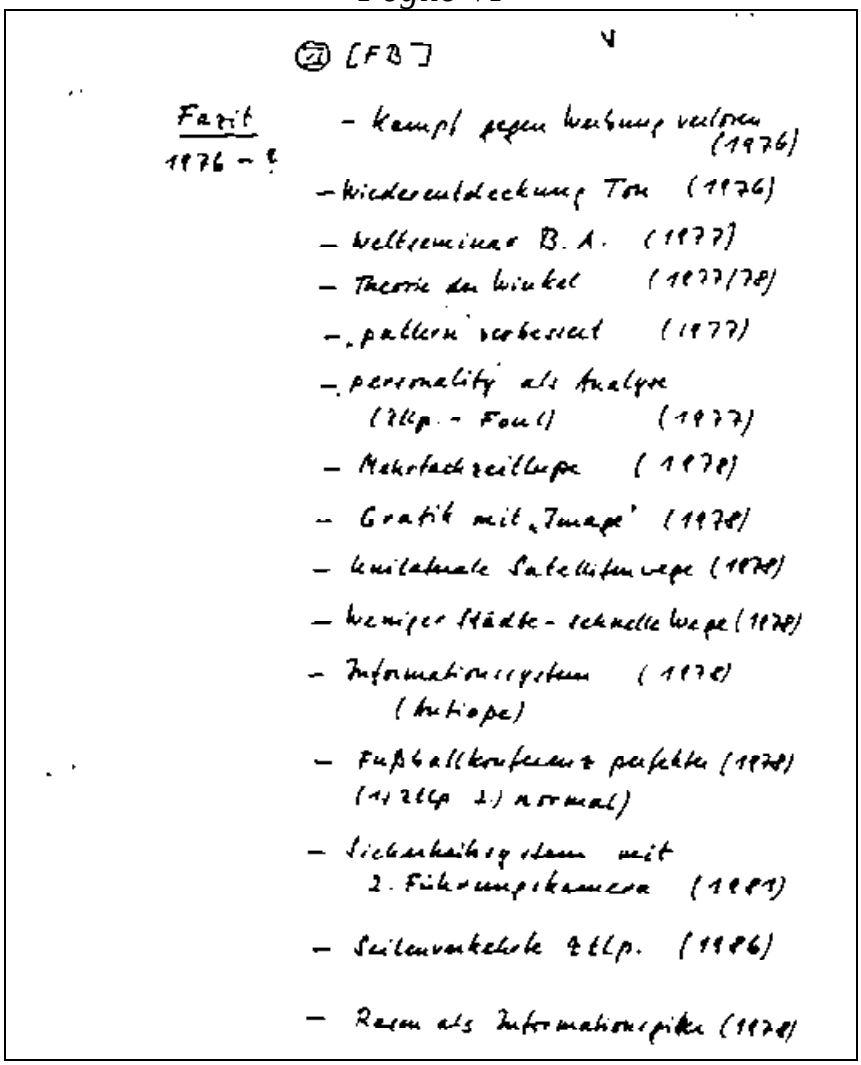
Foglio V



FOGLIO VI
Risultato 1976-?

- Persa battaglia contro pubblicità (1976)
- Riscoperta del suono (1976)
- Seminario mondiale Buenos Aires (1977)
- Teoria degli angoli (1977-78)
- Migliorato il pattern (1977)
- Personality come analisi (fallo al rallenty) (1977)
- Rallenty multiplo (1978)
- Grafica con immagine (1978)
- Satelliti unilaterali (1978)
- Meno città- vie veloci (?) (1978)
- Sistema informativo (Antiope) (1978)
- Perfezionamento rallenty
- Conferenza calcio, sistema di sicurezza con 2° camera guida
- Rallenty sulle camere in controcampo (1986)
- Prato come reticolo informativo (1978)

