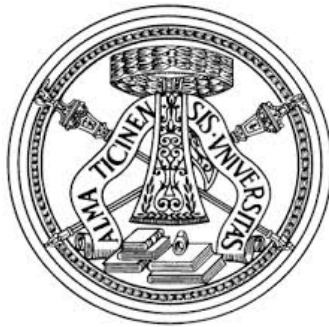


UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA  
DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA IN SCRITTURE E PROGETTI PER LE ARTI VISIVE E  
PERFORMATIVE



CALCIO, IMMAGINE, MEDIA.  
DALLE PRIME TRASMISSIONI SPERIMENTALI ALL'INTRODUZIONE DEL VAR  
(VIDEO ASSISTANT REFEREE)

Relatore: Chiar.mo Prof. Lorenzo Donghi  
Correlatore: Chiar.ma Prof.ssa Federica Villa

Tesi di laurea di  
Eleonora Osnaghi  
Matricola: 521474

## Indice degli argomenti

### 1 IL CALCIO NEI MEDIA

- **Introduzione** p.3
- **1.1 LA RADIO**
  - 1.1.1 La prima radiocronaca di una partita di calcio in Italia p.5
  - 1.1.2 Le radiocronache di Nicolò Carosio p.6
  - 1.1.3 La radiocronaca d'oggi p.9
- **1.2 DIFFERITA TV**
  - 1.2.1 Trasmissioni sperimentali dal 1950 al 1953 p.11
- **1.3 DIRETTA TV**
  - 1.3.1 Trasmissioni ufficiali a partire dal 1954 p.14
  - 1.3.2 La TV commerciale comincia il suo corso p.18
  - 1.3.3 L'era della Pay-TV e della Pay-per-view p.21
  - 1.3.4 Il digitale terrestre nascita in Italia p.22
  - 1.3.5 Da Sky a DAZN p.23
- **1.4 TRASMISSIONI TV**
  - 1.4.1 Le più importanti in Italia p.28

### 2 FORMA IMMAGINE

- **2.1 SINTESI** p.35
- **2.2 FUORIGIOCO** p.38
  - 2.2.1 Grafiche p.40
  - 2.2.2 Soat p.41
- **2.3 REPLAY** p.42
- **2.4 SLOW MOTION** p.48
- **2.5 FERMO – IMMAGINE** p.53
- **2.6 LE INQUADRATURE PER FARE LA PARTITA** p.56

### 3 IL VAR

- **3.1 LA NASCITA** p.86
- **3.2 L'ARBITRO** p.94
- **3.3 LA SUSPENSE ESITO VAR** p.105
- **3.4 VAR - PUBBLICO** p.109
- **Bibliografia** p.113
- **Sitografia** p.116

## INTRODUZIONE

Lo sviluppo del mio lavoro verterà su due argomenti principali: il cinema e il calcio, due mondi apparentemente lontani ma allo stesso tempo dei pilastri della cultura e della società italiana. Infatti, se il cinema italiano ha riscontrato in tutto il mondo un grande successo, grazie a famosissimi registi e attori, il calcio rimane invece lo sport più praticato e amato nel nostro Paese.

Nonostante il mondo cinematografico sia in grado di produrre ogni anno innumerevoli opere cinematografiche resta comunque una difficoltà oggettiva cercare di rappresentare al meglio questo tipo di sport soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni e la velocità delle dinamiche del gioco del calcio.

A partire da questa premessa, ho intrapreso un'analisi approfondita sull'origine della radio nel contesto calcistico italiano, esaminando, in prima istanza, la storica radiocronaca di Nicolò Carosio, che rappresenta il primo esempio di questo tipo di trasmissione nel nostro paese. Ho poi considerato l'evoluzione delle trasmissioni televisive, in particolare le prime esperienze di differita comprese tra il 1950 e il 1953, con la prima partita che fu trasmessa ancora prima dell'apertura delle trasmissioni ufficiali, e fu Juventus - Milan 1 a 7 del 5 febbraio 1950, che è la più pesante sconfitta bianconera nel campionato a girone unico.

Il primo incontro di cui sono (mal)conservati alcuni spezzoni è Inter - Fiorentina dell'11 ottobre 1953, mentre la prima partita della nazionale in tv è Italia - Cecoslovacchia del 13 dicembre dello stesso anno.

Le trasmissioni sperimentali continuarono fino al gennaio del 1954 quando la Rai ufficializzò la trasmissione televisiva. Per poi ad arrivare alla diretta televisiva, con la prima trasmissione ufficiale avvenuta nel 1954, in occasione dell'avventura della nazionale azzurra in Svizzera. Ho concluso il primo capitolo di questa ricerca analizzando l'introduzione del digitale terrestre partendo dalla Mediaset fino ad arrivare a Sky e DAZN e l'impatto delle trasmissioni calcistiche sul panorama televisivo contemporaneo.

La ricerca si sposta quindi verso il secondo capitolo, dedicato alle diverse forme di immagini, esaminando quegli elementi che permeano il mondo del cinema e sono stati assimilati dal calcio per costruire una propria narrazione visiva. Si inizierà dall'analisi degli highlight, per poi approfondire il concetto di fuorigioco, introduzione risalente al 1859 in concomitanza con la nascita della Football Association a Sheffield. Nel contesto calcistico, si fa uso del replay, un concetto teorizzato da Walter Benjamin, il quale impiega il calcio per restituire l'intensità dei momenti salienti di una partita, sempre in connessione con la tecnica dello Slow Motion, ossia quei filmati "al rallentatore", che rappresentano una pratica antica, risalente alle origini del

cinema. La scoperta del ralenti è attribuita ad August Musger, un prete e fisico austriaco devoto al cinema. Dopo l'impiego del replay e dello Slow Motion nel contesto calcistico, si introduce anche il fermo immagine, ovvero una ripresa statica estrapolata da un film o, nel caso specifico del calcio, da un video. Queste immagini, definite cinetiche poiché in movimento, permettono di analizzare con precisione gli eventi accaduti in un determinato frangente della narrazione cinematografica legata al calcio. Il capitolo si conclude con un'esplorazione delle attrezzature e delle inquadrature, con i movimenti di macchina e le scale dei piani che sono necessari affinché tali pratiche possano essere realizzate, strumenti che risultano essere analoghi a quelli utilizzati nel cinema.

Nel terzo capitolo, si analizza l'integrazione di due elementi chiave nei capitoli precedenti: il Var, un'innovativa tecnologia che consente di rivedere i replay delle azioni durante le partite, al fine di chiarire situazioni ambigue nelle decisioni arbitrali. Questa tecnologia, introdotta nella Serie A a partire dalla stagione 2017/2018, è conosciuta anche come "assistente video per l'arbitro". Durante lo svolgimento della partita, l'arbitro ha la facoltà di sospendere il gioco per esaminare un evento specifico, avvalendosi del Var. Questo processo crea un momento di intensa attesa per il pubblico, sia quello presente allo stadio che quello sintonizzato da casa. Tuttavia, vi è una notevole differenza: gli spettatori domestici possono rivedere le stesse immagini disponibili all'arbitro, mentre chi assiste in loco deve attendere con trepidazione. Una volta che l'arbitro ha preso la sua decisione, ritorna in campo e comunica il verdetto finale, il quale può influenzare in maniera significativa l'esito della partita, apportando conseguenze positive o negative.

Ho scelto questo argomento perché credo mi rappresenti al meglio, data la mia passione per il calcio e per il cinema, inoltre credo che sia importante cercare di promuovere i valori dello sport insieme al cinema, che possono essere un punto di riferimento importante e veicolo di principi in una società moderna come quella di oggi.

## **1 IL CALCIO NEI MEDIA**

### **1.1 LA RADIO**

#### **1.1.1 La prima radiocronaca di una partita di calcio in Italia**

Per ogni 90 minuti di calcio giocato, oggi ci sono almeno 90 ore di dirette, di differite, di commenti sulle televisioni pubbliche, private e a pagamento.

Una volta per conoscere i risultati delle partite bisognava aspettare la “Gazzetta” del lunedì mattina; poi cominciarono a trasmetterli per radio la domenica sera.

Fu solo nel 1928 che debuttò la “radiocronaca”<sup>1</sup> di una partita di calcio. Il primo radiocronista non fu, come tutti credono, il celeberrimo Nicolò Carasio, ma Giuseppe Sabelli Fioretti, noto giornalista sportivo, padre di Claudio, che scrive oggi sul Magazine del Corriere della Sera. Lo stipendio guadagnato dal giornalista in quell’occasione fu di cento lire.

La prima commentata da Sabelli Fioretti fu memorabile, si giocò allo stadio Nazionale di Roma, in data 24 marzo, e vedeva di fronte la nazionale italiana e la compagine ungherese. La gara era valida per la Coppa Internazionale (l’attuale Campionato Europeo). Fu la prima volta che gli azzurri batterono i forti magiari con il punteggio di 4 a 3 con goal di Conti, Rossetti, ancora Conti e Libonatti.

L’idea della radiocronaca di un evento sportivo, però, avvenne in Inghilterra e Galles e fu un’occasione per un importante esperimento: Teddy Wakelam,<sup>2</sup> il cronista, chiese ad un amico cieco di sedere accanto a lui per sondare se il racconto era chiaro: l’esperimento riuscì alla perfezione così da essere messo in pratica per tutti gli altri sport tra i quali, ovviamente, il calcio. In tutti i paesi europei, la radio si consolida come un monopolio diretto o indiretto dello stato, che si sovvenziona attraverso una tassa o un canone di abbonamento. Gli stati nazionali europei intervenivano generalmente nell’iniziativa economica (opifici, manifatture, arsenali) e nella gestione di servizi per il cittadino (le poste, le ferrovie, il telegrafo) con assai maggiore larghezza rispetto agli Stati Uniti, e consideravano questa funzione una loro orgogliosa prerogativa. In molte nazioni le istituzioni rappresentative comunicavano ad essere elette a suffragio universale, almeno maschile, e i pesi di un così ampio corpo elettorale esercitavano un’influenza profonda sullo stato. Era convinzione diffusa, anche se purtroppo sbagliata, che la guerra mondiale appena conclusa sarebbe stata l’ultima e gli stati dovessero dedicarsi all’elevazione materiale appena conclusa sarebbe stata l’ultima e gli stati dovessero dedicarsi all’evoluzione materiale e morale della popolazione e al suo benessere. La radio poteva apparire

---

<sup>1</sup> Gianluigi Menegot, *Radio, tv, gol e figurine. Racconti di calcio e di vita degli anni '70*, Curcu & Genovese Ass, 2017, pp. 20 - 40

<sup>2</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018, pp 20 – segg.

come un servizio ricreativo e culturale per tutti i cittadini. Quasi ovunque si scelse per la radiofonia lo statuto d'impresa: riconoscimento della natura imprenditoriale proprio del broadcasting. Il controllo sull'impresa di broadcasting era però pubblico, e i suoi vertici erano scelti dal governo.

In Italia il governo fascista esercitava un controllo di fatto sull'Uri (Unione radiofonica italiana), espressione dei gruppi industriali. dal 1928 Eiar (Ente italiano per le audizioni radiofoniche), che operava in regime di monopolio; una parte più o meno grande dei programmi era ispirata direttamente dagli uffici del governo.

### **1.1.2 Le radiocronache di Nicolò Carosio**

Tutti gli aspiranti radio-telecronisti nascono sotto alcuni miti dei tempi passati: uni di questi è, senza dubbio, Nicolò Carosio<sup>3</sup>.

Un racconto palpitante, immediato, fatto per una folla invisibile ma inchioda minuto per minuto ad una vicenda raccontata dal vivo.

Questo era lo stile inconfondibile di Nicolò Carosio, il più grande radiocronista sportivo di tutti i tempi.

Un'intenzione semplice, schematica, dettata dalla grande passione per il calcio, ma soprattutto per un mezzo di comunicazione che, si può dire, cresceva con lui. La rapida affermazione dello stile Carosio non era la precisione, la correttezza dei dati statistici (basti pensare che nella strepitosa finale di Coppa dei Campioni Milan - Ajax maggio 1969, Carosio disse: «Mi sembra ci sia un nuovo giocatore dell'Ajax in campo», quel giocatore, si trattava di Nuninga, era in campo da quasi mezz'ora al posto dell'infortunio Suurbier) e non era neppure l'imparzialità (nella stessa partita Trapattoni entrò bruscamente su Crujff in piena area di rigore, il giornalista siciliano, dopo un attimo di smarrimento incalzò: «Avevamo temuto che l'arbitro assegnasse un rigore contro i rossoneri...»), ma era la dimostrazione del potere dirompente della parola, la capacità di sintesi e la voglia di far sognare chi sta a casa.

Nicolò Carosio, figlio di un ispettore di dogana e di una musicologa maltese, Josy Holland, nasce a Palermo il 15 marzo del 1907, nell'antico quartiere arabo dei Seralcadi, nel palazzo di nonno Nicolò, la cui libreria, nel ventre della città, era una sorta di cenacolo letterario. Nick, come viene chiamato il ragazzo, in casa con la madre parlava correntemente l'inglese e la sua pronuncia non ha particolari inflessioni. Favorito in ciò anche dalla professione del padre

---

<sup>3</sup> Paolo Baldi, *Nicolò Carosio, passione e stile – Cinquant'anni raccontando*, Marco Serra, 2024, pp. 34 - segg.

costretto a spostarsi continuamente da Palermo a Domodossola, dalla Spezia a Torino da Genova a Venezia.

Nel 1931 si trasferisce per un breve periodo presso i parenti della madre, in Inghilterra, e lì, il sabato, incolla le orecchie alla radio per seguire sulla BBC, dalla voce dell'allenatore dell'Arsenal Chapman, le telecronache delle principali fasi dei più importanti incontri di calcio che si giocano a Londra. Apprende molto dalle lezioni di mister Chapman e tornato in Italia, a Venezia, si reca spesso allo stadio Sant'Elena, nel quale, dai bordi del campo, effettua le prime radiocronache virtuali che fanno credere alla gente di trovarsi di fronte ad una persona fuori di senno. In quel periodo riunisce gli amici nel retrobottega del negozio di un suo amico veneziano, un certo Scarpa, e davanti ad un microfono si inventa letteralmente una radiocronaca, i cui termini principali sono dribbling, discesa micidiale, bomber, guizzo da giustiziere e gol. È il 1932 quando Nicolò Carosio si presenta a Emilio De Martino, principe dei giornalisti sportivi, parlando delle sue aspirazioni. De Martino si convince delle qualità del giovane e lo segnala all'Eiar, che lo chiama subito dopo sottoponendolo a una severa prova da parte di sette esaminatori. Sollecitato a commentare una partita, Carosio sceglie il derby Juventus - Torino e per venti minuti riesce a far rivivere le imprese di Munerati, Cesarini e Orsi. Alla fine, il congedo è una calorosa e significativa stretta di mano.

Il 1° gennaio 1933 si ritrova in piedi allo stadio Littorio di Bologna, chiamato a commentare, per la prima volta per tutti i novanta minuti, l'incontro Italia - Germania che si gioca in una giornata rigida e di forte vento. Dal '32 al '54, anno di avvento della televisione, Nicolò Carosio rimane fedele alla radio evitando qualsiasi distrazione. Prima delle partite che deve commentare va a trovare le due squadre in ritiro e cerca di imprimersi nella memoria i volti dei giocatori, il colore dei capelli, la stazza fisica o qualche eventuale caratteristica personale.

Grazie ad un'attenta ricerca sul web ho selezionato alcuni fondamentali momenti della lunga vicenda radiofonica di Carosio.

Si parte con la finale dei campionati del mondo del 1934, vinta dall'Italia per 2 a 1 sulla Cecoslovacchia dopo i tempi supplementari: all'iniziale svantaggio in seguito al gol dell'ala Puc, l'Italia opponeva una pressione di rara efficacia, culminata con il pareggio di Orsi. Era soltanto nei tempi supplementari che l'Italia passava definitivamente in vantaggio con una rete del bolognese Schiavio. La voce di Carosio era forte, elegante, di quelle che non si dimenticano, una voce che portava lo sport e la passione all'interno delle povere famiglie italiane dell'epoca. Il secondo frammento si riferisce ad una storica Italia - Inghilterra del 1939 e in particolare alla prodezza di Silvio Piola, che con una rovesciata (molto tempo dopo lo stesso Piola ammise di aver segnato con un magistrale colpo di mano) portò in vantaggio gli azzurri.

Gli inglesi, inventori e depositari dell'autentico gioco del calcio, in quel periodo si credevano talmente superiori al punto di non partecipare, alla Coppa Rimet in Uruguay nel 1930, in Italia nel '34 e in Francia nel '38.

Di tutt'altro tono il frammento riferito ad un "derby" Inter - Milan del 1951. In questo frangente si può apprezzare il Carosio cronista, che entra con il suo microfono negli spogliatoi, con uno stile secco ed efficace. Ecco le interviste a Benito "Veleno" Lorenzi, centravanti dell'Inter e all'ala sinistra Nyers e naturalmente al celebre trio d'attacco milanista, "Gre - No - Li", vale a dire Gunnar Gren, Gunnar Nordhal e Nils Liedholm; sono spezzoni che restituiscono alla sottile arte di "stare al microfono", la capacità di suggestionare il pubblico e di rendere epiche alcune indimenticabili radiocronache.

Dopo il 1953, la carriera del giornalista palermitano si dividerà tra telecronache a radiocronache, ma l'abitudine a descrivere particolari di contorno alla partita non lo renderà un così buon cronista da TV.

Intanto tutti gli stati più importanti, prima della Seconda guerra mondiale cercavano di darsi una "politica estera attraverso la radio"; e dunque di utilizzarla come collegamento con le comunità emigrate all'estero e come strumento per influire sull'opinione pubblica internazionale. Negli anni '30 si cominciano ad utilizzare, oltre alle onde medie, anche quelle corte che richiedono impianti più potenti ma che possono facilmente coprire grandi distanze e sono adatte a trasmissioni transoceaniche.

Quando scoppiò la guerra<sup>4</sup> tutta la radio fece un enorme sforzo informativo, moltiplicando notiziari durante la giornata, diventando strumento di servizio e aggiornamento in tempo reale, e modificando profondamente la propria programmazione con effetti di non ritorno. La radio durante la guerra subisce la prima incrinatura del suo ideale pedagogico e del suo ideale di qualità, ora la preferenza del pubblico, e specialmente dei soldati, va adesso ai programmi più leggeri (in particolare canzoni); o forse, i vertici degli enti radiofonici sono più attenti ai desideri di un pubblico che deve essere distratto dai dolori della guerra e avvicinato, per quanto possibile, ad una condizione di normale quotidianità. Dopo la guerra tutto è da rifare e saranno gli alleati ad avere un forte ruolo di ricostruzione delle radio italiana e tedesca. In Italia<sup>5</sup> gli alleati, via via che risalgono la penisola, mettono su delle radio che sono poi un centro di formazione di giovani impegnati e volonterosi che ritroveremo nei giornali e alla Rai.

---

<sup>4</sup> Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010, pp. 46 - 150

<sup>5</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 201, pp. 68 - 94



### 1.1.3 La radiocronaca d'oggi

Dopo il ritiro dal lavoro di Enrico Ameri<sup>6</sup> e Sandro Ciotti<sup>7</sup>, la trasmissione sportiva “Tutto il calcio minuto per minuto<sup>8</sup>” è leggermente modificata. La causa non è la mancanza di bravi radiocronisti, ma è la difficoltà di poter trasmettere tutte le partite in contemporanea a causa di innumerevoli anticipi, posticipi e turni infrasettimanali. Il pubblico inoltre è diventato ormai, a causa degli abbonamenti al satellitare e al digitale terrestre, di nicchia; ma grazie alla dedizione al lavoro di Marco Martegani che cura il programma e grazie all’ottimo lavoro di mediazione in studio di Alfredo Provenzali e Filippo Corsini, i radiocronisti di radio Rai fanno, comunque, un ottimo lavoro scandendo i ritmi frenetici negli stadi italiani in maniera pulita e chiara.

Il radiocronista calcistico principale di oggi è Riccardo Cucchi (l’erede destinato di Ameri alla cronaca dal campo principale) si distingue dagli altri commentatori grazie ad uno stile con il quale riesce a tenere l’ascoltatore sempre in tensione, mantiene, cioè, costantemente un alto livello di dinamicità nelle sue radiocronache.

Uno dei momenti più palpitanti della radiocronaca di questi ultimi anni fu il giorno in cui la Juventus conquistò lo scudetto nel 2002. All’ultima giornata era prima in classifica con 69 punti, un punto di vantaggio sulla Juventus e due sulla Roma; quindi, tutto l’esito della stagione veniva deciso negli ultimi 90 minuti. Le partite interessate alla lotta scudetto erano Lazio - Inter (commentata da Cucchi e Gentili), Udinese - Juventus (commentata da Livio Forma e Giuseppe Bisantis) e Torino - Roma (da Giulio Delfino e Mauro Carafa).

Tutta la radiocronaca fu un susseguirsi di descrizioni degli stati d’animo dei tifosi e dei giocatori in campo, ogni qual volta un radiocronista interveniva da uno dei tre campi veniva modificato l’esito dell’intera stagione.

Lo stadio Olimpico di Roma, in occasione della partita Lazio - Inter, era tutto a favore dei nerazzurri di Cuper e Ronaldo; le tifoserie, gemellate, incitavano entrambi i giocatori interisti, tutto sembrava già deciso...

Un'altra importante modifica della radiocronaca di oggi è quella del doppio (o a volte triplo) commentatore. Nel caso in cui ci fosse o una partita importante o una sola partita, radio Rai mobilita un maggior numero di giornalisti per effettuare la radiocronaca. Quando si alternano

---

<sup>6</sup> è stato un giornalista e radiocronista sportivo italiano. Considerato l'erede di Nicolò Carosio, fu la prima voce della trasmissione della Rai Tutto il calcio minuto per minuto dal 1960 al 1991. Ormezzano G., *Storia del calcio*, Longanesi, Milano, 1980, pp. 35 - 56

<sup>7</sup> è stato un giornalista italiano. Voce storica del popolare programma radiofonico. Tutto il calcio minuto per minuto. Ormezzano G., *Storia del calcio*, Longanesi, Milano, 1980, pp.78 – 84

<sup>8</sup> Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». Quando la radio diventa storia. Minerva Edizioni, 2010. pp. 150 – segg.

due giornalisti, uno rimane in cabina a commentare le fasi dell'incontro, l'altro si apposta nei pressi delle panchine per testimoniare le voci degli allenatori e dei giocatori; invece, quando si aggiunge un terzo radiocronista, questi funge da opinionista e stila il commento tecnico delle giocate o degli interventi in campo. In radio non funziona come in tv, il commentatore tecnico solitamente è un giornalista professionista.

Un altro sforzo tecnico di radio Rai è quello di effettuare trasmissioni di radiocronaca anche in occasione delle giornate di Champions League e durante i Campionati Europei e Mondiali.

Un capitolo importante della storia della radiocronaca è, senza dubbio, la radiocronaca "alternativa",<sup>9</sup> cioè, un tipo di cronaca, molto diverso da quello canonico, che concilia calcio, comicità e spettacolo.

I due esempi più importanti del panorama radiofonico<sup>10</sup> italiano sono la "Gialappa's Band" e i conduttori del programma "Bar Sport" che ora è diventato "Catersport".

La Gialappa's è composta da un trio di "bambini over 40" che sono Giorgio Gherarducci, Marco Santin e Carlo Taranto. L'incontro tra i tre ragazzi della Gialappa's avviene nel 1985 sulle frequenze dell'emittente Radio Popolare, dove conducono "Bar Sport" trasmissione in onda dopo le 22 che commentava in maniera ironica e scanzonata la giornata calcistica.

Nel 1986 i tre sperimentano per la prima volta la formula che li renderà celebri, commentando le partite dei Mondiali di calcio messicani in maniera agrodolce, demitizzazione e ridicolizzando la retorica sportiva che abbondava nelle radiocronache. Ed è qui che nasce il nome Gialappa's che deriva da un tubero messicano (Jalapa) usato come forte purgante e che fece vittime illustri tra i calciatori presenti al mondiale centroamericano. Il successo è immediato e li porta a commentare le partite prima sul circuito Radio Sper e poi su Radio DeeJay fino ad approdare a Radio Rai in occasione dei Mondiali U.S.A. '94. Durante ogni evento importante (tipo Europei o mondiali) il trio è sempre in onda su Radiodue con il programma "Rai dire gol" in cui "commentano" le partite con alcuni ospiti appartenenti alle nazioni che in quel momento si sfidano sul campo.

Durante la loro cronaca non si può fare a meno di guardare le immagini televisive della partita senza il volume poiché loro utilizzano termini come "Avete visto che...", "Rivediamo il replay...", hanno inventato una sorta di radiotelevisione di intrattenimento sportivo. Sempre irriverenti e sarcastici, utilizzano inoltre suoni di sottofondo che simulano quelli della realtà paragonabili a quelli della radio degli esordi.

---

<sup>9</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018, pp. 78 – segg.

<sup>10</sup> Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990. pp 52 - 67

Il caso dei conduttori del programma “Bar Sport” si intreccia con quello del trio Gialappa’s: i tre ragazzi di Rai dire Gol hanno esordito su Radio Popolare proprio nella trasmissione Bar Sport con Marco Ardemagni, Giorgio Lauro e Sergio Ferrentino. Questi tre poliedrici (hanno collaborato con la Banda Osiris a produrre colonne sonore, hanno prodotto alcune radio-commedie) giornalisti hanno commentato in maniera pressoché analoga alla “Band” di Santin e soci tutte le partite dei campionati di serie A e dei grandi eventi per nazionali dal 86 fino al gennaio del 1997 quando Ferrentino viene chiamato in Rai per far partire il programma Caterpillar di Radiodue. Nel 2000 si riforma il trio nella trasmissione Catersport su Radiodue che, ancora oggi, ogni week-end ci regala esilaranti commenti sul campionato di serie A.

## 1.2 DIFFERITA TV

### 1.2.1 Trasmissioni sperimentali dal 1950 al 1953

La prima partita fu trasmessa ancora prima dell'apertura delle trasmissioni ufficiali, e fu Juventus - Milan 1 a 7 del 5 febbraio 1950<sup>11</sup>, che è la più pesante sconfitta bianconera nel campionato a girone unico.

Il primo incontro di cui sono (mal)conservati alcuni spezzoni è Inter - Fiorentina dell'11 ottobre 1953, mentre la prima partita della nazionale in tv è Italia - Cecoslovacchia del 13 dicembre dello stesso anno.

Le trasmissioni sperimentali continuarono fino al gennaio del 1954 quando la Rai ufficializzò la trasmissione televisiva.

Tra il 1945 e il 1955 la tv si diffuse in condizioni di crescente prosperità economica, di cui non aveva goduto la radio negli anni ‘30<sup>12</sup>. In molti paesi, fra cui l’Italia, la tv arrivò anche dove la radio la non era mai arrivata. Certo, all’inizio la visione fu collettiva, ma appena possibile essa si diffuse in tutte le case. Se la radio aveva cominciato a costituire un supporto per la costruzione di un nuovo senso della vita, questa funzione fu svolta assai meglio dalla tv.

Le tre principali trasmissioni sperimentali sono:

- EIAR<sup>13</sup>: fu l'ente pubblico monopolista delle radiodiffusioni in Italia dal 1928 al 1944. Nato per proseguire e rilanciare l'attività dell'URI, l'EIAR ne confermò la dirigenza: Enrico Marchesi, presidente; Luigi Solari, vicepresidente; Raoul Chiodelli, direttore

---

<sup>11</sup> 5 febbraio 1950: la prima partita di calcio trasmessa in diretta tv. Antonio Dipollina, *Quando c'era 90° minuto*, 2005. pp. 78 – 94

<sup>12</sup> Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010, pp. 110 - 140

<sup>13</sup> EIAR - Ente Italiano per le Audizioni Radiofoniche. Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990. p. 89

generale (e poi anche amministratore delegato). Molti furono i cambiamenti e le innovazioni: nel 1929 nasceva il "Giornale parlato" che diventò "Giornale Radio" l'anno seguente; il "Radiorario", organo ufficiale dell'ente, fu rinnovato e poi trasformato in "Radiocorriere" (1930); e numerose furono le iniziative (tra cui l'apparecchio "Radiorurale", destinato all'ascolto collettivo) per promuovere un mezzo che solo nel 1939 riuscì a raggiungere e superare il milione di abbonati. Un traguardo raggiunto anche grazie a programmi di successo come "I quattro moschettieri" (1934-38, con Nunzio Filogamo, primo divo della radio italiana e futuro presentatore del primo Festival di Sanremo), alle radiocronache sportive (in particolare quelle calcistiche di Nicolò Carosio) e alle performance dei "cantanti della radio", come Alberto Rabagliati e il Trio Lescano. Nel frattempo, l'EIAR era diventato uno degli strumenti principali della propaganda fascista, soprattutto a partire dalla Guerra d'Etiopia nel 1935-36. I discorsi radiofonici di Benito Mussolini, in particolare, erano ascoltati da milioni di persone, in gran parte adunate nelle strade e nelle piazze, dove il regime collocava gli altoparlanti per l'ascolto collettivo. Tuttavia, dopo lo scoppio della Seconda guerra mondiale (1939), l'EIAR cominciò a perdere credibilità, soprattutto a vantaggio della "nemica" Radio Londra, l'emittente britannica in lingua italiana, il cui ascolto era punito con il carcere. Dopo un periodo di sdoppiamento dell'EIAR (1943) che rifletteva la divisione in due di un paese in guerra, con il nord controllato dai nazi-fascisti e il centro-sud liberato dagli alleati con il contributo dei partigiani, l'ente fu trasformato in RAI - Radio Audizioni Italia (1944).

- SAFAR<sup>14</sup>: è stata un'azienda italiana produttrice di apparecchi elettronici in attività dal 1923 al 1948. Fu una delle maggiori aziende italiane nel settore della radiofonia e negli anni Trenta della nascente televisione. Costituita a Milano nel 1923, la SAFAR si dedicò in una prima fase alla produzione di apparecchi radio per scopi militari (principalmente cuffie radio e telefoniche per l'esercito). Successivamente alla fine degli anni Venti l'azienda ampliò e diversificò la propria produzione conquistando un'importante fetta di mercato nel nascente settore dei ricevitori radio domestici. Nella seconda metà degli anni Trenta produsse i primi tubi a raggi catodici e gli iconoscopi per le riprese televisive. La tecnologia televisiva fu sviluppata in Italia a partire da metà degli anni Trenta dalla SAFAR (che utilizzava un sistema derivato da Telefunken telepantoscopio)

---

<sup>14</sup> Acronimo di Società Anonima Fabbricazione Apparecchi Radiofonici. Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990. p. 94

assieme a due grandi aziende nazionali: la Magneti Marelli (sistema RCA) e la Allocchio Bacchini (sistema Telefunken). Dopo un po' di sperimentazione dei diversi sistemi proposti dalle tre aziende, la Magneti Marelli e la SAFAR vennero autorizzate ad iniziare la produzione di apparecchi televisivi presentati alla "Fiera della Radio" del settembre 1939. Al termine della guerra, la ditta riprese nuovamente l'attività con grosse difficoltà, fino al 1948, quando fu costretta a chiudere perché non aveva più liquidità avendo contratto un grosso credito con Esercito e Marina per la fornitura di apparecchiature di radiocomunicazione durante la guerra.

- Magneti Marelli S.p.A<sup>15</sup>: azienda specializzata nella fornitura di prodotti e sistemi ad alta tecnologia per l'industria automobilistica. Fondata nel 1994 attraverso la fusione per incorporazione del Gruppo Magneti Marelli nella Gilardini, azienda produttrice di componenti industriali, fece parte della Fiat Chrysler Automobiles fino al 2019. L'azienda sorse nel 1994 nell'ambito del processo di integrazione del Gruppo Magneti Marelli di Corbetta, holding operante nella produzione di componenti per automobili, nella Gilardini di Torino, azienda produttrice di componenti industriali, decisa dal Gruppo Fiat controllante delle medesime, e avallata dai rispettivi management. La nuova entità assunse la stessa ragione sociale e la sede legale dell'azienda lombarda, e al momento della sua costituzione contava circa 23.000 dipendenti in 50 stabilimenti. Negli anni 2000, l'azienda rafforzava la propria presenza internazionale espandendosi ulteriormente, e proseguiva nell'innovazione tecnologica. Nel 2001-02, MM dismise due divisioni: quella degli ammortizzatori e delle sospensioni, ceduta alla tedesca ThyssenKrupp; la divisione elettronica, Magneti Marelli Sistemi Elettronici, ceduta alla holding italiana Mekfin dell'imprenditore Carlo Fulchir. Nel 2003, sviluppò in Brasile la tecnologia Flex per il funzionamento del motore utilizzando due tipi di combustibile, alcool o benzina. Due anni più tardi, nel 2005, l'azienda lombarda divenne azionista di maggioranza della Automotive Lighting, arrivando al 74,9%. Nel 2009-10, mentre nel 2007 acquisisce anche il settore plastico con la fondazione della PCMA (ex Ergom Automotive), Magneti Marelli apre altri insediamenti produttivi e joint venture locali in Cina e India. L'azienda è rimasta sotto il controllo del Gruppo automobilistico torinese, divenuto Fiat Chrysler Automobiles, fino al 2018, quando è stata ceduta alla giapponese CK Holdings, controllata dal fondo d'investimento statunitense KKR, per una cifra pari

---

<sup>15</sup> È stata un'azienda multinazionale italiana con sede a Corbetta, in provincia di Milano. Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990. p. 89

a 6,2 miliardi di euro; l'operazione, che dà vita al settimo produttore mondiale di componentistica per auto, viene perfezionata il 2 maggio 2019. Poco tempo dopo, avviene la fusione delle attività di Magneti Marelli e Calsonic Kansei, anch'essa controllata dalla CK Holdings, che diventerà Marelli Holdings.

## **1.3 DIRETTA TV**

### **1.3.1 Trasmissioni ufficiali a partire dal 1954**

In occasione dei mondiali di calcio tenutosi in Svizzera a partire dal 16 giugno del 1954, la RAI (Radio e Televisione Italiana) trasmette le partite in diretta <sup>16</sup>affidando il commento a Carlo Bacarelli (direttore della redazione sportiva della RAI) e Nicolò Carosio. L'avventura della nazionale azzurra durò poco, infatti essa fu sconfitta dalla Svizzera allo spareggio della fase eliminatoria per 4 a 1.

Il mondiale di calcio del 1958, giocato in Svezia e vinto dal Brasile per 5-2 sui padroni di casa, contribuirà notevolmente alla diffusione dei televisori nelle case degli italiani e farà conoscere con le sue immagini il primo un divo calcistico universale: un ragazzo brasiliano diciottenne chiamato Pelè. Nel 1962 i Mondiali in Cile, costringono la RAI<sup>17</sup> a tornare alla radiocronaca ancora con Carosio e con Nando Martellini e a trasmettere le partite in tv solo a 48 ore di distanza. I Mondiali si disputarono dal 30 maggio al 17 giugno.

Poco più di un mese dopo, il 23 luglio del 1962, attraverso il satellite Telstar, verrà inaugurata la diretta Europa - America e viceversa, ma questo primo satellite consente solo un collegamento di pochi minuti al giorno.

In occasione dei Mondiali di calcio del 1966 in Inghilterra, la BBC inaugura l'installazione delle telecamere a bordo campo: per la prima volta si vedono “da vicino” in TV i protagonisti, i loro volti e le loro emozioni. Nasce il replay. Il 1966 rimane tristemente famoso per la disfatta degli azzurri contro la Corea: la partita registra un non troppo alto indice d'ascolto, 66% come indice di gradimento e 15 milioni di telespettatori, secondo i rilevamenti dell'epoca.

Durante l'Europeo del 1968 che si disputa in Italia, la RAI si affida al commento di Nando Martellini che già aveva preso parte alla trasmissione radiofonica “Tutto il Calcio minuto per minuto”.

---

<sup>16</sup> Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp. 34 – segg.

<sup>17</sup> Gianluigi Menegot, *Radio, tv, gol e figurine. Racconti di calcio e di vita degli anni '70*, Curcu & Genovese Ass, 2017. pp. 58 - 64

Ai Mondiali in Messico del 1970 nell'incontro Italia - Israele per l'intervento di un guardalinee etiopio l'arbitro annulla un gol a Rivera. Carosio inviperito si trasforma da radiocronista in tifoso ed esplose in irripetibili invettive razziste all'indirizzo del guardalinee africano. Le proteste in Italia e in Etiopia non si fanno attendere e al rientro in sede Carosio trova un'impetosa lettera di licenziamento che lo mortificherà per il resto della sua vita.

Inizia così ufficialmente l'era di Martellini al commento di tutte le partite della nazionale italiana.

In Italia il servizio televisivo inizia il 3 gennaio 1954<sup>18</sup> ed è svolto in regime di monopolio dalla Rai, a cui è stato affidato, insieme a quello radiofonico, da una convenzione ventennale con lo stato del 1952. La rete fu completata a tempo di record, nel 1957.

All'inizio la televisione italiana, probabilmente per l'influsso cattolico, è particolarmente pedagogica, umanistica, letteraria. Dopo il 1960 (che è un anno di grandi esperienze tecniche, acquisite con le Olimpiadi di Roma) giunge un nuovo ed energico amministratore delegato, Ettore Bernabei, legato alla corrente fanfaniana della Dc. Sarà lui, nel bene e nel male, il protagonista della televisione fino alla riforma del 1975.

Nel novembre 1961 inizia il secondo programma, che non ha autonomia produttiva ma serve all'ampliamento di un'unica offerta. Nel 1964, con i primi governi di centro-sinistra, giungono amministratori, dirigenti, giornalisti socialisti e si profila quella sarà chiamata da Alberto Ronchey la "lottizzazione": la spartizione non trasparente di cariche e responsabilità tra i partiti e l'attribuzione di esse per meriti di partito, in cui si sostanzia il rapporto tra la Rai e la politica. L'offerta di programmi delle varie televisioni europee ebbe caratteristiche proprie<sup>19</sup>, diverse da quelle americane.

- Si trattava di un'offerta di programmi limitata e diretta dall'alto. Era una televisione in bianco e nero e con un solo canale, aperto per un numero di ore contenuto, che non ostacolava lo studio, il lavoro, il riposo. Solo negli anni '60 arriverà il secondo canale che obbedirà a regole di complementarità rispetto al primo, in una logica di programmazione unificata. Successivamente arriverà il colore, che provocherà un'altra guerra di standard, che sarebbe stata largamente evitabile, e una spaccatura che dividerà su due fronti le televisioni europee.

---

<sup>18</sup> Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010, pp. 84 – 98.

<sup>19</sup> Come è nata la tv in Italia. Gianluigi Menegot, *Radio, tv, gol e figurine. Racconti di calcio e di vita degli anni '70*, Curcu & Genovese Ass, 2017. pp 78 -81

- Questa televisione aveva un palinsesto settimanale: così si chiamava almeno in Italia l'elenco dei programmi, da un'antica parola greca che significa “scritto più volte” e che testimonia, oltre all'estrazione classica del personale televisivo pubblico, la continua riscrittura dovuta a ripensamenti, cancellazioni, pressioni politiche. Nel palinsesto, ogni serata era dedicata ad un diverso genere: si pensava dunque ad una televisione di appuntamenti attesi con ansia (“festiva”), che veniva accesa quando si era interessati a determinato programma, non alla fruizione continua del televisore acceso come in America. Implicitamente, la televisione stessa invita lo spettatore ad essere selettivo. Conseguentemente, l'indice di ascolto, così importante per la televisione americana, non aveva alcun interesse per i dirigenti delle tv europee. Per loro era importante soltanto valutare il “gradimento” dei loro programmi, essere cioè rassicurati circa la loro qualità e la funzione svolta presso il pubblico.
- Il pubblico seguì con attenzione la televisione che gli era stata proposta; il gradimento, tuttavia, non può essere sopravvalutato, perché si trattava di una scelta obbligata, in mancanza di alternative. La visione fu prima collettiva, ma si trasformò presto, e senza rimpianti, in visione familiare. Coloro che enfatizzano il momento di partecipazione collettiva delle prime trasmissioni in tv, e le connesse esperienze di “teleclub” più o meno connotati politicamente, non colsero che la visione in comune era motivata solo dal mancato possesso privato degli apparecchi. La forzata “coabitazione mediale” finì ben presto: la televisione, nonostante gli alti costi degli apparecchi, dimostrò subito la capacità di perforare, anche con alti costi, il muro dei consumatori agiati, che furono i suoi primi acquirenti, per diventare un bene d'acquisto popolare. Con l'aumento del benessere e la formazione di una grande classe media, forte consumatrice di tv, il mezzo si allontanò anzi dai ceti benestanti e colti. Il loro stile di vita preferiva la visione selettiva di pochi programmi televisivi, mentre le grandi dimensioni dell'apparecchio e la posizione centrale nel salotto di casa erano più adatta alla fruizione dei ceti popolari. Fenomeni di divismo televisivo, la popolarità di massa di trasmissioni di successo, o la rapida diffusione di locuzioni gergali, gesti e mode diffusi per televisione ne furono la prevedibile conseguenza.

