

**La Scuola in**  **DIRETTA**



## **Corso di Comunicazione Televisiva**

*Lezione 3*

## LA REGIA TELEVISIVA

Il regista televisivo è la persona responsabile della realizzazione complessiva del programma, in quanto è colui che dirige tutto il personale creativo e tecnico.

Nella fase di preparazione dei programmi - in special modo di intrattenimento o informazione - il regista lavora a stretto contatto con la redazione degli autori, per verificare le esigenze della sceneggiatura, lavorare sui tempi e proporre soluzioni di rappresentazione.

La regia televisiva può essere assimilata a quella cinematografica per quel che riguarda la realizzazione di film per la tv e opere di fiction in generale, mentre per tutti gli altri generi di programmi (informazione, quiz, varietà ecc.), la regia si differenzia soprattutto nella fase di realizzazione della trasmissione. In pratica, mentre nel cinema produzione e post-produzione rappresentano fasi consequenziali, in televisione esse sono spesso simultanee: la scelta delle inquadrature, delle angolazioni, dei movimenti di macchina, delle sequenze, avviene contemporaneamente alle riprese delle varie scene sia che si tratti di una diretta sia che si tratti di una registrazione.

Durante la messa in onda, il regista deve dirigere i conduttori e tutti coloro che si trovano nello studio e, spesso, si trova a prendere decisioni artistiche e tecniche istantanee (ad esempio, un cambio di inquadratura).

Il regista siede alla *consolle* della sala di controllo, dotata di numerosi monitor collegati con le telecamere: il regista chiama le telecamere, mentre l'addetto al *mixer* effettua il montaggio elettronico simultaneo delle immagini mediante stacchi, dissolvenze ed effetti di transizione. Attigua alla sala regia, c'è il controllo video e la regia audio dove lavorano i tecnici del suono.

## LE INQUADRATURE

L'inquadratura - l'immagine compresa tra uno *stacco* e l'altro - può considerarsi l'unità minima del linguaggio televisivo, ovvero la base del flusso di immagini.

L'aspetto più importante che un regista televisivo deve tenere in considerazione, è quello di mantenere la continuità di narrazione all'interno del programma, rispettando le aspettative del pubblico. Per fare ciò, generalmente il regista alterna inquadrature che danno ai telespettatori una visione globale dello spazio e altre che fanno vedere i particolari o i dettagli. In questo senso, si distingue tra *campi* e *piani* per indicare la grandezza di luoghi e persone all'interno dello schermo: i campi descrivono lo spazio dell'azione, mentre i piani si riferiscono ai personaggi dell'azione.

In programmi televisivi come i *talk show*, ad esempio, le inquadrature devono seguire il flusso della conversazione o di ciò che accade sulla scena durante il programma, alternando gli stacchi sulle diverse persone coinvolte nel dialogo.

- Campo Lunghissimo (C.L.L.) può essere necessario per mostrare tutto lo studio, soprattutto quando è molto ampio.
- Il Campo Lungo (C.L.) - chiamato anche inquadratura larga - stabilisce la generalità della scena: si possono vedere chiaramente gli elementi che compongono lo spazio (scenografia, persone). Il C.L. viene spesso utilizzato come inquadratura di copertura per stabilire di volta in volta le relazioni tra i partecipanti al programma fra loro e con lo spazio scenico.
- Il Campo Medio (C.M.) dà al pubblico informazioni più dettagliate sulla scena. In questo tipo di inquadratura si vedono bene le persone e i loro gesti, ma non i cambiamenti di posizione nella scena. Il C.M. è un'inquadratura di base nella produzione televisiva in quanto consente di seguire la conversazione nei talk show, nei giochi e nei varietà.
- Figura Intera (F. I.) comprende la figura umana dalla testa ai piedi.
- Piano Americano (P. A.) include nello schermo la figura umana dalla testa alle ginocchia.
- Mezza Figura (M. F.) - molto usata in televisione - riprende la figura umana dalla testa al busto, detta anche Mezzobusto.
- Primo Piano (P.P.) consente di avere una visione ancora più particolareggiata delle persone, in special modo delle espressioni del volto. Attraverso il P.P. è possibile comunicare lo stato emozionale di una persona.
- Primissimo Piano (P.P.P.) è usato per intensificare le emozioni che appaiono sul volto di una persona. Denotano un alto senso drammatico.

- Particolare (Part.) mostra una parte del corpo particolare (mani, occhi, bocca) che occupa interamente lo schermo.
- Dettaglio (Dett.) mostra il particolare di un oggetto anziché una parte del corpo.
- Il Piano di ascolto serve per mostrare la reazione degli interlocutori. E' molto importante alternare tra un P.P. di chi parla e il piano di ascolto di chi segue la conversazione.
- Il controcampo

## IL MONTAGGIO

Il montaggio è l'operazione di assemblaggio delle immagini che consiste nell'ordinare le inquadrature e le sequenze secondo un ritmo e un ordine diverso rispetto al *girato*. Il significato delle immagini può, infatti, cambiare in funzione della loro disposizione all'interno della sequenza visiva. Il montaggio è dunque fondamentale per la costruzione del testo audiovisivo: se paragonassimo le *inquadrature* alle parole di una lingua, potremmo dire che il montaggio equivale alla sintassi.