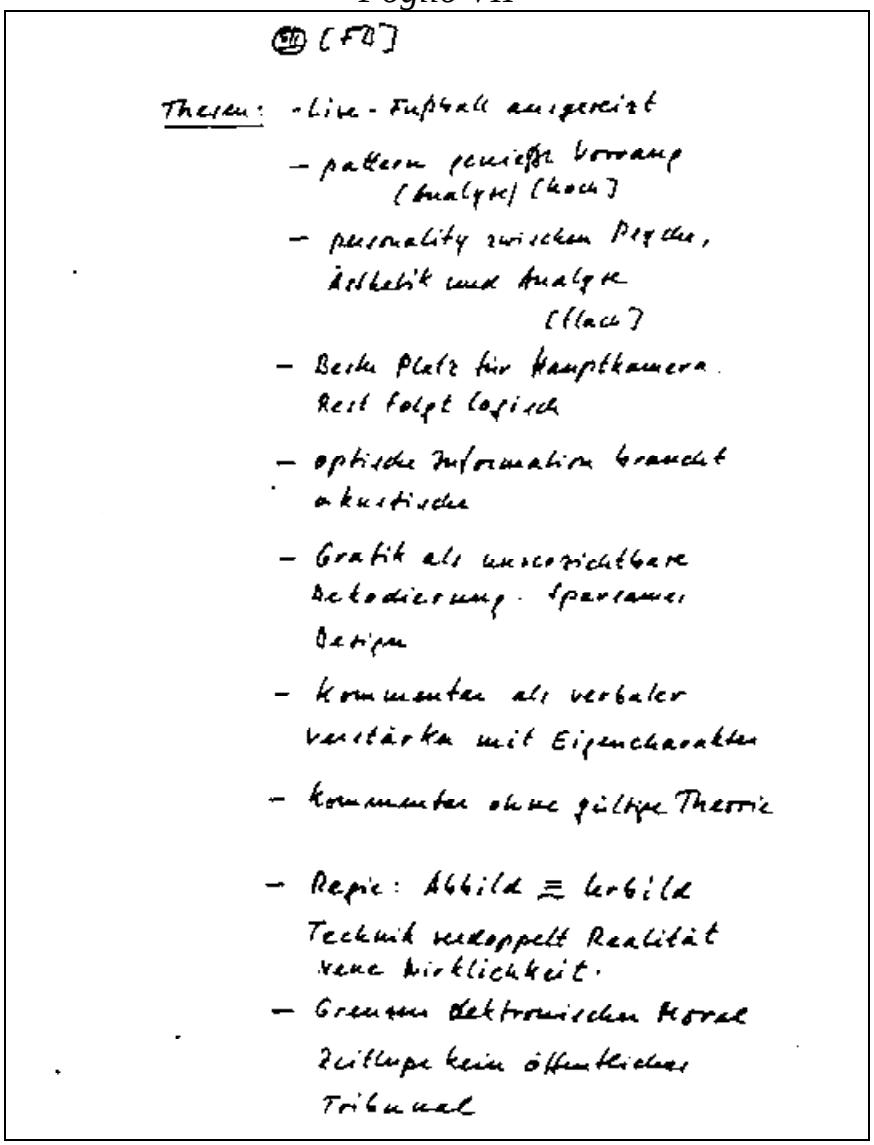
Foglio VI



FOGLIO VII
Tesi:

- Massimo sfruttamento del calcio in diretta
- Il pattern ha precedenza (analisi) (alta)?
- Personality tra psiche, estetica e analisi (piano)
- Migliore posizione per camera principale, il resto consegue per logica
- L'informazione visiva ha bisogno di quella sonora
- Grafica come decodificazione irrinunciabile, design non esuberante
- Commento come amplificazione verbale con carattere proprio
- Commento senza valida teoria
- Regia: copia=~ originale
    - Tecnica raddoppia la realtà
    - Nuova realtà
- Limite morale elettronica
    - Rallenty non è tribunale pubblico