La nascita<sup>20</sup> della Rai con i telecronisti più importanti *Nando Martellini*<sup>21</sup> e *Bruno Pizzul*<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp. 122 - 165

<sup>21</sup> Detto anche il telecronista gentiluomo. <sup>21</sup> 5 febbraio 1950: la prima partita di calcio trasmessa in diretta tv. Antonio Dipollina, *Quando c'era 90° minuto*, 2005. pp. 98 – 130

<sup>22</sup> Memorie di un cronista. Ormezzano G., *I cantaglorie. Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, Torino, 2015. pp 45 - 48



*Nando Martellini:* In Rai Martellini era entrato quando l'ente pubblico si chiamava ancora Eiar, era il 1944. Da poco laureato in Scienze politiche, visto che conosceva cinque lingue e sognava una carriera da diplomatico, fu assunto come redattore di politica estera. Nando Martellini era nato a Roma nel 1921, e aveva iniziato ben presto a collaborare con l'Eiar, l'antenata della Rai. Pensate che la sua prima radiocronaca risale al 1946, ma non era sportiva: si trattava di una festa popolare a Trastevere. La sua grande passione era il calcio, e la condivise con un collega che conobbe alla radio e con il quale sviluppò una grande amicizia, fatta anche di mille passioni condivise, dalla musica, alla cultura, naturalmente allo sport: questo suo amico era Paolo Valenti. Fu lui a ricordarlo, nel primo Novantesimo Minuto dopo la morte dell'amico, e a svelare, sciogliendo quasi un voto, il tifo di Valenti per la Fiorentina. Nando Martellini fu uno dei componenti della famosa redazione radiocronache

diretta da Vittorio Veltroni: «Un capo che sapeva esserlo - disse Martellini in un'intervista - e che quando ti riprendeva, lo faceva lontano da occhi indiscreti e ti spiegava esattamente dove avevi sbagliato». In radio, fu uno dei coordinatori della trasmissione delle Olimpiadi del 1960, con *Carlo Bonciani, Sergio Zavoli e Guglielmo Moretti*; già da alcuni anni aveva iniziato ad alternarsi a Nicolò Carosio nella radiocronaca di una partita di serie A, ma non fece parte della prima squadra di "Tutto il calcio minuto per minuto"; per lui si stava già preparando un futuro televisivo, che iniziò come "spalla" di Carosio. Già allora si prese delle soddisfazioni, come essere il telecronista della vittoria italiana agli Europei del '68. Dal 1970 diventa il primo telecronista nella gerarchia, e qui il suo stile, particolare, quasi anglosassone, emerge. Molte pause, nelle sue telecronache, a permettere di seguire l'azione; la sua voce una guida per riconoscere i giocatori e capire lo svolgimento delle azioni, ma sapeva anche essere entusiasmante, come nella famosa semifinale Italia - Germania 4-3, e poi, 12 anni dopo, nell'altra, famosa e stupenda, Italia - Germania: la voce di Martellini che ripete « Campioni del mondo » per tre volte, unita alle immagini l'esultanza di Tardelli dopo il suo gol, a quella di Pertini dalla tribuna vip del Santiago Bernabeu di Madrid, a Zoff che alza la Coppa Fifa.

*Bruno Pizzul:* «Con la morte di Nando Martellini, la telecronaca sportiva perde un uomo di grandi valori. Il mio ricordo commosso va all'amico prima ancora che al collega. Quando io entrai in Rai lui era già "Nando Martellini" eppure mai assunse i toni del professore. Non è mai salito in cattedra. È ancora vivo in me il ricordo dei Mondiali dell'82: era la finale Italia - Germania. Io sedevo accanto a lui e al fischio finale chiese quasi aiuto ai telespettatori come a chiedere di sostenerlo nel trattenere il cumulo di entusiasmo<sup>23</sup>».

---

<sup>23</sup> *Bruno Pizzul: memorie di un cronista.* In memoria a Nando Martellini. Carmelo Calanni, *La radio-telecronaca calcistica. Da Carosio a Caressa... 90 anni di gol ascoltati e guardati*, Youcanprint, 2020. p 58.

### 1.3.2 La TV commerciale comincia il suo corso

Bisogna partire da lontano, da quando il calcio in televisione ha cominciato a esistere. La generazione che è passata dalle partite alla radio a quelle da seguire via internet o con i gol che ti arrivano via MMS<sup>24</sup> quasi in tempo reale. In mezzo, ci sta la tv da Nicolò Carosio a Stefano Bizzotto. Dal “bianco e nero” sgangherato e sfocato, alla partita interattiva, dove, su SKY, ti fai la moviola come meglio credi. Una generazione che ha nel proprio immaginario frasi ricorrenti che hanno scandito le rapide epoche del pallone, dal “quasi gol” alla “rimessa dal campo per destinazione”, dallo «scusa Ameri sono Ciotti» ai “cinque secondi linea alla regia”. Dalle magliette che non cambiavano mai, a quelle piene di pubblicità che vanno a scelta dal numero 1 al 99 senza alcun senso. Pubblicità che, una volta, era confinata in spazi circoscritti come Carosello.

Il calcio in tv ne era immune, non esistevano nemmeno i cartelloni a bordo campo, che poi sono arrivati fino a diventare elettronici, in sovrimpressione insieme a un suono metallico che li annuncia. Ricordo allora come un gesto di rifiuto e di resistenza (non legato all’agonismo contingente) lo scardinamento di uno di essi da parte di Eder nella ormai mitica Italia - Brasile 3 a 2 ai mondiali di Spagna. Poi in quegli anni anche il calcio era raro in tv. Solo alla domenica nel tardo pomeriggio, quando l’annunciatrice scandiva vago: «Trasmetteremo un tempo di una partita del campionato di calcio di serie A». Così c’era qualcuno che sceglie spesso domeniche pomeriggio di assoluto “black out” pur di godersi quel tempo di una partita. Il problema era: quale? Quando c’erano i derby, si poteva stare tranquilli, e così anche per Inter - Juve, o Juve - Milan, ma il resto era una specie di roulette russa della telecronaca.

Valeva la pena rinunciare al fascino delle voci e dei toni di Tutto il calcio minuto per minuto per un Bari - Napoli o un Mantova - Palermo? Eppure, c’era chi spesso passava la domenica pomeriggio coi tappi nelle orecchie, se usciva, oppure blindato in casa per non perdere quel pezzo di partita in tv. Poi è arrivata Tele Capodistria, poco dopo i mondiali del ’70 e lì molto è cambiato.

Per di più trasmetteva a colori. Si stava lì, le prime volte, incantati a guardare anche le pubblicità e le trasmissioni in lingua slovena. Bastavano i colori del sistema PAL. Poi c’era il sabato pomeriggio, il pomeriggio sportivo e c’era la partita del campionato di calcio con la telecronaca attenta, ma comunque disincantata di Bruno Petrali.

---

<sup>24</sup> La sigla MMS sta per *Multimedia Messaging Service*, ovvero "servizio di messaggistica multimediale". Si tratta di un servizio che permette di inviare mediante la rete cellulare dei messaggi contenenti oggetti multimediali come immagini, audio, video o testo formattato. Abbiezzi P., *La televisione dello sport. Teorie, storie, generi*, Effatà, Cantalupa, 2007. pp 87 - 94

Suonano oggi strani, un po' stonati forse, sinistri, addirittura, i nomi di certe squadre di calcio di allora: il Velez Mostar, il Borac di Banjaluka, lo Sloboda di Tuzla, il Partizan di Sarajevo. Era il campionato di calcio jugoslavo. E poi c'erano i nomi così strani di certi giocatori che non dimenticherò mai: Spassowski, Metodje, Utjesjenovic, Halilhodzic, Ivica Suriak, Enver Maric. In seguito, si aggiunse un altro pettine al palo dell'antenna di casa. Quello della tv svizzera italiana. Dirette a iosa anche lì, che, sempre al sabato pomeriggio, si incastrano quasi perfettamente con quello Capodistria. Eppure, tutto incominciò con Tele Capodistria<sup>25</sup>, non soltanto per l'immaginario di calciofili. Anzi, la passione autentica e impeccabile iniziò e finì lì, quando non solo le frequenze, ma anche la sede, gli studi, i montaggi, vennero invasi a suon di dinari dal signore di Mediaset allora Fininvest. Non volevano dargli la diretta in Italia? E allora lui andava a prendersela altrove. A Capodistria. Hanno imparato lì a fare la televisione in diretta quelli del biscione. Così fra Sergio Tavcar e Sandro Vidrih sono apparsi voci e volti di Bruno Longhi e Franco Ligas.

Fin lì, ci avevano allenati con la diretta - differita: partite che in tv incominciavano un quarto d'ora dopo e che potevano essere bellamente interrotte come fosse un film.

Ma il calcio, lo sport, va visto in diretta, checché ne pensassero quelli coi tappi alla domenica. Sono cominciati lì, i "cinque secondi linea alla regia". È finito il calcio come lo conoscevamo, come dovrebbe essere e non è più, non sarà mai più. Il calcio business, miliardario, però sempre sull'orlo della bancarotta.

Cinque secondi (mai solo cinque in realtà) che all'inizio pubblicizzano ciò che capitava, quasi messi lì per caso. Oggi no. Oggi una rimessa laterale di capitano Maldini è interrotta da capitano Maldini alla guida di una Opel Astra; un Totti in attesa davanti alla barriera schierata è interrotto da un Totti che sul giardino di casa mima il tiro che farà di lì a poco; un Buffon che schiera la difesa su un corner è interrotto da un Buffon che preferisce portare a spasso le sue Puma anziché una biondona procace. Una partita di calcio è diventata uno slittamento verso una fiction breve e assurda. Tanto da confondersi fra loro e il match che sta sotto ai nostri occhi potrebbe scaturire non dalla realtà ma dalla nostra playstation di casa. Al punto che il famoso rigore di Baggio a Pasadena, finito alle stelle, in uno spot è invece stato manipolato fino a entrare in porta, sanando per pochi secondi, nel nostro immaginario di tifosi, quella piccola ferita perpetua di una finale mondiale persa malamente ai tiri dal dischetto.

In un calcio sempre più avaro di bel gioco, costretto dagli sponsor (e dai debiti) ad ottenere risultati a tutti i costi, capita che le partite più belle siano alla fine giocate negli spot. Ecco allora

---

<sup>25</sup> Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp. 168 alla fine.

che quella che non è mai stata finale di nulla, Manchester United - Real Madrid, diventa un duello da far west girato in seppia per la Pepsi. Un percorso esasperato ed esagerato.

Solo il decoder ci permetterà alla fine di capire, di decodificare il calcio vero da quello promozionale. A meno di non fare quello che forse resta l'ultimo gesto di (quasi) libertà del tifoso: spegnere la televisione e andare allo stadio.

Le prime TV commerciali furono: Telegranducato, Telecagliari, Videolina e Telelombardia.

- Telegranducato<sup>26</sup>: è un'emittente televisiva italiana a carattere regionale, con sede a Livorno in viale Mameli. Dispone, inoltre, di una redazione a Pisa. Granducato TV presenta tre notiziari giornalieri, con servizi filmati, flash di "Cronache Locali" e rubriche rivolte all'informazione, che sono seguite dai telespettatori della Toscana Occidentale. Sono presenti anche rubriche e programmi destinati ai giovani, con un "telegiornale" realizzato dai ragazzi delle scuole superiori.
- Telecagliari: è il centro di produzione radiotelevisiva regionale della Rai nella Sardegna. Costruita nel secondo dopoguerra.
- Videolina<sup>27</sup>: è un'emittente televisiva a carattere regionale della Sardegna che trasmette dalla città di Cagliari. Videolina fu fondata da Nicola Grauso e Michele Rossetti il 4 settembre 1975 in un piccolo appartamento di vico Duomo a Cagliari, dove il 16 giugno dello stesso anno avevano già dato vita alla prima radio libera della Sardegna, Radiolina, nonostante le intimidazioni da parte dell'Escopost, il reparto di controllo delle emissioni radioelettriche che dipendeva dal Ministero delle Poste e delle Telecomunicazioni. I nomi "Radiolina" e "Videolina" stavano ad indicare le ridotte dimensioni delle due stazioni, vista l'esiguità dei mezzi a loro disposizione. I primi programmi mandati in onda furono dei film realizzati da Tv Libera Livorno di Paolo Romani. L'inaugurazione ufficiale avvenne il 6 settembre con una serie di cartoni animati di ispirazione western disegnati da Bruno Bozzetto.
- Telelombardia: è una rete televisiva regionale della Lombardia con sede a Milano nel quartiere Bovisa. In passato è stata affiliata al circuito nazionale TivuItalia. La prima sede dell'emittente, dal 1975 ai primi anni Ottanta, era a Cologno Monzese (MI), in via Cinelandia (teatri di posa dove in passato veniva girato Carosello), nel complesso della Icet Studios, che poi verrà acquisito dalla Fininvest.

---

<sup>26</sup> Attualmente presente su streaming o canale 15. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 56 – 78.

<sup>27</sup> Più gettonata in Sardegna ma al contempo è gettonata tramite streaming. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 78 – 81.

### 1.3.3 L'era della Pay-TV e della Pay-per-view

La pay-tv <sup>28</sup>ha iniziato a trasmettere partite il 29 agosto 1993, Lazio - Foggia 0 a 0 è stato il primo incontro in esclusiva su Telepiù, il primo posticipo serale della storia del campionato italiano. Il commento fu affidato a Massimo Marianella e a Fulvio Collovati; con Telepiù nasce un nuovo sistema di regia delle partite, un nuovo sistema di trasmissione e di telecronaca. Grazie al decoder si poteva decrittare un'immagine tratta da una frequenza standard del panorama terrestre (tramite antenna per intenderci) italiano. Quindi la programmazione era destinata a un pubblico d'essay che voleva sperimentare un'innovazione tecnologica.

I vari commentatori sportivi erano Fabio Caressa, Massimo Marianella e Massimo Tecca coadiuvati dalle seconde voci Collovati, Altafini, l'arbitro Nicchi (al termine della sua carriera) e Salvatore Bagni.

Dal 1993-94 Telepiù aveva stipulato un contratto di cinque anni con la Lega Calcio, quindi dal 1998-99 le squadre di serie A e B potevano, soggettivamente, contrattare la messa in onda dei loro incontri casalinghi. Nasce così il duopolio terrestre e satellitare Telepiù e Stream con diverse redazioni sportive e quindi diversi commentatori. Massimo Tecca passa a Stream insieme a Guadagnini e Mangiante. Su Telepiù rimangono Marianella, Caressa, Taveri, Porrà, Foroni e altri commentatori minori. Nel 2002 per problemi di natura economica Stream e Telepiù si fondono in SKY capitanata dal magnate australiano Rupert Murdoch. La redazione sportiva è il fiore all'occhiello della piattaforma satellitare che coinvolge tutte le squadre di Serie a e B ad eccezione di Modena, Ancona, Brescia, Perugia e Como che fondano una nuova piattaforma di nome Gioco Calcio.

A SKY i telecronisti principali sono sempre Caressa e Marianella con l'aggiunta di Maurizio Compagnoni, Marco Foroni e il "figliol prodigo" Massimo Tecca. Per quanto riguarda Gioco Calcio, invece la coppia Bruno Pizzul - Graziano Cesari è la punta di diamante. Tramontata (anche in questo caso per problemi economici) la piattaforma Gioco Calcio, SKY ora possiede i contratti di tutte le squadre di A e B. Acquistando un abbonamento a SKY CALCIO si possono vedere tutte le partite del campionato e di Champions League, anche nel formato Diretta Gol (trasposizione in video di Tutto il Calcio minuto per minuto). Pochi giorni dopo l'approvazione della legge Mammì compare sui teleschermi il marchio Telepiù<sup>29</sup>, nucleo di una futura pay tv a tre reti, della quale il gruppo Fininvest ha solo il 10% (massimo consentito dalla legge) ma il controllo del magazzino e della produzione. Telepiù lancerà un canale di cinema ed uno di sport,

---

<sup>28</sup> I. Piazzoni, *Storia delle Televisioni in Italia, Dagli esordi alle web tv*, 2014. pp. 48 – 61

<sup>29</sup> Cucci I.-Germano I., *Tribuna stampa. Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet*, Il Minotauro, Roma, 2003. pp 130 – 141.

e successivamente un pay per view <sup>30</sup> calcistica via satellite, senza mai raggiungere il punto di pareggio per l'elevata concorrenza delle reti gratuite via etere.

Successivamente il gruppo cinematografico Cecchi Gori ha acquistato Telemontecarlo e Videomusic (1995), con risultati d'ascolto molto modesti (ben al di sotto del 5%) e una pessima situazione finanziaria.

Intanto le sofferenze di Telepiù hanno richiesto continui aumenti di capitale che portano il controllo dell'emittente al gruppo Kirch<sup>31</sup>, nel quadro di un'alleanza con Berlusconi in Spagna, Germania e altri mercati, con un'altra quota a Johan Rupert (Nethold). Canal Plus acquisterà Nethold e subito dopo la quota di Kirch in Telepiù (1997), controllandola al 90% nel momento in cui diventa attuabile la televisione digitale: ma per questi aspetti rimando al nostro seminario sulla tv digitale e alla dispensa per esso predisposta.

Nel 1997 viene approvato un complesso riassetto televisivo delle telecomunicazioni, che istituisce l'Autorità per le Comunicazioni e più rigide misure antitrust: si tratta della legge 249/97. Ma un secondo progetto di legge (cosiddetto "1138"), di disciplina del sistema radiotelevisivo, non sarà approvato.

I telecronisti di Sky più importanti sono: Fabio Caressa, Massimo Marianella, Maurizio Compagnoni, Marco Foroni.

### **1.3.4 Il digitale terrestre nascita in Italia**

Parallelamente al digitale satellitare di SKY, da due anni a questa parte, si è affacciato sul panorama televisivo, il digitale terrestre <sup>32</sup> con Mediaset Premium e La7Sport. Alcune squadre di calcio di serie A hanno stipulato anche (o solo come nel caso di Samp e Lecce) un contratto televisivo con queste due nuove realtà. I commentatori di Mediaset sono gli stessi della televisione terrestre (Canale 5 e Italia 1), quelli di La7Sport sono: Bruno Vesica, Francesco Izzi e Roberto Bernabai. Oltre alle due piattaforme italiane, c'è la piattaforma digitale terrestre Svizzera Italiana (TSI1 e TSI2) che offre la Champions League e il mondiale di Germania 2006. Il mondiale "oscuro": Per la prima volta nella sua storia, la RAI trasmetterà un campionato mondiale di calcio dimezzato, solo 25 partite: quelle dell'Italia, ovviamente, altre importanti, semifinali e finale, con o senza gli azzurri. Chi vorrà vedersi tutte le partite dovrà invece far ricorso a SKY che ha acquistato i diritti per trasmettere Germania 2006. A suo modo è una

---

<sup>30</sup> 2 Tele+ si assicura i diritti esclusivi delle gare di Juventus, Inter, Milan, Napoli, Cagliari, Bologna ed Empoli, per una cifra intorno ai 200 miliardi di lire. Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp 151 – 167.

<sup>31</sup> I. Piazzoni, *Storia delle Televisioni in Italia, Dagli esordi alle web tv*, 2014. pp 140 - 145

<sup>32</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 91 - 98

rivoluzione: è il primo campionato del mondo a pagamento. SKY ha fatto il proprio mestiere, procurandosi l'intero pacchetto di 64 incontri, di cui 39 partite (quelle dei gironi eliminatori e degli ottavi di finale) in esclusiva, e tutti gli *highlights*: una pay-tv esiste solo se può offrire cose che le reti generaliste non hanno. La RAI ha tirato i cordoni della borsa: per far quadrare i bilanci e risparmiare sui costi. Tanto le partite della Nazionale, la gara inaugurale e la fase finale le deve comunque mandare in onda, come stabilito dall'Autorità Garante delle Telecomunicazioni. Lo sforzo economico fatto da Murdoch sarà imponente, decine di telecamere puntate sull'evento, decine di giornalisti preparati e esperti, sarà un bel termine di paragone per gli scorsi mondiali trasmessi sulle reti RAI.

La contestualizzazione storica è interamente trascritta dalle dispense ottenute assistendo alle lezioni di Teoria e Tecnica del linguaggio Radiotelevisivo, corso tenuto dal prof. Enrico Menduni e dalla prof.ssa Elisa Giomi.

### **1.3.5 Da Sky a DAZN**

Per parlare del calcio in televisione, dei suoi cambiamenti nella storia e, più precisamente, della sua svolta dal 2003<sup>33</sup> ai giorni nostri, non possiamo prescindere da un breve excursus sulla nascita ed i cambiamenti di stile e linea editoriale avvenuti nella televisione stessa dalle sue origini in avanti, dei cambiamenti che poi troveremo riflessi e ricorrenti in tutta la storia del calcio televisivo che, in quanto fenomeno di costume e sport più apprezzato dagli italiani, risente e non poco di tutte queste svolte tecnologiche e programmatiche.

Come tutti sappiamo, la Rai (Radiotelevisione italiana) approda ufficialmente sugli schermi televisivi il 3 gennaio del 1954 alle 23.15, nel giorno in cui viene alla luce il Primo Canale (la futura Rai 1), ma l'anno fondamentale per lo sviluppo e la nascita della tv nazionale italiana è il 1952: in quell'annata, infatti, il governo incarica la Rai (sino ad allora esistente solo come radio) di iniziare ad approntare un sistema per la trasmissione e la produzione di programmi televisivi, e così viene installato a Milano, in corso Sempione, il primo impianto di trasmissione completo del nostro Paese, corredato dal primo studio di ripresa, che diverrà fondamentale per il futuro della nostra televisione. Lo Stato regola con grande dovizia di particolari questo nuovo esperimento nazionale, obbligando di fatto la neonata televisione ad avere solo il 5% di pubblicità nelle sue trasmissioni, ma al tempo stesso lo incentiva, e così nasce quel Primo Canale di cui parlavamo poc'anzi: le prime fasi della tv nazionale vertono sul rendere gli spettatori sempre più in grado di sfruttare il nuovo mezzo tecnologico, e così,

---

<sup>33</sup> Nascita delle tv private, dove vi è un canone da pagare mensilmente o annualmente. Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008. pp 162 - 165

con l'amministratore Guala, si punta all'educazione delle masse ed all'ambito pedagogico, lasciando completamente da parte dell'intrattenimento che invece diverrà fondamentali nei decenni successivi. Per non intasare eccessivamente gli spettatori, che ancora dovevano abituarsi ad una svolta tecnologica avvenuta in modo inconsapevole, ma anche per il minor numero di programmi della tv delle origini, la Rai trasmette in delle fasce orarie molto ristrette, che vanno dalle 17.30 alle 19.30, e dalle 20.45 alle 23.30, quando la storica trasmissione Carosello, sede di quel 5% di pubblicità (spassose e divertenti, coi primi testimonial famosi) di cui parlavamo poc'anzi ed anche dei primi cartoni animati per i bambini, invitava tutti ad andare a dormire e chiudere la giornata. Un autentico appuntamento fisso per gli italiani grandi e piccini, che durerà fino al 1977, per poi sparire dagli schermi negli anni in cui la tv stava diventando altro rispetto alle intenzioni originarie: dicevamo delle brevi fasce di trasmissione, e solo la domenica vantava maggior libertà, con una programmazione che partiva dalle 14 ed andava fino alla serata.

La gestione-Bernabei, l'ultima che mantiene forte l'impronta educativa, finirà nel 1975, e proprio quell'anno può essere indicato come l'ultimo sussulto della paleotelevisione, la tv delle origini che ancora non aveva imparato a sfruttare l'elemento pubblicitario e di puro intrattenimento, e ad auto specchiarsi in una serie di format o situazioni ripetute: in quell'annata, infatti, il Governo decide di mettere in concorrenza i due canali nazionali, assegnando loro due direttori differenti ed incoraggiando uno sviluppo autonomo, scelto anche per ovviare alla nascita e diffusione delle tv private. Questo particolare tipo di emittenti nasce ufficialmente nel 1976, dopo che la sentenza n°202 del 28 luglio, pur confermando il monopolio Rai, fornisce la libertà di trasmissione ai privati, purché non eccedano l'ambito locale ed evitino la diretta, ma in realtà era già nato nel 1972: in quell'anno infatti era terminata la concessione statale esclusiva alla tv nazionale, e così nascono i primi coraggiosi tentativi di trasmissione autonoma, con Telebiella a guidare la pattuglia delle nuove emittenti, che presto prolifereranno e diventeranno centinaia, fino a raggiungere il mostruoso numero di 434 nel 1978.

Negli anni '80 Mediaset aveva vissuto la sua esplosione ed esaltato il suo modello di una tv vista come impresa votata al profitto, all'inseguimento spericolato dell'audience ed allo sfruttamento della pubblicità, fondamentale per la sopravvivenza di questa tipologia di emittenti, ma c'era ancora un ostacolo legislativo che impediva alla televisione berlusconiana di spiccare definitivamente il volo: l'impossibilità di trasmettere in diretta, alla quale si ovviava con la registrazione dei programmi e la differita, magari anche di pochissimi minuti. Un ostacolo che verrà però cancellato dalla legge Mammi del 6 agosto 1990, una normativa



nazionale che consentirà anche alle reti locali di trasmettere live e senza più filtri temporali: Mediaset sarà l'emittente che beneficerà maggiormente di questa svolta legislativa, potendo sfidare la Rai su tutti i fronti, anche su quello delle notizie e dei telegiornali, ed il primo tg in diretta dell'era-Berlusconi <sup>34</sup> sarà Studio Aperto, condotto da Emilio Fede. Nascono le prime pay - tv, con Tele+ a fare da capostipite nel 1991 ed inserire questo tipo di cultura anche nel nostro paese, che poi vedrà nascere anche Stream e, la potentissima Sky di Rupert Murdoch nel 2003: le pay-tv, coi loro abbonamenti e la possibilità di vedere film, serie e documentari in anteprima o partite di calcio in esclusiva, seppur a pagamento, conquistano da subito un'importante fetta di pubblico, e pian piano virano verso la tv-on-demand, che consente di vedere ciò che si vuole e quando si vuole, un dato esasperato al giorno d'oggi, con un'enorme pluralità di voci e format. Il digitale terrestre, divenuto obbligatorio sul territorio nazionale dal 4 luglio 2012, quando è ufficialmente finita l'era della tv analogica, trascina anche Rai e Mediaset in un mondo differente, e proprio per ovviare alla concorrenza Berlusconi aveva avviato il progetto Mediaset Premium<sup>35</sup>, che fornisce così al futuro Presidente del Consiglio una nuova e temibile concorrente: gli anni 2000 sancirono infatti la lotta a suon di diritti televisivi, film e serie tra Mediaset e Sky, con la seconda che, nel complesso, sta continuando a prevalere per l'onnipresenza nei vari tipi di genere e la grande ampiezza della sua offerta. Gli anni '90 e 2000, oltre a sancire la tripartizione della tv tra Rai (sempre più marginale, anche se i suoi ascolti restano ottimi), Mediaset e Sky e la nascita dei primi canali tematici<sup>36</sup>, segnano anche una netta svolta verso l'ibridazione dei generi: l'elemento talk viene esportato di fatto in ogni ambito, rendendo la televisione sempre più interattiva e "chiacchierona": nascono i primi reality show (dal Grande Fratello in poi, se ne sono visti moltissimi) e spopola l'elemento parodico, nato con *Mai dire gol* <sup>37</sup> ed affini, e poi diventato un genere a sé, con programmi comici specifici come Zelig e Colorado. In sintesi, il trionfo dell'intrattenimento

---

<sup>34</sup> Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008. Pag 168 fino alla fine.

<sup>35</sup> La piattaforma-pay di Mediaset nasce ufficialmente nel gennaio 2005, ed è legata a doppio filo a quel digitale terrestre che, dopo lo switch-off della tv analogica avvenuto al termine del 2012 (ma in realtà previsto per il 2006 dalla Legge Gasparri e poi rimandato, come svela Massimo Scaglioni, *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, Peschiera Borromeo, ed. Vita e Pensiero, 2011, p. 42), diverrà il solo modo di guardare la televisione. Un passaggio, quello al digitale terrestre, che darà anche vita a tutta una serie di esperimenti e nuovi canali, aumentando la pluralità di generi e possibili format per lo spettatore.

<sup>36</sup> Oltre al calcio, Mediaset Premium può fornire anche una vasta gamma di serie tv e film attraverso dei canali in continua crescita ed aumento. Cfr. Scaglioni, *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, pp. 63-65.

<sup>37</sup> Grasso, *Storia della televisione italiana*'', p. 549-550. Il noto critico mette in evidenza la trasmissione nell'annata 1991.

fine a sé stesso a scapito della qualità complessiva e di un'informazione divenuta anch'essa sempre più scenica e meno verificata, anche a causa delle mille voci sul web e dell'ambito social, ed un sostanziale ribaltamento della logica delle origini: quella che viene chiamata neotelevisione, come avevamo anticipato, ed i suoi risvolti sono evidenti anche nel modo di trattare il calcio in tv, come si evince dal capitolo successivo.

Nel maggio 2019, Antitrust italiana, impose a Sky un divieto temporaneo (tre anni) di stipulare nuovi contratti di acquisizione in esclusiva per i contenuti audiovisivi e i canali lineari per le piattaforme internet in Italia. L'intento era di garantire un'adeguata pressione competitiva nel mercato della pay tv, ormai completamente nelle mani della società milanese.

A causa dell'accelerazione impressa dall'emergenza Covid, attraverso l'esplosione dello streaming video e dunque il passaggio dell'offerta di film e serie (Netflix & co.) su internet, la crisi dello sport per la chiusura degli stadi e il blocco delle competizioni, che hanno portato in tutta Europa a una riduzione del valore dei diritti e all'ingresso di grandi operatori globali (Amazon su tutti) nell'offerta lineare via internet e soprattutto in quella sportiva (Champions League, Premier League). Ancora una volta è il calcio, pur in una fase di crisi, l'acceleratore delle trasformazioni nei consumi e il volano per l'affermazione di nuovi modelli di business. Lo è stato per l'affermazione della tv a pagamento, all'inizio con Tele+ e Stream e poi con Sky, è successo per il digitale terrestre quando Mediaset ha concorso per l'acquisizione dei diritti televisivi lanciando l'offerta Premium e dando una svolta all'affermazione del digitale terrestre, e ora avviene con internet, che rappresenterà una vera e propria trasformazione di sistema, creando le condizioni per un cambiamento totale del paradigma con cui il business della pay tv si è per decenni sviluppato. In questo mutato scenario si inserisce dunque la commercializzazione dei diritti audiovisivi per il Campionato di calcio di Serie A per il triennio 2021- 2024, dove, con il divieto di esclusiva internet per Sky, la competizione si sposta per la prima volta sull'online e non è più Sky e il satellite a farla da padrone, come era invece nelle precedenti aste.

Sono due<sup>38</sup>, infatti, le offerte economiche che si contrappongono:

---

<sup>38</sup> La Champions League, in questa stagione e nelle prossime due, verrà trasmessa in chiaro solo sulle reti Mediaset, in quanto esclusiva Premium, e la Rai da pochi anni non dà più nessuna copertura al maggior trofeo calcistico: la tv nazionale si limita alla trasmissione delle gare della Nazionale, della Coppa Italia e di Mondiali ed Europei, questi ultimi condivisi con Sky. Per quanto riguarda la Serie A, Premium e Sky si spartiscono le squadre, e la Rai (che trasmette il campionato su Rai International per gli italiani all'estero) si accontenta delle sintesi, comunque visibili solo dopo le 18. Cucci I.-Germano I., *Tribuna stampa. Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet*, Il Minotauro, Roma, 2003. pp 143 - 146.

- Una, con una cifra più alta, di Dazn, che conta su una partnership tecnologica e di distribuzione con Tim, che ammonta a 840 milioni di euro per l'esclusiva di 7 match di ogni turno e la condivisione su internet degli altri 3, presumibilmente con Sky.
- L'altra è quella di Sky, che mette sul piatto 750 milioni per tutte le partite con esclusiva sul satellite e digitale terrestre e la possibilità per la Lega di creare il proprio canale in streaming.

In questo modo e per la prima volta, si confrontano due offerte, con la seconda non più complementare a quella di Sky come in passato, nel rispetto della legge Melandri che vieta la proprietà di tutti i diritti a un unico acquirente, ma fortemente contrapposta e alternativa.

Per Sky, la perdita o il forte ridimensionamento nell'offerta della Serie A è una prospettiva da evitare. La pay tv è già stata costretta a condividere i diritti di Champions League per i prossimi 3 anni con Mediaset e Amazon, non può permettersi ora di perdere anche questa partita, pena il forte ridimensionamento del suo modello di business e un futuro molto più incerto. Da qui l'importanza, e forse anche le difficoltà, per la Lega di prendere decisioni condivise da tutte le squadre su una questione così delicata e con conseguenze così dirimpenti che travalicano lo stesso mondo del calcio. In tutti i casi, e comunque vada a finire, appare evidente che siamo arrivati a un punto di svolta, in cui si afferma, come mai prima, la centralità dello streaming e delle reti a larga banda nella distribuzione e fruizione dei contenuti. Anche qualora vicesse Sky, è vero che i divieti di esclusiva internet rischiano di ritardare il processo di trasformazione in atto e di costringere la società a riadattare la propria strategia nel tempo, ma saremmo pur sempre di fronte a un operatore che ha già fatto alcune scelte tecnologiche chiare: il suo posizionamento è sull'offerta ultra-broadband e non guarda più al satellite come centrale nella propria attività. In definitiva, ciò che è già successo per il cinema e le serie tv ora si estende a tutto il mondo televisivo, evidenziando il ruolo centrale dell'infrastruttura nello sviluppo dei servizi digitali e on demand e il mutamento di paradigma che lo caratterizza, favorendo modelli sempre più evidenti di integrazione e convergenza. La vera partita dei diritti del calcio è soprattutto, anche se non solo, questa.

## 1.4 TRASMISSIONI TV

### 1.4.1 Le più importanti in Italia

Le più importanti trasmissioni TV nell'ambito del calcio sono le seguenti<sup>39</sup>:

Sport Sette, Domenica Sprint, L'altra domenica, Novantesimo Minuto, Tiki Taka – la repubblica del pallone, Tutti bravi dal divano e Kick Off – DAZN, CalcioMercato l'Originale – SKY, Casa dello Sport day e Casa dello Sport night – SKY, SportMediaset XXL e Pressing - MEDIASET

- Sport Sette: è un telegiornale sportivo italiano in onda su 7 Gold dal lunedì al sabato, dalle 13.30 alle 13.50 nella sua edizione giornaliera, e dalle 19.30 alle 19.55 e successivamente dalle 20.30 alle 20.55 nelle due edizioni serali. Sono 25 minuti di servizi, interviste, immagini realizzati dai giornalisti della redazione centrale 7 Gold e dai vari corrispondenti che operano nelle sedi regionali di 7 Gold. Interviste inedite informano lo spettatore sui movimenti di mercato di tutte le squadre di Serie A ed altri campionati.
- Domenica Sprint: è stato un programma televisivo italiano curato inizialmente dalla redazione sportiva del Tg2, successivamente da Rai Sport, in onda dal 1976 al 2013. Il programma nasce nel marzo 1976 con il nome di Sport Sette (che negli anni Ottanta divenne poi il titolo di un'altra trasmissione sempre curata dal TG2 Sport, andata in onda per alcune edizioni il giovedì in seconda serata, quindi il sabato sempre dopo le 22.30) e trasmesso in bianco e nero, per poi assumere la denominazione di Domenica Sprint e passare al colore da ottobre dello stesso anno, e andava in onda sulla Rete 2 al termine dell'edizione principale del TG2 (che all'epoca aveva la denominazione di Studio Aperto), curata dalla redazione sport del TG2, guidata da Maurizio Barendson. Alla conduzione, degli studi di Milano del Tg2, Guido Oddo, saltuariamente sostituito, quando impegnato in telecronache, da Bruno Pizzul, Ennio Vitanza, Mario Poltronieri. In alcune circostanze particolari (ad esempio, scioperi della sede Rai lombarda) la trasmissione veniva messa in onda da Roma, condotta da Gianfranco De Laurentiis, che poi divenne conduttore della rubrica negli anni Novanta. Dal 1976 al 1982 il programma fu curato da Nino De Luca, Lino Ceccarelli, Remo Pascucci (sostituito nel 1982 da Mauro Alunni) e Giovanni Garassino (in pensione dal 1992); in seguito però dal 1988

---

<sup>39</sup> Nascita della tv privata e abbiamo come esempio le più importanti trasmissioni della storia con una breve introduzione del canale e chi l'ha creata. Cucci I.-Germano I., *Tribuna stampa. Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet*, Il Minotauro, Roma, 2003. pp 156 - 160.

al 1991 subentrò Federico Urban al posto di Lino Ceccarelli, e infine dal 1991 in poi subentrò Maurizio Vallone, che è rimasto successivamente l'unico curatore della trasmissione. Indimenticabile la sigla con il titolo: Stadium di Oscar Prudente, che è ancora quella attuale. I conduttori di Domenica Sprint dal 1976 al 2013: Guido Oddo, Bruno Pizzul, Ennio Vitanza, Claudio Valeri, Marco Lucchini, Gianfranco De Laurentiis, Gigi Riva, Antonella Clerici. Giorgio Martino, Marco Mazzocchi, Andrea Fusco, Fabrizio Maffei, Stefano Bizzotto, Franco Lauro, Mario Mattioli, Alessandro Tiberti e Fabrizio Piacente.

- L'altra domenica: è stato un programma televisivo italiano trasmesso dalla Rete 2 (l'odierna Rai 2) dal 28 marzo 1976 fino al 27 maggio 1979 la domenica pomeriggio e ideato da Maurizio Barendson che affidò la conduzione degli spazi dedicati allo spettacolo a Renzo Arbore. È stata inoltre una delle prime trasmissioni Rai ad essere realizzate e trasmesse a colori già dal settembre 1976, con l'inizio della seconda edizione, in vista dell'avvio ufficiale delle trasmissioni a colori da parte della TV di Stato. La trasmissione nacque con l'intento di rendere più dinamica la programmazione sportiva che caratterizzava negli anni Settanta la seconda rete Rai, inserendo come cuscinetto, all'interno delle dirette sportive curate da Maurizio Barendson, dei momenti musicali e interviste a personaggi del mondo dello spettacolo realizzate da Gianni Minà selezionate dall'archivio Rai. Per realizzare questa nuova trasmissione furono chiamati Ugo Porcelli e Renzo Arbore, alla prima esperienza televisiva dopo il notevole successo di *Alto gradimento* che, durante la settimana, visionare il materiale da trasmettere nei momenti meno salienti della domenica.
- Novantesimo Minuto: <sup>40</sup>Il percorso di "90° Minuto" non è stato privo di ostacoli durante gli anni '70. Uno degli eventi più significativi che ha messo alla prova il programma fu lo sciopero degli operatori televisivi nel 1975. Questi scioperi portarono a situazioni insolite in cui il programma doveva andare in onda senza immagini. Tuttavia, nonostante la mancanza di video, la forza del commento e della presentazione di Paolo Valenti e dei suoi colleghi era tale da mantenere vivo l'interesse degli spettatori. Un elemento di grande versatilità nel programma fu la presenza di Gian Piero Galeazzi. In diverse occasioni, Galeazzi sostituì Paolo Valenti come conduttore, confermando la sua importanza nel corso degli anni. Un episodio memorabile fu quando Raffaella Carrà, nota conduttrice e showgirl, si unì a Paolo Valenti per i collegamenti dai vari campi di

---

<sup>40</sup> Antonio Dipollina, *Quando c'era 90° minuto*, 2005. pp. 40 - 42

calcio prima dell'inizio delle partite durante una puntata di "Domenica in". Questa iniziativa insolita dimostrò come il calcio potesse coinvolgere persone provenienti da diversi settori dell'intrattenimento e rivelò l'eccezionale appeal del calcio in Italia. Gli anni '80 sono stati un periodo di profonde trasformazioni per "90° Minuto", portando cambiamenti significativi nell'uso delle tecnologie televisive. Già nel finale degli anni '70 il programma era stato affidato al TG1. Questo cambiamento ha rafforzato ulteriormente la posizione di "90° Minuto" come principale punto di riferimento per le informazioni calcistiche, ottenendo credibilità ancor maggiore grazie all'associazione con il principale telegiornale del paese. Una delle innovazioni più significative di questo periodo fu l'introduzione della registrazione elettronica RVM per le immagini delle partite. Questa tecnologia, all'avanguardia per l'epoca, ha rappresentato una vera rivoluzione nel modo in cui le partite venivano trasmesse in televisione. La registrazione elettronica ha permesso di catturare le azioni più spettacolari e di proporre al rallentatore ai telespettatori. In aggiunta, durante gli anni '80 è nata anche la rubrica "Notizie Sportive". Questa sezione del programma ha fornito agli spettatori aggiornamenti in tempo reale sulle partite e altre notizie legate al mondo dello sport, fornendo agli spettatori un'ampia panoramica degli avvenimenti in campo e fuori. Negli anni '90, "90° Minuto" ha affrontato cambiamenti significativi, mantenendo comunque la sua posizione di riferimento per gli appassionati di calcio in Italia. Prima di tutto, avviene l'addio alla conduzione di Paolo Valenti dopo 20 anni, sostituito da Maffei. Quindi, arriva un nuovo orario di trasmissione, alle 18:10, un orario più comodo per le esigenze di un pubblico in continua evoluzione. Un'altra innovazione storica è stata l'introduzione della moviola con Bruno Pizzul. Questo elemento ha portato una nuova dimensione all'analisi tecnica delle partite. Bruno Pizzul, noto per la sua competenza calcistica, analizza le azioni salienti delle partite, esaminando tattiche, strategie e movimenti dei giocatori con l'ausilio delle riprese in movimento lento. Questo è stato particolarmente apprezzato dagli appassionati di calcio che desideravano una comprensione più approfondita del gioco. La moviola di Bruno Pizzul è così rapidamente diventata una rubrica molto amata dai telespettatori. Nei primi anni 2000, "90° Minuto" si è trovato di fronte alla sfida con le pay TV che avevano acquisito i diritti per la trasmissione delle partite di Serie A. Un cambiamento totale nel panorama televisivo calcistico, con un aumento del numero di opzioni a disposizione degli spettatori per seguire le partite di Serie A. Nonostante questa concorrenza feroce e la perdita dei diritti di trasmissione in esclusiva della Serie A, "90° Minuto" ha mantenuto

la sua posizione di riferimento per le immagini in esclusiva delle partite di Serie B. La fedeltà del pubblico verso “90° Minuto” è stata evidente durante questo periodo. Gli spettatori affezionati al programma hanno continuato a sintonizzarsi per seguire le partite di Serie B, dimostrando che il programma aveva costruito nel corso degli anni un rapporto di fiducia con il pubblico che andava al di là dei diritti di trasmissione esclusivi delle partite di Serie A. Negli anni 2010, “90° Minuto” ha sperimentato diverse aggiunte e innovazioni per cercare di resistere alle pay tv. Ecco come il programma si è evoluto<sup>41</sup> in questo periodo:

- **Moviola e Analisi Approfondite:** Nel 2010, il programma ha introdotto Carlo Longhi come moviolista. La moviola è diventata una parte fondamentale della trasmissione. Longhi ha portato la sua esperienza di ex arbitro internazionale analizzando l'arbitraggio e le decisioni cruciali prese durante le partite.
- **Opinioni Esperte:** Giorgio Tosatti è stato introdotto come opinionista. Le sue opinioni e i suoi commenti hanno arricchito ulteriormente la discussione calcistica all'interno del programma.
- **Coinvolgimento del Pubblico:** C'è stata l'introduzione del pubblico in studio. Questo cambiamento ha accentuato l'interazione e coinvolgimento, permettendo agli spettatori di partecipare attivamente alla discussione e alle analisi delle partite.

