

CONI

CMAS

# **FEDERAZIONE ITALIANA PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE**



## **Programma Corso di specializzazione in Videosub**

## Estratto dal

### **“REGOLAMENTO GENERALE ATTIVITA’ DIDATTICA”**

#### **Articolo XXVII Corso di video sub**

##### Allievi

- |     |                |  |
|-----|----------------|--|
| 01) | Organizzazione | Società affiliate  |
| 02) | Età minima     | 15 anni compiuti.  |
| 03) | Requisiti      | Possesso del brevetto di 1° grado "Subacqueo" o equivalenti  |
| 04) | Durata minima  | teoria 12 ore<br>bacino delimitato 4 ore   |
| 05) | Programma      | quelli approvati dal Consiglio Federale  |
| 06) | Brevetto       | Attesta la frequenza ad un corso per effettuare immersioni entro i limiti stabiliti dal brevetto base con finalità come da specializzazione. |

##### Istruttori

- |     |                                  |  |
|-----|----------------------------------|--|
| 01) | Organizzazione                   | Società affiliate su delega delle Sezioni Provinciali  |
| 02) | Età minima                       | 18 anni compiuti.  |
| 03) | Requisiti per accedere all'esame | a) Possesso del brevetto di 2° grado "Sommozzatore" o equivalenti<br>b) Possesso del brevetto di specializzazione<br>c) Frequenza con esito positivo del corso di preparazione |
| 04) | Durata minima                    | 4 fine settimana completi o tempi equivalenti (comprensivi di prova orale d'esame)   |
| 05) | Programma                        | quello approvato dal Consiglio Federale  |
| 06) | Brevetto                         | Istruttore abilitato a svolgere corsi di video sub ed a rilasciare i relativi brevetti.  |

## Estratto dalla

### **“CIRCOLARE NORMATIVA 2000 – ATTIVITA’ DIDATTICA”**

#### **TESTI CONSIGLIATI**

“omissis .....

- “La videoripresa subacquea” di Gian Melchiori casa editrice “ La Mandragora” – Via Selice, 92 – C.P. 117 – 40026 Imola (BO) – Tel.: 0542/642747 fax 0542/647314.

## Programma

- Il mondo delle immagini
- La videocamera: principi di funzionamento
  - I formati di registrazione
  - Gli standard video
  - Gli scafandri
- Il linguaggio cinematografico
- L'inquadratura
- La distanza cinematografica
  - Gli obiettivi
  - Le distanze cinematografiche convenzionali: i campi e i piani
- Le inquadrature in movimento
  - La panoramica
  - La carrellata
  - La correzione in macchina
- La composizione del quadro
- La meccanica dell'attenzione
- L'illuminazione nella video ripresa subacquea
  - Luce esterna e luce interna
  - La caratterizzazione
  - La regia
  - La sceneggiatura
  - La scenografia
- Il montaggio
  - Stacchi di montaggio
  - Gli attacchi
- Le attrezzature per il montaggio
- La colonna sonora
  - Il testo
  - La musica
  - Gli effetti
- Consigli per l'uso
- Gli esercizi
- Lo schema del corso
- Le gare ed i concorsi video
- Considerazioni finali

## SCHEMA DEL CORSO

Il corso Video Operatore Subacqueo si compone di una teoria e pratica per un totale di 16 ore di lezioni così suddivise:

- n.8 lezioni di teoria da 1.5 ore ciascuna
- n.4 lezioni di pratica in acqua da 1 ora ciascuna

### SCHEMA DELLE LEZIONI

Teoria 1	Argomenti: presentazione e finalità del corso <ul style="list-style-type: none"><li>- Il mondo delle immagini</li><li>- La videocamera: principi di funzionamento</li><li>- I formati di registrazione</li><li>- Gli standard video.</li></ul>	Durata: 1.5 ore
Teoria 2	Argomenti: <ul style="list-style-type: none"><li>- Gli scafandri subacquei</li><li>- Il linguaggio cinematografico</li><li>- L'inquadratura</li></ul>	Durata: 1.5 ore
Teoria 3	Argomenti: <ul style="list-style-type: none"><li>- La distanza cinematografica</li><li>- Gli obiettivi</li><li>- Le distanze cinematografiche convenzionali: i campi e i piani</li><li>- Le inquadrature in movimento</li><li>- La panoramica e la carrellata</li><li>- Le correzioni in macchina.</li></ul>	Durata: 1.5 ore
Acqua 1	Esercizi: <ul style="list-style-type: none"><li>- Montaggio di una telecamera nello scafandro</li><li>- L'ingresso in acqua</li><li>- Come muoversi in acqua</li><li>1. Il Totale o Campo Lunghissimo</li><li>2. Il Campo Lungo</li><li>3. Il Campo Medio</li><li>4. La figura Intera</li><li>5. Il Piano Americano</li><li>6. Il Mezzo Primo Piano</li><li>7. Il Primo Piano</li><li>8. Il Primissimo Piano</li><li>9. Il Dettaglio</li><li>10. La Panoramica verso Destra</li><li>11. La Panoramica verso Sinistra</li><li>12. La panoramica verso il Basso</li><li>13. La Panoramica verso l'Alto</li></ul>	Durata: 1 ora