Foglio VII

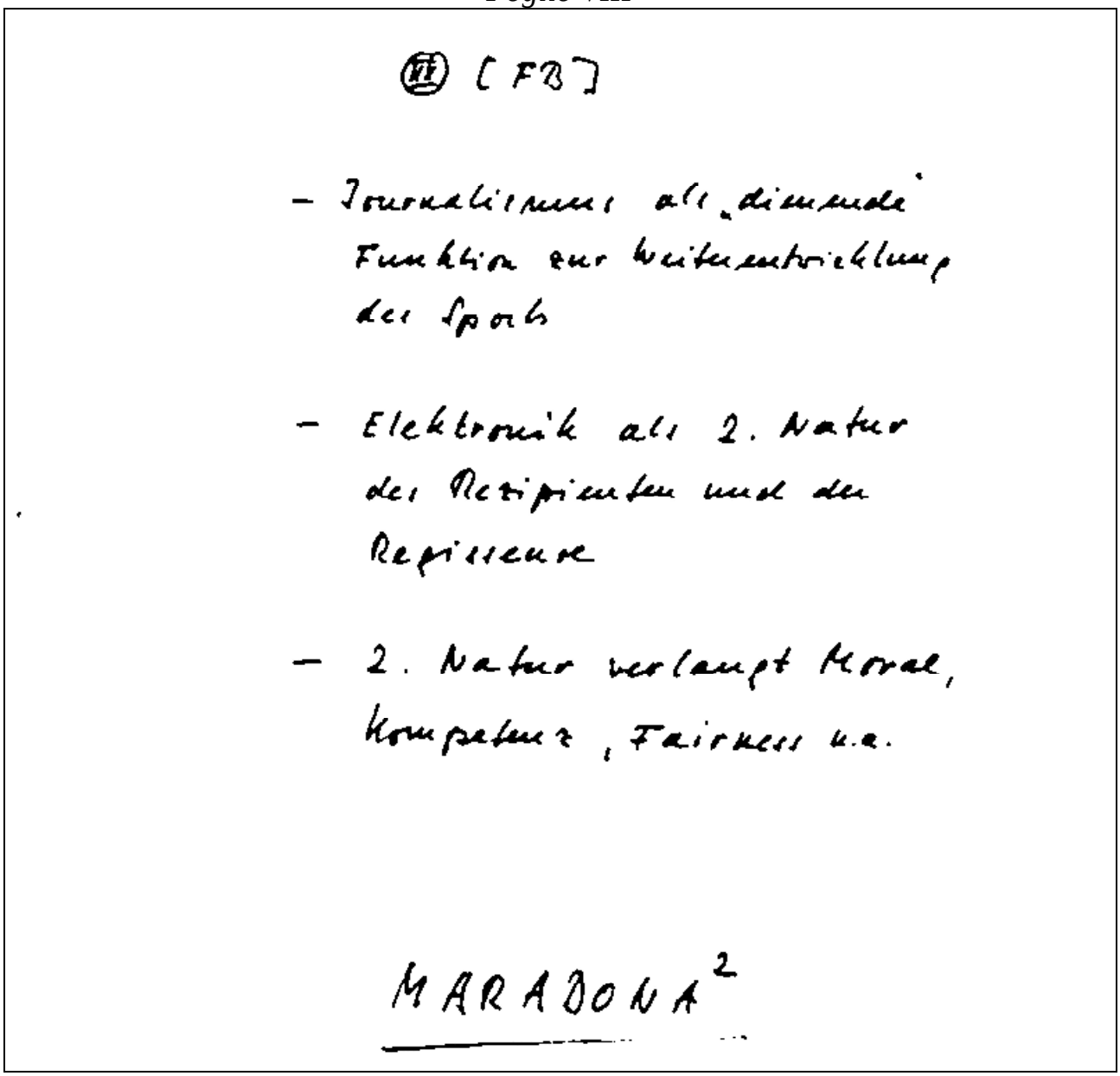


FOGLIO VIII

- Giornalismo come funzione… per lo sviluppo dello sport?
- Elettronica come seconda natura del telespettatore e dei registi
- La seconda natura richiede moralità, competenza, lealtà ed altro

(produce) MARADONA al quadrato

Foglio VIII



ALEC WEEKS: The art of televising soccer

Alec Weeks, in pensione dalla metà degli Anni 80, è stato il decano dei registi sportivi della BBC, che – a sua volta – è stata la migliore televisione del mondo per la realizzazione del calcio.