In questo decennio, il programma è riuscito a rimanere al passo con i tempi, integrando nuovi elementi senza perdere la sua essenza di programma calcistico.

Negli anni 2020, “90° Minuto” ha continuato a evolversi e adattarsi alle esigenze dei telespettatori moderni, introducendo nuove conduzioni e segmenti che hanno contribuito a mantenerne la vitalità. Oltre all'utilizzo dei social network per interagire con il pubblico, una delle caratteristiche più interessanti è stata la presenza fissa di Daniele Adani, ex calciatore oggi opinionista molto popolare a livello trasversale e attivo su diverse piattaforme. Tutto questo ha portato una nuova dinamicità e freschezza alla trasmissione, mantenendo al contempo lo spirito e la tradizione di “90° Minuto.” Il programma è così riuscito a rimanere rilevante e apprezzato dal pubblico, grazie a una combinazione di nuovi volti e un approccio “fresco” al calcio. I conduttori nella storia di novantesimo minuto, al 1970: Paolo Valentini, Maurizio Barendson, Fabrizio Maffei, Bruno Pizzul, Gian Piero Galeazzi Giorgio Tosatti, Carlo Longhi, Franco Lauro, Marco

---

<sup>41</sup> Antonio Dipollina, *Quando c'era 90° minuto*, 2005, pp. 60 – 78

Mazzocchi, Paola Ferrari, Gianpaolo Ormezzano, Alberto Rimedio, Mario Sconceri, Simona Rolandi, Alessandro Antinelli, Enrico Varriale e Marco Lollobrigida.

- Tiki Taka – la repubblica del pallone: Tiki Taka è stato un programma televisivo italiano calcistico andato in onda dal 13 settembre 2013 al 23 maggio 2022 in seconda serata, sulle reti Mediaset, tra cui Italia 1 dal 16 settembre 2013 al 23 maggio 2022, mentre su Canale 5 solamente nel 2019. Dal 16 settembre 2013 al 9 marzo 2020 il programma aveva come sottotitolo. Il calcio è il nostro gioco, ed era condotto da Pierluigi Pardo, mentre dal 21 settembre 2020 al 23 maggio 2022 la conduzione è passata a Piero Chiambretti con il nuovo sottotitolo. La repubblica del pallone. La struttura è quella del talk show, con approfondimenti, memoria, reportage e interviste esclusive ai vari protagonisti del mondo del calcio. Le reti televisive interessate erano Canale 5 e Italia 1.
- Tutti bravi dal divano e Kick Off – DAZN<sup>42</sup>: Si parte con Kick off, un assaggio del fine settimana calcistico, al via oggi alle 19 e in programma ogni venerdì sera, che sarà condotto da due volti noti di Dazn Marco Cattaneo e Federica Zille e sarà ricco di notizie, approfondimenti, interviste, estratti di conferenze stampa e ovviamente tanti confronti con gli ospiti in collegamento con lo studio. sabato sera sarà invece il turno di 'Tutti bravi dal divano', la cui conduzione è affidata a Marco Russo e Marco Parolo, accompagnati in studio da Valon Behrami, Alessandro Matri, Riccardo Montolivo. Esordio domani, dalle 20:00 fino alla tarda serata e oltre il termine delle partite, con il suo spin-off Players Only, una chiacchiera libera e informale tra soli ex giocatori, che vedrà Parolo insieme a Behrami, Matri e Montolivo in un momento esclusivo, in cui l'esperienza calcistica diventa protagonista della scena. "Il nostro obiettivo - spiega la Senior vice president content southern Europe Dazn, Ughetta Ercolano - è di continuare ad arricchire il racconto andando oltre i 90 minuti della partita, tenendo compagnia ai tifosi in ogni momento con notizie, approfondimenti, immagini, racconti esclusivi e molto altro. Per questo motivo, abbiamo voluto raddoppiare i programmi in diretta, aggiungendo due nuovi momenti al venerdì e al sabato agli appuntamenti della domenica, "Sunday Night Square", e del lunedì, "Supertele - Leggero come un Pallone".
- CalcioMercato l'Originale – SKY: Un classico estivo che alimenta sogni e desideri di tifosi e appassionati e scandisce le serate di febbrile attesa. Con gli ingredienti di sempre, e con molto altro, torna la rubrica più attesa dell'Estate Italiana della Casa dello Sport

---

<sup>42</sup> Sono i due principali programmi calcistici: "dopo partita" di DAZN. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 110 - 124



“Calciomercato – L’Originale”, il programma condotto da Alessandro Bonan, con Gianluca Di Marzio e Fayna, che quest’anno festeggia il ventesimo anno dalla prima messa in onda. Si parte lunedì 5 giugno, tutte le sere live dal lunedì al venerdì alle ore 23 su Sky Sport 24, Sky Sport Calcio (in replica a mezzanotte su Sky Sport Uno) e in streaming su NOW. Per celebrare al meglio il ventesimo anno della rubrica, l’edizione dell’estate 2023 sarà contraddistinta da un inedito format itinerante che attraverserà l’Italia da nord a sud. Si parte dalle Marche, con Fano che ospiterà il programma dal 12 al 16 giugno. Dal 19 al 23 giugno si farà tappa in Friuli-Venezia Giulia, a Lignano Sabbiadoro, per poi sbarcare in Sicilia, a Messina, dal 10 al 14 luglio, prima di risalire lo stivale con altri appuntamenti da nuove località tutte da scoprire. Sera dopo sera, saranno tanti gli ospiti che si alterneranno nello studio di “Calciomercato – L’Originale: giornalisti, atleti e volti noti di Sky Sport per raccontare, con il consueto stile narrativo scanzonato, ironico e anticonvenzionale, le manovre di mercato e gli appuntamenti sportivi dell’estate, da seguire anche su Sky e NOW.

- Casa<sup>43</sup> dello Sport day e Casa dello Sport night: rappresenta da 21 anni il luogo dove le passioni si intrecciano, le emozioni si vivono intensamente e le storie dei campioni si fondono con i risultati degli eventi. Ne ha parlato in un panel dedicato e coordinato da Veronica Baldaccini durante il "Festival della Serie A" in programma in questo weekend a Parma, Federico Ferri direttore di Sky Sport insieme a Fabio Tavelli e Giancarlo Marocchi. Attraverso una combinazione di news in tempo reale, approfondimenti e programmi originali, Sky Sport 24 offre una panoramica completa del mondo dello sport, mantenendo sempre alta l'attenzione del pubblico. Le produzioni originali di Sky Sport sono costruite su quattro pilastri fondamentali, ciascuno dei quali contribuisce a creare un mosaico ricco e variegato di contenuti sportivi. Gli eventi principali, le notizie aggiornate, la varietà di programmi e i racconti emozionanti sono elementi chiave che rendono l'offerta di Sky Sport unica nel suo genere. Ogni programma è progettato per catturare l'attenzione degli spettatori e coinvolgerli in modo profondo e autentico nelle vicende sportive. L'importanza degli arbitri e del VAR nel calcio moderno va oltre il campo di gioco; influisce anche sul modo in cui il gioco viene raccontato e interpretato dai media. È fondamentale trovare un equilibrio tra l'analisi tecnica e l'aspetto emotivo del gioco, garantendo che gli spettatori possano apprezzare appieno la bellezza e la complessità dello sport. Le interviste agli atleti, in particolare, offrono un'opportunità

---

<sup>43</sup> Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011, pp. 55 – fino alla fine.

unica per entrare in contatto con le loro emozioni e riflessioni, rendendo lo sport più tangibile e avvincente per il pubblico. Infine, Sky Sport si distingue per la sua capacità di unire persone di diverse discipline sportive e di trasformare eventi comuni in momenti straordinari. La partecipazione attiva degli atleti durante le trasmissioni, come nel caso di Sofia Goggia durante la finale di Europa League dell'Atalanta, crea un legame diretto tra i protagonisti dello sport e il pubblico a casa. Questo tipo di coinvolgimento rende l'esperienza sportiva più autentica e significativa per tutti gli appassionati, trasformando ogni evento in un'occasione per condividere emozioni uniche e indimenticabili.

- SKY, SportMediaset XXL<sup>44</sup>: Approfondimento settimanale in diretta sul mondo del calcio e dello sport a cura della redazione giornalistica di SportMediaset.
- Pressing - MEDIASET: un programma televisivo italiano di approfondimento calcistico, in onda sulle reti Mediaset. È un classico talk show calcistico, che analizza i gol e la cronaca della domenica calcistica con interviste e analisi delle partite insieme a un gruppo di opinionisti in studio. Nel corso degli anni sono stati prodotti numerosi spin-off del programma. Il programma è nato nel 1990 come erede di A tutto campo, un programma calcistico andato in onda su TV Koper-Capodistria (allora controllata dalla Fininvest) nelle due stagioni precedenti. Nella seconda stagione il programma nella sua formula originale, a partire dalla stagione televisiva 1999-2000, lascia il posto a Controcampo (in realtà già trasmesso nella stagione precedente, ma di lunedì), che andrà in onda alternativamente fino al 2012 su Italia 1 e su Rete 4. Dalla stagione 1999-2000 il marchio viene ripreso da un altro programma, Pressing Champions League, dedicato al commento delle partite della UEFA Champions League. I canali dove di solito veniva trasmesso il programma sono Canale 5 o Italia 1 con orario di prima o seconda serata, principalmente solo di domenica ma dal 2021 anche di sabato sera e due giorni settimanali, il mercoledì e il giovedì.

---

<sup>44</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 145 - 156

## 2 FORMA IMMAGINE

### 2.1 SINTESI

Dalla semplice sintesi della partita all'interpretazione della stessa. Un tempo si chiamavano sintesi, e non erano nient'altro che le semplici e mere immagini salienti della sfida, raccolte e commentate in brevi servizi<sup>45</sup> e vengono trasmessi all'interno di 90° Minuto o dei vari programmi, al fine di mostrare allo spettatore i gol e le azioni più significative (seguendo strettamente l'ordine e il criterio cronologico), visto che le gare, ad eccezione del secondo tempo di una partita, non venivano trasmesse in televisione. La cronaca veniva fatta principalmente attraverso il mezzo radiofonico, che era sì in grado di far immaginare allo spettatore tutto ciò che avveniva in campo grazie alle sue sapienti voci, ma ovviamente non poteva raggiungere la potenza emozionale data dalla visione in diretta della partita e dei gol attraverso le immagini, che venivano trasmesse solo qualche ora dopo la fine delle gare ed inizialmente solo nell'edizione della Domenica Sportiva alle ore 23, un appuntamento immancabile e fisso per gli appassionati dell'epoca. Poi pian piano, con l'avvento della neotelevisione e della pay-tv e la possibilità, quindi, per lo spettatore di vedere integralmente le partite della propria squadra e dell'intero campionato, e di conoscere già i risultati delle sfide e i gol segnati in maniera istantanea oppure dopo pochi minuti dal termine delle partite, questi servizi<sup>46</sup> si sono trasformati in qualcosa di differente e di più complesso: dalla sintesi, infatti, si è passati a quelli che vengono chiamati *highlights*. Il termine nasce in America ed indica quei servizi<sup>47</sup> basati sugli avvenimenti sportivi, nei quali oltre alla sintesi della gara o dell'evento in sé attraverso le immagini e il commento dell'autore del pezzo, si affianca anche un'interpretazione dell'evento all'interno del servizio, volta a celebrarlo e svincolano dalla mera attività solo informativa, portandolo così pienamente all'interno delle dinamiche televisive ed inserendolo in un contesto interpretativo<sup>48</sup> dell'evento attraverso vari possibili schemi. Infatti, anche se allo spettatore sembra di assistere solo e soltanto alla sintesi della gara senza che ci sia nessun lavoro

---

<sup>45</sup> Inizialmente di 5-10 minuti, poi ridotti a tre-quattro. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 162 – 168.

<sup>46</sup> In tempo reale con i famosi diretti gol, che mostrano istantaneamente gol ed azioni significative dai campi della Serie A o B, in un continuo accavallarsi di voci e immagini e nel continuo passaggio e rimbalzo da un campo all'altro all'inseguimento della rete, oppure pochi istanti dopo la fine dei primi tempi e delle gare, con la carrellata dei servizi dai campi o dei gol. Cucci I.-Germano I., *Tribuna stampa. Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet*, Il Minotauro, Roma, 2003. pp 45 – 47.

<sup>47</sup> I quali trovano la loro massima realizzazione ed espressione all'interno del network televisivo ESPN, il più importante canale televisivo ad esclusivo contenuto sportivo degli USA insieme a Fox Sports. I. Piazzoni, *Storia delle Televisioni in Italia, Dagli esordi alle web tv*, 2014. pp 152 – 156.

<sup>48</sup> *L'highlight* si svincola così dalla funzione informativa, per entrare in una dimensione interpretativa e di storytelling, nel quale attraverso una rilettura delle immagini della sfida o dell'evento, viene raccontata una storia. <sup>48</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 131 – 135.

interpretativo dietro, gli *highlights* vengono invece costruiti attraverso vari modelli volti a fornire e presentare a chi guarda una diversa interpretazione o chiave di lettura del match e ad evidenziare alcuni aspetti salienti a scapito di altri: si va dall'*highlight* puramente cronologico<sup>49</sup> a quello "epico-fantastico", volto ad esaltare e trasporre in chiave mitologica, alternandola nel ricordo dei tifosi e degli appassionati ed esaltandone i momenti celebrativi (a volta anche a discapito delle azioni salienti), una fantastica prestazione oppure un'importante vittoria. Viene quindi inserito anche un forte elemento emozionale: questa tipologia si riscontra principalmente negli *highlights* delle finali di Mondiali, Champions' League e delle grandi competizioni, nei quali, oltre alle azioni decisive che hanno portato alla vittoria del trofeo, viene dato grande spazio anche alla celebrazione del trofeo stesso e alla festa dopo il fischio finale di giocatori, allenatori e presidenti, ma anche dei tifosi sugli spalti o nelle piazze. Un esempio può essere l'inserimento negli *highlights* delle finali dei Mondiali 2006 vinti dagli azzurri e della finale di Champions 2010 vinta dall'Inter delle immagini di Cannavaro e Zanetti che alzano trionfanti le coppe, due scene entrate nell'immaginario collettivo e destinate a rimanerci per lunghissimo tempo, insieme ad un'altra scena che aveva colpito molto giornalisti e tifosi: l'abbraccio tra Mourinho e Materazzi in lacrime fuori dallo stadio dopo la vittoria della Champions, quando i giocatori avevano appreso dell'imminente addio del tecnico per passare al Real. Oltre a questi due modelli, ce ne sono molti altri: si va dall'*highlight* centrato su un protagonista in positivo o in negativo della gara, a quello che tratta di una vittoria ottenuta con un ampio scarto (una gara che quindi ha perso presto interesse), mostrando così tutti i dettagli dell'umiliante sconfitta e la sua costruzione nel corso del match, passo dopo passo, errore dopo errore, ma anche le reazioni sconcertate dei giocatori e dell'allenatore, le reazioni indignate e le contestazioni dei tifosi sugli spalti, oppure l'imperterrito ed encomiabile incitamento dei tifosi alla loro squadra nonostante la difficile serata. Si può poi concentrare il servizio sullo scontro in campo tra due grandi stelle o top player, al fine di decretare al termine della sfida un ideale vincitore, oppure mostrare il lavoro nell'ombra di un giocatore poco visibile ma fondamentale, ma anche esaltare altri aspetti: la tattica, il grande lavoro dell'allenatore, le sue reazioni durante la partita, il pathos durante la gara e sugli spalti nel momento clou della sfida, insomma, potrebbero esserci infiniti modelli e possibili interpretazioni. In tutto ciò si inserisce poi il commento del cronista, volto ad esaltare le immagini e le azioni, creando spesso degli elementi ricorrenti nella dialettica del commentatore che lo identificano subito e lo rendono riconoscibile allo spettatore, sia dal punto di vista del linguaggio che dal punto di vista del tono di voce più o meno esasperato. Si pensi

---

<sup>49</sup> Abbiezzi, *La televisione dello sport. Teorie, storie, generi*, pp.172-173.

ad esempio alla "sciabolata morbida" o al "mucchio selvaggio in area di rigore" di Piccinini, ma anche al "tutti a prendere un tè caldo" al modo di nominare il marcatore con l'enfasi e una discreta pausa tra nome e cognome tipico di Caressa, che li rendono subito riconoscibili, mentre il tono di voce va a distinguere lo stile pacato ed esplicativo della Rai da quello più urlato delle pay-tv.

In Italia la prima ad inserire con forza questo elemento di sintesi, ma anche interpretazione, è stata Sky, che ha dato grande importanza a questo aspetto interpretativo-emotivo<sup>50</sup>, trasportandolo poi, grazie all'acquisizione dei diritti, anche in chiaro sulla piattaforma Cielo<sup>51</sup> col programma Cielo che gol! La particolarità di Sky, che poi è stata ripresa sia in questo sia nell'intento interpretativo da tutte le altre emittenti, consiste nel modello di racconto delle immagini: non più un racconto asettico o a posteriori, ma le azioni vengono commentate dai telecronisti della diretta gol come se si svolgessero in quel preciso istante, creando così maggiore pathos ed emozione nel pubblico. In conclusione, possiamo quindi dire che gli *highlights* rappresentano una puntuale ricostruzione dell'evento stesso, spesso usata come base di partenza per un discorso più ampio di commento nella diretta, ma possono essere definiti un prodotto ibrido, in quanto, ad una dimensione di sintesi ed informazione, affiancano infatti una dimensione di interpretazione e commento, avvicinandosi così al genere d'intrattenimento ed inserendosi nel genere dell'infotainment e, per la completa fusione di informazione ed aspetto emotivo, in un genere specifico che si può chiamare sportainment<sup>52</sup>.

Gli *highlights*, nei fatti, sono dunque diventati un elemento "altro" dallo spettatore che, se prima si ritrova ad osservare la sintesi della partita con tutte le azioni salienti, ora invece si ritrova ad assistere ad una sorta di interpretazione esterna della stessa: è infatti la regia a decidere come impostare le sintesi, e di fatto, visto che spesso la loro durata è ridotta a 90-120 secondi, va operata una scelta tra le azioni salienti che meritano di essere mandate in onda o meno, non permettendo al tifoso che non può assistere alla gara attraverso le pay-tv una totale comprensione della partita. Spesso infatti sono le azioni che possono suscitare le emozioni ad essere scelte, ma a volte anche in questa tecnica si spinge su quegli elementi che poi finiscono col generare la classica "polemica da bar", oppure addirittura sui soli gol segnati, assimilando così la partita ad un libro del quale si finisce col leggere solo la copertina. Interpretazione, inserimento di una storia all'interno delle sintesi, ma anche una limitazione della fruizione della

---

<sup>50</sup>Abbiezzi, *La televisione dello sport. Teorie, storie, generi*, p. 173.

<sup>51</sup> Il canale free di Sky sul digitale terrestre: il polo guidato da Murdoch ha recentemente acquisito anche MTV, cambiandone la linea editoriale ed il nome, diventato ora TV8. Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp 187 – 191.

<sup>52</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 148 – 151.

partita: sono diventati questi gli *highlights* moderni, ed il loro cambiamento nel tempo è innegabile ed evidente sotto gli occhi di tutti, per una distanza e durata temporale che diviene sempre più ridotta.

## 2.2 FUORIGIOCO

Il fuorigioco, ovvero la posizione proibita in cui un giocatore non può trovarsi così da partecipare al gioco attivo, pena punizione per la squadra avversaria, venne inizialmente introdotto nel 1859<sup>53</sup>. Questo, infatti, venne inserito nello Sheffield Rules, la prima bozza del regolamento calcistico.

La regola 6 dello Sheffield, l'offside, recitava:

*“Quando un giocatore ha calciato il pallone, ogni giocatore della sua squadra che si trovi più vicino di lui alla porta avversaria è fuori gioco e non può né toccare la palla né impedire agli avversari di toccarla fino a quando uno di essi non lo abbia fatto: nessun giocatore è in fuorigioco se la palla viene calciata da un punto posto dietro la linea di porta”.*<sup>54</sup>

Codificato cinque anni dopo, il fuorigioco prevedeva che fra il giocatore che riceveva un passaggio e la porta avversaria vi fossero almeno 4 giocatori avversari. Si passò a tre nel 1866 e nel 1907 l'infrazione divenne effettiva se il giocatore si trovava nella metà campo avversaria. Solamente nel 1924 venne introdotto il fuorigioco passivo, ovvero quando il calciatore in questione non interferisce con un avversario o con il gioco. La vera svolta? Nel 1926: si passò dal fuorigioco a tre uomini, a quello a due. Il motivo? Il gioco doveva risultare più spettacolare.

Si è in fuorigioco se una parte qualsiasi del suo corpo, escluse le braccia e le mani, è più vicina alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone sia rispetto al penultimo difendente, da quando? Dagli anni 2000.

Nei giorni d'oggi il fuorigioco è disciplinato al punto 11 del regolamento del gioco del calcio, è la base di diverse disposizioni tattiche, ha una tradizione centenaria e nel corso del tempo ha subito diverse modifiche normative. Considerando che alcuni giocatori, su tutti ad esempio Filippo Inzaghi, rimanendo sul famoso filo del fuorigioco ci hanno costruito una carriera, è importante chiarirne storia, cambiamenti e attuale definizione.

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se sul lancio di un compagno di squadra:

---

<sup>53</sup> Fabrizio Silei, *Fuorigioco N. E. Matthias Sindelar il Mozart del pallone*, 2021. pp 3 – 38.

<sup>54</sup> C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 112 - 113

- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi, della spalla (o di qualsiasi parte del corpo valida per segnare un gol) è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana)
- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi, della spalla (o di qualsiasi parte del corpo valida per segnare un gol) è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Le mani e le braccia di tutti i calciatori, compresi i portieri, non sono da considerare. Al fine di determinare una posizione di fuorigioco, il limite superiore del braccio coincide con la parte inferiore dell'ascella. Questo appunto perché non vengono prese in considerazione le parti del corpo con cui non è possibile segnare un gol.

Un giocatore non si trova nella posizione di fuorigioco se si trova in linea con il penultimo avversario oppure gli ultimi due avversari.

Questa specifica ovviamente riguarda il caso del portiere uscito dalla propria porta. Quindi non è necessario ci sia per forza il portiere e l'ultimo difensore dietro la linea dell'ultimo attaccante, ma bastano anche due difensori.

Un calciatore, benché situato in posizione di fuorigioco, non commette infrazione se riceve il pallone da un compagno direttamente:

- Da una rimessa dalla linea laterale.
- Da un calcio di rinvio.
- Da un calcio d'angolo.
- Oppure se parte prima della linea di metà campo.

La regola specifica dice espressamente che la posizione si determina nella metà campo avversaria "esclusa la linea mediana": pertanto il calciatore che con una parte del corpo si trovi esattamente sopra la linea mediana del terreno di gioco è considerato come situato nella propria metà campo, ossia ai fini del fuorigioco in posizione regolare anche qualora sussistano tutte le altre condizioni.

Oppure se una giocata o un tentativo di giocata del difensore avversario intervengono nel pallone diretto all'attaccante, rimettendolo di fatto in gioco.

Un esempio di applicazione rigidissima in questo senso riguarda il gol della Francia in finale della Nations League 2021 contro la Spagna a San Siro. La motivazione data in campo dall'arbitro inglese Taylor ai giocatori è stata perentoria, ovvero il direttore di gara ha spiegato come il tocco del difensore Garcia fosse considerato una "giocata deliberata" avvenuta con Mbappé sufficientemente lontano da esserne rimesso in gioco.

### 2.2.1 Grafiche

Le grafiche sono sempre in evoluzione<sup>55</sup>, rispetto agli anni passati quest'anno 2024/2025 abbiamo una evoluzione importante, come ad esempio:

- Il cartello che introduce la partita che viene trasmessa: Le informazioni sono rimaste le stesse (il nome dell'impianto, il numero della giornata, gli stemmi e i nomi delle squadre in campo, il logo del Campionato), fatta eccezione per quel "vs" centrale che è scomparso. Ma la differenza maggiore risiede nel layout, passato da un formato rettangolare (al centro dello schermo) ad un formato che richiama la parte inferiore del logo della Serie A, ma che lascia poco spazio alle immagini provenienti dalla telecamera, relegate a un paio di triangoli nella parte bassa del teleschermo.
- Le formazioni delle due compagini: A differenza della scorsa stagione, la grafica è pensata per essere sovrainpressa a un'immagine proveniente da una "retro alta", vale a dire una telecamera posizionata dietro a una porta. L'animazione della grafica (introdotta a partire dalla seconda giornata) la grafica è stata pensata per simulare la proiezione sul terreno di gioco del posizionamento dei giocatori, in maniera da emulare quell'effetto reso possibile grazie alla realtà aumentata, che non trova spazio nelle attuali nuove grafiche.
- Rispetto alla stagione 2023/2024 sono scomparsi i rettangoli (al cui interno erano collocate foto, numero di maglia, cognome e nazionalità dei calciatori), sostituiti dallo stesso layout che caratterizza la grafica iniziale (la parte inferiore del logo di Lega Calcio di cui parlavo in precedenza)
- Sono rimasti, invece, le foto dei giocatori (a partire, si badi bene, dalla seconda giornata), i rispettivi numeri di maglia e la bandiera della nazione di appartenenza, la cui grafica è decisamente troppo piccola, come minuscoli, del resto, sono i caratteri utilizzati per l'indicazione dei cognomi dei calciatori (novità di quest'anno: l'iniziale puntata del nome di ciascuno di loro).
- Scompare anche la bandiera della nazionalità dell'allenatore e il nome della squadra, identificata soltanto dal logo.
- Al contrario, troviamo la lettera "C" in corrispondenza della casacca del capitano della squadra, indicazione non presente fino a qualche mese fa.

---

<sup>55</sup> Fuorigioco semi-automatico al Mondiale, come funziona e la grafica in 3D. Presente anche le varie immagini per far capire come è cambiato nel tempo, l'evoluzione della grafica. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 171 - 178



- Cambia anche in questo caso il layout della grafica che sembra molto più simile a quella di una “card” dei videogiochi nel pieno rispetto dell’incessante processo di gamizzazione delle produzioni televisive che stiamo vedendo in questi anni.
- Rilevanti, inoltre, le differenze fra la prima e la seconda giornata: oltre alla presenza della foto del calciatore le informazioni sono impresse non più sotto, ma sul lato destro.
- Lo scorebug<sup>56</sup>, introdotto lo sfondo bianco sul quale viene impresso il punteggio, nella versione presentata durante la vernice del campionato il risultato era collocato all’interno del medesimo parallelogramma di colore blu in cui sono indicate le abbreviazioni dei nomi delle squadre. La novità è rappresentata dalla scelta di eliminare ogni riferimento ai colori delle maglie delle due squadre. Un riferimento, forse, ultroneo entro i nostri confini, visto che tutti sappiamo quali sono i colori delle maglie delle squadre in campo, anche se ultimamente le stesse, spesso, non scendono in campo con le classiche maglie rappresentative dei rispettivi colori sociali, ma che, invece, può essere di aiuto per i tifosi che guardano le partite di Serie A al di fuori dei confini nazionali. Un’altra novità introdotta dalla seconda giornata è stata l’indicazione, all’interno dello scorebug, del numero di sostituzioni effettuate dalle due squadre, rappresentate da un trattino di colore azzurro sotto l’abbreviazione di ciascuna formazione (ricordo come nella stagione sportiva 2023/2024 tale indicazione non era presente nello score bug, comparando soltanto il numero delle sostituzioni effettuate in corrispondenza di ogni ingresso in campo). Sempre le sostituzioni, poi, mi permettono di parlare di un’altra caratteristica comune delle grafiche che vediamo nel corso della gara, vale a dire il loro sviluppo laterale – in corrispondenza o al posto dello scorebug – in caso di marcature, provvedimenti disciplinari (accompagnate non solo dall’indicazione del nome puntato e del cognome del giocatore, ma anche dalla relativa foto), ovvero di sovraimpressione di dati statistici.

### 2.2.2 Soat

Il Soat il fuorigioco automatico<sup>57</sup>, è un supporto tecnologico avanzato che rientra nell’alveo della Var e funziona grazie a una rete di 12 telecamere dedicate. Le immagini vengono elaborate dall’intelligenza artificiale che rileva in tre dimensioni la sagoma dei calciatori e riproduce in

---

<sup>56</sup> È la grafica in cui appaiono tempo di gioco e punteggio. C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018. pp 174 – 178.

<sup>57</sup> Il «semi-automated offside», presente in serie A nel 2023 e va affiancare il VAR, se noi guardiamo da casa la partita vediamo il SOAT, se invece vediamo la partita allo stadio questa tecnologia attualmente non si può visionare. Fabrizio Silei, *Fuorigioco N. E. Matthias Sindelar il Mozart del pallone*, 2021. pp 32 – 44.

maniera digitale la posizione degli uomini in campo nel momento esatto in cui il pallone viene toccato dall'ultimo giocatore. L'elaborazione è simile a quella utilizzata nei videogames. «È uno strumento — si legge nella nota della Fifa — che offre un supporto agli arbitri di campo e in sala Var per aiutarli a prendere decisioni più veloci, accurate e uniformi». L'intelligenza artificiale riconosce 29 punti sul corpo di ogni giocatore in campo e ne riproduce la fisicità per stabilire in appena mezzo secondo l'eventuale fuorigioco. In questo modo sono sufficienti 20 secondi circa dalla fine dell'azione (necessari per le comunicazioni tra sala Var e arbitro di campo) per l'ufficializzazione della decisione finale che spetta sempre al primo arbitro.

Viene introdotto ai Mondiali 2022 in Qatar e recente anche l'annuncio che da gennaio 2023 anche la Serie A applicherà la SOAT dal girone di ritorno. In particolare, farà il suo debutto in Supercoppa Italiana il 18 gennaio 2023 con l'incontro Milan-Inter.

Il sistema SOAT Intelligenza Artificiale nel calcio va ad affiancare il VAR come strumentazione aggiuntiva. Lo scopo è ridurre al minimo possibile la percentuale di errori degli arbitri durante la gara. In precedenza, questo sistema ha debuttato in Champions League.

L'innovativo sistema utilizza l'intelligenza artificiale e i dati di tracciamento della palla per avvisare automaticamente gli ufficiali di gara video nella sala operativa video (VAR) ogni volta che un attaccante riceve la palla in posizione di fuorigioco.

Il sistema consente al gruppo arbitrale di prendere la decisione in circa 20 secondi. Il SOA è definito "semi-automatico" perché la decisione finale spetta sempre all'uomo. Infatti, nel caso in cui gli arbitri non siano d'accordo con l'algoritmo che avrà determinato la situazione, potranno valutare in modo diverso rispetto al computer.

### **2.3 REPLAY**

Inizio da un celebre passo di Walter Benjamin contenuto nella Piccola storia della fotografia (1931), di cui riporto alcuni estratti:

*Se è del tutto usuale che un uomo si renda conto, per esempio, dell'andatura della gente, sia pure all'ingrosso, egli di certo non sa nulla del loro contegno nella frazione di secondo in cui "si allunga il passo". La fotografia, grazie ai suoi strumenti accessori quali il rallentatore e gli ingrandimenti, è in grado di mostrarglielo. La fotografia gli rivela questo inconscio ottico [...] dischiude aspetti fisionomici, mondi di immagini, che abitano il microscopico, avvertibili ma dissimulati abbastanza per trovare un nascondiglio nei sogni a occhi aperti*<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi 2014: pp. 62-63

L'esperienza descritta da Benjamin avviene al di fuori del dominio del gusto; la scoperta di un dettaglio che rivive nella mente di chi guarda, anche se per brevi frazioni di secondo, è l'esperienza dello choc, che riporta immediatamente alla luce, come una viva presenza, un passato, un appena passato. L'oggetto in sé e per sé pare dunque sottrarsi sullo sfondo, perché esso si compie come memoria vivente dello spettatore; al centro si trovano, cioè, i modi con cui esso giunge ad impressionare le facoltà percettive di chi guarda.

Una interpretazione della fotografia che sembra provenire dal futuro. Il replay televisivo, e le sue ricadute nell'ambito delle emozioni. Il replay istantaneo che concentra l'attenzione sul processo immediato del gioco è una delle più grandi forme d'arte del nostro tempo.

Il gesto di Crujff del 1974, semifinale della coppa del mondo tra Olanda e Brasile, può essere pensato come l'ideale atto di nascita del replay in quanto forma d'arte. Sessantacinquesimo minuto, Resenbrink centra e Crujff colpisce al volo, lasciando sul posto il difensore e spiazzando il portiere. Il gesto di Crujff rompe in un istante l'equilibrio della partita e la quiete dello spettatore. È un gesto dalla straordinaria efficacia, complicatissimo per elevazione e intelligenza (l'impatto col pallone e l'anticipo sul portiere), ma limpido e leggero da celare lo sforzo che lo sostiene. Un movimento rapido e inaspettato, che appare e immediatamente si dissolve, lasciando attonito lo spettatore. Ma è uno stato del tutto complementare al taglio operato dalla macchina da presa. L'apparente discontinuità che separa i due momenti: il cross e il colpo al volo. Sovrappone per un istante lo sguardo al corpo: l'occhio dello spettatore segue l'azione senza mai potersi distanziare, modellando sui movimenti elastici e repentini del corpo. Al contempo il gesto compare per soprassalto, celando i passaggi che precedono l'evento finale. Così, solo nel replay<sup>59</sup>, lo spettatore ricostruisce e completa l'immagine.

*“L’inaspettata apparizione nello spazio di un corpo che improvvisamente assume una forma bella, che altrettanto rapidamente e irreversibilmente si dissolve, può essere pensata come una specie di Epifania. Queste epifanie sono la fonte della gioia che proviamo nell’assistere a un evento atletico, e segnano il culmine della nostra risposta estetica”*<sup>60</sup>

Velocissimi come i fotogrammi che li ritraggono, i gesti di Crujff consegnano allo spettatore una successione di momenti straordinari, inattesi. Al centro si trova una particolare esperienza del tempo: scarti e sobbalzi che sottraggono lo spettatore dal corso prevedibile del gioco. Ugualmente, la visione tende a frantumarsi in pochi momenti significativi, quegli attimi in cui la partita precipita chiudendosi in una serie di eventi inattesi. Un gioco allineato all'occhio dello

---

<sup>59</sup> Antonio Rafele, *Replay. Calcio, vetrine e choc*, Luca Sossella Editore, 2018. pp 45 - 82

<sup>60</sup> Gumbrecht, *In lode della bellezza atletica*, Luca Sossella, 2015: p. 34

spettatore, che espande e dilata ancora un po' il piacere della visione. Con il replay, il calcio, e più in generale lo sport, divengono momenti della vita televisiva, dei sempre rinnovati legami tra flussi e sospensioni del tempo, ordinario e straordinario. Lo sguardo è sin da principio "tagliato" sul medium in cui esso ha luogo; se allo stadio prevale una visione centralizzata, in televisione si acuisce al contrario la percezione del momento. Ma il replay è oggi il modo con cui anche allo stadio lo spettatore si avvicina all'evento sportivo. Londra, Emirates Stadium<sup>61</sup>. Sin dall'ingresso gli "schermi" avvolgono il passante, che si trova all'istante nella posizione di uno spettatore televisivo. L'impiego del vetro nelle costruzioni evoca lo splendore delle merci, e al contempo procura, in una fantastica estensione della vista, l'impressione di sottrarsi ai limiti dello spazio chiuso.

Negozi e vetrine invitano, nell'attesa, ad una rapida e fugace flânerie<sup>62</sup>. Raggiunti gli spalti, la presenza dello schermo affiora e si impone nell'assenza. La memoria, modellata sugli archivi costruiti dai canali televisivi o dai video postati su YouTube, suscita un complesso di aspettative sui protagonisti, i gesti, i movimenti e le azioni, che retroagiscono nella mente del fruitore come residui della visione televisiva. In esse è implicito il momento retrospettivo del replay, una funzione che definisce il tempo dello spettatore: la rilettura, le infinite riletture, completano l'immagine, e al contempo espandono, con sempre nuovi dettagli e sfumature, in un accumulo di tasselli, la memoria sportiva. Quel senso sempre latente dell'illimitato, che lo spettatore prova nel rapidissimo sovrapporsi delle scene (e infinite appaiono, col replay, le possibilità di amplificare il piacere della visione), si chiude, allo stadio, nella vista di una scena circoscritta (come ridotte sono, senza il replay, le possibilità di far propria la scena vissuta). Allo stesso modo, l'incedere pronto e leggero dei protagonisti, che sullo schermo vagamente ricorda le movenze o le fulminee apparizioni del videogioco, si infrange nell'immagine, ora dominante, di calciatori piantati sul terreno e con un raggio d'azione limitato. La visione centralizzata, spoglia di dettagli e interferenze, solleva una distanza incolmabile con la partita. Nel replay quei dettagli, che allo stadio rimangono occulti o in penombra, offrono un varco verso i meccanismi più reconditi dell'evento sportivo. È una messa a fuoco ravvicinata, che frantuma l'evento sportivo. Nei frammenti avviene una coincidenza, che sfida i limiti della verosimiglianza, tra chi guarda e chi gioca, come nell'immagine di Crujff. La vicinanza col

---

<sup>61</sup> Stadio britannico che si trova nel quartiere londinese di Islington; costruito tra il 2004 e il 2006. Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp 164 – 172.

<sup>62</sup> Cfr. A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, 1973 e A. Abruzzese, *Lo splendore della tv*, Costa&Nolan, 1994. La forma attuale degli stadi, l'immagine che essi procurano nei passanti, è assimilabile all'esperienza compiuta nei passages tra i padiglioni delle Esposizioni Universali.

terreno di gioco, che lo stadio persegue in ogni punto prospettico, quasi a voler creare l'illusione di trovarsi a ridosso dei calciatori, non è che il mero tentativo di riprodurre l'intensità dei singoli momenti di gioco, altra prerogativa essenziale della fruizione televisiva. Qui si insinua un forte senso di straniamento per il fruitore assuefatto alle istantanee di gioco: la sensazione di disporre ora di uno spettro limitato di emozioni e per di più "di grado ridotto". Mi riferisco alla centralità che rivestono, nella visione televisiva, tutti quei punti che, distanti o in prossimità della porta, appaiono, nella successione rapidissima dei fotogrammi, come i momenti da cui ha origine la trama. Nei frammenti, nelle discontinuità temporali che essi manifestano, risiede l'origine del piacere: un piacere che sta dunque dappertutto, privo di centro. Viene meno quel semplice e crudo muoversi in direzione della meta, perché ad essere decisivo è il modo con cui si giunge alla meta. Per questo l'Ajax e le recenti varianti di Sacchi, Zeman, Klopp, Spalletti e Guardiola, sono votate, più che alla conclusione, alla riproduzione di un tempo di gioco. Lo spettatore assiste al dispiegarsi di una fitta trama di scelte, triangoli e inserimenti, che nega una chiara e manifesta intenzione gerarchica: che la rete sia solo un momento e non il centro di una sofisticata configurazione temporale, è evidente dal fatto che i gol, come anche gli innumerevoli errori commessi sotto porta (che ne sono forse l'indiscutibile conferma), non possiedono quasi mai i tratti di un gesto isolato. Gli olandesi o le squadre del boemo<sup>63</sup> ripetono il medesimo tempo di gioco in attacco e in difesa; così, in un'apparente riproduzione della vita quotidiana, tratteggiano un'opera "infinita", priva di contorni. È il tempo della televisione, l'immagine di un flusso ininterrotto, che simula e intensifica, al pari di un'istantanea, il tempo ordinario. Su quel ritmo si sintonizza lo spettatore, che presenta la forma speculare di un corpo espanso e costantemente sollecitato. L'aspetto del Replay<sup>64</sup> viene introdotto dal cinema, con il loop temporale che è un espediente narrativo in cui dei personaggi sono costretti a ripetere esperienze, o a rivivere in continuazione vicende già avvenute, in un ciclo continuo che si ripete all'infinito, o fino al raggiungimento di una condizione specifica. Il loop temporale o anello temporale è il meccanismo narrativo per il quale una storia torna nel punto dalla quale è partita. L'anello può essere continuativo (cioè, il personaggio torna continuamente nel punto da cui è partito) o capitare una volta sola. Ovviamente è una dinamica di fantascienza che implica il viaggio nel tempo, che al cinema e in televisione nasce a inizio anni Novanta ed è cresciuta esponenzialmente negli ultimi anni diventando quasi un genere a sé. È un sistema nel quale

---

<sup>63</sup> Squadra allenata da Zdeněk Zeman. Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008, pp 141 – 142

<sup>64</sup> Roberto Farina, *Fare un film... ma anche tv, spot e video per il web.. Il racconto del ciclo produttivo di un audiovisivo, dall'ideazione alla realizzazione alla distribuzione*, Audino, 2018. pp 36 - 59

attraverso i personaggi giunge a una verità superiore, capiscono qualcosa su di sé o sul mondo che li circonda rivivendo di continuo lo stesso momento e potendo andare a fondo su tutto quello su cui solitamente sorvolavano superficialmente. Alcuni esempi eclatanti:

- *Ancora auguri per la tua morte*: il primo sequel di un film con un loop temporale. Come il primo anche stavolta la protagonista rivive sempre il medesimo giorno in cui viene uccisa, e con un'idea centrata non rivive un nuovo giorno ma sempre quello del primo film, qualcosa infatti l'ha strappata alla versione migliore di sé stessa cui era riuscita ad arrivare a furia di ripetizioni
- *È già ieri*: Primo ed unico film italiano uscito in sala su un loop temporale, è il remake di *Ricomincio da capo* e mette Antonio Albanese<sup>65</sup> a ripetere sempre la stessa giornata per poter aspirare ad un'evoluzione personale.
- *12 volte Natale*: Rivivere più e più volte la Vigilia di Natale per scegliere tra diversi fidanzati. L'apoteosi della commedia romantica al femminile, quella in cui una protagonista ha due diverse storie romantiche tra cui scegliere, moltiplica la scelta in un continuo test della storia perfetta.
- *Prima di domani*: Versione teen movie<sup>66</sup> al femminile del loop temporale che gira intorno ad una liceale che pensa di avere la vita perfetta, con il ragazzo ideale e la popolarità giusta. Ma ripetendo continuamente la medesima giornata capisce che in realtà non era così.
- *Russian Doll*: Nella serie tv di Netflix il loop temporale è molto breve, solo qualche ora che viene ripetuta ad oltranza nella vita di una donna. Per la prima volta la versione femminile del loop temporale non è finalizzata a trovare la storia romantica perfetta ma, come in quella maschile, a lavorare su di sé.
- *Source Code*: un film videoludico (prima di uno tratto da un videogioco come *Warcraft*<sup>67</sup>). Un militare del futuro è rimandato indietro nel tempo, sempre nello stesso

---

<sup>65</sup> (Olginate, 10 ottobre 1964) è un attore, regista, sceneggiatore, comico, cabarettista, scrittore e imitatore italiano. Sorice M., *Lo specchio magico. Linguaggi, formati, generi, pubblici della televisione italiana*, Editori Riuniti, Roma, 2002. pp 52 – 63.