Nei primi anni della televisione, le trasmissioni venivano trasmesse tutte dal vivo, per cui il montaggio avveniva contemporaneamente ai comandi del *regista* eseguiti dal *tecnico video*. Per esigenze particolari, si faceva ricorso alle tecniche di montaggio cinematografiche, registrando le trasmissioni - in particolar modo gli sceneggiati - su pellicola.

Con l'introduzione del nastro magnetico, il sistema di montaggio televisivo è stato rivoluzionato. Pur continuando la produzione dal vivo soprattutto per spettacoli musicali, sportivi e per i notiziari, molti programmi possono essere pensati e prodotti in post-produzione. Il tradizionale montaggio su nastro magnetico - detto montaggio **lineare** - consiste nel riversare le immagini scelte dal girato su un'ulteriore cassetta, sulla quale si registra la versione montata finale. In effetti, è come avere due videoregistratori: da uno si scelgono le immagini girate, mentre sul secondo si registrano le immagini secondo l'ordine finale scelto. Lo svantaggio di questo sistema è che la ricerca delle immagini può avvenire solo in maniera sequenziale, riavvolgendo il nastro.

L'introduzione delle tecniche digitali ha migliorato ancora di più il processo di montaggio: possiamo paragonare tale miglioramento a quello introdotto con il passaggio dalla stesura di testi con la macchina da scrivere all'utilizzo di programma di videoscrittura al computer.

In pratica, le tecniche digitali hanno reso possibile innanzitutto l'acquisizione delle sequenze video in formato digitale, modificandole e spostandole elettronicamente in tempo reale, ritrasferendole successivamente su nastro magnetico. Conseguenza, mentre nel montaggio lineare, sostituire una sequenza implica l'inserimento di una sequenza della stessa identica durata, nel montaggio digitale - detto anche **non lineare** - inserendo una sequenza di immagini di qualsiasi lunghezza, le immagini successive vengono spostate in avanti. Questo, ovviamente, rappresenta un grosso vantaggio per il montatore che può agire con maggiore libertà creativa, in tempi brevi, mantenendo un'elevata qualità delle immagini.

Il montaggio digitale, inoltre, permette di accedere alle immagini prescelte, in maniera immediata, anziché lineare (accesso casuale o random). Insieme alle immagini anche l'audio viene acquisito ed elaborato in formato digitale.

Sulla schermata del computer viene rappresentata orizzontalmente la linea cronologica di registrazione, da sinistra verso destra, con l'indicazione del tempo.

Il sistema digitale più diffuso è l'**AVID** Media Composer.

## LA TELECAMERA

### PRODUZIONE MONOCAMERA O MULTICAMERA

La telecamera è lo strumento utilizzato dall'operatore di ripresa per effettuare le riprese televisive. È dotata di obiettivo, zoom e dispositivi elettronici di controllo. L'operatore di ripresa sceglie le *inquadrature*, esegue movimenti di macchina, zoom e la messa a fuoco, seguendo le indicazioni del *regista*.

A seconda del numero di telecamere utilizzate nelle trasmissioni televisive, si parla di produzioni monocamera o multicamera. La produzione monocamera è finalizzata alla realizzazione di vari tipi di programmi, dai servizi giornalistici alla fiction. Per realizzare un servizio televisivo, si ricorre alla troupe ENG - *Electronic News Gathering*, termine che designa i mezzi tecnici impiegati per la raccolta di immagini - particolarmente congeniale per le riprese sul campo. L'ENG è generalmente una troupe leggera costituita da una telecamera a spalla, un cavalletto, batterie, cassette e la dotazione audio. Nel caso della realizzazione di fiction, la produzione monocamera riprende le tecniche cinematografiche: con la stessa telecamera, si girano diverse inquadrature da diverse angolazione (*campi* e *controcampi*).

Nel caso di utilizzo di più telecamere, nelle interviste, ad esempio, la produzione a due camere può essere molto vantaggiosa perché consente di riprendere sincronicamente immagini che indugiano sull'intervistato e l'intervistatore, evitando di rimediare controcampi in fase di *montaggio* del servizio. Nella fiction, la disponibilità di due camere può consentire una ripresa più veritiera mediante l'alternanza delle inquadrature.

Generalmente, le produzioni in studio utilizzano almeno tre camere - sistemate a destra, nel mezzo e a sinistra del *set* - per alternare tra i soggetti e lo spazio scenico. Il regista deve prendere decisioni rapide e immediate sulla scelta delle camere da mandare in onda: deve, infatti, pensare simultaneamente a ciò che sta andando in onda e ciò che sta per andare in onda.