Questo documento, datato luglio 1987, a fine carriera, esprime bene la sua filosofia di ripresa e illustra una metodologia di lavoro (il camera discipline) di cui è stato per molto tempo il più convinto assertore.

L’arte della ripresa televisiva del calcio.

1 – Gli obiettivi.
L’*arte* della ripresa televisiva del calcio consiste nel far vedere al telespettatore il fluire del gioco e, nello stesso tempo, nel portare nelle case il forte coinvolgimento emotivo dei giocatori. Questo, unitamente al fragore della folla e alle informazioni fornite dalla telecronaca, è quello che bisogna cercare di ottenere. Il regista, quando prepara la ripresa della partita, deve anche tener presente:

- se la partita è in diretta o è destinata ad un montaggio;
- l’importanza della partita stessa e quindi la quantità dei mezzi necessari.

Nel cercare la posizione delle telecamere, bisogna sempre mettersi nella condizione dello spettatore seduto “nel miglior posto in tribuna” e la visibilità deve essere perfetta per il 100% del campo. Il telespettatore non deve sentirsi trascinato da una parte all’altra del terreno di gioco.
Si può ottenere una ripresa altamente professionale con 3 camere, ma per una copertura eccellente, che non perda nessun aspetto importante del gioco, si possono utilizzare 8 o anche 10 telecamere.

2 – Camera discipline.
Sia che si hanno 3, 6 o 10 telecamere per coprire una partita, il cameraman deve essere istruito ad una disciplina operativa. Ogni fase del gioco deve essere mostrata da punti focali diversi. I cameramen possono aver realizzato uno spettacolo lirico solo alcuni giorni prima della partita ed è per questo che devono essere stati istruiti perché, nel momento in cui accade qualcosa sul campo, possano essere in grado di svolgere il compito a loro assegnato, evitando di fare tutti la stessa inquadratura. Per esempio, in caso di fallo, che senso ha che la camera principale – la camera 1 – stringa con lo zoom sul giocatore che ha subito il fallo, quando almeno altre cinque camere possono fare la stessa cosa. La camera 1 deve restare in totale sulla fase di gioco, comprendendo chi ha subito il fallo, chi l’ha commesso e l’area del campo in cui è successo. Nel giro di pochi secondi, una camera deve avere il primo piano di chi ha fatto il fallo, una di chi l’ha subito e una dell’arbitro. Un’altra camera deve avere il gruppo dei giocatori che protesta con l’arbitro e ci possono essere altre inquadrature per il guardalinee, la panchina e l’allenatore che reagiscono. L’incidente è successo in un attimo e ci vorranno pochi secondi per organizzare le inquadrature di cui sopra. Il regista deve aver istruito 5 o 6 cameramen perche essi possano realizzarle senza che egli debba chiederle, perché passeranno al massimo trenta secondi tra l’incidente e la ripresa del gioco. È questo che s’intende per disciplina delle telecamere.

3 – La copertura.
Le due camere principali, una con un lungofocale e l’altra con l’ottica larga, dovrebbero essere posizionate alte sulla linea centrale del campo e con il sole prevalentemente alle spalle. Dovrebbero avere un angolo di 45° rispetto alla linea