<sup>66</sup> Un genere cinematografico destinato a adolescenti e giovani adulti in cui la trama si basa sui loro interessi speciali, come l'età, il tentativo di adattarsi, il bullismo, la pressione dei compagni, il primo amore, la ribellione adolescenziale, il conflitto con i genitori, l'angoscia adolescenziale o/e l'alienazione. Spesso questi argomenti, che sono normalmente seri, sono presentati in modo lucido, stereotipato o semplificato. Per motivi legali, molti personaggi adolescenti sono ritratti da giovani adulti. Alcuni film per ragazzi attraggono i giovani maschi mentre altri si rivolgono a giovani donne. Andrés Rafael Zabala, *Registi disobbedienti. La cinematografia di ieri e di oggi oltre le regole*, Piero Spila, 2020. pp 89 – 102.

<sup>67</sup> Una saga fantasy creata dall'azienda statunitense Blizzard Entertainment, iniziata nel 1994 con la pubblicazione del videogioco strategico in tempo reale *Warcraft: Orcs & Humans*. In seguito, oltre a molti videogiochi, principalmente per PC e Macintosh, sono stati prodotti romanzi, fumetti, un film, nonché giochi da

treno, alla stessa ora per scoprire come mai è esploso. Non è la realtà, ma una ricostruzione: ha pochissimo tempo per trovare la bomba e, a ogni volta che non riesce, muore e ricomincia. Ma con l'esperienza passata e un'abilità in più. Come nei videogiochi.

- *12:01*: È un cortometraggio di 25 minuti del 1990 realizzato per la tv americana, racconta di un uomo costretto a rivivere sempre la stessa ora. È il primo caso di loop temporale al cinema o in tv, l'ispirazione per tutti gli altri che sarebbero venuti dopo. Gli mancano molti elementi che sarebbero stati cardinali nel genere ed è più che altro una storia di tensione e fascino, ma tutto inizia qui.
- *Edge Of Tomorrow*: Tratto da una graphic novel giapponese<sup>68</sup>, questo film con Tom Cruise ha rilanciato davvero il loop temporale rendendolo un sottogenere della fantascienza. Qui non c'è un'insondabile e inspiegabile forza a comandare il riavvio, ma una ben più spiegabile presenza aliena che viene combattuta in un futuro ipermilitarizzato. Il protagonista ci entra in contatto e rivive sempre lo stesso giorno fino a che non ne capisce la ragione.
- *Looper*: Affascinantissimo film scritto e diretto da Rian Johnson (al cui sviluppo ha anche partecipato Shane Carruth, regista di *Primer*) in cui il loop temporale è una pratica illegale che la malavita usa per sbarazzarsi dei cadaveri, protagonista è un poliziotto che indaga proprio su questi loop e che finisce in uno di essi ma si salva. Per certi versi ricorda *Timecop* (che però non era esattamente sui loop temporali).
- *Ricomincio da capo!*: Il re dei film sui loop temporali, il primo lungometraggio sulla materia, il più esaustivo e clamoroso, impreziosito dall'umorismo di Harold Ramis e Bill Murray. Phil Connors rivive ad oltranza il giorno della marmotta come condanna per il suo carattere scontroso e maschilista. Non lo capirà a lungo mentre rivive continuamente quel giorno passando dalla paura, all'euforia, fino al nichilismo e poi alla totale purificazione. Ne approfitterà e poi né sarà travolto fino a conoscere così bene quella giornata da esserne diventato il Dio benevolo che aiuta e veglia su tutti coloro che se lo meritano. Ogni giorno.

Sono film dove si rivede la giornata quindi una sottospecie di replay, si torna indietro per rivedere cosa accade per verificare l'accaduto, vedere cosa ci è sfuggito. Lo stesso concetto lo

---

tavolo e di carte collezionabili. Andrés Rafael Zabala, *Registi disobbedienti. La cinematografia di ieri e di oggi oltre le regole*, Piero Spila, 2020. pp 103 – 106.

<sup>68</sup> Conosciuti come i Manga. Andrés Rafael Zabala, *Registi disobbedienti. La cinematografia di ieri e di oggi oltre le regole*, Piero Spila, 2020. pp 78 – 82.

riprende la regia calcistica. Quindi andiamo indietro nel tempo, con il replay, per vedere cosa ci è sfuggito, facendolo andare anche in Slow Motion per aiutarci a vedere ogni singolo dettaglio, facendo così possiamo anche notare il più piccolo dettaglio che può modificare l'intero andamento della partita.

## 2.4 SLOW MOTION

Sostanzialmente è un video “al rallentatore” e si tratta di una tecnica di vecchissima data, nata agli albori del cinema stesso. È ad *August Musger*<sup>69</sup>, prete e fisico austriaco appassionato di cinema, che dobbiamo l'invenzione del ralenti. Se dovessimo spiegare in parole povere potremmo dire che consiste in un rallentamento improvviso del reale flusso temporale della scena. Il nome della tecnica deriva dallo strumento che veniva applicato sulla macchina da presa in grado di modificare la velocità di scorrimento della pellicola<sup>70</sup>. Questo meccanismo, composto da una serie di sedici specchi che ne permettevano la sincronizzazione, comparve la prima volta nel 1904.

Anche se oggi sono cambiate le tecniche il concetto di base è sempre lo stesso: per realizzare un video in slow motion<sup>71</sup> vengono semplicemente registrati più fotogrammi al secondo dello standard per ottenere un effetto di movimento rallentato. Per capire meglio, una telecamera riprende normalmente seguendo lo standard di 24/25 fotogrammi<sup>72</sup> al secondo (fps), quindi per ottenere un effetto di rallentamento della scena viene aumentato il numero di fps, più fotogrammi al secondo vengono scattati e più l'effetto sarà dettagliato e fluido. Esistono due modi per ottenere un video in slow motion: riprendere una scena con una slow motion camera, oppure l'effetto può essere aggiunto in fase di post-produzione.

Ripresa in slow motion<sup>73</sup>: Se l'effetto video slow motion è previsto prima delle riprese il risultato finale sarà molto più fluido ed il video avrà una resa di livello nettamente superiore. Il segreto in questo caso è quello di settare bene le impostazioni della camera modificando quelle

---

<sup>69</sup> Vi era un prete e fisico austriaco, ricordato principalmente per l'invenzione della tecnica dello slow motion. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 115 – 121.

<sup>70</sup> Che sarebbe il supporto di natura chimica per "memorizzare" le immagini ottiche, utilizzato nelle fotocamere cosiddette analogiche (per distinzione da quelle digitali), dalla seconda metà del 1800 fino agli anni 2000, con la conversione al sistema digitale. Blain Brown, *La fotografia nel film. Inquadrature, obiettivi, continuity* (Vol. 1), Audino, 2004. pp 34 - 38

<sup>71</sup> Dani Shapiro, *Slow Motion: A True Story*, Random House Inc, 1998. pp 56 - 92

<sup>72</sup> Le immagini fotografiche che si susseguono in una pellicola cinematografica o fotografica, negativa o positiva che sia. Nell'ambito della fotografia si può definire anche come “frame”. Sulle pellicole cinematografiche il primo esempio risale nel 1872, il cavallo in Movimento di Eadweard Muybridge. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 132 – 138.

<sup>73</sup> Dani Shapiro, *Slow Motion: A True Story*, Random House Inc, 1998. pp 120 - 145



relative agli fps in modo che riprenda non meno di 50 fotogrammi al secondo. Oggi corrono in aiuto di registi e videomaker delle camere professionali, dette “High Speed Camera”, in grado di riprendere un numero enorme di fotogrammi al secondo permettendo così di ottenere un movimento privo dei più piccoli salti di tempo. Ad esempio, con una ripresa a 1000 fps praticamente puoi rallentare il movimento rendendolo 43 volte più lento del normale. Alcune camere permettono di realizzare l’effetto direttamente tramite il software interno, ma il video può anche essere montato in slow motion in fase di video editing in modo tale da poter gestire la lunghezza della clip che si vuole rallentare.

Effetto slow-motion in post-produzione<sup>74</sup>: il rallentamento è aggiunto solamente in fase di montaggio, senza la preparazione in fase di ripresa, i classici 24 fotogrammi per secondo vengono “ridistribuiti” in un periodo di tempo maggiore, dando l’illusione del rallentamento ma facendo perdere l’effetto ottico che ci fa apparire il movimento fluido.

Se si tratta invece di un’animazione digitale la risposta è molto semplice, poiché è possibile effettuare il rendering con la velocità che più si preferisce.

La tecnica slow-motion è molto utilizzata nel cinema nei film d’azione o fantasy per rallentare le scene di combattimento o seguire il movimento di un personaggio super veloce.

Ma gli effetti che è possibile ottenere sono tantissimi e perfetti anche per un video aziendale. Ad esempio, unito alla tecnica del b-roll crea un bellissimo effetto visivo molto fluido e accattivante come nei video che abbiamo realizzato per il Gruppo Arena, oppure può essere utilizzato per sottolineare ed enfatizzare un ingrediente o una preparazione. La slow-motion è una delle tecniche più sfruttate nel mondo dello spettacolo, e il cinema la utilizza da sempre. Nei film action, certo, per sottolineare scene particolarmente dinamiche e aumentare lo spettacolo visivo, ma anche in contesti più drammatici, per evidenziare un momento fondamentale della storia, uno sguardo, o un sogno. In tutta la sua storia, il cinema ha regalato un’infinità di sequenze di questo tipo, molte delle quali indimenticabili. Gli esempi più clamorose del cinema sono:

- *Il Trono di Spade*: Utilizza spesso questa tecnica, ma anche possiamo dire a livello eccessivo, come nell’episodio 5: *Forte Orientale (Eastwatch)*, nella settima stagione. Siamo al grande inverno e uno stormo di corvi, controllati da Brandon, parte dalla fortezza e vola fino alla barriera. Superato il grande muro si addentrano nel grande nord

---

<sup>74</sup> L’ultima fase della produzione cinematografica. Segue la lavorazione, in cui il film viene girato, e precede la distribuzione al pubblico del prodotto finito. Anche nella fotografia si parla di post-produzione alla fine di riprese fotografiche in digitale. Blain Brown, *La fotografia nel film. Inquadrature, obiettivi, continuity* (Vol. 1), Audino, 2004. pp 86 - 88

fino a incontrare l'esercito degli Estranei. È vastissimo, e sta marciando, lento ma inesorabile, verso il Forte Orientale. Bisogna mandare corvi a tutti, il pericolo è ormai alle porte. Questo ciack non era abbastanza lungo e probabilmente non avevano girato delle inquadrature di copertura per quella scena; quindi, hanno dovuto allungarla artificialmente con la vecchia tecnica di slow motion.

- *Fargo* e *American Horror Story: Coven*: Due serie televisive.
- *Quicksilver*, con la velocità supersonica.
- Il secondo capitolo della saga del supereroe Marvel, *The Amazing Spider-Man 2*: Scontro finale dove Max, scaraventa un'automobile addosso a Spider-Man, in quell'istante vediamo tramite lo Slow – Motion il pensiero del protagonista su cosa può accadere a causa di questo evento, come può salvare i cittadini e i loro volti impauriti.
- *Inception*: ne ha proposto una dimensione nuova, che l'uomo può costruire e manipolare a piacimento, come un vero architetto.
- La versione di Guy Ritchie di *Sherlock Holmes*: sul suo pensiero.
- *300*: la slow-motion si applica perfettamente alle scene di battaglia.
- L'apertura di *Watchmen*: con la durata di 5 minuti e 40 secondi. Non è esattamente la sequenza che apre *Watchmen* (prima viene la morte del comico) ma il grande collage musicale che racconta 40 anni di storia americana alternativa, con *The Times They Are a-Changin'* di Bob Dylan a fare da tappeto musicale, è forse la miglior scena d'apertura del cinema recente. Non lo è solo per l'armonia tra la scelta musicale e il ritmo lento delle immagini, ma soprattutto per la concordanza tra mood evocato da uno dei brani più famosi di Dylan e le deviazioni mostrate, per il racconto che fa e per come è capace di suggerire moltissimo ricalcando le soluzioni visive tipiche dei fumetti piegate dalla fantastica retorica del cinema. Un vero equilibrismo narrativo, uno di testa e pancia, di ritmo epidermico e vertigine intellettuale. L'obiettivo di Snyder è prima di tutto raccontare la storia prima dei fatti che il film mostrerà, e di farlo attraverso una specie di versione animata delle copertine dei fumetti. Nessun film può mettere in scena tutta una serie come *Watchmen*, le informazioni sono troppe e Snyder si "libera" di tantissime di queste in 5 minuti e 40 secondi di musica senza parole. Tutto quello che nel fumetto è suggerito, raccontato, spiegato o collaterale alla storia principale viene sbrigato in questa serie di quadri, di vignette animate di fenomenale fattura. In più viene introdotta l'idea che non siamo in un bel mondo. Divide l'apertura in tre parti: gli anni 40' flash delle foto che parla della guerra, poi il 1963, non ci sono più foto, niente di clamoroso,

solo un ragazzo dai capelli rossi (Rorschach) che vede sua madre salutare un cliente e accoglierne un altro in atteggiamenti da prostituta e per finire dal 1966 agli anni '80 l'ultima parte della sequenza è quella più vicina agli eventi che saranno il cuore del film, introduce i nuovi personaggi e mostra il risultato di questa storia alternativa.

- *La saga di Matrix* ne regala a valanga. La più entusiasmante di tutte, però, è quella della sparatoria tra Neo, Trinity e le guardie di sicurezza del palazzo dove l'agente Smith e i suoi tengono prigioniero Morpheus. La slow-motion, che qui riprende il bullet-time<sup>75</sup> di Max Payne, ha un ruolo chiave.
- *American Beauty*, la sequenza onirica in cui la immagina nuda in un letto di petali di rosa, che cadono anche su di lui come gocce di pioggia, è tra le più famose del film.
- *Gli Intoccabili*: con la scena della stazione, nel momento in cui Andy Garcia spara al cattivo.
- *Toro scatenato*: Robert De Niro saltella su un ring avvolto dalla nebbia, accompagnato dalla musica delicata di Pietro Mascagni
- *Odissea nello spazio*: nella scena di apertura, che in quattro minuti ci mette davanti alla vastità dell'universo, in tutta la sua imponenza.
- *I sette samurai*: il classico di Akira Kurosawa, uno dei primi a utilizzare il rallenty in un film, due samurai avanzano l'uno verso l'altro, pronti a sfidarsi in un combattimento mortale.
- *Il mucchio selvaggio*, Capolavoro western di Sam Peckinpah, che culmina in una sparatoria finale indimenticabile per ferocia, violenza e intensità.

Invece per quanto riguarda il mondo del calcio abbiamo:

- *Fuga per la vittoria*, al rallenty o super slow motion è sempre stata una parte fondamentale dell'intrattenimento sportivo. Il film di John Houston – che ahinoi avrà un remake – aveva il calciatore più grande di tutti nel cast: Pelè. Che per il cinema si esibisce in una rovesciata di una bellezza stordente, epica per coraggio, orgoglio e per gli effetti che avrà sulla partita tra gli alleati prigionieri di Michael Caine e la squadra dei soldati tedeschi.

---

<sup>75</sup> Un effetto speciale e tecnica cinematografica che consente di mostrare al rallentatore un momento di una scena, restituendo l'impressione visiva di un distacco nel tempo e nello spazio dalla prospettiva della telecamera, o dell'osservatore, rispetto al soggetto mostrato. Blain Brown, *La fotografia nel film. Inquadrature, obiettivi, continuity* (Vol. 1), Audino, 2004. pp 89 – 94.

Sempre più spesso allenatori, tecnici sportivi, scienziati e medici dello sport, oltre che i media di settore, si stanno avvalendo delle nuove opportunità offerte dalla tecnologia slow motion per analizzare nel minimo dettaglio i movimenti, i gesti e le posizioni in campo degli atleti, oltre che le interazioni con compagni e avversari.

In un contesto agonistico in cui è il millesimo di secondo a fare la differenza, così come il millimetro e il milligrammo, utilizzare il proprio corpo nel migliore dei modi possibili, anche grazie all'uso delle tecnologie all'avanguardia, non è più soltanto un plus, ma una conditio sine qua non. Le videocamere wearable, ad esempio, si stanno ritagliando sempre più spazio in ambito sportivo: la loro capacità di portare lo spettatore nel cuore della competizione è il principale vantaggio offerto da questi dispositivi. Non bisogna, però, limitarsi solo al momento della competizione: le videocamere sono utilizzate in maniera massiccia anche durante gli allenamenti. Compiere un movimento decine e decine di volte davanti ad un obiettivo è parte del training che, però, prevede ora spazio anche per l'analisi delle riprese in slow motion. Già molti atleti, in molte diverse discipline, hanno migliorato in modo significativo le proprie performance nella precisione. L'occhio umano non può cogliere il dettaglio del movimento, ma queste telecamere sì e sono lo strumento base per molti allenatori che devono correggere i movimenti dei propri atleti. Proprio da queste analisi è possibile individuare i movimenti sbagliati, la lentezza di uno scatto o l'errata posizione nel campo da gioco. In questo modo è possibile correggere la postura, allenare la velocità di reazione o capire meglio quale area coprire negli sport di squadra. In questi casi l'utilizzo dello slow motion è particolarmente funzionale: durante una performance, infatti, un atleta è orientato al risultato e presta meno attenzione sulla posizione da tenere (sia a livello di postura o di impugnatura) sia rispetto agli altri giocatori. Nella fase di training<sup>76</sup>, al contrario, c'è tutto il tempo per dedicarsi alla correzione dei movimenti, della posizione e di come essere pronti per dare il massimo in uno sprint. In queste circostanze l'analisi delle immagini è particolarmente utili: gli errori messi in evidenza diventano un punto di partenza per migliorare le performance. Correggere i movimenti sbagliati non è solo un modo per migliorare le proprie performance, è anche un modo per ridurre gli infortuni. Accorgersi di compiere una rotazione sbagliata prima questa lesione tendini o muscoli è sicuramente importante, soprattutto per atleti impegnati in competizioni agonistiche.

---

<sup>76</sup> In italiano insieme di addestramento o insieme di stima, periodo di addestramento professionale, tecnico, o di allenamento sportivo o ginnico in genere. Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012. pp 78 – 74.

Lo Slow Motion nasce dal cinema e viene successivamente utilizzato nell'ambito calcistico. Un dettaglio molto importante che ci aiuta non solo noi ma anche l'arbitro a capire cosa accade in quel preciso instante e abbinandolo al Replay si crea il "cinema" del calcio.

## 2.5 FERMO – IMMAGINE

Un fermoimmagine<sup>77</sup> è una singola immagine statica presa da un film o da un video, considerate immagini cinetiche (in movimento). I fotogrammi sono anche chiamati fermo immagine, prompt<sup>78</sup> video, anteprima o miniatura fuorviante, fotogramma chiave, poster frame, o screenshot/cattura/copia. I fermi immagine sono ampiamente utilizzati sulle piattaforme video e nelle gallerie video, per mostrare agli spettatori una anteprima o un teaser (pubblicità preliminare che non rivela alcunché del prodotto). Molte piattaforme video hanno uno standard per visualizzare un fotogramma a metà tempo del video. Alcune piattaforme offrono la possibilità di scegliere individualmente un frame diverso.

Gli artisti-produttori di video e film, a volte utilizzano fotogrammi fissi all'interno del video/film per ottenere effetti speciali, come scatti di fermo immagine o fermo immagine.

In ambito sportivo, il fermo immagine (fotofinish) è diventato una pratica che autorizza i giudici a decretare un risultato piuttosto che un altro.

Per capire l'effetto che fa un fermo immagine bisogna capire in che momento si trova l'azione che ferma. Si potrebbe pensare che produca un effetto di staticità e che non sia molto usato perché è un modo per manomettere il normale scorrere del tempo. Rappresenta infatti una precisa manifestazione della presenza del regista.

In realtà è una tecnica molto più usata di quello che si potrebbe pensare e a ben guardare ogni decennio ha avuto il suo fermo immagine.

Tutto parte con *François Truffaut*<sup>79</sup>. Anzi dovremmo dire tutto finisce. Siamo nel 1959 e il regista affida al primo piano del ragazzo la sua ultima scena del film *I quattrocento colpi*. Tecnica anticipata da uno zoom in avvicinamento. Scelta particolare visto che solitamente al termine di una storia siamo abituati a movimenti di macchina che ci allontanano dal soggetto. In *I quattrocento colpi*<sup>80</sup> oltre al fermo immagine abbiamo la presenza del *décadrage* "disinguadratura"<sup>81</sup>. Si ha un effetto *décadrage* quando la macchina da presa esclude

---

<sup>77</sup> Alessandra J. Di Pietro, *Fermo immagine. La persistenza della memoria*, Robin, 2009. pp 46 - 120

<sup>78</sup> Testo in linguaggio naturale che richiede all'IA generativa di eseguire un'attività specifica

<sup>79</sup> Enzo Sellerio, *Fermo immagine. Ediz. Illustrata, Alinari IDEA*, 2010. pp 132 – 163. Egli è considerato uno dei più grandi autori cinematografici francesi nel palcoscenico internazionale.

<sup>80</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 125 - 131

<sup>81</sup> Pascal Bonitzer, *Peinture et cinéma. Décadrages*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1987

deliberatamente dal campo l'elemento che, sulla base della logica narrativa, dovrebbe stare al centro del quadro. La macchina da presa abbandona il protagonista che corre in direzione del mare, per esplorare il paesaggio, poi torna su Antoine, che si sta apprestando a scendere verso la spiaggia. Questa "pausa" preceduta da un'altra "pausa" il long take<sup>82</sup> del fuggitivo che corre lungo la strada crea un clima di incertezza, di sfilacciamento, che è in linea con il senso di fondo del racconto. Antoine arriva finalmente al mare, che, come ha affermato in precedenza, non ha mai visto. In un film classico, a questo punto ci sarebbe un'epifania, l'eroe dovrebbe avere una qualche "rivelazione", capace di dare un senso alla sua storia. In *I quattrocento colpi*, invece, Antoine arriva al mare, ma poi non sa che fare. Il *décadrage* è proprio l'espressione figurativa di questo vuoto, un vuoto al contempo narrativo (che ne sarà di Antoine?) e psicologico (il personaggio ha raggiunto il suo scopo, ma tale scopo i rivela privo di significato).

Dieci anni dopo, nel 1969 troviamo la stessa tecnica nel finale di *Butch Cassidy*, film diretto da George Roy Hill. Il fermo immagine blocca i due bellissimi protagonisti nel pieno della loro impresa, che uscendo dall'edificio si fermano con il volto verso la camera e le pistole in mano. Il fermo immagine spopola anche negli anni Ottanta. Nel *Colore dei soldati* troviamo sempre Paul Newman diretto nel 1986 da Martin Scorsese che incornicia la battuta finale del protagonista "Ei sono tornato" mentre colpisce la palla da biliardo. Anche il finale di *Rocky IV* presenta un fermo immagine, appena concluso l'incontro Rocky prende la parola e pronuncia un discorso in cui si auspica una riconciliazione tra i due popoli venendo alla fine applaudito anche dal premier russo e portato in trionfo dai tifosi e dai suoi cari mentre porta sulle spalle la bandiera a stelle e strisce. Sylvester Stallone ha abituato il suo pubblico con finali dello stesso tipo. Ogni film della serie si conclude infatti con la stessa tecnica. Qui forse uno dei finali più famosi con il protagonista avvolto nella bandiera americana dopo aver affrontato e sconfitto un avversario titanico: il russo Ivan Drago. Siamo poco prima del crollo del muro di Berlino: si respira aria di guerra fredda e di retorica. A Sylvester Stallone il fermo immagine probabilmente piaceva davvero tanto perché ne fa uso qua e là in qualche scena rendendola iconica.

Un fermo immagine può impreziosire anche una inquadratura qualsiasi nel mezzo della narrazione. L'importante è che non sia proprio una qualsiasi, ma sia un momento meritevole di essere sottolineato.

Esempio: *In Rocky II* c'è una corsa. Anzi, "LA corsa". Dopo di lui, infatti, nessuno correrà senza avere quella immagine negli occhi e quel motivo nelle orecchie.

---

<sup>82</sup> Consiste di un'inquadratura di lunga durata che ha lo scopo di eliminare, o almeno limitare, l'uso del montaggio cinematografico. Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012. pp 75 -84.

Nel 1976 *Rocky* aveva già corso per le strade di Philadelphia nel primo film e nel 1979 in *Rocky II* riprende il suo mitico allenamento accompagnato da una folla festante di bambini. Passano pochi anni e Sylvester Stallone indossa nuovamente i calzoncini in *Rocky III* e scopre nel vecchio rivale Apollo Creed un nuovo amico. A un certo punto del film, riparte la stessa musica ormai entrata nella leggenda e comincia un nuovo allenamento con un rivale del passato che è diventato l'amico del presente. Un fermo immagine che incastona vari sentimenti: nostalgia del passato e speranza per il futuro, l'antica competizione trasformata in complicità. Anche gli anni Novanta hanno il loro fermo immagine. Ritorna Martin Scorsese che nel 1995 gira *Casinò*. Una bellissima Sharon Stone attira l'attenzione di Robert De Niro. In questo caso il fermo immagine non chiude una vicenda, ma ne fa partire una nuova.

Nel 2013 esce un film di Martin Scorsese *Wolf of wall street* con una scena che diventerà cult. Il regista usa il fermo immagine in un modo diverso: far prendere fiato allo spettatore che sta per vedere un momento davvero inusuale. Il fermo immagine in *Wolf of wall street* è usato da solo, senza trucchi e serve per dare risalto alla voce del protagonista che sta per raccontarci la storia.

Il fermo immagine nel calcio spesso avviene in un avvenimento importante, che entra nella storia e vedendola ci ricorda quello che è stato, come ad esempio:

- Fermo immagine: il 1989 e il Napoli di Maradona, Uno dei grandi trionfi di Diego Maradona: la conquista della Coppa UEFA con il Napoli nel 1989. Ispirati da Maradona, i partenopei si imposero sia in casa che in trasferta nella doppia finale contro il VfB Stuttgart, trionfando con un 5-4 complessivo. Presenti nell'immagine i sette pilastri del Napoli: Raffaele Di Fusco il portiere, Ciriaco De Simone il difensore, Diego Maradona, Francesco Romano detto il regista, Antonio Carannante in terzino sinistro, Giuliano Giuliani l'altro portiere, Fernando De Napoli detto "Rambo" per la sua combattività a metà campo.
- Fermo immagine: l'Italia raggiunge la finale mondiale, Mentre la Bulgaria si prepara a ospitare l'Italia, noi mettiamo le lancette indietro fino agli USA '94 e scopriamo anche quale giocatore presenta oggi un talent show in Albania. L'Italia sembrava lanciata verso la finale della Coppa del Mondo FIFA 1994 dopo i primi 35' minuti in cui gli Azzurri di Arrigo Sacchi avevano messo in mostra il miglior calcio della competizione. Due reti di Roberto Baggio, che gioca una partita divina come il suo 'divin codino', sembrano avere sbarrato alla Bulgaria la strada per la finale. L'impresa sembra impossibile per la squadra di Dimitar Penev che pure aveva battuto la Germania in rimonta nei quarti di finale. Hristo Stoichkov realizza su calcio di rigore la rete che accorcia le distanze, e

con gli Azzurri in difficoltà e Baggio infortunato, il pari sembrava ormai questione di tempo. Al triplice fischio finale, nella cornice di New York, la nazionale italiana tira un sospiro di sollievo: gli Azzurri vincono per 2-1 e vanno in finale. Presente nell'immagine la gioia della vittoria dell'Italia e la tristezza della Bulgaria con: Pierluigi Casiraghi (ITA) attaccante, Gianluca Pagliuca (ITA) portiere, Tsanko Tsvetanov (BUL) terzino sinistro o centrocampista sinistro, Yordan Letchkov (BUL) detto "il mago" era utilizzato sia come centrocampista che, come attaccante, Paolo Maldini (ITA) difensore come Lorenzo Minotti (ITA) e per finire il centrocampista Nicola Berti (ITA).

- Fermo immagine: il gol scudetto di Batistuta, in attesa della sfida tra Roma e Fiorentina in UEFA Europa League, riviviamo la storia di un campione che ha vestito la maglia di entrambe le squadre e di alcuni colleghi del tempo.

*"Una volta volevo fare una sostituzione, ma ho guardato in panchina e c'erano solo giovani che non erano ancora pronti"*

racconta Fabio Capello a proposito della sua prima stagione all'AS Roma, conclusa con il sesto posto in Serie A. Per la seconda, il tecnico ha voluto campioni affermati come Emerson, Walter Samuel e, naturalmente, Gabriel Batistuta. L'immagine ritrae Batistuta dopo la sua ventesima rete: era il 17 giugno 2001, i giallorossi vincono 3-1 sul Parma FC e si aggiudicano il terzo scudetto. L'immagine è stata selezionata il 5 marzo con un sondaggio tra gli utenti di Facebook e ha ricevuto quasi 7000 voti. Non solo mortala la felicità dell'attaccante Gabriel Batistuta di aver segnato e la felicità dello stadio ma anche la sofferenza dei due giocatori fratelli juventini Paolo e Fabio Cannavaro e un Gianluigi Buffon che si rialza sconsolato dal tuffo

Un fermo immagine riprende l'istantaneità, il momento preciso che ricorda il passato con felicità o dolore.

## **2.6 LE INQUADRATURE PER FARE LA PARTITA**

Camera plan – camera discipline

Per esemplificare questo iter, la camera discipline è elaborata su un camera plan<sup>83</sup> essenziale, di sole nove camere ma - chi ha voglia - potrà esercitarsi anche con una dotazione maggiore. Le nove camere sono posizionate per rispondere con le loro funzioni ad una mia idea di partita

---

<sup>83</sup> Serve a capire quali parti del campo di gioco offrono visuali inconsuete, se non più corrette del fronte centrale. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 96 - 110



e al mio personale criterio di coerenza per realizzarla. Certamente sono possibili anche altri camera discipline.

Il disegno di camera plan: vi è all'inizio di una partita una riunione per coordinare le camere e i ruoli, nella quale dovrebbe partecipare anche il mixer video, o, che potrà rendersi conto in anticipo di che cosa gli chiederà il regista e a quali situazioni si troverà di fronte. Allo stesso modo, dovrebbero. Possono parteciparvi i replayisti e il loro coordinatore, per capire che cosa devono aspettarsi da ciascuna camera. Ad inizio riunione è obbligatorio descrivere il camera plan e, con l'occasione, si fa conoscenza diretta con chi opererà su ciascuna camera. Si può chiedere ai cameramen di sedersi nelle stesse posizioni che le loro camere occuperanno in monitoria, in modo da rivolgersi a ciascuno di loro senza errore. Poiché di solito costruisco una monitoria che riproduce le posizioni delle camere in campo, ogni cameraman saprà anche chi sta alla propria destra o sinistra, in tribuna o a bordo campo.

Il disegno di monitoria: Alla fine della riunione, si sarà concordato con ogni cameraman il ruolo della propria camera in ogni situazione di gioco. Il calcio si costruisce su due situazioni principali:

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

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

Secondo questa formula:

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

Si tratta solo di una formula esplicativa ed è incompleta. La percezione visiva della partita dipende dalla qualità della definizione tecnica dell'immagine, dall'inclinazione e dalla distanza della camera dal terreno di gioco, dall'ottica, dalla luce, ecc. ecc. Questa è la parte tecnica della inquadratura. Nella valutazione dell'azione di gioco, dalla formula si dovrebbe ricavare, per es.,

che il totale della impostazione dell'azione è diverso da quello della risoluzione dell'azione. Il totale del rilancio del portiere è diverso da quello dello slalom del giocatore in area, questo è molto più raccolto. Il totale dell'azione sulla linea laterale vicina è diverso da quello sulla linea laterale opposta. Nel secondo, il cameraman deve stringere e nel primo deve allargare, perché il giocatore è molto più vicino alla telecamera; ne consegue che questa inquadratura può comprendere il guardalinee di destra, mentre l'altra lo esclude. Viceversa, succede nella parte sinistra del campo, dove il guardalinee della linea laterale lontana entra naturalmente nell'inquadratura quando l'azione è da quella parte, mentre ne è sicuramente escluso se l'azione si sviluppa lungo la linea laterale vicina. Queste logiche sono abituali per il cameraman del totale. Io gli chiedo di interpretare la partita e, se è vero che le azioni sono una diversa dall'altra e si svolgono in parti diverse del campo, il movimento dello come rileva queste diversità. Bisogna accompagnare e interpretare l'azione con uno zoom misurato e costante. L'inquadratura in totale<sup>84</sup> è il risultato della comprensione dell'azione di gioco da parte del cameraman e sono convinto che questa comprensione verrà trasferita al telespettatore e gli darà la sensazione complessiva della partita. Il resto è solo procedura. La camera garantisce sempre la manovra collettiva e le sue pause. Non lavora mai in campo stretto e non esce mai dal campo. Quando la palla va fuori, l'inquadratura si ferma in corrispondenza della sua rimessa in gioco. Lavora in totale anche nelle fasi prepartita; durante l'allineamento stringe dal primo all'ultimo giocatore. Non si occupa delle reazioni del pubblico (salvo richiesta). Fuori partita può fungere da seconda se non dappima beauty shot.

Campo stretto<sup>85</sup>: personality alta e personality bassa.

Unitamente al totale, queste tre telecamere (2, 4 e 5) costituiscono il nucleo della partita; lavorano insieme, tutte e tre in campo stretto e, in particolare, le due personality (4 e 5) lavorano in dettaglio.

Le tre camere nel gioco con la palla in movimento abbiamo l'algoritmo dell'azione di gioco si realizza con il totale e i campi stretti (alti o basso). In particolare, la manovra reclama il totale e, secondo la formulazione classica, si "può" staccare sul campo stretto "*in previsione di tackle, dribbling and short pass*" (oggi potremmo almeno aggiungere la "ricezione lunga"). Non si

---

<sup>84</sup> Un'inquadratura d'interno che riprende per intero un ambiente e tutti i personaggi. La figura umana viene inquadrata nella sua interezza. L'ambiente è ancora presente, ma si vuole mostrare il personaggio e le sue azioni. La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 131 – 139-.

<sup>85</sup> Tipico dei teleobiettivi e consente di concentrarsi su un soggetto specifico, eliminando elementi indesiderati dal fotogramma. La scelta della lunghezza focale e dell'angolo di campo dipende dall'obiettivo del nostro scatto o ripresa. Roberto Farina, *Fare un film... ma anche tv, spot e video per il web.. Il racconto del ciclo produttivo di un audiovisivo, dall'ideazione alla realizzazione alla distribuzione*, Audino, 2018. pp 56 – 62.

prevede invece lo stacco (tranne quello breve) sul “giocatore che porta palla” (perché la sta portando in previsione del passaggio). Il giocatore che porta palla si realizza, normalmente, con il totale di gioco.

In questo quadro generale, vi è tre cameraman (2, 4, 5)

- Il campo stretto alto<sup>86</sup> (CS<sup>87</sup>, 2) segue l’azione a figura intera e non in dettaglio, perché il regista deve poter staccare dal totale della manovra al totalino del contrasto tra i giocatori e al loro dettaglio offerto dalle due personality. Quella in campo stretto è la classica inquadratura che raccoglie due o tre giocatori, quella che la storia delle riprese ci ha dato fino alla comparsa, negli Anni 90, delle ottiche lunghe. Da quel momento vi è pensato di abolirla.
- Le due personality, alta e bassa (4 e 5), seguono l’azione in dettaglio, offrendo la ricezione, il tackle e il fallo e, in chiusura di azione, i primi piani dei due protagonisti del gioco.
- Nel caso di lancio improvviso, le personality restano sul giocatore evitando la sventagliata. Il CS può restare sul giocatore se si trova a centro campo ma, quando la palla è sui 20 m, deve seguire tutta l’azione in totalino per offrire il replay del tiro o del gol. Il cameraman dovrà quindi tenersi in condizioni di sicurezza per accompagnare il tiro e sarà particolarmente utile in replay se il gol nasce dal dribbling.

Le tre camere nel gioco con palla ferma

Quando l’azione di gioco si interrompe (e succede almeno ogni minuto e mezzo o due) ho bisogno del primo piano dei suoi protagonisti. Normalmente sono tre: chi ha condotto l’azione, chi ha subito l’azione e l’arbitro. Come schema generale, la personality alta va sul protagonista, la personality bassa sul deuteragonista e il CS sull’arbitro. Su queste tre inquadrature si costruiscono quasi tutti gli algoritmi del gioco a palla ferma. La palla si ferma in caso di<sup>88</sup>: fallo, punizione, gol o tiro in porta, rilancio del portiere, corner, fuori gioco, fallo laterale, cambio dei giocatori.

- Fallo: Ho bisogno di chi ha fatto il fallo (personality alta), di chi lo ha subito (personality bassa) e dell’arbitro (CS). È meglio che sia la personality alta ad occuparsi del protagonista perché ha una migliore visione del gioco, si occupi del protagonista e che

---

<sup>86</sup> Comprende la parte superiore della figura tagliata alla vita (a mezzo busto) ed è solitamente usata quando si vuole far interagire due personaggi in stretta vicinanza e sottolineare la relazione che si sta instaurando tra loro. Joseph V. Mascelli, *L'abc della ripresa cinematografica*, Audino, 2005. pp 87 – 92.

<sup>87</sup> Operatore. Roberto Farina, *Fare un film... ma anche tv, spot e video per il web.. Il racconto del ciclo produttivo di un audiovisivo, dall'ideazione alla realizzazione alla distribuzione*, Audino, 2018. pp 89 – 110.

<sup>88</sup> Ormezzano G., *I cantaglorie. Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, 66thand2nd, Torino, 2015. pp 86 - 121

la personality bassa vada invece sul deuteragonista. I due protagonisti possono essere inquadrati in primo o primissimo piano; l'arbitro va inquadrato a figura intera, in situazione e va benissimo se l'inquadratura comprende anche l'autore del fallo che rischia l'ammonizione

- Punizione: Ne evidenzio tre tipologie: la classica punizione con barriera, la punizione lunga, il rigore. In tutti i casi la camera in CS vede la preparazione del tiro e lo segue. Nel caso di tiro lungo, le personality non sono sulla palla ma dettagliano marcature e l'attesa. Nella punizione con barriera, le personality descrivono la formazione della barriera e il portiere che la sistema; precedono il tiro con le marcature o il contrasto. In particolare, la personality alta individua il difensore che lascia la difesa ed entra in area per il colpo di testa. Anche qui conviene operare una divisione di compiti tra i soggetti più marcati: la camera bassa prediligerà quelli statici (la barriera, il portiere) e in ogni caso quelli in prima linea; quella alta si occuperà delle seconde file che potrebbero risultare impallate per quella bassa. Dopo il tiro, il CS controlla le decisioni dell'arbitro perché si deve tener conto della situazione frequente del gol annullato. In questo caso, la decisione dell'arbitro di non convalidare il gol indicando la ragione, è assolutamente prevalente sulla festa dei giocatori in campo e dei supporters sulle tribune; così come sono importanti le reazioni delle due parti. Questo imprevisto svolgimento del racconto della partita deve avere inizio con l'inquadratura dell'arbitro il quale, invece di avviarsi verso il centro campo, dà l'indicazione di un tiro di punizione per un fallo o un fuorigioco. L'inquadratura dell'arbitro dovrà essere staccata dal regista prima di tutte le altre (reazione delle due squadre, delle panchine, del pubblico). La decisione dell'arbitro cambia la direzione del racconto nel cantiere di regia e immaginate che cosa succede nel reparto replay, dove le clip vanno costruite sul motivo dell'annullamento e non sulle modalità del gol. Il calcio di rigore è una situazione più semplice. Il CS segue la preparazione e il tiro in totalino; la personality alta dettaglia la preparazione e resta sul rigorista; la bassa sta sul portiere cogliendo il tentativo di parata e le espressioni.
- Gol o tiro in porta: Tiro e gol possono essere anche un risultato dell'azione in movimento. Resta identico il ruolo del CS e delle due personality, che devono ritrovarsi sui primi piani di chi ha tirato, del portiere e dell'arbitro. Ne approfitto per sottolineare qualche inevitabile contraddizione della camera discipline. Con questo schema di lavoro il CS segue il tiro e si ritrova sul portiere: le personality non seguono il tiro ma documentano l'esito facce del tiratore e del portiere. È inevitabile invece che i cameramen seguano la palla. Succede allora che la personality alta compia l'intero

tragitto della palla verso la porta e debba tornare indietro a ripescare il tiratore. Di solito, per abitudine di lavoro o per convinzione, preferiscono restare sullo schema che ho descritto. Alla radice di questo schema c'è la divisione tra chi attacca e chi difende, tra protagonista e deuteragonista. Ma potremmo anche cambiarlo con il colore della maglia: un cameraman segue il bianco e uno il nero, sia che attacchi sia che difenda. E, in alcune situazioni, sarebbe anche più semplice. Il tackle<sup>89</sup>, al contrasto violento o tra due avversari, quando non si riesce a capire chi ha fatto il fallo e chi ha subito il fallo. Se il cameraman sa di dover seguire il giocatore di una squadra, non avrà dubbi su chi inquadrare. Eppure, salvo accordi specifici, si preferisce restare sullo schema che ho proposto, accettando le piccole contraddizioni. Risponde a quel principio generale di coerenza che deve presiedere alla camera discipline: se si è incaricati del protagonista dell'azione, lo si farà per tutta la partita e non una volta sì ed una no. Salvo accordi specifici. Per esempio, sul rilancio del portiere (essendo protagonista il portiere, quindi toccando alla personality alta) si lascia sulla bassa e si sposta la alta sul dettaglio della ricezione e della contesa aerea, quando la palla arriva a parabola sui giocatori. C'è una ragione specifica: questa ricezione è più bella se inquadrata dal basso ma, dal basso, è più difficile seguire la traiettoria della sfera, che invece si vede meglio dalla tribuna. Questa è la ragione di questo cambio di ruolo, unitamente al fatto che, se il rilancio segue ad un tiro in porta, la personality bassa è già sul portiere. Ma, rispettando il suo ruolo, il cameraman va a cercare il difensore e molto spesso devo ricordargli di andare invece sul portiere che rilancia. Essendo o la camera discipline un raggiunto accordo tra cameraman e regista, tutte le variazioni sono possibili. Addirittura, le abitudini di lavoro consolidate debbono essere considerate con attenzione anche se contravvengono a procedure logiche. Se un automobilista diversamente abile dovesse improvvisamente riacquistare l'uso delle gambe, potrebbe preferire continuare a guidare con il solo uso delle mani anche se ergonomicamente illogico. Una riflessione sulla fortuna che ha il regista di poter lavorare senza far vedere allo spettatore le carte che ha in mano. In effetti, se questa presuntuosa procedura capace di darti almeno tre protagonisti per ogni situazione di gioco, te ne offrisse solo due, con un po' di difficoltà e qualche incidente, la partita andrebbe in porto lo stesso. Lo spettatore vede solo ciò che va in onda e non sa cosa ha perduto in quel momento.