Per trasmissioni complesse come gli avvenimenti sportivi, i concerti, gli spettacoli teatrali, il numero di telecamere utilizzate può arrivare mediamente fino a dieci/dodici: per la Formula Uno, ad esempio, si utilizzano anche 25 telecamere.

## L'ILLUMINAZIONE

L'illuminazione della scena rappresenta un aspetto fondamentale per l'impostazione di determinate esigenze creative ed artistiche. In primo luogo, l'illuminazione serve per meglio definire le forme delle persone e degli oggetti posti all'interno del *set* marcandone il senso di profondità e prospettiva: una luce uniforme rende piatta l'immagine, mentre il senso di profondità può essere reso attraverso una manipolazione delle ombre.

In secondo luogo, l'illuminazione può conferire un senso di realtà all'ambientazione imitando le tonalità degli ambienti reali. Negli studi televisivi, dove si girano gli interni delle fiction, si possono ricreare effetti di luce che suggeriscono situazioni realistiche: ad esempio, una luce blu lampeggiante suggerisce la vicinanza di un'auto della polizia; oppure, una luce di una torcia che esplora una stanza buia fa nascere il sospetto di un'intrusione.

L'illuminazione può contribuire anche alla definizione psicologica dell'ambiente: per le sit-com, i giochi a quiz, i varietà un'illuminazione dai toni alti comunica un'atmosfera allegra; la luce bassa, invece, può creare un'atmosfera drammatica e tesa, perché viene rivelata solo una parte dell'immagine, lasciando il resto della scena nel mistero.

Infine, un determinato tipo di illuminazione può mettere in risalto un interprete o un aspetto della scena, focalizzando solo ciò che si intende mostrare: l'esempio più semplice è l'uso del riflettore a occhio di bue su un cantante o un interprete in uno spettacolo di varietà.

Le scelte artistiche dell'illuminazione spettano al *regista* che si avvale della competenza del **direttore della fotografia**, il quale ha il compito di regolare le luci creando l'atmosfera richiesta.

## IL VIRTUAL SET

Gli sviluppi delle tecnologie informatiche, in particolare della *realtà virtuale*, hanno indicato nuove prospettive per la televisione. Una delle applicazioni più interessanti è il **virtual set**, ovvero la realizzazione di scenari virtuali, che prendono il posto delle *scenografie*. Si tratta dunque di ambienti digitali, che vengono creati al computer in grafica tridimensionale, oppure attraverso fotografie ritoccate.

L'effetto rimandato dal video è quello di uno scenario vero e proprio, nel quale i conduttori agiscono e si muovono. In realtà, il loro set è uno studio vuoto il cui pavimento e ciclorama (perimetro) ha una colorazione uniforme di blu o verde. La scelta del colore non è casuale in quanto il virtual set sfrutta una tecnica televisiva, conosciuta già da molti anni con il nome di *chroma key*.

Il salto di qualità, reso possibile dal *virtual set* rispetto al suo predecessore, è costituito dal fatto che lo sfondo risulta indipendente rispetto agli attori posti sulla scena. Le fughe prospettiche e la profondità di campo sono ricalcolate automaticamente da un apparato informatico in funzione delle diverse *inquadrature* che possono essere fisse (sistema *slow motion*) o in movimento (sistema *Orad*). Per riprodurre un secondo di ripresa, corrispondenti a 25 frame, sono necessari un insieme di computer particolarmente potenti in grado di *renderizzare* in tempo reale la grafica tridimensionale in base ai movimenti delle *telecamere*.

In tal modo, gli spettatori avranno la sensazione - un'illusione ottica perfetta - che chi si muove nello studio blu o verde si muova in realtà dentro una scenografia.

Questa tecnologia è stata molto sfruttata dal cinema che l'ha utilizzata per effetti speciali o per girare, senza rischi, scene particolarmente pericolose (**Matrix**). Solo la perfetta conoscenza del computer e delle tradizionali tecniche di ripresa ha permesso ai maestri del cinema di sincronizzare perfettamente scene girate in momenti successivi e sovrapposte in *montaggio*.

Lungi dall'essere un metodo tecnologico per risparmiare sulle scenografie, il virtual set è uno strumento produttivo vero e proprio, nonché una nuova forma di linguaggio audiovisivo che attende ancora di essere sfruttata in tutte le sue potenzialità, moltiplicando le possibilità creative e i canoni dei *format*.

## **CREDITS**

*Materiali per un corso di comunicazione televisiva a cura di:*  
**Pasquale Martinelli**

*Capoprogetto:*  
**Renzo Salvi**

*Supervisione di:*  
**Rossella Bertolazzi**

*Testi:*  
**Raffaella Giancristofaro**

*Iper testi Internet:*  
**Diletta Parente**  
**Rossella Romano**

*Coordinamento:*  
**Marinella Verrani**  
**Fiammetta Miele**

*Edizione tv:*  
**Claudio Cavallini**

*Regia contributi video:*  
**Gian Piero Rizzo**

*Web Producer:*  
**Dario Copellino**

*Web Design:*  
**Albatross Informatica**