laterale vicina, essere collocate per esempio a 18.18 metri dalla linea e 18.18 sopra la stessa. Questo garantisce che la camera larga possa costantemente seguire l'azione seguendo la linea di attacco che avanza e la difesa che retrocede, avendo costantemente il tappeto verde come sfondo, come le palle in un biliardo. Se la camera principale fosse invece posizionata troppo bassa, inquadrerebbe le tribune opposte e la palla e i giocatori si confonderebbero nello sfondo indistinto e multicolore della gente. La camera 2 è posizionata accanto alla 1 e ha come compito di fare il gioco in campo stretto, ma è anche riserva della 1 quando andasse in avaria. Questo cameraman deve essere quindi capace di svolgere il compito del suo collega sulla camera principale. Se non ci sono problemi tecnici, la 2 segue il match in campo stretto, per esempio con inquadrature a 2/3 del giocatore, anticipando il dribbling, il contrasto duro, seguendo la palla quando va in porta, in modo di consentire lo stacco quando il portiere si tuffa per parare. Se non siamo in diretta, è sempre utile che questa camera provveda ai singoli primi piani di chi segna, chi tira il corner, rimette la palla ecc. Sono queste due camere a fare la copertura di base di tutte le partite televisive.
Le camere 3 e 4 coprono il gioco individuale. La camera 3 è posizionata sotto le principali, per esempio in posizione intermedia tra le principali e il terreno di gioco. La camera 4 è sul terreno di gioco, il più vicino possibile alla linea laterale. Entrambe queste camere debbono avere uno zoom ed essere fornite di duplicatore. Le camere 3 e 4 lavorano entrambe molto strette; le azioni principali in cui vengono usate sono quando la palla si ferma per una rimessa o per un tiro ecc. Le inquadrature che le camere 3 e 4 possono ottenere sono le seguenti:

Camera 3: L'ultimo giocatore protagonista, per esempio chi fa un dribbling o un perfetto passaggio. Chi ha segnato. Chi ha mandato fuori la palla.
CORNER: area piccola della porta.
FALLO: giocatore che commette il fallo.
PUNIZIONE: Dalla linea di metà campo: gruppo di attaccanti in attesa di ricevere la palla. Nell'area di rigore: primo piano del portiere.
PANCHINE: dirigenti.
GUARDALINEE: per la segnalazione del fuori gioco.
RIGORE: chi ha commesso il fallo, poi chi tira il rigore.

Camera 4:	L'ultimo giocatore che tira. Chi segna. Movimenti veloci a destra e a sinistra, per cogliere il contrasto sulla palla dopo il lancio. Da largo a stretto per primi piani dei giocatori. Rimessa laterale dal lato della camera. Il giocatore che ha subito il fallo. Il primo piano del giocatore-capitano che incita i compagni. Nel rigore, il portiere.
	CORNER: Primo piano del difensore avversario che viene in area per aiutare i compagni.
	PUNIZIONE: la barriera dei giocatori.

Praticamente, queste due camere, la 3 e la 4, lavorano quando il gioco è fermo.

Camere 5 e 6: Queste camere sono posizionate alte dietro una porta per ottenere una visione analitica del gioco. Se possibile, devono stare 30 metri alte e 20 metri distanti dalla porta. L'uscita deve essere registrata separatamente. Essendo posizionate dietro una porta, possono coprire l'intero campo di gioco. Questo materiale è molto utile non solo per rivedere i gol da una diversa e forse migliore angolazione, ma permette al commentatore di analizzare il gioco. Sono queste due camere ad avere la migliore inquadratura dei giocatori non direttamente impegnati sulla palla.

Camere 7 e 8: Queste due camere in registrazione possono essere posizionate sul terreno di gioco a circa 10 metri dietro ogni porta o accanto ai fotografi a 4 metri dietro la linea di porta, sul fronte della camera principale. Queste due camere sono registrate in commutazione su propria cassetta o videodisco. Sono queste due camere, insieme alle personality 3 e 4, che danno le inquadrature più emozionanti della partita. Dalle camere 6 e 7 si possono ricavare al massimo 4 secondi di gioco, per esempio il passaggio a chi tira e da questi al portiere che para o perde la palla, che diventano 10 o 15 secondi in rallenty. Queste inquadrature sono molto emozionanti.