---

<sup>89</sup> Nel gioco del calcio, intervento deciso sull'avversario in possesso della palla allo scopo di sottrargliela. Joseph V. Mascelli, *L'abc della ripresa cinematografica*, Audino, 2005. pp 120 – 125.

- Rilancio del portiere: Entra in atto la personality bassa che va sul portiere che rilancia (e il cameraman sa che, se il portiere ritarda, una volta staccato non tornerò sulla stessa camera che è libera di andare a cercare il contrasto aereo). Il CS offre il posizionamento delle squadre a centrocampo e si prepara alla contesa della palla. La personality alta ne segue la parabola e ne offre il dettaglio. (I mixer sanno fare il proprio lavoro e sanno di poter staccare sul CS se la personality non azzecasse il punto di arrivo della palla; devo invece ricordare ai non addetti che lo stacco va fatto prima che la palla arrivi).
- Corner: il CS fa vedere chi va a tirare il corner e di tornare in area per le marcature (in totalino) lasciando alle due personality i campi stretti dei più marcati, secondo il criterio già esposto (arrivo del difensore avversario in area, uomini più marcati, prime e seconde file).
- Fuori Gioco: Per consonanza con l'arbitro, il CS va sul guardalinee (ma quello di destra è molto a favore della personality bassa) e alla personality alta l'autore del fuori gioco.
- Fallo Laterale: Di schema il CS segue chi rimette la palla e la personality bassa sta sulla marcatura di chi la riceve, ma l'azione di gioco non è essenziale e i ruoli non sono obbligatori.
- Cambio dei giocatori: Il CS inquadra il giocatore che esce e rientra con quello che lo sostituisce; la personality bassa si occupa del giocatore che esce accompagnandolo fino alla panchina. Lo schema è predisposto anche per il doppio cambio: il primo è affidato al solo campo stretto, il secondo lascia il giocatore che esce alla personality alta e vede chi entra con la camera reverse (la quale ha già annunciato i cambi inquadrando la lavagna luminosa).

Queste otto punti sono le situazioni più rilevanti all'interno del campo di gioco e sono distribuite sulle quattro camere dell'asse centrale.

Le altre camere rimanenti<sup>90</sup>:

- Camere AI 16m SN e DS: Non sarà richiesto ai cameramen ai 16m (1 e 6 in monitoria) di fare primi piani o campi stretti in nessuna situazione della partita e del prepartita. Per es.: durante il riscaldamento dei giocatori, sarà loro richiesto di inquadrare la squadra e non il singolo giocatore; nell'allineamento delle squadre inquadreranno la squadra più vicina. Usando il totale, la 16m DS terrà il guardalinee nell'inquadratura solo se l'azione si svolge sulla fascia laterale vicina; per quella opposta seguirà solo l'azione senza il

---

<sup>90</sup> Ormezzano G., *I cantaglorie. Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, Torino, 2015. pp 131 - 142

guardalinee. Il compito fondamentale di queste camere è la documentazione del fuorigioco. I cameramen conoscono la regola e l'uso della camera in rapporto alla doppia situazione in cui si troveranno ovvero quando la palla viene verso la camera, essa lavora per il fuori gioco, con una inquadratura che va dal giocatore che porta la palla al compagno più vicino alla porta avversaria; o anche quando la palla va verso la porta opposta, la camera non lavora per il fuorigioco (che riguarda l'altra 16m) bensì per l'azione di gioco, come fosse la camera centrale, con il vantaggio di essere più in asse con la porta opposta.

In caso di punizione o corner la camera può documentare gli assembramenti nell'area opposta. Potrebbe produrre il replay chiarificatore del fallo o, almeno, della confusione in area. Il secondo compito di questa camera è di documentare le reazioni del pubblico. Il pubblico va scelto per "colore" di squadra e per vivacità (quantunque il "gelo" del pubblico di casa che sta perdendo è interessante quanto il suo entusiasmo quando la squadra vince). Prima del calcio d'inizio, il cameraman deve studiare il pubblico, la sua tipologia, la posizione dei gruppi e soprattutto di quello ospite (gruppi organizzati, striscioni non offensivi, manifestazioni di colore in genere). Prima del fischio d'inizio è importante descrivere con ampie panoramiche l'atmosfera dello stadio (se è pieno). Il pubblico può essere proposto alla ripresa Quando le camere non sono impegnate nel fuori gioco o nell'azione di gioco. C'è bisogno della reazione del pubblico dopo il gol o l'azione rilevante, nella sostituzione dei giocatori, nelle decisioni dell'arbitro; ogni volta che il pubblico si fa sentire ma mai durante l'azione di gioco. La funzione fondamentale di queste due camere (il fuorigioco) viene proposta in replay. Le camere possono però andare in diretta in molte altre situazioni. In alcuni impianti sportivi, è possibile offrire l'inquadratura del rilancio del portiere opposto, comprendendo l'intera squadra, mentre la camera a favore può dare la figura intera del portiere che rilancia. Nel corner a favore, così come nella punizione, l'inquadratura della camera descrive meglio del totale la posizione delle squadre in campo. Nel caso di rigore, è suo compito vedere se i giocatori entrano in area prima del tiro. In ogni caso, tre volte su quattro, il replay delle camere ai 16 metri è il primo replay, quello che descrive la manovra da un diverso punto di vista e la garantisce rispetto al fuorigioco.

- La camera alta in curva: ((9 in monitoria) offre la visione del gioco sull'asse longitudinale<sup>91</sup>, come se si trattasse della camera centrale ma con più libertà di zoom. Il regista è consapevole che il fallo sarebbe più chiaro se visto frontalmente e dall'alto, come potrebbe fare questa camera se fornita di ottica lunga, piuttosto che lateralmente dalle personality. D'altra parte, non c'è nulla di più esplicativo della manovra collettiva se questa camera riesce a cogliere in totale il momento di innesco dell'azione da gol, quasi fosse una tactical camera. L'uso largo o stretto della camera costituisce due opportunità egualmente apprezzate ma, dovendo per forza scegliere, dovrò rifarmi alla tipologia della partita. Certamente preferirei questo uso largo della camera in curva nel caso di una partita istituzionale, in un torneo tra due grandi squadre. In questo caso inviterei il cameraman a seguire l'azione di gioco in totale come fosse sulla camera principale. In una partita di campionato tra due squadre non di classifica, la camera potrebbe invece muoversi più liberamente, secondo l'azione, tenendo conto dell'area di porta nel caso del corner o della punizione. Prima della punizione con barriera in particolare, soprattutto se in asse, l'inquadratura-fotografia della camera in curva chiarisce come nessun'altra la posizione di tiratore barriera-portiere (o viceversa portiere-barriera-tiratore) anticipando la possibilità di successo del tiro. Qualcuno usa questa camera per il rilancio del portiere (anni fa era quasi indispensabile, per distinguere se le squadre giocavano a uomo o a zona). In mancanza della camera dedicata, funge spesso da beauty shot quando non è in partita. Dopo il gol, di cui la camera è tra i primi replay, così come nel cambio dei giocatori, si occupa del pubblico, in particolare di quello in tribuna centrale. Infine, quando mancasse la terza camera in tribuna, quella in curva è l'unica che può occuparsi (malamente) dell'arbitro, lasciando invariato il ruolo delle personality.
- La camera reverse, o in controcampo o in opposite (8 nella nostra monitoria) è l'unica che può occuparsi sistematicamente delle panchine e delle situazioni che lì si presentano. E questo è dunque il suo primo compito: nell'annuncio e nel cambio dei giocatori, nelle reazioni al gol o alle decisioni arbitrali, nelle disposizioni e gli interventi dell'allenatore, nel segnalare la presenza di personalità in tribuna e quant'altro. E' però difficile circoscrivere l'attività della camera alla sola responsabilità delle attività in panchina. Essa potrebbe partecipare all'azione per il replay del fallo sulla sua fascia

---

<sup>91</sup> Un asse perpendicolare alla base di appoggio, quando il corpo è in posizione eretta. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 69 – 72



laterale vicina e del gol. La carenza di camere porta spesso ad impegnarsi come personality e questo a me sembra un errore. E' pur vero che l'evoluzione del linguaggio della partita consente oggi di usarla normalmente per le panchine e l'allenatore (che pure sono in controcampo) ma, escludendo pochi casi (per es. il giocatore a terra), il suo uso durante le fasi di gioco è normalmente improprio. Di solito mostra direzioni sbagliate nei movimenti dei giocatori (classico è il caso di chi ha segnato e sembra correre verso la porta), nelle indicazioni e negli sguardi (per es. nei portieri durante la sistemazione della barriera o nel rilancio).

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

Ogni ulteriore telecamera aggiunge e modifica il ruolo di quelle esistenti, migliora complessivamente la ripresa della partita, sia dal punto di vista delle possibilità (capire se la palla è o non è entrata in rete) sia da quello della qualità (il miglioramento dei replay). Per esempio, con l'aggiunta di due hilo<sup>92</sup> con ottiche lunghe all'altezza dei corner, la camera discipline si modifica e si specializza. Consentirebbe, per esempio, di avere il primo piano<sup>93</sup> del difensore che non ha marcato l'avversario che è andato a rete o il giocatore che ha fatto il passaggio smarcante. Cioè, consentirebbe di avere tre protagonisti invece di due (con due sole personality ci si limita all'autore del gol e al portiere o si è costretti a scegliere); consentirebbe di avere la camera goal-line per vedere se la palla ha superato la linea di porta; consentirebbe un ulteriore replay nell'area sensibile di porta. La presenza di nuove telecamere potrebbe modificare il ruolo delle altre. Due hilo potrebbero alternativamente occuparsi delle decisioni dell'arbitro, senza bisogno della terza camera in tribuna centrale. In questo caso, se si vuole comunque un'inquadratura a figura intera o un totalino di gioco, verrebbe modificato il ruolo di una delle due personality.

---

<sup>92</sup> Le camere sono dotate di TV a schermo piatto e frigorifero. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 76 - 82

<sup>93</sup> Un'inquadratura che stringe fermamente su una persona o un oggetto in particolare. Ormezzano G., *I cantaglorie. Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, Torino, 2015. pp 143 - 145

Il camera plan per una partita di cartello dei Campionati nazionali raggiunge facilmente le quindici telecamere, come per una normale partita di Champions; una finale va oltre le venticinque e una partita Mondiale supera le trenta. Cambia allora e sostanzialmente la complessiva gestione della regia. Tutti i sistemi diventano più fragili man mano che si ingrandiscono e, per quelli di ripresa, diventa essenziale la scomposizione e la delega delle operazioni. Tipica è quella dei replay, che viene affidata ad un coordinatore o regista dei replay, specie se debbono essere distinti tra replay usuali e quelli provenienti da tecnologie speciali (le camere high speed<sup>94</sup> per i super slow motion, per esempio o quello della spidercam<sup>95</sup>).

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

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

Per il gioco con palla in movimento il regista avrà a disposizione: il totale di gioco (3), il campo stretto dell'azione (2), due dettagli dell'azione (4 e 5). È praticamente in grado di fare la partita. Nella situazione di palla ferma:

- Per il fallo: o il fallo in totale (3) o in campo stretto (2) o in dettaglio (4 o 5); al fischio dell'arbitro avrò a disposizione chi lo ha commesso (4), chi lo ha subito (5) e l'arbitro (2).
- Per la punizione con barriera: vi è a disposizione quattro totali (3, 1-6, 9) e tre campi stretti: chi tira (2), due dettagli per barriera e portiere (4 e 5); se è a favore, può aiutarmi la retroporta bassa (7).

---

<sup>94</sup> Telecamere di alto livello, in genere munite di potenti zoom (18x e oltre) e di dispositivo di messa a fuoco automatica (autofocus). Ormezzano G., I cantaglorie. *Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, Torino, 2015. pp 146 – 148

<sup>95</sup> Oppure si può dire Spycam è un sistema che permette ad una telecamera o macchina da presa di muoversi verticalmente e, in contemporanea, orizzontalmente, sopra una predeterminata area. Il nome Spycam è un marchio registrato. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 84 – 88

- Per il rigore: è presente il tiro in totale centrale (oltre che da curva e dai 16m, per l'attesa); il campo stretto del tiro (2); il primo piano rigorista (se ho la camera 7 a favore) e del portiere (4 o 5). Dopo il gol può seguire la convalida dell'arbitro (2); le reazioni del pubblico (1, 6, 9), dei giocatori (2, 4, 5 e 7) e delle panchine (8).
- Per il gol: all'azione da totale centrale, si aggiungono tutte quelle del rigore. Per il rilancio del portiere: si può partire da figura intera del portiere da 16m a favore (1), campo stretto da personality bassa (5) e da camera retroporta (7); può seguire il campo stretto delle posizioni a centro campo (2); fare il rilancio con il totale centrale o da 16 m opposta (6); quindi dettagliare la contesa aerea (4) e rientrare sul totale (3).
- Per la rimessa laterale: che non ci sono particolari vincoli: sarà presente chi ha mandato fuori la palla o chi l'aspetta (4), chi la rimette in gioco (2), il totale (3).
- Per il corner si inizia con la 16m (1), individuare chi va a tirare (2), documentare il movimento in area con i totali (9, 6, 7), dettagliare protagonisti e marcature strette (4 e 5) e infine vedere il tiro dalla principale (3).
- Per il fuorigioco: si può individuare il giocatore (4) e il guardalinee (2 o 5) e ripeterò l'azione con una delle 16m (1 o 6). Per la sostituzione dei giocatori: è presente la lavagna luminosa con due segnalazioni (da 5 e 8); giocatore che entra e che esce (8 e 5); possibilità del doppio e anche del triplo cambio con campo stretto (2), personality (5) e reverse (8), oltre all'applauso del pubblico dalle 16 m e curva.
- La panchina è sempre sotto controllo da parte dalle reverse (8); che sono coperte (e dettagliate con la hand camera) le situazioni pre e post match: ingressi, cerimoniale e interviste.

In breve, riporto in uno schema<sup>96</sup> il ruolo di ogni camera in ogni situazione di gioco. Non riguarda più il tifoso ma solo l'assistente che sta facendo il salto verso la sua prima regia di una partita di calcio.

Gioco con palla il movimento:

- Il totale di gioco: segue l'azione in direzione del gioco.
- Il campo stretto: segue l'azione a figura intera; segue il tiro in porta per il gol; a centrocampo, se la palla parte all'improvviso, resta sull'uomo per evitare la sventagliata.
- La personality alta: segue l'azione in dettaglio e la conclude sul protagonista.

---

<sup>96</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 89 – 92

- La personality a terra (bassa): segue l'azione in dettaglio e la conclude sul secondo protagonista.
- Le 16 metri: alternativamente seguono l'azione per il fuorigioco o per il gioco. Saranno responsabili del pubblico.
- La camera in curva: segue l'azione e si occuperà del pubblico.
- Le reverse: segue l'azione a favore e si occupa delle panchine.
- Il retro porta bassa: segue l'azione nella propria area

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

Fallo:

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

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

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

- Il totale: segue l'azione senza lasciare mai il campo.
- Il campo stretto: sta su chi tira e segue il tiro; all'interruzione dell'azione controlla le decisioni dell'arbitro
- La personality alta: descrive la barriera o la ricezione della palla; nel rigore sarà sul rigorista
- La personality bassa: sta sull'attesa e le marcature; nel rigore sta sul portiere
- Le 16 m: stanno alternativamente sul fuorigioco o sull'azione; la camera a favore sul rigore controlla che i giocatori non entrino in area prima del tiro. Dopo il tiro si occupano del pubblico.
- Camera in curva: nella punizione lunga e il rigore segue l'azione; per punizione con barriera offre il posizionamento prima del tiro.
- Reverse: sceglie tra azione e disposizioni o reazioni delle panchine.
- Retro porta basso: se è a favore segue l'azione; può offrire la reazione del portiere avversario

#### Gol:

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

#### Corner (calcio d'angolo):

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

#### Rilancio del portiere:

- Totale: segue l'azione.
- Campo stretto: dà i posizionamenti a centro campo in totalino.
- Personality alta: segue la palla per il contrasto sulla ricezione.
- Personality bassa: campo stretto sul portiere che rilancia.
- 16m: totale del rilancio dalla camera opposta e figura intera del portiere che rilancia per quella a favore.
- Curva: segue il rilancio.
- Reverse: è sulla panchina prima del rilancio.
- Retro porta bassa: se a favore, dà il portiere che rilancia

#### Rimessa laterale:

- Totale: segue l'azione da dove è uscita la palla.
- Campo stretto: segue la rimessa in totalino.
- Personality alta: sta sul giocatore che attende la palla.

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

#### Fuori gioco:

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

#### Cambio dei giocatori:

- Totale: segue l'azione.
- Campo stretto: segue il giocatore che esce e rientra con il compagno.
- Personality alta: segue il giocatore che esce e rientra con il compagno.
- Personality bassa: ha segnalato il cambio; accompagna in panchina il giocatore che esce.
- Reverse: ha segnalato il cambio; accompagna il giocatore che entra.
- 16m: potrebbe esserci l'applauso al giocatore che esce.
- Curva e retroporta basso: sono ininfluenti.

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

Tutte le inquadrature per fare la partita vengono prese dal cinema<sup>97</sup>. Ovvero le scale dei piani che è l'elenco delle possibili inquadrature definite sulla base della distanza (reale o virtuale, in quanto il campo si stringe anche grazie alla massa a fuoco) tra la macchina da presa e l'oggetto ripreso. Quando la macchina da presa si concentra sulla figura umana, si usa il termine "piano". Se invece, nell'inquadratura, la dimensione prevalente è quella dell'ambiente, del paesaggio,

---

<sup>97</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 62 - 66

allora si utilizza la parola “campo”. Durante la partita la cinepresa utilizza questi piani presi dal cinema, scendendo dal grande al piccolo la scala dei piani si configura come segue:

- Campo Lungo: La porzione di spazio ripresa è più ridotta rispetto al campo lunghissimo<sup>98</sup>, ma anche qui l’ambiente continua a prevalere sulla figura umana. Il campo lungo nel cinema può essere utilizzato semplicemente per stabilire l’ambientazione; quindi, mostrare i soggetti in relazione con il luogo dove si svolge l’azione. Questa è una motivazione tecnica al fine di rendere fluida la narrazione, il montaggio, e aiutare lo spettatore a non confondersi. Il campo lungo racchiude anche tutta l’azione, questo significa che tutto ciò che accade all’interno della scena può essere vista e compresa dallo spettatore. Non a caso tanti registi in tante situazioni utilizzano solo questa inquadratura per raccontare l’intera scena senza staccare attraverso il montaggio su piano medi e primi piani. Nella regia calcistica viene utilizzato sia per inquadrare tutto il campo dall’alto all’inizio della partita, alla fine del primo tempo dove viene accompagnato da una grafica che ci illustra le statistiche delle due squadre, oppure durante l’inno della competizione che la camera mostra la coreografia della squadra che può occupare l’intero stadio o soltanto “la curva”. E durante la partita ma in modo orizzontale che osiamo dire vediamo i giocatori in 2D, la camera segue la palla e vediamo quasi tutti i giocatori come si muovono. Alcuni esempi di campo lungo nel cinema:

- *Django Unchained* (2012): Questo è il classico esempio di un campo lungo che racconta tutta l’azione.
- *Rocky* (1976): Inquadratura di Rocky a seguito dall’altrettanto famoso allenamento. Rocky è pugile che per tirare avanti esegue lavori per un boss mafioso locale. Un giorno si presenta la sfida della vita sia sportiva che di vita, quella di cambiare. Rocky si è rimesso in forze, lotterà per il titolo, conclude l’allenamento con successo.
- *C’era una volta in America* (1984): Vedendo questo frame Deborah balla nel retro del locale di famiglia.
- *Mad Max: Fury Road* (2015): Questa inquadratura, dove lei è in ginocchio nel deserto, risalta la disperazione di Furiosa dopo aver scoperto che il Luogo Verde

---

<sup>98</sup> Una porzione di spazio molto estesa: il mare, una montagna. La figura umana è assente, oppure se è presente, è comunque secondaria rispetto al contesto spaziale (un cavaliere che arriva dal deserto, un semolice puntino nell’immensità della pianura)), oppure è costituita da una folla dove è impossibile distinguere i singoli (le schiere dei due eserciti in una scena di battaglia). Christopher J. Bowen, *La grammatica dell’inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 94 – 98

non esiste e non è nient'altro che il deserto che la circonda. Tutto questo ferma il suo viaggio e la fa partire per uno nuovo.

- Campo Medio: La figura umana occupa più o meno la metà dell'altezza dell'inquadratura. Storicamente, il campo medio è il primo campo di ripresa a essere stato usato. I fratelli Lumière sono fatti da una sola inquadratura statica, per cui è necessario un campo di ripresa realmente ampio per rendere l'azione nella sua interezza, ma allo stesso tempo abbastanza stretto da far risaltare la figura umana. I fratelli iniziarono a lavorare duramente per creare la pellicola cinematografica. Brevettarono un numero significativo di procedimenti, tra le quali è da segnalare la creazione del "foro di trascinamento" nella pellicola, come mezzo per trascinarla attraverso la camera e il proiettore. Produssero un singolo strumento che funzionava sia da camera che da proiettore, il *cinématographe*<sup>99</sup> che brevettarono il 13 febbraio 1895. La prima pellicola venne girata con questo strumento il 19 marzo 1895; il film era *L'uscita dalle officine Lumière* (La sortie de l'usine Lumière), che viene spesso citato come il primo documentario (anche se questa definizione è sempre stata fonte di diversi dibattiti). Dopo la presentazione del Cinematografo i Lumière vendettero numerosi apparecchi, che vennero portati in giro per il mondo creando la nuova professione dei "cinematografisti", eredi degli ambulanti che vendevano stampe nell'Europa del XVII e XVIII secolo. Quando compare un primo rudimentale montaggio come, per esempio, nei film di Méliès<sup>100</sup>, Vuole ricreare la magia e stupire ancora di più nei film. Recitazione teatrale, mimica, esagerata. Scenografie di cartone, inquadrature fisse, effetti speciali. Il cinema delle origini, fortemente influenzato dal teatro, continua a essere legato al campo medio, che riproduce il punto di vista dello spettatore teatrale seduto al centro della sala. Non per nulla, un sottoinsieme del campo medio è il campo totale. Nelle inquadrature calcistiche viene utilizzato per la maggior parte delle volte il Campo Medio durante le punizioni<sup>101</sup>.
- Campo Totale: un'inquadratura che raffigura nella sua totalità un interno (una stanza), oppure un esterno nettamente delimitato (un giardino, un cortile), una configurazione

---

<sup>99</sup> Una macchina da presa che veniva usata anche come proiettore cinematografico. Venne inventata nell'ultimo decennio del XIX secolo. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 110 -118

<sup>100</sup> Attore, prestigiatore, illusionista. Aveva comprato un teatro per i suoi spettacoli. Simonelli G.-Ferrarotti A., *I media nel pallone*, Guerini e associati, Milano, 1995. pp 87 – 89

<sup>101</sup> La ripresa utilizzata dopo che è stato commesso un fallo con il pallone in gioco. Che, se è fuori dall'area del portiere è un normale calcio di punizione sennò è un calcio di rigore. Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012. pp 78 – 85



visiva che assomiglia molto allo spazio scenico di uno spettacolo di prosa, che, in genere, si svolge proprio in una stanza. Nella regia calcistica viene utilizzato a random negli spogliatoi, durante la partita ma anche nel pubblico.

- Figura Intera: Il corpo umano ripreso dalla testa ai piedi. La figura intera è in grado di riprendere anche una buona porzione dell'ambiente ma a differenza dei campi cinematografici i soggetti predominanti sono i personaggi e non l'ambientazione. Questa inquadratura è in grado di catturare le espressioni dei personaggi, le loro azioni, i loro vestiti, la loro fisicità e il linguaggio del corpo facendo di essa un mezzo completo per raccontare l'intera scena. Questa tecnica va oltre la semplice rappresentazione fisica del soggetto, amplificando l'emozione e la connessione emotiva con gli spettatori. È particolarmente efficace in momenti di grande impatto emotivo, consentendo al pubblico di immergersi completamente nell'esperienza del personaggio. Quando un personaggio attraversa trasformazioni significative o la sua presenza fisica è cruciale per la narrazione, l'inquadratura della figura intera si rivela un mezzo molto potente. Inoltre, quando un personaggio interagisce con l'ambiente circostante, l'inquadratura della figura intera può essere in grado di catturare l'intera scena. Per questo motivo potrebbe essere facile fare confusione con un campo lungo o un campo medio. Ovviamente non è una scienza esatta ma la differenza principale tra un campo medio e la figura intera, oltre ad un fatto tecnico è anche il focus che il regista decide di dare in quel momento. Quasi sempre i giocatori vengono catturati singolarmente dalla cinepresa da testa a piedi, per dare focus su di lui, esempio quando un giocatore fa fallo si rivede l'azione e in quel momento la camera finisce sul giocatore che ha commesso fallo e anche sulla vittima, oppure il calciatore seduto in panchina. Un giocatore come un personaggio può essere raccontato tramite tante modalità differenti. I suoi movimenti, come si veste, come si muove, espressioni facciali, come interagisce con altri personaggi. Il tipo di inquadratura più adatta a raccontare tutto questo in maniera autonoma. Se il focus è sul personaggio allora può essere considerata una figura intera, mentre se l'attenzione maggiore è data all'ambientazione è un campo medio. Gli esempi che sono passati nella storia<sup>102</sup>:
  - *12 anni schiavo* (2013): Il soggetto viene inquadrato dalla testa ai piedi nella sua totalità. Questa inquadratura dà modo allo spettatore di osservare

---

<sup>102</sup> Luca Malavasi, *Il cinema contemporaneo. Caratteristiche, identità culturale, esperienza*, UTET Università, 2024. pp 142 - 166

l'ambientazione, ovvero la piantagione di cotone. Ma l'attenzione dello spettatore finisce subito sul protagonista e sulla frusta che tiene in mano.

- *Il padrino - Parte II* (1974): Vediamo l'ambiente, i personaggi, i loro movimenti e le loro azioni. Possiamo anche capire dalla sagoma della figura dietro la porta che è un poliziotto. Sappiamo anche cosa succederà qualora il poliziotto entrasse nell'abitazione. Questo è un esempio per far capire che spesso non servono troppe inquadrature per raccontare una scena, ma, in questo caso la figura intera è in grado di raccontare tutto mantenendo la tensione alle stelle.
- *Old boy* (2003): In questo caso siamo di fronte ad una scena di combattimento inquadrata totalmente dalla figura intera.
- *Psycho* (1960): La creatività del regista è quella crea effetti pazzeschi come questa famosissima inquadrata realizzata da Hitchcock in *Psycho*. Il fatto che il protagonista sia seduto non cambia poiché la testa e i piedi del soggetto sono comunque distesi fino all'estremità del quadro. In questo caso il regista posiziona Norman Bates da un alto rompendo la finestra sulla destra.
- *Pulp fiction* (1994): Un'altra scena iconica del cinema anni 90 è il celebre ballo tra Vincent e Mia.
- Piano Americano: Il corpo umano inquadrato dalle ginocchia in su. La leggenda<sup>103</sup> vuole che il piano americano sia stato inventato nei film western, per mettere in risalto l'estrazione della pistola durante i duelli. L'idea dietro al piano americano è mostrare un personaggio sotto un'aura eroica ma continuando a catturare l'azione della scena. Grazie a questa inquadratura lo spettatore riesce a seguire gran parte dello svolgersi dell'azione come nella figura intera ma nello stesso momento può catturare le emozioni e le espressioni del personaggio in maniera più ravvicinata. Nel calcio il Piano Americano lo vediamo prima di calciare un calcio di rigore, oppure mentre il giocatore tira una punizione o calcio d'angolo anche nei cambi e in quelle scene significative, importanti per dare focus a cosa sta succedendo. La decisione di utilizzare questa prospettiva può sottolineare l'importanza del momento narrativo, attribuendo al personaggio un ruolo dominante nella scena. Sebbene utilizzata tanto nel genere western, questa inquadratura può essere altrettanto efficace in una varietà di contesti, dalla rappresentazione di personaggi coraggiosi in film d'azione all'accentuazione della sicurezza e del controllo in dialoghi intensi. Questa prospettiva offre una visione completa del soggetto,

---

<sup>103</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 65 - 68

permettendo al pubblico di cogliere sia i dettagli dell'interpretazione fisica che quelli dell'ambientazione circostante. Esempi nel cinema:

- *Il Buono il Brutto e il Cattivo* (1966)<sup>104</sup>: il triello finale, dopo una tesissima attesa, il Biondo uccide Sentenza, mentre Tuco, la cui pistola è stata scaricata nottetempo dal compare, si trova disarmato e alla sua mercé.
- *L'uomo che uccise Liberty Valance* (1962): In questo fotogramma tratto da *L'uomo che uccise Liberty Valance*, grazie al piano americano lo spettatore ha a disposizione tantissime informazioni: Sa dove si sta svolgendo l'azione in quanto l'ambiente circostante è chiaramente visibile, vede i 3 personaggi protagonisti della scena e capisce le intenzioni ovvero Liberty Valance (Lee Marvin) e Tom Doniphon (John Wayne) sono chiaramente pronti per un duello mentre Ransom Stoddard (James Stewart) e colui che divide. Il piano americano ritaglia i personaggi dalla testa fin sopra le ginocchia.
- *Schindler's List* (1993): Vediamo il soggetto principale in piano americano, il che ci riesce a dare un bellissimo dettaglio delle sue bretelle penzoloni mentre fumando una sigaretta osserva il campo.
- *La favorita* (2018): In questo caso, questo piano americano viene combinato con un angolo di camera dal basso (low angle<sup>105</sup>). Si nota perfettamente infatti come la direzione dello sguardo crea una linea perfetta che va a scontrarsi con la pistola che tiene in mano.
- Mezzo primo piano: Il corpo umano inquadrato dalla vita in su. Viene utilizzata spesso nel cinema calcistico, sia per i giocatori che anche per gli spettatori e allenatori. Ci sono tre esempi importanti nel cinema che utilizzano il mezzo primo piano:
  - La protagonista di *Rosemary's Baby* (r. di Roman Polanski, 1968, USA) è provata da una gravidanza che è frutto di un complotto diabolico. Il make-up e il Mezzo primo piano aiutano il pubblico a condividere il suo stato.
  - L'incipit di *Fino all'ultimo respiro* ("À bout de souffle", r. di Jean-Luc Godard, 1960, FR).
  - Nella scena, tratta dal film *Drive* (r. di Nicolas Winding Refn, 2011, USA), il protagonista incontra nel corridoio la vicina. I due si sono innamorati mentre il

---

<sup>104</sup> Sergio Leone, *C'era una volta il cinema. I miei film, la mia vita*, Il Saggiatore, 2018. pp 126 – 145

<sup>105</sup> Un'inquadratura dal basso è una ripresa da un angolo della telecamera posizionato in basso sull'asse verticale, ovunque sotto la linea degli occhi, guardando in alto. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 120 – 124.

marito di lei era in carcere. Ora però è tornato. La scena è tesa: non si sa se il marito abbia intuito qualcosa.

- Primo piano: il corpo umano inquadrato dalle spalle in su. L'introduzione del primo piano, nel corso del primo decennio del Novecento, ha rappresentato una tappa fondamentale dello sviluppo linguistico cinematografico. Con il primo piano, infatti, il cinema si affrancava dalla subalternità del campo medio tipica del cinema delle origini, e iniziava a sviluppare configurazioni spaziale autonome e un proprio stile di recitazione. Se gli attori teatrali, che si trovano a dividersi metri di distanza dal pubblico, sono portati a enfatizzare i loro gesti, con la comparsa del primo piano gli attori cinematografici hanno dovuto imboccare la strada opposta, lavorando per sottrazione. Nel calcio il primo piano viene utilizzato spesso anche sugli spettatori, per mostrare il loro stato d'animo, che può essere sia in positivo che in negativo e lo stesso per i giocatori e allenatore, invece per gli arbitri viene soprattutto nel momento della decisione incerta dopo aver sentito il VAR. Ogni dettaglio conta: un'espressione facciale, uno sguardo, un lieve tremolio delle labbra. Una tecnica di ripresa per amplificare l'impatto emotivo delle scene e coinvolgere il pubblico a livello profondo. Il primo piano<sup>106</sup> (Close-Up) è una delle tecniche più efficaci nel linguaggio cinematografico per mettere in risalto l'emozione e l'intensità di un momento. Utilizzato spesso nei momenti di tensione o dramma, questo taglio cinematografico crea un legame diretto tra lo spettatore e il soggetto, amplificando l'impatto emotivo della scena. È uno strumento chiave per trasmettere intimità e profondità, rendendo palpabile ciò che i personaggi stanno provando. Tecnicamente, un primo piano parte dall'altezza delle spalle e taglia poco sopra la testa. Da questo deriva appunto il termine aria in testa<sup>107</sup>. Il primo piano nel cinema viene utilizzato perché è uno strumento narrativo che consente di intensificare la connessione emotiva tra lo spettatore e i personaggi. Grazie alla sua capacità di rivelare ogni minima sfumatura di un'espressione facciale, può trasformare un semplice gesto o sguardo in un momento carico di significato. In momenti chiave della narrazione, aiuta a creare un senso di intimità e a far vivere allo spettatore

---

<sup>106</sup> Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012. pp 84 - 129

<sup>107</sup> L'aria in testa è lo spazio tra la sommità del capo di un soggetto e il bordo superiore dell'inquadratura. Se c'è poca aria in testa il soggetto apparirà soffocato all'interno dell'inquadratura, questo potrebbe voler comunicare per esempio il soffocamento interiore di un personaggio. Se c'è troppa aria in testa l'inquadratura apparirà sbilanciata, magari il regista vuole comunicare un senso di instabilità del soggetto. Dotto G.-Piccinini S., *Il mucchio selvaggio. La strabiliante, epica, inverosimile ma vera storia della televisione locale in Italia*, Mondadori, Milano, 2006. pp 78 - 80

l'emozione del personaggio in modo diretto e coinvolgente, rendendo l'esperienza più immersiva. Alcuni esempi cinematografici:

- *Toro scatenato* (1980): Si riescono a vedere parte delle braccia e dei pettorali ma l'intensità degli occhi e il nulla che circonda il protagonista. Le ombre sul viso create da questo magnifico bianco e nero. LaMotta guarda direttamente in camera, guarda ogni singolo spettatore. Guardare in camera<sup>108</sup>: Il regista rompe un'altra regola fondamentale del cinema, lo sguardo in camera. In ogni corso di regia sentirai dire che un attore o un'attrice non devono mai guardare direttamente in camera. Questa regola nasce per evitare la rottura della cosiddetta quarta parete, ovvero per non interrompere l'illusione di realtà che il film cerca di costruire. Tuttavia, i grandi maestri del cinema sanno quando poter rompere o scavalcare le regole per comunicare cose in maniera differente.
  - *Past Lives* (2023): Nora Moon (Greta Lee) comunica con gli occhi una serenità che arriva diretta allo spettatore, il tutto è rafforzato dal vento dato dalla macchina in movimento che fa svolazzare i suoi capelli. L'effetto Bokeh<sup>109</sup> permette di sfocare lo sfondo.
  - *Il padrino* (1972): L'inquadratura di riferimento è composta con il primo piano di Kay Adams (Diane Keaton) e la figura intera di Michael Corleone (Al Pacino). Kay Adams è innamorata di Michael ma non di quel tipo di vita. Lei è in un totale momento di confusione mentre Michael ha ormai varcato completamente la porta del potere.
  - *In the mood for love* (2000): Questo taglio ritrae la Signora Chang (Maggie Cheung) piangere silenziosamente. La protagonista è inquadrata a tre quarti.
  - Particolare e Dettaglio: Il primo viene definito come un'inquadratura molto stretta su una parte del corpo umano: un occhio, una mano e il seguente è l'inquadratura di un singolo oggetto che può essere un orologio, un telefono o una pistola. Nel calcio queste due inquadrature vengono usate poco ma in momenti decisivi, come quando il giocatore appoggia la palla sul dischetto, un semplice occhio che lacrima dalla felicità o tristezza.
- Alcuni esempi di film cinematografici:

---

<sup>108</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 124 - 136

<sup>109</sup> Il termine è giapponese che significa "sfocatura" e viene utilizzato per descrivere l'aspetto delle aree fuori fuoco di una foto. Il bokeh è più evidente nelle foto con molti piccoli punti luce, come i lampioni di notte. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 136 - 138

- La scena del primo incontro in *Romeo e Giulietta* ("Romeo and Juliet", 1968, Regno Unito e Italia) è tutta giocata sui Primi piani. Ad un certo punto però, quando Romeo esprime il proprio desiderio di baciarla, la camera si avvicina sul Particolare degli occhi di Giulietta che si chiudono e si riaprono lentamente.
- In *Tangerines*<sup>110</sup> (di Zaza Urushadze, Estonia, Georgia, 2013) le sequenze che mostrano al lavoro il protagonista.
- In questo long take tratto da *Mission:Impossible* (r. di Brian De Palma, 1996, USA) si parte da un Dettaglio (che rimanda alla scena precedente) e si termina con un altro Dettaglio (che rimanda ad una scena successiva).

Quella della scala dei piani<sup>111</sup> è solo una tassonomia indicativa, utile e abbastanza duttile per capirsi quando parliamo di cinema, ma a volte ci troviamo davanti a inquadrature ambigue, che a rigore ricadrebbero in più tipologie. Per esempio, può esserci un primissimo piano del personaggio A e, più indietro, un piano americano del personaggio B, come nell'inquadratura di *Il coltello nell'acqua* (Noz w Wodzie, 1962) di Roman Polanski. E la soluzione che gli americani definiscono two-shot: un'inquadratura dove lo schermo è occupato da due personaggi, non necessariamente ripresi dalla stessa distanza. Oppure, si veda la presentazione di Ringo Kid (John Wayne) in *Ombre rosse*. L'inquadratura inizia con un piano americano, ma subito la macchina da presa stringe sul volto dell'attore (lo fa così rapidamente, che per qualche istante l'operatore non riesce a tenere a fuoco l'immagine). Tecnicamente<sup>112</sup>, si tratta di una sola inquadratura, che però di fatto contiene due piani diversi, un piano americano all'inizio e un primo piano alla fine.

Durante la partita allo stadio, non avremo più il cameraman che ci guida all'incontro ma sarà il nostro occhio che si focalizza sulla partita, decidiamo noi su che particolare soffermarci o giocatore; quindi, non saremo più guidati da qualcuno e avremo principalmente una visuale di campo lungo o se saremo a San Siro al terzo anello avremo un campo lunghissimo<sup>113</sup>: Una porzione di spazio molto estesa: il mare, una montagna, la skyline di Manhattan ecc. La figura umana è assente, oppure, se è presente, è comunque secondaria rispetto al contesto spaziale (un cavaliere che arriva dal deserto, un semplice puntino nell'immensità della pittura) oppure è costituita da una folla dove è impossibile distinguere i singoli (le schiere dei due eserciti in una

---

<sup>110</sup> Traduzione letteraria è mandarino. Il vero titolo sarebbe Mandariinid. Dotto G.-Piccinini S., *Il mucchio selvaggio. La strabiliante, epica, inverosimile ma vera storia della televisione locale in Italia*, Mondadori, Milano, 2006. pp 86 – 90

<sup>111</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 66 – 67

<sup>112</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. pp 136 - 138

<sup>113</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 62 – 68

scenda di battaglia). La differenza<sup>114</sup> di due inquadrature simili ma con sfumature diverse. Non c'è proprio un'unanimità e ogni regista si appropria in maniera differente ma sostanzialmente nel campo lunghissimo i personaggi sono dei dettagli irriconoscibili dispersi all'interno di scenografie importanti. Un deserto infinito, una città enorme, una prateria sconfinata. Invece, nel campo lungo i personaggi sono riconoscibili e il rapporto con la scenografia è meno impattante. Alcuni esempi cinematografici di campo lunghissimo:

- *Seven* (1995): All'interno di questo frame, siamo alla fine del film, siamo in un cambio scena.
- *Manhattan* (1979): film di Woody Allen, Questa scena che viene rappresentata la città è stata montata con questo unico campo lunghissimo, dove i due protagonisti hanno appunto un brevissimo dialogo su quanto sia meravigliosa e affascinante la città di Manhattan.
- *Barry Lyndon* (1975): In questa inquadratura presa da Barry Lyndon di Kubrick. Il vero protagonista non è il paesaggio ma l'azione del duello rappresentato.
- *Lawrence d'Arabia* (1962): è presente una inquadratura composta. Nella messa in quadra sono presenti: Deserto sconfinato, due soggetti in primo piano e un soggetto lontanissimo. L'attenzione è rivolta sul soggetto in lontananza che sta giungendo.

Il calcio dal cinema non solo prende la messa in quadro ma anche i movimenti di macchina. Così come nasce un unico piano di ripresa, il campo medio, il cinema nasce anche statico. Nei film dei fratelli Lumière, la macchina da presa non si muove. I movimenti di macchina<sup>115</sup> vengono introdotti progressivamente negli anni a seguire, per l'esattezza nel 1897<sup>116</sup>, andando a comporre uno degli elementi portanti del linguaggio cinematografico. Il calcio dal cinema “ruba” questi movimenti:

- Carrellata: è un movimento lineare, ottenuto con la macchina da presa posta su un carrello, che scorre su dei binari. La carrellata può essere “laterale”, se si muove parallelamente ai personaggi; “a precedere”, se arretra di fronte ai personaggi che avanzano verso l'obiettivo; oppure “a seguire”, se va dietro ai personaggi che si allontanano dall'obiettivo. A volte si usa il termine carrellata per dei movimenti ottenuti senza binari, ma comunque di tipo lineare. La carrellata aerea si fa riprendendo da un elicottero o un aeroplano, mentre la camera car si ottiene riprendendo da un'automobile.

---

<sup>114</sup> Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012. pp 130 - 161

<sup>115</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 70 – 71

<sup>116</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 56

La carrellata ottica, si ottiene con lo zoom: la macchina rimane ferma e cambia la lunghezza focale, provocando un'impressione di avvicinamento o di allontanamento. La differenza rispetto a una carrellata vera si nota, perché manca il senso della profondità dello spazio, attraversato dalla macchina che scorre sui binari. Lo zoom semplicemente ingrandisce o rimpicciolisce l'oggetto inquadrato. Questo movimento di camera nel calcio viene preso come spunto, che la telecamera quando inquadra la partita fa movimenti di pan<sup>117</sup> simili alla carrellata. Alcuni esempi cinematografici sulla carrellata:

- Carrellata indietro: Ne *Il buio oltre la siepe* ("To Kill a Mockingbird", r. di Robert Mulligan, 1962, USA) si racconta di un avvocato, Atticus, che cerca di difendere un ragazzo nero innocente in un contesto fortemente razzista. Le vicende sono raccontate dal punto di vista della figlia. La carrellata indietro (che dal Piano medio dei due protagonisti arriva al Totale della loro casa).
- Carrellata avanti: *Per la prima volta Max* (da "Jackie Brown", r. di Quentin Tarantino, 1997, USA) vede Jackie e ne rimane subito colpito. L'avanzare verso la camera della seconda è alternato alla carrellata avanti dal basso dal Piano medio al Primitivo piano del primo.
- Carrellata laterale: Nella scena che segue, tratta da *Stranger Than Paradise* (r. di Jim Jarmusch, 1984, USA) la protagonista, un'immigrata ungherese, è appena sbarcata a New York. La carrellata laterale che la segue.
- Carrellata verticale: *Il dottore* (da "Il labirinto del fauno", "El laberinto del fauno", di Guillermo del Toro, 2006, MEX, SP) che cura nascostamente i partigiani che resistono ai franchisti viene ucciso dal capitano, che ha scoperto il suo doppio gioco. La carrellata a precedere consente di tenere in campo sull'avanpiano il dottore. La carrellata verticale dal dottore a terra si ferma prima di raggiungere l'altezza del capitano, in modo da inquadrarlo dal basso per rifletterne la pericolosità e l'arroganza.
- Panoramica: è un movimento ad arco<sup>118</sup>: la macchina da presa, fissa sul cavalletto, ruota sul proprio asse. La panoramica può essere orizzontale, verticale, oppure obliqua. Una

---

<sup>117</sup> Anche detta panoramica: Questa tecnica di ripresa è un movimento orizzontale della camera, su un asse verticale. Invece la tecnica di ripresa inversa rispetto alla panoramica si chiama Tilt. Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 78 - 80

<sup>118</sup> L'azione dell'arco avviene come segue: La freccia viene assicurata alla corda grazie ad un elemento apposito, la cocca, che tuttavia lascerà la freccia stessa libera di sganciarsi al momento del rilascio. Lo stelo della freccia è appoggiato all'arco, sul rest, che si trova all'incirca nel suo punto mediano.



panoramica “a schiaffo” è un movimento molto veloce da un punto a un altro. Anche qui il calcio prende un grande spunto dalle panoramiche da utilizzare durante la partita, la camera centrale principalmente fa principalmente delle panoramiche anche durante l’intervallo per inquadrare gli spettatori. Alcuni esempi di film<sup>119</sup>:

- Panoramica orizzontale: *L’ultimo spettacolo* ("The Last Picture Show", r. di Peter Bogdanovich, 1971, USA) comincia con una panoramica orizzontale che descrive il paese.
  - Panoramica verticale: In questa inquadratura di *Poor Cow* (di Ken Loach, 1967, UK) la panoramica verticale è per far vedere l'ambiente sociale in cui vivono i protagonisti e nell'accompagnare la madre e il bambino. Ripresi prima a piombo e poi dall'alto ad una certa distanza, accompagnati con l'aiuto della canzone.
  - Panoramica obliqua: In una scena di *Senso* (r. di Luchino Visconti, 1954, Italia) una panoramica obliqua precede una panoramica orizzontale nel verso opposto.
- Dolly<sup>120</sup>: è un movimento complesso, che può comporre la linearità della carrellata e la circolarità della panoramica. Un dolly è un braccio meccanico, che poggia su una piattaforma dotata di ruote, in cima al quale è posta la macchina da presa, insieme all’operatore. Il braccio va su e giù, mentre la piattaforma può andare avanti o indietro, oppure di lato. In alternativa, si può usare anche una gru (più grossa di un dolly). Un dolly con operatore sale al massimo fino a quattro metri di altezza, mentre una gru può arrivare a quindici metri. Oggi, sul braccio dei dolly superiori ai quattro metri e delle gru in generale si monta una macchina remota. L’operatore non sta fisicamente accanto alla camera, ma controlla da terra, con un comando a distanza. Nel calcio il dolly è presente come una camera sospesa guidata da dei cavi, non è presente in tutti gli stadi ma è guidata da un operatore da terra e viene utilizzata soprattutto per aiutare il VAR e per regalarci qualche inquadratura dall’alto perpendicolare al campo. Può essere presente anche il drone<sup>121</sup> ma possono essere usati, ma solo nei campi di allenamento delle squadre e solo a scopo tecnico. Come esempio abbiamo i film di Spike Lee; Il Dolly è da sempre uno dei marchi di fabbrica del cinema del regista americano. Il modo in cui Spike Lee utilizza, sin dai suoi esordi, quel lungo braccio meccanico al quale

---

<sup>119</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 79

<sup>120</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, Kaplan, 2011. pp 72 – 73

<sup>121</sup> Il primo drone conosciuto è stato sviluppato durante la Prima guerra mondiale. Era un aeromobile senza pilota chiamato “Flying Bomb” o “Kettering Bug”, ed è stato utilizzato dalla Marina degli Stati Uniti per il controllo aereo. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 96 - 98

viene agganciata la macchina da presa, non regala solo un punto di vista privilegiato e di assoluto impatto, ma si caratterizza anche come vero e proprio elemento drammatico, in grado di sottolineare alcuni snodi narrativi fondamentali all'interno delle storie che racconta.

- **Correzione:** si tratta di un movimento morbido e possibilmente inavvertito, un piccolo slittamento per riequilibrare il quadro, per esempio ricollocando al centro un personaggio che si è mosso di lato. La correzione<sup>122</sup> è un movimento di macchina tipico del cinema classico, che illustra molto bene la logica di quel modello, sia sul piano della composizione del quadro, sia per ciò che riguarda i movimenti di macchina. Infatti, la necessità di ricentrare un elemento del profilmico è tipica di un cinema che punta a una composizione armonica e gerarchica dell'inquadratura: ciò che è importante, in genere, deve stare al centro, attirando l'occhio dello spettatore. Al di là del caso specifico della correzione, il cinema classico cerca di fare in modo che i movimenti di macchina siano poco evidenti, perché persegue l'obiettivo della "invisibilità" del linguaggio. Un film classico è un film che "finge" di non essere frutto di un artificio, ma vuole presentarsi come "realtà", in modo da permettere allo spettatore di identificarsi con i personaggi e di farsi catturare dalla storia. Se il pubblico è consapevole di essere al cinema, non potrà scoppiare a piangere quando, nel film di *Via con il vento*, Rhett Butler abbandona Rosella O'Hara. E quindi, nel cinema classico, i movimenti della cinepresa spesso accompagnano il movimento di un personaggio, così da essere meno espliciti. Una carrellata laterale su un attore che cammina è "naturale", perché l'obiettivo si limita a seguire una volontà di esplorare lo spazio che, in qualche modo implica una volontà di esplorare lo spazio che, in qualche modo, rende il pubblico più consapevole dell'azioni della macchina da presa. Anche questo aspetto viene ripreso nel calcio, il giocatore che fa l'azione viene sempre messo al centro e seguito dalla camera, lo stesso succede quando abbiamo i cambi, il giocatore che esce viene seguito dalla cinepresa e poi passa al compagno che entra in campo, ponendo il soggetto sempre al centro.
- **Steadicam**<sup>123</sup>: anche in questo caso la macchina da presa è portata direttamente dall'operatore, che però indossa una particolare imbarcatura, il cui sistema di ammortizzatori permette di controbilanciare i suoi movimenti, in modo da evitare l'ondeggiare del quadro tipico della macchina a mano. È stata inventata negli anni

---

<sup>122</sup> Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. p 73

<sup>123</sup> Sta per steady camera ossia "macchina stabile". Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 89 - 92

Settanta dell'operatore Garrett Brown (in origine era detta, appunto "Brown Stabilizer") che la usò, oltre che in altre occasioni, per correre dietro al bimbo sul triciclo in *Shining* (*The shining* 1980) sotto la direzione di Stanley Kubrick. La steadycam è un dispositivo meccanico, un supporto, su cui è possibile montare una fotocamera o una cinepresa, questo dispositivo viene sostenuto dal cameraman attraverso un sistema ammortizzante agganciato a un corpetto che si può indossare. In questo modo l'operatore di ripresa ha le mani libere e può muoversi, ballare, correre, senza provocare troppe scosse, vibrazioni o oscillazioni al girato. La steadycam consente di muovere la cinepresa dovunque sia possibile muoversi, come camminare, incedere velocemente o lentamente, salire o scendere le scale, permette soprattutto negli spazi angusti dove un dolly non riuscirebbe a entrare. La steadycam, quindi, riduce le instabilità e le scosse nonostante movimenti più o meno veloci, rapidi, scattanti dell'operatore. Un'invenzione che non è mai passata di moda, e oggi viene affiancata da meccanismi tecnologicamente avanzati di electronic gimbal<sup>124</sup>: si tratta di strumenti fondamentali nel cinema contemporaneo, dove è necessario stabilizzare al meglio ogni tipo di movimento, dal più lento e fluido al più rapido e scattoso. Nel calcio anche Steadicam viene utilizzato, spesso lo notiamo quando a fine partita i giocatori in fila corrono sotto la loro curva per salutare i tifosi e il cameraman corre all'indietro e riprende i giocatori davanti oppure quando i giocatori fanno ingresso nel campo passando nel tunnel, anche qui il cameraman cammina all'indietro per prendere frontalmente i giocatori che sembra che entrino nella camera.

- Macchina a mano: la macchina è posta sulla spalla dell'operatore. Se questi si muove, il quadro risulterà inevitabilmente mosso. È un tipico movimento del cinema documentario, in cui si sta "addosso alla realtà" talvolta utilizzato anche nel cinema di finzione, per esempio nelle scene di azione, per rendere visivamente il caos della situazione, o anche per simulare il punto di vista di un cineoperatore. La regia del calcio utilizza molto le macchine a mano, soprattutto nel riscaldamento per catturare bene tutti i movimenti dei giocatori, durante le interviste e qualche volta anche durante la partita in piccole azioni sennò le inquadrature risulterebbero molto mosse. L'effetto di realtà (o di reale) è quella particolare sensazione dello spettatore di sentirsi all'interno del film.

---

<sup>124</sup> Un gimbal è un sistema di supporto (un tipo di stabilizzatore) che consente alla fotocamera di muoversi in tre direzioni diverse, da cui il termine gimbal a 3 assi. La maggior parte dei droni moderni ha gimbal a tre assi, che sono alimentati da motori brushless. Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 136 – 138

Un film girato con tecniche documentaristiche<sup>125</sup> (come la macchina a mano) dà l'impressione che il fatto stia accadendo qui e ora, in diretta; e che gli uomini e le donne sullo schermo siano dei personaggi reali, e non degli attori che stanno seguendo una sceneggiatura. Si tratta di uno stile usato da molti autori del cinema moderno, come Rossellini, Pasolini, Kubrick, Dardenne, Von Trier.

- Roberto Rossellini: *Roma città aperta* (1945). La partita di calcio. Rossellini è uno dei principali fondatori del Neorealismo, un genere cinematografico che nasce in Italia all'inizio degli anni '40, durante la Seconda Guerra Mondiale, in un'epoca di grande povertà e scarsità di mezzi. I film del Neorealismo impiegano set reali (senza scenografie aggiunte), luce quasi sempre naturale e attori presi dalla strada. La breve scena della partita di calcio con i bambini e il prete (interpretato da Aldo Fabrizi). In un'inquadratura neorealistica, ciò che conta è la sua completa aderenza alla realtà.
- Roberto Rossellini: *Francesco d'Assisi, Giullare di Dio* (1950). Il girotondo dei frati. Nel finale del film, Francesco d'Assisi dà l'addio ai suoi confratelli, chiedendo un'ultima prova di obbedienza: girare ininterrottamente su sé stessi fino a perdere l'equilibrio. La direzione casuale in cui cadranno segnerà il luogo dove dovranno dirigersi per predicare il Vangelo. Come nella partita di calcio di *Roma città aperta*, lo stile di ripresa semplice e "documentaristico".
- Stanley Kubrick<sup>126</sup>: *Dottor Stranamore* (1963). Varie inquadrature sono filmate da dietro una rete. Tutti gli oggetti in primo piano appaiono sfocati. Altre immagini sono girate ad altezza terra, con zoom in avanti e movimenti molto oscillanti. La guerriglia si consuma davanti ad un grande cartellone con la scritta "Peace is our profession".
- Stanley Kubrick: *2001: Odissea nello spazio*<sup>127</sup> (1968) Abbiamo una scena che è girata tutta a mano. Con movimenti oscillanti e irregolari. È presente il lungo cammino dell'astronauta Bowman verso la stanza che custodisce il cervello di HAL.

---

<sup>125</sup> Il termine documentary apparve per la prima volta nel 1926 in una recensione di John Grierson al film *L'ultimo Eden* (Moana) di Flaherty. Nel 1934 approfondì il tema del racconto del lavoro umano con *L'uomo di Aran*, un altro grande poema sulla vita dei poveri contadini e pescatori delle Isole Aran in Irlanda. Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. pp 78 - 81

<sup>126</sup> È stato un regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense naturalizzato britannico. Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011. p 86

<sup>127</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 96 - 115

- Stanley Kubrick: *Arancia Meccanica* (1971). Una sera i quattro protagonisti, chiamati “drughi”, fanno irruzione nella casa. Alex raggiunge la donna nel suo salotto. Dopo un feroce litigio, lei si arma con un soprammobile, mentre Alex afferra una grottesca scultura a forma di fallo, con la quale la colpisce. Il Disordine, subito dopo l’ingresso di Alex e il suo scontro con la donna, è rappresentato dalle riprese con macchina a mano. In queste immagini, realizzate personalmente da Kubrick, Poi, una volta commesso l’omicidio, come se nulla fosse accaduto le inquadrature tornano simmetriche.
- Pier Paolo Pasolini: *Il Vangelo secondo Matteo* (1964). Il processo a Gesù. In questa scena, episodio del processo a Gesù (Matteo 26, 57-68) viene osservato da lontano, in campo lungo, con il protagonista quasi invisibile sullo sfondo. Il punto di vista è quello dell’apostolo Pietro, che segue l’avvenimento a distanza. Come nel Dottor Stranamore, la cinepresa si posiziona dietro le spalle del pubblico.
- Kathryn Bygelow: *Strange Days* (1995). La rapina. Ultimi giorni del 1999. Lenny Nero è un ex-poliziotto che vive spacciando clip per il “filo-viaggio”, sulle quali vengono registrate esperienze vissute da altri, che includono vista, udito, tatto e olfatto. Tramite un lettore “SQUID”, queste esperienze possono essere rivissute da chiunque. Buona parte del film è composto da questi luoghi piano – sequenza in macchina a mano. I primi minuti mostrano una rapina dal punto di vista di uno dei rapinatori: al termine di una lunga corsa, il protagonista sale su un tetto e tenta di saltare il baratro<sup>128</sup> tra due palazzi, ma non ci riesce e precipita giù. *Strange Days* genera una lunga di serie di film che (con vari pretesti da chiunque. Buona parte del film è composto da questi lunghi piani-sequenza in macchina a mano, che mostrano la soggettiva di un singolo personaggio. I primi minuti mostrano una rapina dal punto di vista di uno dei rapinatori: al termine di una lunga corsa, il protagonista sale su un tetto e tenta di saltare i narrativi). Un esempio recente molto simile è il videoclip False Alarm di Ilya Naishuller (2016) con *The Weeknd*, che mostra l’evoluzione di una rapina dal punto di vista di uno dei rapinatori.

---

<sup>128</sup> Abisso, voragine; spesso fig., con un’idea accentuata d’irreparabilità o di perdizione. Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un’introduzione*, kaplan, 2011. pp 94 - 96

- Lars Von Trier: *Le onde del destino*<sup>129</sup> (1996): Il matrimonio, Il funerale del suicida. Bess McNeill è una ragazza scozzese, molto religiosa e con problemi psicologici. Durante le frequenti visite in chiesa, dialoga con Dio cambiando la propria voce. Quando decide di sposare Jan, un inglese ateo che lavora in una piattaforma petrolifera sul mare. La comunità del paese, fortemente condizionata dalla religione calvinista, disapprova questa scelta. La cinepresa è sempre rigorosamente a mano.
- Jean Pierre e Luc Dardenne: *Rosetta*<sup>130</sup> (1999): Rosetta riporta a casa sua madre. Al ritorno dal suo secondo giorno di lavoro, Rosetta trova la madre distesa a terra fuori dalla roulotte, completamente ubriaca. Con grande fatica la trascina all'interno. Poi chiama il suo titolare da un telefono pubblico, avvisandolo che non sarebbe più tornata al lavoro. Torna alla roulotte dalla madre e si prepara un uovo. Quindi chiude porte e finestre e apre i fornelli del gas senza accendere la fiamma, con l'intenzione di uccidersi. Si mette a letto, ma poco dopo il gas si esaurisce. Allora Rosetta esce di nuovo a comprare un'altra bombola di gas; la trascina spossata verso casa, mentre alle sue spalle appare un suo amico in motorino, che le gira attorno. Lei cerca di cacciarlo, gettandogli dei sassi addosso. Tutta questa scena è stata girata a mano.

### 3 IL VAR

#### 3.1 LA NASCITA

Il VAR nel calcio è una tecnologia che permette di visionare il replay di un'azione durante una partita, così da verificare decisioni dubbie dell'arbitro. Uno strumento utilizzato nel calcio e introdotto in Serie A a partire dalla stagione 2017/2018<sup>131</sup>. Definito anche “assistente video dell'arbitro”, si tratta di una tecnologia che permette di correggere eventuali errori commessi dall'arbitro e dai suoi assistenti con l'ausilio di filmati e immagini della partita. Si può utilizzare quando si verificano particolari condizioni e permette di visionare un replay di quanto accaduto in campo, così da rettificare (se necessario) la decisione presa dal direttore di gara. Nonostante le frequenti polemiche, si tratta di uno strumento che ha rivoluzionato il mondo del calcio.

---

<sup>129</sup> Luca Malavasi, *Il cinema contemporaneo. Caratteristiche, identità culturale, esperienza*, UTET Università, 2024 pp 135 - 141

<sup>130</sup> Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014. p 116 – 118

<sup>131</sup> La storia del Var nel campionato italiano, invece all'estero fu introdotto nell'estate 2017. Antonio Rafele, *Replay. Calcio, vetrine e choc*, Luca Sossella Editore, 2018. pp 45 – 56

Inizia tutto da una sala operativa del VAR (o eventualmente in un pulmino all'esterno dell'impianto) sono presenti sei schermi, due in alto e quattro in basso. Dai due schermi superiori due arbitri incaricati di analizzare i video<sup>132</sup> seguono il gioco e, in caso di dubbio, abbassano lo sguardo sui quattro schermi inferiori – in ritardo di tre secondi rispetto alla partita e capaci di garantire le migliori riprese per ogni azione. Volendo è possibile chiedere il replay di una particolare azione da un altro punto di vista oppure zoomare per chiarire la regolarità di un episodio ed è anche possibile tracciare delle linee virtuali, così da chiarire eventuali fuorigioco.

Complessivamente in campo devono essere presenti almeno 12 telecamere per garantire le migliori riprese possibili e, nel caso le analisi video mettano in dubbio la decisione dell'arbitro in campo, gli viene comunicato dalla sala VAR. Sarà poi lui stesso a visionare il video e a decidere se cambiare la propria decisione o meno.

Spesso VAR e moviola sono due termini che vengono confusi. Il VAR ha l'obiettivo di correggere eventuali errori della terna arbitrale nel corso della partita mentre la moviola è in generale la visione al rallentatore di spezzoni o istanti controversi del match per analizzarli una volta che questa è terminata.

Il VAR secondo il regolamento che parla chiaro e l'utilizzo del VAR non è a discrezione dell'arbitro in campo, ma segue delle specifiche linee guida. In particolare, deve essere utilizzato in "casi di chiaro ed evidente errore" oppure di "mancata visione di un evento importante". Più nel dettaglio, questa tecnologia può intervenire in quattro casi<sup>133</sup>:

- Assegnazione di un gol: nel caso in cui un'azione conclusa con una rete ha visto, nello sviluppo della stessa, una situazione dubbia, l'arbitro ha la possibilità di revisionare l'episodio per scegliere se convalidare il gol o annullarlo. In questo frangente, ovviamente, la review avviene a gioco già fermo, poiché la rete è stata siglata: si parla di VAR goal review.
- Assegnazione di un calcio di rigore: se un episodio dubbio si verifica in area di rigore, l'arbitro può chiedere di rivedere quella determinata azione e decidere se assegnare la massima punizione oppure revocare la scelta assunta in campo. Il Var, inoltre, può suggerire la ripetizione del penalty nel caso in cui si verifichi un movimento irregolare

---

<sup>132</sup> Chiamati rispettivamente VAR – sì, lo stesso nome della tecnologia – e AVAR, acronimo di Assistant Video Assistant Referee. Antonio Rafele, *Replay. Calcio, vetrine e choc*, Luca Sossella Editore, 2018. pp 57 - 58

<sup>133</sup> Ma in qualunque caso la decisione finale la prende l'arbitro titolare in campo. Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990. pp 89 – 91

del portiere, o dei giocatori, spesso già all'interno dell'area ancora prima che l'avversario abbia calciato in campo.

- Errore di identità: se il gioco è stato ripreso, l'arbitro non può effettuare una "revisione" tranne che per un caso di scambio d'identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all'atto di sputare, mordere o all'agire in modo estremamente offensivo e/o ingiurioso.
- Sanzione con cartellino rosso: se l'arbitro sanziona un'infrazione e poi ammonisce/espelle il calciatore sbagliato, l'identità del reo può essere riesaminata; l'infrazione in sé non può essere oggetto di revisione a meno che non si riferisca a una rete, un episodio da calcio di rigore o un cartellino rosso "diretto".

Il primo utilizzo di VAR in Italia è intervenuto per la prima volta in Serie A il 19 agosto 2017 durante la partita Juventus – Cagliari. Al trentasettesimo minuto l'arbitro Fabio Maresca ha deciso di verificare un episodio dubbio avvenuto poco prima nell'area di rigore della Juventus. Dopo aver analizzato le riprese video ha corretto la sua decisione, assegnando per la prima volta nella storia del calcio italiano un rigore VAR.

Le possibili implementazioni future della tecnologia e ai futuri cambiamenti:

I limiti al momento sono soprattutto quelli legati all'esperienza, lo sforzo dell'IFAB<sup>134</sup> è di ampliare sempre più il protocollo del VAR, come ad esempio le modifiche che potrebbero portare a intervenire anche in caso di doppio giallo (casistica che al momento non è contemplata). Si pensa addirittura eventualmente a correggere l'assegnazione di un calcio d'angolo, tipologie di decisioni che raccontano come si entrerebbe poi veramente nel dettaglio. Modificare il protocollo potrebbe dire spezzettare per davvero il gioco del calcio, cambiando l'emotività dei protagonisti e del pubblico. Andare a interrompere troppo di frequente diventa difficile. L'altra implementazione riguarda ciò che accade già in altri sport, ossia la possibilità di chiamare un challenge, dare alle parti in causa, alle squadre in campo, l'opportunità di richiedere una revisione VAR, interrompendo il gioco nel caso in cui ritenga ci sia un errore. Decisioni che dovranno tenere conto di quelle che saranno le evoluzioni degli strumenti ci saranno sicuramente dei passi avanti tecnologici: il palmare sull'orologio dell'arbitro per rivedere l'azione direttamente in campo per ridurre i tempi di decisione, oppure usando la realtà aumentata da proiettare al centro del terreno di gioco, come già si vede in alcune trasmissioni

---

<sup>134</sup> L'International Football Association Board è un organo internazionale (un'associazione di diritto svizzero), istituito a Londra nel 1886. Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 56 – 58



TV. Mantenendo fede alle ragioni per cui è nato il VAR: dare a tutti il modo di vedere e di capire la decisione.

La sala VAR è strutturata in questo modo<sup>135</sup>: La sala centrale del Var, da quest'anno situata a Lissone (a pochi chilometri da Milano) e non più all'esterno degli impianti, collega tutti gli stadi della serie A con le otto sale adibite agli arbitri al monitor, che per ogni partita sono sempre in due: un ufficiale di gara di video assistenza e un assistente al Var (detto Avar). Sono gli uomini addetti alla moviola, in costante comunicazione con il direttore di gara sul terreno di gioco. Sono loro a informare l'arbitro riguardo a una potenziale decisione da rivedere in uno dei 4 casi disciplinati e ad avere un accesso indipendente a tutti i filmati di quel frangente. I due ufficiali di gara, dopo aver rivisto le immagini video e aver illustrato via radio all'arbitro cosa è successo, possono invitare lo stesso alla cosiddetta "On field review": a questo punto l'arbitro in campo potrà scegliere di rivedere il video a bordo campo e analizzare al meglio l'episodio controverso.

Il concetto di maggiore discussione è quello che ruota intorno al famoso concetto di 'chiaro ed evidente errore'. È in quel frangente che la sala Var comunica all'arbitro le sue perplessità sull'azione appena conclusa. E, considerato che la decisione finale è sempre e solo del fischiotto in campo, sarà lui a decidere se rivedere le immagini al monitor posto a bordo campo oppure chiarire e dirsi sicuro della decisione presa. Attraverso il Silent Check, ovvero un consulto silente tra il direttore di gara e gli assistenti a Lissone, l'arbitro in campo decide a sua discrezione se fidarsi della valutazione dei collaboratori o controllare in prima persona sul monitor a bordo campo.

E qui si può scegliere di far proseguire il match, senza fare il classico gesto dello schermo che indica la scelta di rivedere personalmente quanto accaduto. Il 'chiaro ed evidente errore' negli anni è sempre risultato un concetto volatile, non chiarissimo, andato a interpretazione spesso frutto della soggettività dell'arbitro in campo. Per questo, probabilmente dalla prossima stagione, è previsto un cambio all'interno del regolamento per rendere un errore quanto più possibile oggettivo.

Il Var e il fuorigioco un esempio importante è la svista in Juventus-Salernitana:

Fino alla scorsa stagione, un solo ambito di applicazione del Var riscuoteva pochissime critiche da parte di dirigenti e addetti ai lavori: il fuorigioco. Linee e proiezioni tracciate del Var annullano, di fatto, ogni protesta (anche se assegnazioni o annullamenti per centimetri fanno ancora discutere) e dirimono, con possibilità di errore praticamente nulle, gli errori

---

<sup>135</sup> Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011. pp 62 - 87

sull'assegnazione o meno di un gol, scaturito da una posizione contemporanea o precedente di fuorigioco. Un episodio di qualche settimana fa, però, è entrato nella storia degli errori più gravi in epoca Var: l'arbitro *Marcenaro*, durante Juventus-Salernitana, viene richiamato al monitor per giudicare la posizione attiva o passiva di Bonucci che tenta di deviare il colpo di testa vincente di *Milik* (valevole per il 3-2 in rimonta dei bianconeri di *Allegri*).

*Marcenaro* non solo giudica attiva la posizione del difensore, ma nella concitazione del momento vede anche un tocco dello stesso *Bonucci* (che in realtà non c'è). Il problema però è un altro: *Candрева*, posto vicino alla bandierina, tiene in gioco tutti, ma paradossalmente il Var non ha a disposizione l'immagine per tracciare le proiezioni giuste e di conseguenza convalidare il gol. Una situazione molto particolare, con l'arbitro e il Var che non hanno potuto fare affidamento sulle immagini registrate a campo largo, che avrebbero fugato ogni dubbio sulla regolarità della rete di *Milik*. L'unica telecamera presente allo Stadium che avrebbe potuto dare una fotografia esaustiva della situazione era la cosiddetta "tactical camera", ovvero quella inserita dal camera plan della Lega Calcio sfruttata poi dai club per le analisi sulla tattica e sulla posizione di tutti gli effettivi in campo.

L'uso della tecnologia è stato proposto per migliorare il processo decisionale dei giudici sportivi. L'implementazione del Video Assistant Referee (VAR) nelle associazioni calcistiche è un esempio di come la tecnologia può essere utilizzata per aiutare il decision making dei direttori di gara nel calcio. La prima cosa che è lecito domandarsi per valutare il ruolo del VAR è capire quanto frequentemente si fa ricorso a questa tecnologia durante una partita<sup>136</sup>. Spitz e colleghi in una metanalisi pubblicata nel 2021 hanno rilevato che in 2195 partite di calcio competitive in 13 Paesi, il VAR ha condotto 9732 controlli per potenziali episodi in grado di influenzare radicalmente la partita, con la durata media di 22 secondi per controllo. I controlli hanno portato ad un totale di 795 revisioni, con una durata media di 62 secondi per le revisioni sul campo e di 15 secondi per le revisioni solo da parte degli assistenti al VAR. Tali revisioni hanno comportato un miglioramento significativo della correttezza decisionale degli arbitri d'élite, con la precisione delle scelte che è aumentata dal 92,1% al 98,3%. È necessario sottolineare come ci siano dinamiche che indipendentemente dal VAR influenzano la decisione presa dall'arbitro. Le ricerche hanno evidenziato diverse possibili influenze distorsive che si verificano durante diverse fasi del processo decisionale (Plessner e Haar, 2006). È possibile che l'arbitro non abbia semplicemente visto l'azione incriminata (errata percezione), ma è più interessante notare come apparentemente i giudici sportivi includono il contesto in cui operano

---

<sup>136</sup> Fabrizio Silei, *Fuorigioco N. E. Matthias Sindelar il Mozart del pallone*, 2021. pp 45 – 84

per esprimere un giudizio; le regole del gioco del calcio lasciano spazio all'interpretazione<sup>137</sup> degli arbitri e le ricerche hanno dimostrato che gli arbitri possono essere influenzati dal rumore della folla (Nevill e colleghi, 2002), dal vantaggio da parte della squadra di casa (Unkelbach e Memmert, 2010) e dalle decisioni prese precedentemente (Plessner e Betsch, 2001). Altre dimensioni contestuali come la reputazione aggressiva di una squadra (Jones e colleghi, 2002) o l'aspetto fisico dei giocatori (Van Quaquebeke e Giessner, 2010) possono influenzare il decision making degli arbitri. Il VAR può intervenire quando una decisione errata è causata da una o più fasi del processo decisionale (Plessner e Haar, 2006): attenzione e percezione, come quando un grave episodio in area di rigore è stato giudicato in modo errato; elaborazione e categorizzazione delle informazioni, per esempio quando un'azione scorretta grave è stata erroneamente classificata come da cartellino giallo anziché da cartellino rosso; esito comportamentale, come quando un fallo di gioco è stato ben percepito e classificato, ma il cartellino giallo è stato dato al giocatore sbagliato.

Bisogna evidenziare l'esistenza di pareri discordanti su in che misura il video riprodotto può aiutare il processo decisionale degli arbitri durante una partita quando le decisioni richiedono l'interpretazione e l'applicazione delle regole (Helsen e colleghi, 2019). Le ricerche hanno dimostrato che gli arbitri possono trarre vantaggio da video al rallentatore, visualizzazioni ripetute e diverse prospettive di visione dell'incidente di gioco (Pizzera e colleghi, 2016; Spitz e colleghi, 2017). D'altra parte, i ricercatori hanno dimostrato che il rallentatore può far sembrare una particolare infrazione più premeditata, portando ad esempio a trasformare la sanzione disciplinare da cartellino giallo in cartellino rosso (Caruso e colleghi, 2016; Spitz e colleghi, 2018). Inoltre, diversi possibili pregiudizi possono verificarsi nel processo decisionale degli arbitri (Jones e colleghi, 2002; Nevill e colleghi, 2002; Plessner e Betsch, 2001; Unkelbach e Memmert, 2010; Van Quaquebeke e Giessner, 2010). Infine, in linea con la Teoria euristica "take-the-first" (Johnson e Raab, 2003) gli arbitri tendono ad attenersi alla loro decisione iniziale per le situazioni di "zona grigia". È bene sottolineare che poiché rimane un elemento umano nel processo di giudizio, sembra impossibile eliminare tutti gli errori decisionali ed ottenere un'accuratezza del 100% anche con l'uso del VAR (Collins, 2010; Nlandu, 2012; Royce, 2012).

L'applicazione del VAR nella Serie A, essendo considerata a livello internazionale come il punto di riferimento per la formazione degli arbitri sull'utilizzo del VAR e per la sua

---

<sup>137</sup> Antonio Rafele, *Replay. Calcio, vetrine e choc*, Luca Sossella Editore, 2018. pp 78 - 94

implementazione sul piano strutturale-logistico. A gennaio 2018 i tesserati AIA<sup>138</sup> e i dirigenti della Serie A si sono incontrati per analizzare i risultati del sistema VAR dalla sua introduzione nel calcio italiano. Una delle prime conclusioni a cui si è giunti è stata che nessuno aveva dubbi sul fatto che ci fossero stati degli errori, ma allo stesso tempo non si poteva tornare indietro visti i riscontri positivi. L'incontro è stato presieduto dal responsabile dell'AIA Marcello Nicchi, oltre che dai responsabili degli incarichi arbitrali Nicola Rizzoli e Roberto Rosetti. I dati statistici tratti in Italia indicavano un livello di errore di appena l'1%, con 1.708 decisioni riviste su 210 partite, che hanno portato a 60 decisioni cambiate, 11 delle quali sbagliate, di cui 7 che hanno influenzato l'esito del gioco. Le statistiche<sup>139</sup> mostrano che in Italia erano stati effettuati 5,1 "controlli silenziosi" a partita. Questi controlli si riferivano a 579 gol segnati, 282 rigori e 214 possibili espulsioni. Il tempo di risposta alle decisioni da prendere, uno degli aspetti più controversi dei primi giorni di introduzione del VAR, è sceso nel campionato italiano da 1 minuto e 22 secondi nelle prime tre giornate di campionato a 29 secondi a metà stagione. Inoltre il tempo medio impiegato per la revisione delle decisioni è diminuito a 1 minuto e 11 secondi, rispetto ai 2 minuti e 35 secondi nelle prime tre giornate. Altri cambiamenti rilevanti riscontrati sono stati: l'aumento del tempo di gioco effettivo medio di 40 secondi, l'aumento del 5,5% del numero di rigori assegnati, la diminuzione del numero dei falli dell'8%, la riduzione del 18,8% dei cartellini estratti e la diminuzione delle simulazioni del 23%. Per quanto riguarda le espulsioni, delle 40 avvenute, nessuna era stata per proteste, rispetto ai dati della stagione precedente quando, su 51 espulsioni, cinque erano state per protesta contro l'arbitro.

Durante la prima stagione del sistema VAR applicato in Italia si è visto che i media sono stati un fattore chiave nell'introduzione e nell'implementazione rapida e di successo di questa tecnologia nel calcio italiano. Gran parte dei problemi e delle polemiche emerse durante le prime settimane di attuazione del nuovo sistema tecnologico hanno riguardato la mancanza di una conoscenza precisa da parte dei giornalisti stessi e dei tifosi, dell'esatta funzione del sistema VAR e di come potesse essere applicato in campo. Non sapendo quali azioni potessero essere riviste dal VAR o ignorando il protocollo che regola le modalità di presa delle decisioni; giocatori, dirigenti, tifosi e giornalisti hanno rilasciato tantissime dichiarazioni che hanno evidenziato una mancanza di consapevolezza delle regole di base del sistema VAR. Questo fatto sottolinea l'importanza di un'adeguata strategia di formazione che consenta a tutti gli attori

---

<sup>138</sup> Associazione Italiana Arbitri, fu fondata il 27 agosto 1911 presso il "Ristorante Orologio" di Milano; oggi ha sede in via Campania 47, a Roma. Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 84 - 86

<sup>139</sup> Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011. pp 140 - 189

coinvolti, in quella che potremmo chiamare “società calcistica” di ciascun Paese, di avere una sufficiente conoscenza dei criteri di applicazione di questa nuova tecnologia. La collaborazione tra i gruppi arbitrali e i media è stata fondamentale nel caso italiano. Un'esperienza televisiva che ha rappresentato un interessante esempio di buona pratica è stata quella realizzata da Sky Sport Italia. Questa piattaforma di tv digitale<sup>140</sup>, guidata dal suo presidente *Federico Ferri*, ha deciso di proporre ai propri telespettatori un programma che spiegasse in modo semplice ma rigoroso, i criteri fondamentali su cui poggia l'utilizzo del VAR. Per questo progetto Sky Italia ha avuto come ente collaboratore l'AIA, in particolare i suoi principali rappresentanti: Nicola Rizzoli e Roberto Rosetti. Il programma si è articolato in due fasi. Nella prima fase è stato spiegato il modo in cui è stato applicato il sistema VAR, mostrando loro dati e statistiche raccolti nelle prime sei giornate di campionato. Nella seconda fase del programma si è svolta un'analisi delle situazioni in cui la tecnologia è stata applicata sia in modo corretto che errato, mostrando agli spettatori le conversazioni tra l'arbitro di campo e gli assistenti video, mentre allo stesso tempo sia *Rizzoli* che *Rosetti* spiegavano in modo semplice ed educativo com'era stata la comunicazione e come aveva influenzato sulle decisioni finali. È stato evidenziato che dopo le prime 6 giornate di campionato, su un totale di 59 partite c'era stata una media di una decisione arbitrale modificata ogni 3,3. Allo stesso modo, è stato detto che in quel periodo erano stati analizzati 264 incidenti, di cui il 59% erano gol, il 27% rigori e il 15% cartellini rossi. In 13 alcuni di questi incidenti non c'era stata nemmeno alcuna comunicazione con l'arbitro. Di questi 264 incidenti, in 246 la decisione originaria dell'arbitro è stata confermata corretta, mentre solo 18 sono state modificate perché errate. Di queste 18 modifiche, in 13 di esse l'arbitro è andato di persona a rivedere la giocata sul monitor. Questi dati dimostrano che il ruolo centrale dell'arbitro in campo era rimasto inalterato. La buona gestione del progetto VAR in Italia ha fatto sì che Roberto Rosetti ricevesse l'incarico di VAR Refereeing Project Leader durante i Mondiali di Russia, mentre successivamente è diventato Chief Refereeing Officer della UEFA, incarico precedentemente ricoperto dal suo connazionale Pierluigi Collina. Il riconoscimento degli arbitri italiani a livello internazionale ha significato anche che altri tre di loro, Massimiliano Irrati, Daniele Orsato e Paolo Valeri, sono stati inseriti nella lista VAR Specialist della FIFA per la Coppa del Mondo, insieme a Gianluca Rocchi, che durante il torneo ha svolto sia il ruolo di arbitro in campo sia quello di assistente VAR. La FIFA ha anche riconosciuto l'arbitraggio italiano scegliendo l'International VAR Center di Coverciano come centro di formazione per tutti gli arbitri nominati per i Mondiali di Russia. È molto interessante

---

<sup>140</sup> Grasso A, *Storia della televisione italiana*, Garzanti, Milano, 1992 (ed. aggiornata 2004). pp 554 – 600

osservare le statistiche generate da questa implementazione nella prima stagione dalla sua applicazione. Nella stagione 2017-18 il VAR è stato utilizzato in 397 partite<sup>141</sup>, 380 di Serie A e 17 di TIM Cup. Su queste partite sono stati effettuati in totale 2.023 controlli con una media di 5,1 controlli a partita, di cui 117 sono diventati revisioni arbitrali; il che significa una media di 1 revisione arbitrale ogni 3,29 partite. Dei 2.023 controlli effettuati, il 53% riguardavano gol, il 20% cartellini rossi e il 27% rigori. Invece delle 117 revisioni, il 36% riguardava gol, il 50% rigori e il 14% aveva a che fare con i cartellini rossi. Con il VAR la percentuale di errori è risultata dello 0,89% rispetto al 5,78% che sarebbe risultata senza l'uso del sistema. Se si analizza il tempo di gioco effettivo, ci sono stati miglioramenti significativi rispetto alle stagioni precedenti. Dalla media di 49 minuti e 10 secondi di tempo di gioco effettivo nella stagione 2015-16, si è arrivati a 51 minuti e 13 secondi nella stagione 2017-18, con un aumento di 2 minuti e 3 secondi di gioco effettivo. L'introduzione della nuova tecnologia nel calcio italiano ha avuto un impatto anche sul modo in cui i giocatori si comportano in campo. La condotta illecita è stata notevolmente ridotta nel corso della stagione. Il numero di cartellini gialli mostrati è sceso del 12,3%, le proteste sono diminuite del 17,5%, le simulazioni del 35,3% e i comportamenti antisportivi del 6,1%. Infine, il numero dei cartellini rossi è sceso da 97 a 91, con il numero delle espulsioni per protesta che è passato da 11 a 1. Il caso italiano è diventato una sorta di punto di riferimento internazionale. Questo ha portato a riflettere sull'importanza dello sviluppo di nuove tecnologie, mirate specificamente alla formazione degli arbitri in materie che fino ad ora non avevano avuto alcun collegamento con il loro ruolo. È necessario che centri specializzati nella formazione degli arbitri nell'uso del sistema VAR, come l'International VAR Center di Coverciano, siano istituiti in ogni Paese, permettendo così l'accesso ad una formazione di uguale ed elevata qualità e la standardizzazione dei processi.