Camere 9 e 10: Queste telecamere sono posizionate nella parte opposta del campo, in linea con le rispettive aree di rigore e ognuna in grado di coprire la propria metà del campo. L'uscita commutata delle due camere va registrata con un proprio registratore e occasionalmente, in media per un gol o un incidente su sei, la registrazione potrà mostrare qualcosa che non era visibile dalla camera principale, che è posizionata dall'altra parte. Bisogna essere molto attenti a non usare queste due camere durante il gioco.

4 – Conclusione.

Utilizzando 10 camere posizionate come detto e avendo 4 slow-motion accoppiati per seguire l'incontro e per ricevere il contributo di 3 camere isolate, si ha la possibilità di rivedere il gol o l'incidente da quattro diversi punti di vista, durante i 25 secondi che intercorrono tra il gol e la ripresa del gioco. Tuttavia, spesso si è rilevato che, invece di cercare di ottenere una miracolosa riproduzione tecnica al rallenty di quella particolare azione di gioco, la riproposizione del gol da un solo punto di vista (per esempio dalle camere 5 o 6 che si trovano in alto dietro la porta) è altrettanto efficace e spesso più ricca d'informazioni di tre o quattro replay. La cosa fondamentale è che ci sia un regista incaricato di seguire unicamente le camere in registrazione e indichi quali, se ce ne sono, debbono essere usate in replay.

Se sono disponibili 6 telecamere, si adotti la maggior parte delle posizioni indicate sopra. Si lasci perdere la camera 3 e si assegni alla 4 le azioni di maggiore importanza

(personality). Si lasci perdere la camera 6 assegnando alla 5 la copertura di tutto il campo di gioco dalla sua posizione elevata dietro la porta. Mantenete le camere 7 e 8 basse dietro le due porte e lasciate perdere le telecamere 9 e 10 sul lato opposto del campo.

5 – Cameramen

Non possiamo aspettarci che tutti i cameramen siano esperti di calcio, ma le camere 1 e 4 debbono essere affidate a buoni cameramen esperti del gioco.

6 – Audio

Negli Anni 80, non ci sono scuse per coprire i match con soli 2 o 3 microfoni effetti. Avendo 3 o 4 microfoni collocati in alto per ottenere l'effetto sonoro della folla, è essenziale avere microfoni direzionali su tutte le camere vicino al campo, per esempio la 3, 4, 7 e 8, ma anche avere quattro microfonisti capaci di gestire microfoni direzionali su entrambi i lati del campo, due per ogni lato, in corrispondenza dell'area di rigore, a circa 3 metri dalla linea di fondo. Il controllo audio dello stadio può prendere le uscite di questi microfoni per i diffonderli nelle tribune durante il gioco. Questo è quanto hanno fatto i nostri amici della CBC nello stadio per il torneo di calcio delle Olimpiadi del 1976. Gli effetti audio fanno da sottofondo al lavoro delle camere: gli uni integrano le altre.

7 – Ruolo del commentatore

La postazione cronaca deve stare vicina o adiacente alla camera principale. Il commentatore deve avere la piena visibilità del campo in modo da poter leggere lo schema di gioco, che non può essere fatto da una postazione a livello del campo. Deve inoltre essere in grado di spostare lo sguardo dal monitor al campo senza bisogno di muovere la testa, ma solo gli occhi. Deve essere dotato di un interfonico che gli consenta di parlare con il regista senza andare in onda e, avendo le cuffie, può lavorare come un qualsiasi componente del team. Poiché il team è composto da cameramen, commentatore e regista, ciascuno è complementare all'altro. Se la telecamera coglie una bella situazione, il regista richiama l'attenzione del commentatore; se il commentatore vuole una certa inquadratura e la chiede al regista, egli la può richiedere al cameramen direttamente interessato. Insomma, ognuna di queste tre componenti della troupe è attenta a seguire le richieste delle altre.

ALEC WEEKS
Luglio 1987