### **3.2 L'ARBITRO**

L'arbitro è un ufficiale di gara. Questa figura è colui che durante una partita di calcio, svolta in maniera ufficiale o in ogni caso autorizzata dai competenti enti calcistici, "arbitra", ossia dirige, l'incontro per il quale è stato designato, e assicura che esso si svolga regolarmente nel pieno rispetto delle regole del gioco, stabilite a livello internazionale dall'IFAB, dalla FIFA e a livello minore dalle varie federazioni calcistiche continentali e nazionali.

---

<sup>141</sup> Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011. pp 189 - 192

All'arbitro è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le regole del gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere e controllare in modo imparziale, alla stregua di un pubblico ufficiale.

Classicamente una partita di calcio a 11 viene diretta da 3 ufficiali di gara (Arbitro e due Assistenti<sup>142</sup>), mentre una partita di calcio a 5 da 2 Arbitri e da un Cronometrista.

Il compito principale dell'arbitro è quello di controllare e assicurarsi che una partita di calcio si svolga sotto l'osservanza delle regole del gioco, coadiuvato e aiutato, se presenti, da altri ufficiali di gara, in qualità di suoi assistenti, che nella loro forma più classica sono due, denominati dal regolamento assistenti arbitrali, e vanno a formare, con l'arbitro centrale, la cosiddetta terna arbitrale. Deve altresì assicurarsi che i palloni utilizzati nella gara e l'equipaggiamento dei calciatori rispettino i requisiti previsti dalle regole del gioco.

L'arbitro è inoltre l'unico cronometrista ufficiale della gara (a differenza di altri sport di squadra, come ad esempio la pallacanestro, nel calcio non esiste un cronometrista indipendente) e deve prendere nota degli episodi accaduti nel corso della stessa, per poi a fine gara riportarli sul referto, da inviare al giudice sportivo competente per la categoria. Solamente ai capitani delle due squadre è permesso, con assoluta educazione, rivolgersi all'arbitro per chiedere spiegazioni su decisioni da lui prese.

Il VAR ha cambiato il modo di arbitrare e di prepararsi a una gara.

Calvarese, un ex arbitro parlando dell'approccio alla partita e di come bisogna lavorare per acquisire le giuste competenze per ricoprire il ruolo di assistente VAR:

*“Per una vita siamo stati abituati ad arbitrare consapevoli dell’effetto immediato delle nostre decisioni, mentre con il VAR l’ottica viene completamente ribaltata. Si è arrivati ad alcune situazioni in cui bisogna ritardare il fischio: per decenni abbiamo lavorato sulla reattività nel valutare l’evento che avevamo davanti, poi è cambiato il paradigma. Non è più l’arbitro da solo al centro, ma tutto quello che gli gira attorno formato da tecnologia. Anche il modo in cui ci si prepara a una partita è completamente diverso quando si pensa al VAR: lasciando da parte l’esperienza frutto del lavoro sul campo da arbitro, bisogna lavorare in un ambito completamente diverso”*.<sup>143</sup>

---

<sup>142</sup> L'assistente è un collaboratore ufficiale di ausilio al direttore di gara e come tale deve accettare le sue decisioni senza riserve. L'assistente, pertanto, deve essere concentrato e non deve svolgere l'incarico ricevuto in modo superficiale. <sup>142</sup> Scaglioni M., La tv dopo la tv. *Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011. pp 84 – 92.

<sup>143</sup> Scaglioni M., La tv dopo la tv. *Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011. pp 96 - 102

Ex ufficiale sostiene che essere vicino ai giocatori, sentire il pubblico, il rumore del tocco e l'interazione tra gli atleti è una sinestesia di sensi lasciata dalle sensazioni forti che ci circondano. Sei portato a decidere anche grazie a tutti questi enormi segnali dettati dal gioco. Nel VAR è tutto asettico, sei da solo con l'operatore, le cuffie e parli solo con l'arbitro: per quello serve una preparazione tecnica, dove il contatto è con le immagini sullo schermo e parte dalla conoscenza dello strumento tecnologico, con l'esperienza di campo a supportare la scelta, anche se la decisione è dettata soltanto da ciò che evidenzia la tecnologia”.

Lavorando con una tecnologia così giovane, è fondamentale capire che l'approccio non può pretendere che non ci siano passi falsi. La sinergia è fondamentale, in una gara di Champions League<sup>144</sup>, un assistente che faceva parte di una terza molto rinomata che ha alzato la bandierina in maniera errata. I calciatori si sono inizialmente fermati, poi l'arbitro giustamente ha fatto cenno di proseguire e mentre alcuni giocatori erano immobili, l'altra squadra ha segnato un gol. Questa discrasia può costare davvero cara. È un esempio per sottolineare l'importanza della comunicazione, sia in campo che con la sala VAR. Sicuramente va settata in maniera ottimale, ma è una tecnologia introdotta da poco tempo, bisogna affinarla con il tempo, il calcio esiste da centinaia di anni. Il VAR ne ha meno di dieci. Gioco forza, bisogna accettare questi errori, consapevoli del fatto che anche la decisione sbagliata deve essere compresa dalla comunità del gioco del calcio. Si chiama “Football understanding”, vuol dire che il mondo deve capire quello che gli arbitri comunicano nel corso del match: c'è ancora da lavorare, ma è sulla strada giusta. Ragionando poi di interventi in ambito soggettivo, sappiamo che il VAR, la tecnologia o le telecamere non metteranno mai tutti d'accordo.

L'idea dell'arbitro non nasce con il calcio, nasce dopo. Gli inglesi pensavano di non averne bisogno. Delegarono la giustizia del «condominio» ai capitani delle squadre. O erano comunque gli stessi duellanti a portarli, a indicare. Uno per parte. Salvo eleggerne un terzo, in tribuna, con facoltà di mediazione. Fino a quando l'International Board<sup>145</sup> non lo codificò, nel 1891. Non si può non partire dall'Impero, e dai suoi «umpire», per arrivare al Var, acronimo di Video assistant referee.

Un viaggio di secoli nella pancia del quale continuiamo ad agitarsi un po' sceriffi e un po' banditi, curiosi di percepire il senso della missione, in bilico perenne tra autorità e autoritarismo. Il primo concetto di arbitro, in Italia, fu l'arbitraggio di Concetto. Concetto Lo Bello di

---

<sup>144</sup> Che è la più prestigiosa competizione calcistica continentale per squadre di club organizzata dalla UEFA. La denominazione di Champions League sostituì nel 1992 quella storica di Coppa dei Campioni propriamente detta e istituita nel 1955. Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 92 – 94.

<sup>145</sup> IFAB) è un organo internazionale (un'associazione di diritto svizzero), istituito a Londra nel 1886.



Siracusa<sup>146</sup>. Una pietra miliare. Un candelotto esplosivo. Riassume e incarna il potere assoluto in uno scorcio di Paese la cui la televisione stava gattonando oltre la radio. Piano piano, rigorosamente in bianco e nero, tra vallette e Valletta, l'uomo forte della Fiat. Gli assistenti si chiamavano ancora guardalinee, se non, con gergo minimalista, segnalinee. *Lo Bello* era in fuga. Troppo lontano dal gruppo. E per questo, felicissimo. Nel libro «*Un tiro mancino; Riva, il Cagliari e uno scudetto che non finisce mai*», Nanni Boi rievoca un gustoso aneddoto. Risale al 12 ottobre 1969<sup>147</sup>, all'1-0 di Firenze, su rigore, con il popolo viola in subbuglio per alcune scelte del «tiranno». La comitiva del Cagliari lo incrocia casualmente a *Fiumicino*. *Andrea Arrica*, factotum della società, «gli chiese: “Certo che quel Duce-Duce all'inizio potevano risparmiarselo” e lui con un sorrisino replicò: “E tu cos'hai pensato quando li hai sentiti?”. Arrica non se lo lasciò ripetere due volte: “Che avrei vinto la partita”. Il siciliano, dandogli una pacca sulla spalla, concluse beffardo: “E hai pensato proprio bene...”».

Al suo repertorio di mattatore dobbiamo una sorta di proto-Var, addirittura, dopo un'edizione di Juventus-Milan (1-1). Era il 20 febbraio del 1972<sup>148</sup>, la moviola l'avevano «solo» *Carlo Sassi* e *Heron Vitaletti*. Lo ospitarono alla «Domenica sportiva», *Bruno Pizzul* gli mostrò un episodio: *Francesco Morini* detto Morgan che affossa *Albertino Bigon*. *Lo Bello* lo scruta, si liscia il baffo e si scusa: in diretta. Ridacchiando: «*Ebbene sì, era rigore*». Le abbiamo tentate tutte. Con gli arbitri stranieri: un disastro. Il doppio arbitro, uno per metà campo, nella Coppa Italia della stagione 1999-2000.

Il 14 maggio 2000 allo stadio Curi, nell'intervallo di Perugia-Juventus. Ultima di campionato. C'era in ballo lo scudetto, il cielo scatenò l'inferno, più di 70 minuti di stop fra telefonate bollenti e irriverenti, e poi, al primo squarcio di sereno, il ritorno alle armi, il gol di *Alessandro Calori*, il sorpasso della Lazio. La fatal piscina.

La Serie A è uno dei campionati di calcio più prestigiosi e competitivi a livello mondiale. I giocatori più talentuosi di sempre sono gravitati nel nostro Paese per vivere il bel gioco al suo livello più alto e intenso. Tuttavia, con livelli di competizione tanto elevati, si sono verificati anche innumerevoli errori arbitrali che spesso hanno avuto un peso notevole nel determinare l'esito di partite, stagioni e perfino intere carriere.

I cinque errori <sup>149</sup>arbitrali più clamorosi della storia della Serie A, che se c'era la presenza del VAR poteva esserci un finale diverso:

---

<sup>146</sup> Cucci I.-Germano I., Tribuna stampa. *Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet, Il Minotauro*, Roma, 2003. pp 58 – 72.

<sup>147</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 84 – 90.

<sup>148</sup> Nanni Boi, *Un tiro mancino. Riva, il Cagliari e uno scudetto che non finisce mai*, Frilli, 2001. pp 93 – 110.

<sup>149</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 23 - 24

- Rigore netto negato a *Maradona* nella stagione 1987-1988: Nei tardi anni Ottanta, il Napoli di *Diego Armando Maradona* era la forza dominante del calcio italiano. Eppure, in un match contro il Milan di *Arrigo Sacchi* nella stagione 1987-88, gli azzurri di Ottavio Bianchi subirono uno dei più clamorosi errori arbitrali della storia della Serie A. La gara stava per volgere al termine, quando il *Pibe de Oro* subì un fallo in area per mano del difensore rossoneri *Alessandro Costacurta*. Tuttavia, l'arbitro *Rosario Lo Bello* non concesse il calcio di rigore e, inspiegabilmente, assegnò un calcio di punizione al Milan, negando di fatto al Napoli un rigore netto e la possibilità di passare in vantaggio. La partita finì in pareggio.
- Il famigerato rigore negato a *Ronaldo* nel 1998: Un clamoroso errore arbitrale avvenne nella stagione 1997-98 nel corso della gara decisiva per lo scudetto in cui i bianconeri affrontano l'Inter di *Gigi Simoni*, anch'essa in lizza per il titolo, dove all'epoca giocava l'astro nascente *Ronaldo*, ingaggiato dal Barcellona per 50 miliardi delle vecchie lire, all'epoca il trasferimento in assoluto più costoso della storia del calcio. Fu proprio lui a tentare un goal nella ripresa, ma venne fermato da *Mark Iuliano* in un'azione che avrebbe nettamente meritato il rigore. L'arbitro *Piero Ceccarini* inspiegabilmente fece proseguire il gioco, scatenando l'indignazione dei giocatori e dei tifosi interisti. A peggiorare le cose, pochi istanti dopo concesse un rigore alla Juventus, facendo esplodere la panchina e la curva. *Alessandro Del Piero* andò a segno e la partita finì 1-0. Le conseguenze di questa partita si sarebbero ripercosse per molti anni, con accuse alle autorità calcistiche di aver spudoratamente favorito la Juventus. Accese polemiche sull'accaduto si trascinano ancora oggi, a oltre 20 anni di distanza.
- Goal annullato a *Marcelo Salas* in Lazio-Fiorentina nella stagione 1998-1999: Nella stagione 1998-99, la Lazio dello svedese *Sven-Göran Eriksson* e la Fiorentina di *Giovanni Trapattoni* erano entrambe in lizza per il titolo. La viola all'epoca era guidata dalla sensazionale coppia di marcatori composta dall'argentino *Gabriel Batistuta* e il brasiliano *Edmundo*, soprannominato O Animal per via del carattere ribelle. Nel testa a testa, la Lazio passa in vantaggio per 1-0 grazie a una rete dell'attaccante cileno *Marcelo Salas*. Tuttavia, l'arbitro *Graziano Cesari* annullò inspiegabilmente il gol, sostenendo che Salas aveva commesso un fallo di mano. I replay confermarono che, di fatto, non si verificò alcun fallo. La partita si concluse con un pareggio e la Lazio finì la stagione a un solo punto dai rossoneri campioni in carica.
- Rigori negati e concessi durante Roma-Juventus nella stagione 1999-2000: Correva l'anno 2000 quando la Roma di *Fabio Capello* e la Juventus di *Carlo Ancelotti* erano

impegnate in una serrata corsa al titolo, ed entrambe necessitavano di una vittoria nella penultima partita del campionato per raggiungere i propri obiettivi. Il match, tuttavia, fu funestato da una serie di clamorosi errori arbitrali che avrebbero influito sull'esito della corsa al titolo, ancora una volta favorendo i bianconeri. Alla Roma furono negati due rigori netti e, di contro, vennero concessi alla Juventus due calci di rigore controversi, entrambi trasformati da *Alessandro Del Piero*. La Juventus di *Conte* e *Filippo Inzaghi* in quell'occasione vinse la partita per 2-0 e lo scudetto a fine stagione, mentre i giallorossi rimpiansero le decisioni controverse che probabilmente gli costarono un potenziale campionato.

- Il gol non convalidato a Muntari in Milan-Juventus il 25 febbraio 2012: il 25 febbraio 2012 durante Milan-Juventus l'arbitro *Paolo Tagliavento* non convalida un gol di *Sulley Muntari*, sostenendo che la palla non fosse entrata in porta, ma il portiere *Gigi Buffon* prese il pallone ben oltre la linea bianca. I replay confermarono che la parata di *Buffon* arrivò quando il pallone era entrato in porta di almeno un metro. Quello di *Muntari* è un non-gol che passò alla storia più di un gol ed è innegabile che la storia del Milan cambiò per sempre dopo quella incredibile ingiustizia sportiva.

Da sempre riempiono gli incubi di ogni tifoso, mai protagonisti delle cronache se non in negativo, quello degli arbitri di calcio è un compito davvero ingrato. I 30.577 <sup>150</sup>arbitri italiani ogni settimana permettono a milioni di tifosi di godere dello spettacolo, da San Siro sino all'ultimo campetto di periferia. Tra quelli che hanno appeso il fischietto al chiodo<sup>151</sup> chi ha lasciato un miglior ricordo sono:

- *Stefano Braschi*: Anche se può contare "solo" 136 partite di Serie A, *Stefano Braschi* di *Barberino del Mugello* ha arbitrato importanti finali di competizioni europee, come quella di Coppa delle Coppe tra Chelsea e Stoccarda nel 1997-'98 e soprattutto la finale della UEFA Champions League tra Real Madrid e Valencia el 2000. Nel 2014 è inserito nella Hall of Fame del calcio italiano, mentre nel 1999 e 2001 interrompe per due volte il dominio di Pierluigi Collina aggiudicandosi l'Oscar del Calcio AIC quale miglior arbitro italiano.
- *Luigi Agnolin*<sup>152</sup>: Figlio d'arte, l'arbitro di *Bassano del Grappa* è stato considerato uno degli arbitri migliori del mondo tra gli anni 70 e 80, durante i quali ha diretto 226 partite

---

<sup>150</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 26 - 28

<sup>151</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 103 - 145

<sup>152</sup> Carmelo Calanni, *La radio-telecronaca calcistica. Da Carosio a Caressa... 90 anni di gol ascoltati e guardati*, Youcanprint, 2020. pp 47 – 48. Nato nel 1943 e venuto a mancare nel 2008.

in Serie A. Nel suo carnet anche la finale di Coppa dei Campioni nel 1987-'88 tra PSV Eindhoven e Benfica, quella di Coppa delle Coppe Ajax-Lokomotiv Lipsia nel 1986-'87 e, nella stessa stagione, la Supercoppa Europea Steaua Bucarest-Dinamo Kiev. Nel 2012 è stato inserito nella Hall of Fame del calcio italiano.

- *Concetto Lo Bello*<sup>153</sup>: di *Siracusa* è il prototipo del grande arbitro italiano. Nessuno ha diretto in Serie A tante gare come lui, ben 328 tra il 1958 e il 1974. Dotato di grande carisma e fermezza in campo, a volte accusato di eccessivo protagonismo, *Lo Bello* è anche l'unico arbitro italiano ad essere sceso in campo in ben due finali di Coppa dei Campioni, per Manchester United-Benfica nel 1967-'68 e per Feyenoord-Celtic Glasgow nel 1969-'70. Ma è anche uno dei pochissimi arbitri al mondo a poter vantare di aver diretto tutte le finali delle competizioni europee esistenti nella sua epoca: a quelle citate vanno aggiunte la Coppa UEFA 1973-'74 Feyenoord-Tottenham, la Coppa delle Coppe 1966-'67 Bayern Monaco-Glasgow Rangers, la Mitropacup del 1963 tra Vasas SC e MTK Budapest. Nel 1966-'67 *Lo Bello* ha arbitrato anche la finale della Coppa Intercontinentale tra Penarol e Real Madrid. Nel 2012 gli viene assegnato postumo un posto nella Hall of Fame del calcio italiano.
- *Nicola Rizzoli*<sup>154</sup>: Con 234 partite in Serie A tra il 2001-'02 e il 2016-'17, Nicola Rizzoli è stato uno dei migliori arbitri del mondo, come tale premiato nella classifica IFFHS nel 2014 e nel 2015. È uno dei sette arbitri italiani ad aver diretto una finale di Champions League, quella dell'edizione 2012-13 tra Bayern Monaco e Borussia Dortmund e come solo Collina e Sergio Gonella, ha arbitrato anche la finale dei mondiali di calcio 2014 in Brasile, tra Germania e Argentina. Dal 2011 al 2017 è stato premiato come miglior arbitro AIC ma il riconoscimento più importante arriva nel 2016, quando con il Premio Giulio Campanati la UEFA lo incorona miglior direttore di gara del campionato europeo di calcio 2016.
- *Pierluigi Collina*<sup>155</sup>: L'arbitro di *Viareggio* è sicuramente uno dei migliori arbitri di sempre a livello internazionale. Grande carisma e prestanza fisica gli hanno permesso di arbitrare 240 partite in Serie A, collezionando anche la finale del mondiale di calcio 2002 tra Francia e Brasile, la finale della UEFA Champions League 1998-1999 con la

---

<sup>153</sup> Carmelo Calanni, La radio-telecronaca calcistica. *Da Carosio a Caressa... 90 anni di gol ascoltati e guardati*, Youcanprint, 2020. pp 49 – 50. Nato nel 1924 e venuto a mancare nel 1999.

<sup>154</sup> Carmelo Calanni, La radio-telecronaca calcistica. *Da Carosio a Caressa... 90 anni di gol ascoltati e guardati*, Youcanprint, 2020. pp 50 – 52. Lui ha l'età di 53 anni

<sup>155</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 94 – 96 Età di 64 anni, considerato il miglior arbitro al mondo

rocambolesca vittoria del Manchester United sul Bayern Monaco e la finale della Coppa UEFA 2003-2004 tra Valencia e Olympique Marsiglia. La classifica IFFHS lo incorona miglior arbitro del mondo dal 1998 al 2003 e nel 2011 è inserito nella Hall of fame del calcio italiano. È il direttore di gara ad aver vinto più volte l'Oscar del calcio AIC, con sette titoli.

Per quando riguarda i migliori arbitri italiani di oggi abbiamo:

- *Maria Sole Ferrieri Caputi*<sup>156</sup>: Anche se ha arbitrato pochissime partite di calcio maschile, la prima arbitro donna che abbia mai diretto una partita in Serie A. Considerata tra le migliori del mondo in campo femminile, *Ferrieri Caputi* da Livorno si è ben distinta anche quando è stata chiamata a dirigere squadre maschili: attenzione, equilibrio e personalità l'hanno portata nel 2023 ad essere anche la prima donna nella storia dell'AIA ad arbitrare una partita tra nazionali maggiori maschili, Germania e Perù. Anche a lei e alle altre donne pronte a fare "il salto" è affidato il futuro della categoria.
- *Daniele Chiffi*<sup>157</sup>: Classe 1984 su di lui sono riposte molte speranze del settore arbitrale italiano. Ha esordito in Serie A nel 2018 e dal 2022 è arbitro internazionale. Nel 2022-'23 ha ricevuto il premio "Giovanni Mauro", quale arbitro internazionale maggiormente distintosi durante la stagione sportiva.
- *Marco Guida*: di Torre Annunziata. Ha esordito giovanissimo nel 2010 e può vantare quasi duecento direzioni di gara nella categoria. Inoltre, con 8 presenze in Champions League è l'arbitro italiano attualmente più impegnato nella massima competizione europea dopo il leggendario Orsato. Nel 2023 viene promosso nella categoria arbitrale internazionale Élite.
- *Paolo Valeri*: L'arbitro di Roma è, dopo Orsato, quello in attività che vanta più presenze in Serie A, e l'unico ad aver superato le 200 partite nella categoria. A lui sono state affidate le finali di Coppa Italia del 2021-'22 Inter-Juventus e quelle di Supercoppa di Lega nel 2014-'15 e nel 2020-'21, entrambe disputate tra Juventus e Napoli.
- *Daniele Orsato*: di Montecchio Maggiore (VI) è sicuramente il miglior arbitro italiano in attività. Attualmente conta 286 presenze in serie A, una carriera lunghissima iniziata nel 2006. In campo internazionale Orsato ha arbitrato la partita più importante nel 2019-

---

<sup>156</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 96 – 101. Età di 33 anni è la prima donna ad arbitrare nel calcio maschile e quest'anno ovvero nel campionato 2024 – 2025 viene chiamata anche per gli scontri big.

<sup>157</sup> Ha illustrato in un video l'allenamento degli arbitri che anche loro come i giocatori hanno una preparazione atletica studiata e intensiva. Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 101 - 105

'20, per la finale di Champions League tra Bayern Monaco e Paris Saint Germain. Nello stesso anno è stato eletto miglior arbitro al mondo dall'IFFHS. Vicino al ritiro per limiti di età, la speranza è che le nuove generazioni di arbitri ne possano ripercorrere la carriera.

Negli ultimi anni gli arbitri di calcio hanno iniziato a svolgere allenamenti decisionali sul campo sotto sforzo fisico, per simulare la revisione sul campo con gli assistenti al VAR.

Tuttavia, dall'introduzione del VAR imparare ad arbitrare una partita non implica più solo competenze tecniche, gestionali e di fitness. Lo sviluppo di nuove competenze digitali negli arbitri di calcio sta richiedendo un lavoro tempestivo e sistematico da parte dei comitati arbitrali per fornire alla formazione degli arbitri nuove metodologie e tecnologie in diverse aree come comunicazione, obiettività, controllo emotivo, anticipazione e integrità.

A tal proposito questo capitolo esplora la fattibilità di ampliare il curriculum di formazione degli arbitri implementando un nuovo set di competenze che integra media e alfabetizzazione digitale con competenze trasversali<sup>158</sup>. Attraverso linee guida di gamification educativa ed esempi di applicazioni sportive "in game", è stata sviluppata una proposta didattica per la progettazione didattica dei corsi arbitrali VAR. La gamification è l'uso di elementi di progettazione del gioco in contesti non di gioco (Deterting e colleghi, 2011). Secondo Kim e colleghi (2018) la ludicizzazione nell'apprendimento è diversa dai giochi seri. Quest'ultimi sono giochi sviluppati per raggiungere obiettivi di apprendimento nel mondo reale; i partecipanti imparano mentre interagiscono con il gioco e raggiungono gli obiettivi quando completano con successo le missioni nel gioco. Ciò significa che i giochi seri implementano i problemi del mondo reale all'interno dei giochi. Al contrario lo scopo della ludicizzazione è creare ambienti del mondo reale ludici che supportano l'apprendimento e la risoluzione dei problemi. Ciò significa che l'aspetto ludico è implementato nel mondo reale. Seguendo Kim e colleghi (2018) la ludicizzazione può essere utile per l'apprendimento e l'istruzione perché può aumentare il coinvolgimento dei partecipanti grazie alle sue caratteristiche divertenti e giocose. Il coinvolgimento è definito come "l'esperienza simultanea di concentrazione, interesse e divertimento nel compito da svolgere" (Shernoff, 2013) ed è considerato un fattore importante che influenza il successo accademico (Newmann, 1992), la motivazione (Shernoff e Hoogstra, 2001) e i risultati dell'apprendimento sociale (Klem e Connell, 2004). Nel campo dello sport secondo Tóth e Lógó (2018), l'introduzione di smartphone e tecnologie indossabili ha consentito la possibilità di tracciare e analizzare le prestazioni sportive con applicazioni di

---

<sup>158</sup> Abbiezzi P., *La televisione dello sport. Teorie, storie, generi*, Effatà, Cantalupa, 2007. pp 146 – 151

tracciamento ludico che mirano a mantenere gli utenti motivati. Nel contesto specifico dell'arbitraggio calcistico, esistono esempi di giochi seri e applicazioni digitali interattive sviluppate per promuovere la comprensione e l'uniformità dei criteri nell'apprendimento e nell'interpretazione delle regole del gioco del calcio (Armenteros e colleghi, 2019), ma non sono state ancora trovate strategie di ludicizzazione per l'apprendimento e l'educazione in ambienti reali. L'arrivo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione come Internet, smartphone, social network e videogiochi ha indotto a lavorare e svolgere attività quotidiane con l'ausilio di dispositivi multimediali, audiovisivi, multischermo e interattivi. Questi nuovi media ed ecosistemi tecnologici richiedono nuove alfabetizzazioni che vanno oltre la lettura e la scrittura. In questo senso l'alfabetizzazione mediatica e digitale è la chiave per partecipare a qualsiasi attività al giorno d'oggi, insieme alle soft skill, che sono quelle abilità interpersonali legate all'intelligenza emotiva (Ritter e colleghi, 2018). Un progetto didattico orientato al VAR dovrebbe contemplare obiettivi come acquisire familiarità con la Video Operation Room<sup>159</sup>, comprendere ed evidenziare aspetti importanti dell'output video, padroneggiare le situazioni della partita in cui dovrà intervenire il VAR, avere il controllo sulla procedura da seguire in caso di revisione, conoscendo e rispettando i ruoli di tutta la squadra arbitrale. Gli obiettivi possono essere chiari e ben sequenziati, ma se non fossero totalmente allineati con le abilità desiderate, potrebbero non essere acquisite. Secondo Murguía (2006) ci sono tre abilità principali che gli arbitri devono acquisire: percepire la situazione del gioco ed esprimere un giudizio; confrontare e interpretare la situazione con le regole del gioco; sanzionare la situazione applicando le regole corrette. Inoltre, dal punto di vista psicologico, abilità come concentrazione, regolazione dei livelli di stress, fiducia in se stessi, pensiero positivo e tecniche di rilassamento giocano un ruolo chiave nella prestazione degli arbitri e devono essere ulteriormente valutate nel contesto del VAR. Considerando questi fattori e il contesto globale digitale in cui è sorto il VAR, si propone di tenere conto delle nuove competenze per la formazione degli arbitri. I contenuti dovrebbero corrispondere agli obiettivi e migliorare lo sviluppo delle abilità desiderate. Nella progettazione didattica, ci sono tre tipi di contenuti: contenuto concettuale, contenuto attitudinale e contenuto procedurale. Il contenuto concettuale è costituito da fatti, fenomeni o concetti che gli studenti possono apprendere.

Nell'ambito dell'arbitraggio, i contenuti concettuali potrebbero essere le regole del gioco aggiornate ai requisiti VAR, i nuovi segnali arbitrali, i ruoli dei diversi membri della squadra arbitrale e i diversi segnali video disponibili per il controllo. Tradizionalmente i contenuti

---

<sup>159</sup> Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990. pp 110 - 102

attitudinali sono usati per lavorare sui valori, ma più ricorrente è il lavoro sugli atteggiamenti, soprattutto in questioni su come utilizzare il sistema VAR in situazioni poco chiare, come non alterare la veridicità della prestazione arbitrale e per quanto tempo il ritardo di una ripartenza dovrebbe essere tale da non intaccare l'atmosfera della partita. I contenuti procedurali trattano di come eseguire azioni apprese e interiorizzate. Le procedure appaiono in modo sequenziale e sistematico e richiedono la ripetizione di azioni che portano gli studenti ad acquisire padronanza delle abilità richieste. Come accennato precedentemente finora l'istruzione degli arbitri è consistita principalmente in attività e strumenti di apprendimento implementati sia in campo sia al di fuori di esso. La formazione in campo si è incentrata principalmente sullo sviluppo di sessioni pratiche che coprono le aree tecniche, gestionali e fitness dell'arbitraggio. Queste attività possono essere catturate da videocamere e applicazioni e mostrate agli arbitri in modo che possano vedere le loro prestazioni attraverso uno schermo con il feedback aggiuntivo degli istruttori arbitrali (Schweizer e colleghi, 2011). La formazione fuori campo consiste principalmente in sessioni teoriche organizzate da organizzazioni arbitrali, ma anche nell'uso di applicazioni<sup>160</sup> (animazioni 2D o 3D, giochi, quiz, video test) e sistemi di gestione dell'apprendimento per consentire agli arbitri di testare le proprie conoscenze sulle regole della partita o per analizzare video di situazioni di partite reali ordinate per argomenti (Armenteros e colleghi, 2016). Attraverso queste attività di apprendimento gli arbitri possono lavorare con contenuti concettuali, attitudinali e procedurali. Queste attività e strumenti di apprendimento potrebbero essere arricchiti con l'integrazione dei requisiti educativi VAR e l'implementazione di nuovi obiettivi, abilità e contenuti proposti. Un metodo per raggiungere questo obiettivo in modo coinvolgente potrebbe essere l'aggiunta di strategie di ludicizzazione. Nei contesti arbitrali, le attività di apprendimento potrebbero essere inquadrate attraverso sistemi regolati che forniscono sequenze chiare di obiettivi, livelli di difficoltà, ricompense e feedback immediati (Kapp, 2013). Per quanto riguarda l'attuazione degli obiettivi, le attività di apprendimento potrebbero essere suddivise in piccoli compiti orientati agli obiettivi. Questi piccoli compiti possono essere classificati in base al loro livello di complessità o alla richiesta di impegno. I livelli potrebbero anche essere strutturati aggiungendo una regola che fissa un limite di tempo per completare il giudizio e la gestione di una situazione di partita. In questo modo gli arbitri potrebbero lavorare sull'accelerazione del processo decisionale, aspetto fondamentale durante una revisione VAR. È anche possibile aumentare la difficoltà dei compiti di apprendimento aumentando la complessità delle situazioni di gara man mano che gli arbitri

---

<sup>160</sup> Fabrizio Silei, *Fuorigioco N. E. Matthias Sindelar il Mozart del pallone*, 2021, pp 20 – 25



avanzano attraverso i diversi livelli. Strumenti di analisi video, simulazioni 2D e 3D e sistemi di gestione dell'apprendimento possono essere utilizzati per supportare questi metodi. Le attuali applicazioni di apprendimento possono tenere traccia dei progressi compiuti dai loro utenti e rappresentare l'avanzamento nelle barre

di avanzamento. Le barre potrebbero mostrare i progressi dell'arbitro o la loro mancanza rispetto ad altri arbitri o agli obiettivi di apprendimento. Queste applicazioni possono anche mostrare statistiche e creare sistemi di ricompensa come badge e classifiche che potrebbero essere visibili e condivisi nelle comunità di arbitraggio (online). Le possibilità offerte dalle applicazioni di feedback video nel campo della formazione per un feedback immediato potrebbero essere rafforzate con attività orientate al VAR e con esercizi di ICT e gestione delle informazioni. Allo stesso modo, il feedback immediato fornito da strumenti di apprendimento fuori campo come test video, quiz o attività di discussione può essere utilizzato anche per far conoscere agli arbitri i loro fallimenti e per accedere alle spiegazioni di questi fallimenti in modo che possano ottimizzare. Le attività di apprendimento per gli arbitri possono essere distribuite nel tempo e, con l'ausilio di sistemi di gestione dell'apprendimento e altre applicazioni, gli istruttori possono controllare questa distribuzione, programmando date e tempi di completamento specifici per le attività. Una considerazione importante quando si progetta un corso indicizzato è prendere in considerazione l'esperienza

dell'utente. In questo contesto, l'esperienza di apprendimento dell'arbitraggio può essere valutata progettando e fornendo questionario sull'esperienza dell'utente, focus group, sondaggi o interviste approfondite per conoscere ciò che è più incoraggiante e motivante per uno specifico gruppo di arbitri.

### **3.3 LA SUSPENSE ESITO VAR**

La suspense è un particolare sentimento di incertezza e ansietà con cui si segue l'evolversi di situazioni ricche di drammaticità e dall'esito incerto, molto spesso riferito alle percezioni del pubblico, in opere narrative, teatrali o cinematografiche.

La suspense fa leva sulla tensione e l'empatia tra il pubblico e il personaggio. È legata alla focalizzazione, ossia al punto di vista che il narratore assume di fronte ai fatti narrati o ai personaggi. In una famosa intervista *Alfred Hitchcock*<sup>161</sup> dichiarò a *François Truffaut*<sup>162</sup> che

---

<sup>161</sup> François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Giuseppe Ferrari, 2014. pp 45 – 52

<sup>162</sup> È stato un regista, sceneggiatore, produttore cinematografico, attore e critico cinematografico francese. Egli fece una lunga intervista a Hitchcock e poi pubblicata poi nel libro *Il cinema secondo Hitchcock*, dal quale emerge il ritratto di un regista estremamente fine e attento alla narrazione visiva, e al contempo di un uomo assai fragile

l'effetto ansiogeno viene provocato ad arte dal regista in base alla quantità di informazione fornita allo spettatore rispetto ai protagonisti del film. In base a tali informazioni, l'immaginazione dello spettatore opera delle previsioni sul futuro della trama, altera cioè la fabula, la costruzione temporale della narrazione, producendo con ciò la suspense. Si distingue una suspense «diretta», allorché il lettore/spettatore sia all'oscuro di qualsiasi informazione e quindi preda di ansia totale, da una suspense «condivisa», allorché il lettore/spettatore possieda le stesse informazioni del protagonista, col quale potrà quindi identificarsi. Gli scienziati affermano che l'attività predittiva provoca nel cervello il rilascio del neurotrasmettitore dopamina, suscitando un senso di benessere ogni volta che le previsioni si rivelino vere.

Ecco come definì Hitchcock la suspense durante una sua intervista con Truffaut:

*«La differenza tra suspense e sorpresa è molto semplice e ne parlo spesso (...) Noi stiamo parlando, c'è forse una bomba sotto questo tavolo e la nostra conversazione è molto normale, non accade niente di speciale e tutt'a un tratto: boom, l'esplosione. Il pubblico è sorpreso, ma prima che lo diventi gli è stata mostrata una scena del tutto normale, priva d'interesse. Ora veniamo alla suspense. La bomba è sotto il tavolo e il pubblico lo sa, probabilmente perché ha visto l'anarchico mentre la stava posando. Il pubblico sa che la bomba esploderà all'una e sa che è l'una meno un quarto - c'è un orologio nella stanza -; la stessa conversazione insignificante diventa tutt'a un tratto molto interessante perché il pubblico partecipa alla scena. Gli verrebbe da dire ai personaggi sullo schermo: "Non dovrete parlare di cose banali, c'è una bomba sotto il tavolo che sta per esplodere da un momento all'altro". Nel primo caso abbiamo offerto al pubblico quindici secondi di sorpresa al momento dell'esplosione. Nel secondo gli offriamo quindici minuti di suspense»*

La suspense<sup>163</sup> è uno strumento narrativo tipico del giallo e in particolare del genere thriller, ma anche dell'horror. *Alfred Hitchcock*, tuttavia, affermava che per lui raramente il mistero creava suspense. L'avvenimento narrativo che scioglie la tensione generata dalla suspense è la risoluzione del mistero, che di solito avviene in maniera totalmente razionale, senza dettagli in sospenso o nodi da sciogliere.

---

che si cela dietro un apparente cinismo nei confronti della vita reale. Danilo Arona, *The Birds. Il soprannaturale secondo Hitchcock*, Weird Book, 2021. pp 69 – 72

<sup>163</sup> Nel XIX secolo, con il diffondersi della letteratura poliziesca e noir in Francia e nei paesi di lingua inglese, la suspense assunse centralità in letteratura e il francese «suspens» è entrato nella lingua inglese come «suspense», e dalla lingua inglese è poi migrato nelle altre lingue, comprese l'italiano e lo stesso francese, come anglicismo. François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Giuseppe Ferrari, 2014. pp 45 – 52

Sia nella letteratura, sia nel cinema, la suspense viene costruita nel corso della narrazione, sino a raggiungere la cosiddetta *Spannung*<sup>164</sup>, grazie agli accorgimenti tipici del genere: l'accavallamento di più trame, personaggi che operano nell'ombra o, nel caso del cinema, i temi musicali ad effetto, le scene al rallentatore e i cliffhanger: *Alfred Hitchcock*, maestro del thriller, ha introdotto l'espedito del *MacGuffin*<sup>165</sup> che oltre a dare dinamicità alla trama, genera nello spettatore una certa dose di suspense.

La suspense è una strategia di coinvolgimento dello spettatore. Meccanismo antico come la narrazione, la suspense è una strategia di coinvolgimento dello spettatore formidabile. Nessuno l'ha mai saputo spiegare meglio di *Alfred Hitchcock*. Si ottiene semplicemente negando un'informazione ai personaggi in scena. Informando, invece, lo spettatore. Se lui comincia a desiderare di avvisare i personaggi il gioco è fatto, perché scattano tensione ed empatia. La sorpresa dura un attimo, ci dice sempre il maestro del brivido. La suspense può durare quanto ci pare, anche un film intero.

Come funziona la suspense attraverso cinque esempi, tratti da celebri pellicole di Hitchcock:

- *Nodo alla gola*<sup>166</sup>(1948): Si sviluppa un meccanismo di suspense all'interno di un racconto in cui non sembra accadere nulla al di fuori dell'ordinario. Noi sappiamo che c'è un cadavere nell'appartamento dove gli assassini stanno tenendo un party, gli invitati sono invece ignari. Si mangia e si chiacchiera in questo esperimento in piano-sequenza, eppure la tensione è palpabile dall'inizio alla fine. Il cadavere nascosto in un antico baule e usato come tavolo da buffet è rimasto nella storia del cinema, come l'arma del delitto: una corda che ci tiene con il fiato sospeso.
- *La finestra sul cortile*<sup>167</sup>(1954): *Alfred Hitchcock* spiega come funziona la suspense grazie ad una scena da antologia. La scena in cui *Lisa (Grace Kelly)* decide di intrufolarsi nella casa dell'assassino. *Jeff (James Steward)* guarda *Lisa*, scorge prima di lei l'assassino e ha paura. "Oh Dio quello l'ammazza!", "Oh Oh... che facciamo, cosa possiamo fare?", sono le sue parole. Se *La finestra sul cortile* è uno dei film in cui *Hitchcock* ha meglio dimostrato le dinamiche e le implicazioni psicologiche della suspense, questa è la sua scena più riuscita, perché inquadra e filma quella sensazione di angoscia che coglie lo spettatore quando si rende conto quanto siano importanti i

---

<sup>164</sup> Termine tedesco femminile (die Spannung) che significa letteralmente "tensione". Sorice M., *Lo specchio magico. Linguaggi, formati, generi, pubblici della televisione italiana*, Editori Riuniti, Roma, 2002. pp 84 – 85

<sup>165</sup> Il MacGuffin è un motore virtuale e pretestuoso dell'intrigo, un qualcosa che per i personaggi del film ha un'importanza cruciale. L'esempio per eccellenza di MacGuffin è la busta con i 40.000 dollari nel capolavoro di *Hitchcock Psycho*. Hitchcock. *L'incredibile storia di Psycho*, Il Castoro, 2013. pp 85 - 89

<sup>166</sup> Alberto Boschi, *Alfred Hitchcock. Nodo alla gola*, Lindau, 2009. pp 135 – 162

<sup>167</sup> Cosetta G. Saba, *Alfred Hitchcock. La finestra sul cortile*, Lindau, 2009. pp 145 – 162 e 30 – 42

personaggi di un film per lui. Li guarda come se li vedesse per la prima volta, come *Jeff* guarda *Lisa* in questo straordinario momento di cinema.

- *L'uomo che sapeva troppo* (1956): Anche la sequenza alla *Royal Albert Hall* fa capire perfettamente il meccanismo. *Hitchcock* informa lo spettatore a film non ancora iniziato, qualcosa di importante accadrà al suono dei piatti di un'orchestra. Scena dopo scena, il pubblico scoprirà che un killer è stato assoldato per uccidere un primo ministro durante un concerto, e lo sparo avverrà in concomitanza di quel suono. Quando il concerto inizia, il pubblico sa già ogni cosa, ma nessuno sulla scena è stato informato.
- *Psycho*<sup>168</sup> (1960): Una settimana di lavoro e 78 inquadrature per realizzare 3 minuti tra i più celebri della storia del cinema. La scena della doccia crea ad ogni visione una straordinaria inquietudine, anche grazie ai suoi interminabili secondi di suspense. Nuda, vulnerabile, immersa in un'azione quotidiana, *Marion Crane* (*Janet Leigh*) è l'ultima a vedere l'assassino. Attraverso una tendina trasparente, la sua immagine deformata colpisce nello stomaco lo spettatore ben prima che sia il suo coltello a fare a pezzi la vittima.
- *Gli uccelli*<sup>169</sup> (1963): Il pericolo viene dal cielo ed è familiare. Questa volta, *Sir Hitchcock* ci serve una lezione di suspense all'esterno della scuola di *Bodega Bay*. *Melania* (*Tippy Hedren*) arriva alla scuola e poi si siede ad aspettare accanto a un parco giochi. Mentre fuma, i corvi iniziano a radunarsi dietro di lei. Il pubblico li vede arrivare uno alla volta, poi tutti insieme, mentre *Melania* è inconsapevole. La tensione sale, arriva al suo culmine e quando esplose la violenza siamo già esausti.

Invece nell'ambito calcistico la suspense è sempre presente. Come, ad esempio, quando l'arbitro viene chiamato dal VAR per modificare l'azione che ha appena effettuato, chi sta visionando la partita da casa vedrà in diretta le immagini invece chi è allo stadio o è stato attento all'accaduto sennò dovrà aspettare l'esito con ansia oppure cercare linea per vedere le immagini su DAZN, SKY o la piattaforma che trasmette la partita. Un altro esempio di suspense del calcio è quando chi è vede la partita da casa spesso la trasmissione si blocca per noti motivi e in quel momento c'è un calcio di rigore, diversamente dalla vicenda precedente si invertono i ruoli, chi è allo stadio vedrà in diretta lo scontro tra il calciatore e il portiere invece chi è a casa ha la buona probabilità di vedere il rigore qualche secondi, minuto di ritardo.

---

<sup>168</sup> Hitchcock. *L'incredibile storia di Psycho*, Il Castoro, 2013. pp 37 – 98

<sup>169</sup> Danilo Arona, *The Birds. Il soprannaturale secondo Hitchcock*, Weird Book, 2021 pp 124 – 178

### 3.4 VAR - PUBBLICO

Idea di un VAR pubblico ovvero “Open VAR”<sup>170</sup>. L’idea è ottima e funziona, le polemiche sulla tempistica della diffusione dei contributi audio e video (si riferiscono alla giornata precedente e non a quella appena terminata) sono sterili e negare il salto nel futuro diventerà esercizio sempre più complesso ai critici. Per chi nel corso delle ultime due stagioni ha seguito l’impostazione data da Rocchi<sup>171</sup> e dai vertici AIA<sup>172</sup> al rapporto con il mondo esterno, nessuna sorpresa. Quello che il grande pubblico ha potuto vedere e sentire dalla bocca del designatore, la pulizia di analisi e la serenità nell’argomento, le clip scelte e il coraggio nel sottolineare dove si è sbagliato e si sarebbe potuto fare meglio è quanto gli addetti ai lavori hanno conosciuto nei vari appuntamenti “didattici” in giro per l’Italia. Il salto storico è che ora arriverà tutto al pubblico diffuso. Utile per un approccio dei tifosi al lavoro di arbitri e VAR. Per tanti che continueranno a voler vedere ombre dietro ad ogni decisione, ci sarà una maggioranza silenziosa in grado di andare oltre e capire da quale processo è nata quella scelta di campo e dietro a un monitor. Il patto non scritto è che non ci dovrà essere alcuna reticenza, nemmeno quando il livello si alzerà oltre quello fornito delle partite della settimana scorsa che hanno alimentato il debutto di “Open Var”.

L’idea che esista un “grande fratello”<sup>173</sup> arbitrale che taglia e cuce su misura è il tarlo peggiore che si annida nei bar sport di tutta Italia. L’operazione trasparenza è l’occasione per scacciarlo definitivamente. La prova nella gara di A-League e Brisbane Road, in Australia l’esperimento dei microfoni aperti con pubblico.

Sentiamo cosa succede nel dialogo tra l’arbitro, i suoi assistenti e la sala VAR in occasione di un episodio dubbio. Questo esperimento è andato in scena durante la partita tra *Melbourne Victory* e *Brisbane Roar*, vinta per 2-1 dai padroni di casa. L’arbitro della partita, *Jarred Gillet*, ha infatti diretto il match con il microfono aperto, permettendo l’ascolto delle conversazioni con gli assistenti e la sala VAR ogni volta che era necessario prendere una decisione. I tifosi

---

<sup>170</sup> programma che, in accordo con FIGC, AIAeLega Serie A, nasce con l’intento di analizzare gli episodi arbitrali più controversi del nostro campionato attraverso gli audio esclusivi dei colloqui degli arbitri e dei Video Assistant Referees, abbinati alle immagini.

<sup>171</sup> Un ex calciatore italiano, di ruolo attaccante, tecnico della formazione Under-14 della Lazio. Con 105 gol complessivi in 293 presenze con la maglia della Lazio, capitano dal 2008 al 2013, è sesto tra i migliori realizzatori di sempre della società laziale. Sorice M., *Lo specchio magico. Linguaggi, formati, generi, pubblici della televisione italiana*, Editori Riuniti, Roma, 2002. pp 96 – 98

<sup>172</sup> Associazione Italiani Arbitri. Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010. pp 11 – 12

<sup>173</sup> È un programma televisivo italiano di genere reality, i concorrenti del reality condividono la propria vita quotidiana all’interno di una casa, ripresi 24 ore su 24 da una serie di telecamere e generalmente sono persone comuni non note, mentre dal 2023 sono sia persone sconosciute sia VIP. Piazzoni, *Storia delle Televisioni in Italia, Dagli esordi alle web tv*, 2014. pp 45 – 46.

hanno così potuto vedere, sentire e capire anche quello che accade al di fuori del rettangolo di gioco. Una scelta all'insegna della trasparenza, presa in una partita che ha implicato l'intervento della tecnologia e la revisione di episodi da moviola in più di un'occasione, con un gol annullato e diverse posizioni di fuorigioco al limite da valutare con l'occhio del VAR. Sui social, i tifosi hanno dimostrato di gradire.

La Premier League<sup>174</sup> bocciata l'idea di aprire al pubblico le comunicazioni audio tra arbitro e VAR durante la review degli episodi da moviola. *"Sono troppo caotiche"* dice *Lukas Brud*, segretario dell'IFAB, tutto verrebbe analizzato sotto una lente di ingrandimento. Gli arbitri devono lavorare in un contesto sicuro. Il VAR non è ancora pronto per aprirsi al pubblico in diretta. E permettere che i tifosi, a casa e allo stadio, possano ascoltare "live" le valutazioni espresse dal direttore di gara e dai suoi collaboratori di fronte allo schermo per la review. È questa la posizione al momento immutabile di *Lukas Brud*<sup>175</sup>, l'organismo che cura ogni novità regolamentare legata al mondo del calcio, di fronte alle polemiche per il gol non convalidato (in maniera erronea) a Luis Diaz nella partita fra Tottenham e Liverpool. Il caso, risalente allo scorso 30 settembre, continua a destare perplessità per il grave errore di comunicazione tra arbitro e assistenti.

*"Dico di no in maniera categorica"* - ha dichiarato *Brud* parlando alla BBC. Osservando le comunicazioni tra gli arbitri durante le review delle azioni al VAR, si nota che si creano situazioni molto caotiche. Non nel senso negativo del termine, ma perché ci sono diverse persone che parlano contemporaneamente e sarebbe controproducente ascoltare tutte quelle voci che si sovrappongono. Non siamo ancora pronti per aprire le comunicazioni al pubblico in diretta. Accantonata, dunque, l'idea di poter replicare nel calcio lo stesso modello utilizzato oggi in altri sport come rugby e cricket, molto seguiti nei Paesi anglosassoni, dove le comunicazioni sono fruibili in diretta dagli spettatori e dal pubblico televisivo.

*"Sono sport diversi, con regole diverse"* ha precisato *Brud*. Non possiamo paragonarli. Nel calcio, i processi decisionali sono leggermente differenti. In generale, il calcio è diverso perché tutti mettono una lente di ingrandimento su ogni decisione arbitrale e ogni singola parola. Tutto verrebbe poi analizzato dai media e creerebbe un ambiente non confortevole per gli arbitri. Devono invece sentirsi al sicuro quando prendono le decisioni.

---

<sup>174</sup> Ufficialmente FA Premier League, nota anche come EPL, è la massima serie del campionato inglese di calcio. Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010. pp 86 – 87.

<sup>175</sup> Segretario e AD dell'IFAB e prima era un arbitro della Lega Serie A. Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010. pp 83 –814.

Una grande novità quella a cui abbiamo assistito durante il Mondiale per Club in Marocco dal 1° all'11 febbraio 2023. Real Madrid e Flamengo aspettarono le rispettive avversarie in Semifinale e, nelle gare precedenti, salvo sorprese, verrà statisticamente utilizzato il VAR con l'aggiunta di una comunicazione.

Viste le immagini al monitor, l'arbitro aveva comunicato tramite microfono la decisione finale direttamente al pubblico e agli spettatori a casa. Una novità varata dall'IFAB che anticipa di qualche secondo la gestualità del direttore di gara. I tifosi non potranno ascoltare la conversazione tra arbitro e sala Var, ma non dovranno nemmeno più interpretare (o aspettare che il telecronista o radiocronista interpretino) i movimenti e i gesti del direttore di gara. Una comunicazione immediata arbitro-pubblico. Si tratta di un segnale di apertura nell'ottica della trasparenza e anche un po' sulla scia della NFL<sup>176</sup>, in cui spesso l'arbitro comunica con un microfono alcune decisioni. Una sperimentazione che investirà il calcio e che in futuro potrebbe essere introdotta anche nei campionati nazionali e nelle coppe europee. Il Mondiale per Club non sarà l'unico torneo in cui potrebbe essere sperimentata questa novità. Le altre competizioni che vedrebbero introdotta la comunicazione arbitro-spettatori post decisione al VAR, sono state applicate alla Coppa del Mondo Under 20 in programma in Indonesia dal 20 maggio all'11 giugno 2023 e il prossimo Mondiale femminile<sup>177</sup> in programma in Australia e in Nuova Zelanda dal 20 luglio al 20 agosto 2023.

Un'idea più fattibile e presa in considerazione dalla federazione è ascoltare gli audio tra VAR e arbitro, non in presa diretta ma pochi giorni dopo così da spiegare perché i direttori di gara hanno preso una decisione, meglio se controversa. È la svolta impressa da Figc e AIA all'operazione trasparenza che già da un paio di anni segnano il modo di lavorare del designatore *Gianluca Rocchi* che sostiene che non c'è nulla da temere, cerchiamo la massima trasparenza possibile. Accadrà questa idea è un format con DAZN, broadcaster della Serie A, in cui nel corso della settimana successiva a una giornata sarà possibile ascoltare i file audio degli episodi più interessanti. Fin qui l'ascolto era stato riservato a poche occasioni nel corso dell'anno e una platea di giornalisti: ora si allarga con corredo di spiegazione e, se sarà confermato il modo di operare dei mesi scorsi, anche il coraggio di ammettere gli errori ricostruendo la genesi. La produzione sarà a cura dell'Associazione Italiana Arbitri. Le immagini del campionato, però,

---

<sup>176</sup> La National Football League, identificata anche dall'acronimo NFL, è la più grande lega professionistica al mondo di football americano, composta da 32 franchigie di 30 città degli Stati Uniti. Nelle due maggiori metropoli statunitensi hanno infatti sede due franchigie: a New York i Giants e i Jets, a Los Angeles i Rams e i Chargers. Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010. pp 86 – 87.

<sup>177</sup> Dove vinse la Nazionale di calcio femminile della Spagna. Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010. pp 65 - 66

sono della Lega Serie A e, dunque, da lì si dovrà passare e il dialogo sarà avviato con i broadcaster titolari dei diritti: in questo momento DAZN. Un progetto interessante che spinge sulla massima trasparenza arbitrale. I tifosi italiani si dovranno preparare a un'autentica rivoluzione. Una novità che in buona parte manderà in soffitta le vecchie moviole, soprattutto se la trasmissione pubblica degli audio VAR sarà vicina al momento della partita e non troppo lontana nel tempo e se non ci saranno omissioni di convenienza. L'esperimento sarà vincente solo se convincerà i tifosi che nulla sia confezionato ad uso e consumo di una spiegazione comunque assolutoria o orientata a dare una sponda anche a decisioni border line.



## Bibliografia

- Gianluigi Menegot, *Radio, tv, gol e figurine. Racconti di calcio e di vita degli anni '70*, Curcu & Genovese Ass, 2017.
- Carmelo Calanni, *La radio-telecronaca calcistica. Da Carosio a Caressa... 90 anni di gol ascoltati e guardati*, Youcanprint, 2020.
- Paolo Baldi, *Nicolò Carosio, passione e stile – Cinquant'anni raccontando*, Marco Serra, 2024.
- Clamoroso al Cibali, «*Tutto il calcio minuto per minuto*». *Quando la radio diventa storia*. Minerva Edizioni, 2010.
- C. Ruggiero e P. Russo, *Il calcio in tv. Storia, formati, ibridazioni*, Fausto Lupetti, 2018.
- Antonio Dipollina, *Quando c'era 90° minuto*, 2005.
- I. Piazzoni, *Storia delle Televisioni in Italia, Dagli esordi alle web tv*, 2014.
- Pamela M. Pinna, *Televisione digitale terrestre. Storia, tecnologie e sviluppi della nuova televisione*, Gremese, 2008.
- Fabrizio Silei, *Fuorigioco N. E. Matthias Sindelar il Mozart del pallone*, 2021
- Irene C., *Il fermo - immagine*, Passione Scrittore Selfpublishing, 2021.
- Giaime Alonge, *Il cinema. Tecnica e linguaggio, un'introduzione*, kaplan, 2011.
- François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Giuseppe Ferrari, 2014
- Cosetta G. Saba, *Alfred Hitchcock. La finestra sul cortile*, Lindau, 2009
- Alberto Boschi, *Alfred Hitchcock. Nodo alla gola*, Lindau, 2009
- Danilo Arona, *The Birds. Il soprannaturale secondo Hitchcock*, Weird Book, 2021
- Hitchcock. *L'incredibile storia di Psycho*, Il Castoro, 2013
- Abbiezzi P., *La televisione dello sport. Teorie, storie, generi*, Effatà, Cantalupa, 2007.
- Bettetini G., Grasso A., *Lo specchio sporco della televisione*, Fondazione Gianni Agnelli, Torino, 1988.
- Biscardi A., *Il mio processo*, Rizzoli, Milano, 2003.
- Gumbrecht, *In lode della bellezza atletica*, Luca Sossella, 2015
- Bolter J.D.-Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Guerini e associati* (ed. italiana con prefazione a cura di Marinelli A.), Milano, 2002.
- Borri A., *Sport e mass media*, Laterza, Roma-Bari 1990.
- Chiarenza F., *Il cavallo morente. Storia della Rai*, Franco Angeli, Milano, 2002.
- Cucci I.-Germano I., *Tribuna stampa. Storia critica del giornalismo sportivo da Pindaro ad Internet*, Il Minotauro, Roma, 2003.
- Dotto G.-Piccinini S., *Il mucchio selvaggio. La strabiliante, epica, inverosimile ma vera*

*storia della televisione locale in Italia*, Mondadori, Milano, 2006.

Grasso A.-Scaglioni M., *Che cos'è la televisione. Il piccolo schermo fra cultura e società: i generi, l'industria, il pubblico*, Garzanti, Milano, 2004.

Grasso A., *Storia della televisione italiana*, Garzanti, Milano, 1992 (ed. aggiornata 2004).

Nanni Boi, *Un tiro mancino. Riva, il Cagliari e uno scudetto che non finisce mai*, Frilli, 2001

Grasso A., *L'immaginario del gioco del calcio*, in <<Sapere di Sport>>, Guanda, Milano 1985.

Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

Minerva L., *Il pallone nella rete, ovvero il calcio in tv e la tv nel calcio*, Rai-ERI, Torino, 1990.

Minerva L., Iozzia G., *Un matrimonio d'interesse. Sport e televisione*, Eri-Edizioni Rai, Torino, 1986.

Ormezzano G., *Storia del calcio*, Longanesi, Milano, 1980.

Ormezzano G., *I cantaglorie. Una storia calda e ribalda della stampa sportiva*, Torino, 2015.

Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico, Vita e Pensiero*, Peschiera Borromeo, 2011.

Simonelli G.-Ferrarotti A., *I media nel pallone*, Guerini e associati, Milano, 1995.

Simonelli G.-Pastorin D., *Reti e parabole*, Mursia, Milano, 2010.

Sorice M., *Lo specchio magico. Linguaggi, formati, generi, pubblici della televisione italiana*, Editori Riuniti, Roma, 2002

Antonio Rafele, *Replay. Calcio, vetrine e choc*, Luca Sossella Editore, 2018

Vincenzo Buccheri, *Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione*, Carocci, 2023

Andrés Rafael Zabala, *Registi disobbedienti. La cinematografia di ieri e di oggi oltre le regole*, Piero Spila, 2020

Roberto De Gaetano, *La potenza delle immagini. Il cinema, la forma e le forze*, Edizioni ETS, 2012

Roberto Farina, *Fare un film... ma anche tv, spot e video per il web.. Il racconto del ciclo produttivo di un audiovisivo, dall'ideazione alla realizzazione alla distribuzione*, Audino, 2018

Luca Malvasi, *Il cinema contemporaneo. Caratteristiche, identità culturale, esperienza*, UTET Università, 2024

Dani Shapiro, *Slow Motion: A True Story*, Random House Inc, 1998

Christopher J. Bowen, *La grammatica dell'inquadratura. Il manuale di composizione cinematografica più completo*, Audino, 2014

Blain Brown, *La fotografia nel film. Inquadrature, obiettivi, continuity (Vol. 1)*, Audino, 2004

Danilo di Nardi, *Inquadrature*, 2023

Emmanuel Siety, *L'inquadratura, All'inizio del cinema*, 2004

Joseph V. Mascelli, *L'abc della ripresa cinematografica*, Audino, 2005

Dario Tomasi, *Analisi del film e storia del cinema*, UTET Università, 2023

Alessandra J. Di Pietro, *Fermo immagine. La persistenza della memoria*, Robin, 2009

Enzo Sellerio, *Fermo immagine. Ediz. Illustrata*, Alinari IDEA, 2010

Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema. Vol. 1*, Einaudi, 2016

Bruno Di Marino, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Bollati Boringhieri, 2009

Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi 2014

Sergio Leone, *C'era una volta il cinema. I miei film, la mia vita*, Il Saggiatore, 2018

Piero Negri Scaglione, *Che hai fatto in tutti questi anni. Sergio Leone e l'avventura di «C'era una volta in America»* Einaudi, 2021

Roberto Donati, *C'era una volta il West di Sergio Leone*, Gremese Editore, 2018

## Sitografia

La storia del calcio in radio - <https://www.radiospeaker.it/blog/storia-calcio-radio-519/>  
Il calcio alla radio - <https://www.rivistaundici.com/2024/07/24/nuova-serie-a-trequartisti/>  
Tutto il calcio minuto per minuto, radiofonica -  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Tutto\\_il\\_calcio\\_minuto\\_per\\_minuto](https://it.wikipedia.org/wiki/Tutto_il_calcio_minuto_per_minuto)  
La prima radiocronaca con video - <https://www.gliroidelcalcio.com/radiocronaca-italia-25-3/#:~:text=25%20marzo%201928%3A%20la%20prima%20radiocronaca%20di%20una%20p%20artita%20in,la%20prima%20radiocronaca%20in%20diretta.>  
La prima radiocronaca 25 marzo 1928 - <https://www.bttnews.it/2024/03/25/accadde-oggi-25-marzo-1928-leiar-trasmette-la-prima-radiocronaca/>  
La prima radiocronaca di Nicolò Carosio - <https://www.rainews.it/articoli/2022/12/calcio-radiocronache-radio-nicolo-carosio-90-anni-8558422c-ecc9-4714-9864-e57e28b9ee3d.html>  
NICOLÒ CAROSIO ...ma la sua voce è stata un paradiso di bugie -  
<https://www.giorgiomicheletti.it/nicolo-carosio.html>  
Mezzo secolo di “tutto calcio minuto per minuto” -  
<https://www.televideo.rai.it/televideo/pub/articolo.jsp?id=3850>  
Venticinque anni fa l’ultima radiocronaca di Sandro Ciotti a “Tutto il calcio” -  
<https://www.unionesarda.it/3-minuti-con/venticinque-anni-fa-lultima-radiocronaca-di-sandro-ciotti-a-tutto-il-calcio-iqvdkpd5>  
SAGGIO - radiocronaca giorni d’oggi -  
<https://linguistica.sns.it/QLL/QLL94/EP.Radiocronaca.pdf>  
Calcio in televisione in italia - [https://it.wikipedia.org/wiki/Calcio\\_in\\_televisione\\_in\\_Italia](https://it.wikipedia.org/wiki/Calcio_in_televisione_in_Italia)  
Diritti televisivi - [https://it.wikipedia.org/wiki/Diritti\\_televisivi\\_del\\_calcio\\_in\\_Italia](https://it.wikipedia.org/wiki/Diritti_televisivi_del_calcio_in_Italia)  
5 FEBBRAIO 1950: LA PRIMA PARTITA DI CALCIO TRASMESSA IN DIRETTA TV -  
<https://www.rivistailmulino.it/a/5-febbraio-1950>  
Prima partita in serie A e nazionale trasmessa in diretta, presente anche prima partita a colori -  
<https://www.888sport.it/blog/calcio-tv-viaggio>  
Prima partita per gli italiani in TV - <https://www.mondiali.it/curiosita-sportive/24-gennaio-italia-egitto-partita-televisione/>  
Prima partita trasmessa in diretta TV al mondo -  
<https://www.oggisportnotizie.it/2024/07/momenti-storici-calcio-prima-partita-trasmessa-televisione/#:~:text=Era%20il%2016%20settembre%201937,venne%20trasmessa%20in%20diretta%20televisiva.>  
La domenica sportiva [https://it.wikipedia.org/wiki/La\\_Domenica\\_Sportiva](https://it.wikipedia.org/wiki/La_Domenica_Sportiva)  
La domenica sprint [https://it.wikipedia.org/wiki/Domenica\\_Sprint](https://it.wikipedia.org/wiki/Domenica_Sprint)  
Da 70 anni la domenica sportiva <https://www.sorrisi.com/tv/programmi/la-domenica-sportiva-da-70-anni-sempre-in-onda/#:~:text=L'idea%20del%20titolo%20%3A8,trasmessi%20in%20questa%20prima%20puntata.>  
Sport e dintorni – Il calcio nell’era televisiva  
<https://www.carmillaonline.com/2024/04/29/sport-e-dintorni-il-calcio-nellera-televisiva/>  
Ente Italiano per le Audizioni Radiofoniche,  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Ente\\_Italiano\\_per\\_le\\_Audizioni\\_Radiofoniche](https://it.wikipedia.org/wiki/Ente_Italiano_per_le_Audizioni_Radiofoniche)

EIAR - Ente Italiano per le Audizioni Radiofoniche <https://www.viv-it.org/schede/eiar-ente-italiano-audizioni-radiofoniche>  
 SAFAR - [Safar Società Anonima Fabbrica Apparecchi Radiofonici - Archivio Fondazione Fiera Milano](#)  
 Magnetti marelli - [https://it.wikipedia.org/wiki/Magneti\\_Marelli](https://it.wikipedia.org/wiki/Magneti_Marelli)  
 Storia della rai - <https://www.raicultura.it/storia>  
 Rafiotelegrafia in Italia dalla SIRAC alla Rai - <https://web.archive.org/web/20130313082244/http://www.cisi.unito.it/marconi/rai.html>  
 La prima trasmissone in italia - <https://pinofrisoli.blogspot.com/>  
 La prima partita della nazionale [https://www.corriere.it/sport/20\\_dicembre\\_13/13-dicembre-53-prima-volta-nazionale-tv-italia-cecoslovacchia-dc563f9c-3bbe-11eb-aad9-ba761f429210.shtml](https://www.corriere.it/sport/20_dicembre_13/13-dicembre-53-prima-volta-nazionale-tv-italia-cecoslovacchia-dc563f9c-3bbe-11eb-aad9-ba761f429210.shtml)  
 Nascita della rai - <https://ultimaedizione.eu/2014/01/03/i-60-anni-della-rai-alle-11-del-3-gennaio-1954-lannunciatrice-fulvia-colombo-da-il-via-alle-trasmissioni-ufficiali-poi-arrivi-e-partenze-di-mike-bongiorno-e-la-domenica-sportiva/32669/>  
 La storia della rai - <https://www.rai.it/dl/rai/text/ContentItem-20844e48-74d8-44fe-a6f4-7c224c96e8e4.html>  
 SAGGIO - la storia della rai - <http://www.crit.rai.it/eletel/LeMiniSerie/MS6a.pdf>  
 nando martellini - <https://www.fnsi.it/e-morto-il-telecronista-sportivo-nando-martellini-siddi-fnsi-e-capone-ussi-martellini-voce-rassicurante-del-cuore-a-garanzia-certificata-il-cordoglio-dellusigrai>  
 Nando Martellini, il cronista gentiluomo - [https://storiadicalcio.altervista.org/blog/nando\\_martellini.html](https://storiadicalcio.altervista.org/blog/nando_martellini.html)  
 Bruno Pizzul - <https://www.libero.it/magazine/personaggi/bruno-pizzul-83489>  
 Bruno Pizzul, memorie di un cronista - [https://storiadicalcio.altervista.org/blog/bruno\\_pizzul\\_voce\\_calcio\\_tv.html](https://storiadicalcio.altervista.org/blog/bruno_pizzul_voce_calcio_tv.html)  
 Stefano Bizzotto - [https://it.wikipedia.org/wiki/Stefano\\_Bizzotto](https://it.wikipedia.org/wiki/Stefano_Bizzotto)  
 Fabio Caressa - <https://www.libero.it/magazine/personaggi/fabio-caressa-30284>  
 Gianni Cerqueti - [https://it.wikipedia.org/wiki/Gianni\\_Cerqueti](https://it.wikipedia.org/wiki/Gianni_Cerqueti)  
 Marco Civoli [https://it.wikipedia.org/wiki/Marco\\_Civoli](https://it.wikipedia.org/wiki/Marco_Civoli)  
 Luigi Colombo [https://it.wikipedia.org/wiki/Luigi\\_Colombo](https://it.wikipedia.org/wiki/Luigi_Colombo)  
 Bruno Maria Gentili - [https://it.wikipedia.org/wiki/Bruno\\_Gentili\\_\(giornalista\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bruno_Gentili_(giornalista))  
 Bruno Carlo Longhi - [https://it.wikipedia.org/wiki/Bruno\\_Longhi](https://it.wikipedia.org/wiki/Bruno_Longhi)  
 Massimo Marianella - [https://it.wikipedia.org/wiki/Massimo\\_Marianella](https://it.wikipedia.org/wiki/Massimo_Marianella)  
 Giorgio Martino - [https://it.wikipedia.org/wiki/Giorgio\\_Martino](https://it.wikipedia.org/wiki/Giorgio_Martino)  
 Sandro Piccinini - <https://www.libero.it/magazine/personaggi/sandro-piccinini-86856>  
 Alberto Rimedio - [https://it.wikipedia.org/wiki/Alberto\\_Rimedio](https://it.wikipedia.org/wiki/Alberto_Rimedio)  
 Com'è nata la tv commerciale in italia - <https://felicitommasino.com/come-e-nata-la-tv-commerciale-in-italia-da-carosello-a-publitalia/>  
 Telegranducato - <https://massimoemanuelli.com/2017/09/17/telegranducato/>  
 Telecagliari - [https://it.wikipedia.org/wiki/Tele\\_Costa\\_Smeralda](https://it.wikipedia.org/wiki/Tele_Costa_Smeralda)  
 Videolina - <https://it.wikipedia.org/wiki/Videolina>  
 Telelombardia - <https://massimoemanuelli.com/2017/08/15/telelombardia/>  
 La storia della rai - <https://www.treccani.it/enciclopedia/rai-radiotelevisione-italiana/>

Pay TV [https://it.wikipedia.org/wiki/Pay\\_TV](https://it.wikipedia.org/wiki/Pay_TV)

La nascita della Pay-TV in Italia. Dalle TV private a Tele+2 (1^Parte)

[https://simonesalvador.it/rubriche\\_sportinmedia/focus\\_sport\\_in\\_media/la-nascita-della-pay-tv-in-italia-dalle-tv-private-a-tele2-1-parte](https://simonesalvador.it/rubriche_sportinmedia/focus_sport_in_media/la-nascita-della-pay-tv-in-italia-dalle-tv-private-a-tele2-1-parte)

La nascita della Pay-TV in Italia. Dalle TV private a Tele+2 (2^Parte)

[https://simonesalvador.it/rubriche\\_sportinmedia/storia-pay-tv-italia-nascita-telepiu2](https://simonesalvador.it/rubriche_sportinmedia/storia-pay-tv-italia-nascita-telepiu2)

Pay - per - view <https://it.wikipedia.org/wiki/Pay-per-view>

Cos'è il pay per view? <https://www.facile.it/pay-tv/domande-frequenti/pay-per-view.html>

Riccardo Trevisani [https://it.wikipedia.org/wiki/Riccardo\\_Trevisani](https://it.wikipedia.org/wiki/Riccardo_Trevisani)

Maurizio Compagnoni [https://it.wikipedia.org/wiki/Maurizio\\_Compagnoni](https://it.wikipedia.org/wiki/Maurizio_Compagnoni)

Carlo Vanzini [https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo\\_Vanzini](https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Vanzini)

Gianluca Di Marzio [https://it.wikipedia.org/wiki/Gianni\\_Di\\_Marzio](https://it.wikipedia.org/wiki/Gianni_Di_Marzio)

Televisione digitale terrestre la storia [http://it.wikipedia.org/wiki/Televisione\\_digitale\\_terrestre](http://it.wikipedia.org/wiki/Televisione_digitale_terrestre)

Televisione digitale terrestre in Italia

[https://it.wikipedia.org/wiki/Televisione\\_digitale\\_terrestre\\_in\\_Italia](https://it.wikipedia.org/wiki/Televisione_digitale_terrestre_in_Italia)

SAGGIO - la televisione Digitale terrestre a due anni dall'avvio

<http://www.crit.rai.it/eletel/2005-3/53-3.pdf>

SAGGIO - Storia della tv digitale terrestre in Italia, dal 1910 al 2009. Digital terrestrial television in Italy from 1910 to 2009 <https://www.slideshare.net/slideshow/digital-terrestrial-television-in-italy-from-1910-to-2009/2192566>

L'era delle tv private <https://www.imagemag.it/magazine/caffe-letterario/1004-l-era-delle-tv-private.html#:~:text=28%20luglio%201976.,di%20rivoluzione%2C%20perch%C3%A9%20ale%20fu.>

La nascita delle Tv privati <https://anni70.net/la-nascita-delle-tv-private/>

Sport sette <https://www.scsport7.com/chi-siamo/#:~:text=Sport%207%20%C3%A8%20la%20declinazione,unendo%20pi%C3%B9%20di%2030%20imprese.>

Domenica sprint [https://it.wikipedia.org/wiki/Domenica\\_Sprint](https://it.wikipedia.org/wiki/Domenica_Sprint)

L'altra domenica [https://it.wikipedia.org/wiki/L%27altra\\_domenica](https://it.wikipedia.org/wiki/L%27altra_domenica)

"L'altra domenica", 45 anni fa in onda la prima puntata del programma di Renzo Arbore - <https://tg24.sky.it/spettacolo/2021/03/28/altra-domenica-renzo-arbore#00>

90° minuto - [https://it.wikipedia.org/wiki/90%C2%BA\\_minuto](https://it.wikipedia.org/wiki/90%C2%BA_minuto)

Storia e Conduttori di 90° Minuto - <https://www.giocatoridilanacaprina.it/2023/10/05/storia-conduttori-90-minuto/>

Tiki Taka - La repubblica del pallone - [https://it.wikipedia.org/wiki/Tiki\\_Taka\\_-\\_La\\_repubblica\\_del\\_pallone](https://it.wikipedia.org/wiki/Tiki_Taka_-_La_repubblica_del_pallone)

Tiki Taka - La storia - <https://www.libero.it/magazine/programmi/tiki-taka-la-repubblica-del-pallone-18700>

Sky e Dazn, ecco perché le squadre di Serie A si prendono a pallonate-

<https://www.startmag.it/economia/diritti-tv-calcio-serie-a-sky-dazn/>  
<https://www.startmag.it/economia/diritti-tv-calcio-serie-a-sky-dazn/>  
<https://www.startmag.it/economia/diritti-tv-calcio-serie-a-sky-dazn/>

Serie A e diritti tv: la sfida fra Sky e Dazn è ancora aperta

<https://www.hdblog.it/altadefinizione/articoli/n533704/serie-a-diritti-tv-sky-dazn-decisione-lega/>

Tutti bravi dal divano e Kick off -

[https://www.ansa.it/sito/notizie/sport/calcio/2022/09/02/dazn-al-via-kick-off-e-tutti-bravi-dal-divano\\_a8257277-cb46-4a31-8cc7-7e8dd2f83bed.html](https://www.ansa.it/sito/notizie/sport/calcio/2022/09/02/dazn-al-via-kick-off-e-tutti-bravi-dal-divano_a8257277-cb46-4a31-8cc7-7e8dd2f83bed.html)

«Kick off» e «Tutti Bravi dal divano», i due nuovi show DAZN sulla Serie A TIM -

<https://www.digital-news.it/news/dazn/49521/kick-off-e-tutti-bravi-dal-divano-i-due-nuovi-show-dazn-sulla-serie-a-tim>

Sky Sport, torna «CalcioMercato-L'Originale» con format itinerante che attraverserà l'Italia

News inserita da: Simone Rossi (Satred) <https://www.digital-news.it/news/sky-italia/50513/sky-sport-torna-calciomercato-l-originale-con-format-itinerante-che-attraversera-l-italia>

Federico Ferri (Sky): «La Casa dello Sport, racconto continuo di passione ed emozioni» -

<https://www.digital-news.it/news/sky-italia/51916/federico-ferri-sky-la-casa-dello-sport-racconto-continuo-di-passione-ed-emozioni>

Serie A al via, ecco tutti i programmi tv su Rai, Mediaset, Sky e Dazn -

<https://www.tvblog.it/post/serie-a-programmi-tv-rai-mediasset-sky-dazn>

Pressing - [https://it.wikipedia.org/wiki/Pressing\\_\(programma\\_televisivo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Pressing_(programma_televisivo))

La società degli highlights - <https://www.riservadilusso.it/highlights/>

Che cos'è e come funziona il fuorigioco nel calcio - <https://www.dazn.com/it-IT/news/altro/che-cose-e-come-funziona-il-fuorigioco-nel-calcio/1x3rkrb5vxxfb126vopcq3btw7>

<https://www.dazn.com/it-IT/news/altro/che-cose-e-come-funziona-il-fuorigioco-nel-calcio/1x3rkrb5vxxfb126vopcq3btw7>

REGOLA 11 – FUORIGIOCO - <https://segretariocalcio.altervista.org/le-regole-del-calcio/regola-11-fuorigioco/>

Fuorigioco: l'evoluzione della regola -

[https://storiadicalcio.altervista.org/blog/fuorigioco\\_storia.html](https://storiadicalcio.altervista.org/blog/fuorigioco_storia.html)

Quando è stato inventato il fuorigioco? - <https://www.goal.com/it/notizie/quando-stato-inventato-il-fuorigioco-regole-passivo/15ezltkwd1jqn1swbg1oenxb64>

LA STORIA DEL FUORIGIOCO: LA LINEA INVISIBILE CHE DIVIDE GIOIE E DOLORI - <https://www.pokerstarsnews.it/calcio/storia-fuorigioco/13855/>

La storia del fuorigioco dal 1863 ai giorni nostri - [https://www.pianetagenoa1893.net/non-solo-genoa/la-storia-del-fuorigioco-dal-1863-ai-giorni-nostri/#google\\_vignette](https://www.pianetagenoa1893.net/non-solo-genoa/la-storia-del-fuorigioco-dal-1863-ai-giorni-nostri/#google_vignette)

Fuorigioco semi-automatico al Mondiale, come funziona e la grafica in 3D -

[https://www.corriere.it/sport/calcio/mondiali/22\\_novembre\\_22/fuorigioco-semi-automatico-mondiale-come-funziona-grafica-3d-c46c61f4-6a56-11ed-a550-30a162b39b6b.shtml](https://www.corriere.it/sport/calcio/mondiali/22_novembre_22/fuorigioco-semi-automatico-mondiale-come-funziona-grafica-3d-c46c61f4-6a56-11ed-a550-30a162b39b6b.shtml)

Come funziona il fuorigioco semiautomatico - <https://www.dazn.com/it-IT/news/altro/come-funziona-il-fuorigioco-semiautomatico/1hh7v5qabxuxs192wnp219zplf>

SOAT Intelligenza Artificiale nel calcio - <https://innovaformazione.net/soat-intelligenza-artificiale-nel-calcio/>

Cos'è e come funziona il fuorigioco semiautomatico pronto a debuttare anche in Serie A -

<https://www.fanpage.it/sport/calcio/cosa-e-come-funziona-il-fuorigioco-semiautomatico-saot-champions-mondiali/>

SAGGIO - RIVISTE ONLINE SAPIENZA - lo spettatore al replay. Le immagini sportive e i loro effetti - scaricabile su google di 13 pagine - Mediascapes journal 13/2019

Slow Motion: cos'è, come si fa e come utilizzarlo - <https://sullaluna.net/produzione-video/slow-motion-cose-come-si-fa-e-come-utilizzarlo/>

SAGGIO - Slow motion - <https://www.veronafotografia.it/wp-content/uploads/2020/04/IL-TEMPO-NEL-CINEMA.pdf>

Cinema a rallentatore: 15 scene in slow-motion che hanno fatto la storia - <https://www.bestmovie.it/news/cinema-a-rallentatore-15-scene-in-slow-motion-che-hanno-fatto-la-storia-i-video/304509/>

Fermoimmagine - [https://it.wikipedia.org/wiki/Fotogramma#:~:text=Un%20fermoimmagine%20%C3%A8%20una%20singola,immagini%20cinetiche%20\(in%20movimento\).](https://it.wikipedia.org/wiki/Fotogramma#:~:text=Un%20fermoimmagine%20%C3%A8%20una%20singola,immagini%20cinetiche%20(in%20movimento).)

Fermo immagine: ma che effetto fa? - <https://www.lezionidispettacolo.com/post/fermo-immagine-ma-che-effetto-fa>

Utilizzo del Fermo immagine - <https://help.videostudiopro.com/videostudio/v20/main/it/documentation/index.html#page/videostudio-x10/h2-freeze-frame.html>

Qual'è la differenza tra le funzioni Fermo immagine schermata e Touch Off? - <https://support.prometheanworld.com/s/article/1701?language=it>

Cos'è, come funziona il VAR - <https://www.geopop.it/var-nel-calcio-cose-come-funziona-regolamento/>

Video Assistant Referee - [https://it.wikipedia.org/wiki/Video\\_Assistant\\_Referee#:~:text=%C3%88%20stato%20introdotto%20durante%20la,parte%20del%20giudice%20di%20gara.](https://it.wikipedia.org/wiki/Video_Assistant_Referee#:~:text=%C3%88%20stato%20introdotto%20durante%20la,parte%20del%20giudice%20di%20gara.)

La storia del Var nel campionato italiano - <https://www.reggiosera.it/dal-territorio/la-storia-del-var-nel-campionato-italiano/>

La storia del Var nello sport. Ecco cosa manca al calcio per migliorare: soprattutto la «chiamata» dell'allenatore -

[https://www.ecodibergamo.it/stories/premium/corner/atuttocampo/la-storia-del-var-nello-sport-ecco-cosa-manca-al-calcio-per-migliorare-sopratt\\_1413059\\_11/](https://www.ecodibergamo.it/stories/premium/corner/atuttocampo/la-storia-del-var-nello-sport-ecco-cosa-manca-al-calcio-per-migliorare-sopratt_1413059_11/)

Gianpaolo Calvarese sull'evoluzione del VAR nel mondo del calcio: “In futuro arriveranno anche i challenge” - <https://www.expressvpn.com/it/blog/gianpaolo-calvarese-sullevoluzione-del-var-nel-calcio/>

La Storia e la Nascita della VAR - <https://scommessesportive.tips/la-storia-e-la-nascita-della-var/>

Il lungo viaggio dall'arbitro al Var - [https://www.guerinsportivo.it/news/edicola/2022/03/02-5186396/il\\_lungo\\_viaggio\\_dallarbitro\\_al\\_var](https://www.guerinsportivo.it/news/edicola/2022/03/02-5186396/il_lungo_viaggio_dallarbitro_al_var)

Come funziona il Var: il regolamento - <https://www.sisal.it/scommesse-matchpoint/blog/analisi/come-funziona-il-var#:~:text=Come%20funziona%20il%20Var%3A%20quando%20pu%C3%B2%20intervenire&text=Assegnazione%20di%20un%20gol%3A%20nel,convalidare%20il%20gol%20o%20annullarlo.>

Perché il VAR si chiama così? - <https://sapere.virgilio.it/rubriche/perche-var-si-chiama-cosi-1716>



Il var pubblico funziona? - <https://www.panorama.it/calcio/rocchi-audio-var-dazn>

Var, in Australia l'esperimento: microfoni aperti col pubblico -

<https://www.italyfootball.com/calcio-estero/var-in-australia-lesperimento-microfoni-aperti-col-pubblico/>

DIALOGHI TRA VAR E ARBITRO IN DIRETTA E APERTI AL PUBBLICO? L'IFAB DICE DI NO: "SITUAZIONE TROPPO CAOTICA -

[https://www.eurosport.it/calcio/premier-league/2023-2024/dialoghi-tra-var-e-arbitro-in-diretta-e-aperti-al-pubblico-l-ifab-dice-di-no-situazione-tropo-caoti\\_sto9863139/story.shtml](https://www.eurosport.it/calcio/premier-league/2023-2024/dialoghi-tra-var-e-arbitro-in-diretta-e-aperti-al-pubblico-l-ifab-dice-di-no-situazione-tropo-caoti_sto9863139/story.shtml)

Il Var spiegato al pubblico: si parte al Mondiale per club -

<https://www.laregione.ch/sport/calcio/1638117/arbitri-gioco-tifosi-addetto-meeting>

Gli arbitri spiegheranno al pubblico le decisioni VAR in diretta -

<https://www.90min.com/it/posts/gli-arbitri-spiegheranno-al-pubblico-le-decisioni-var-in-diretta>

La svolta (a metà) del calcio italiano: audio Var pubblici <https://www.panorama.it/calcio/var-audio-pubblici-serie-a>

La suspense - <https://it.wikipedia.org/wiki/Suspense>

Come si crea la suspense - <http://www.club-der-progressiven.de/come-si-crea-la-suspense/>

La suspense in 5 film - <https://www.griffithduemila.com/art/suspense-5-film-hitchcock.html>

10 film e serie tv sui loop temporali- <https://www.wired.it/play/cinema/2019/03/02/film-serie-tv-loop-temporali/>