Teoria 4	Verifica in gruppo del girato con correzioni e commento tecnico.	Durata: 1.5 ore
Teoria 5	Argomenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- La composizione del quadro</li> <li>- La meccanica dell'attenzione</li> <li>- L'illuminazione nella video ripresa subacquea</li> <li>- La luce esterna e luce interna</li> <li>- La caratterizzazione</li> <li>- La regia</li> <li>- La sceneggiatura</li> <li>- La scenografia</li> </ul>	Durata: 1.5 ore
Acqua 2	Esercizi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esecuzione degli esercizi della lezione precedente non eseguiti correttamente</li> <li>14. La carrellata in avanti</li> <li>15. La carrellata all'indietro</li> <li>16. La carrellata a precedere</li> <li>17. La carrellata a seguire</li> <li>18. La carrellata ad accompagnare</li> </ul>	Durata: 1 ora
Teoria 6	Argomenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il Montaggio</li> <li>- Gli stacchi di montaggio</li> <li>- Gli attacchi</li> <li>- Le attrezzature per il montaggio</li> </ul>	Durata: 1.5 ore
Teoria 7	Verifica in gruppo del girato con correzioni e commento tecnico.	Durata: 1.5 ore
Acqua 3	Esercizi con gli illuminatori: <ol style="list-style-type: none"> <li>4. La figura Intera</li> <li>5. Il Piano Americano</li> <li>6. Il Mezzo Primo Piano</li> <li>7. Il Primo Piano</li> <li>8. Il Primitivo Piano</li> <li>9. Il Dettaglio</li> <li>10. La Panoramica verso Destra</li> <li>11. La Panoramica verso Sinistra</li> <li>12. La Panoramica verso il Basso</li> <li>13. La Panoramica verso l'Alto</li> <li>14. La Carrellata in avanti</li> <li>15. La Carrellata all'indietro</li> <li>16. La Carrellata a precedere</li> <li>17. La Carrellata a seguire</li> <li>18. La Carrellata ad accompagnare</li> </ol>	Durata: 1 ora

- Teoria 8      Argomenti:
- La colonna sonora
  - Il testo
  - La musica
  - Gli effetti
  - I consigli utili
  - Considerazioni finali

Durata: 1.5 ore

Acqua 4      Realizzazione delle riprese finalizzate al montaggio di un filmato di fine corso.

Durata: 1 ora

La realizzazione da parte del gruppo degli allievi di un piccolo filmato finale acquista doppio valore. Oltre suggellare un bella esperienza comune, aiuta a mettere a frutto tutte le nozioni fin qui apprese in quella formula necessaria che è il lavoro di gruppo. Abbiamo già detto che un film deve sempre essere un'opera collettiva e solamente provando sulla propria pelle questa importante esperienza si può capire come ognuno di noi sia tagliato più per una fase che per l'altra. Alla fine, la valutazione complessiva delle potenzialità e delle capacità dimostrate dall'allievo durante tutto il corso saranno la base per la valutazione di idoneità da parte dell'istruttore insieme al filmato di fine corso.



## GLI ESERCIZI

Ora è il momento di mettere a frutto tutto quello che abbiamo imparato e quindi buttiamoci in acqua. Di seguito troviamo una serie di esercizi utili a familiarizzare con l'attrezzatura e determinanti per acquisire quel grado di acquaticità necessario ad effettuare delle buone riprese. E' consigliabile eseguire l'esercizio in coppia, con un allievo effettua le riprese mentre l'altro fa il modello. Una volta scambiati i ruoli ci si può rendere conto sulla propria pelle, della difficoltà a lavorare in entrambi i ruoli. E' bene iniziare gli esercizi avendo già montato in aula gli scafandri in modo da non perdere tempo e complicarsi la vita al bordo di una piscina o durante il rollio dell'imbarcazione. Iniziamo quindi dalle cose più semplici, tenendo presente che singola inquadratura deve durare almeno 5/6 secondi.

### 1. L'ingresso in acqua in piscina o al mare.

Come nei corsi ARA tradizionali, l'ingresso in acqua in piscina dal piano vasca deve essere effettuato da seduti. Si devono appoggiare entrambe le mani sulla destra e con una rapida rotazione del corpo, ci si immerge con il jacket gonfio; una volta verificato la corretta vestizione in acqua, l'allievo riceve dal compagno lo scafandro. E' bene provare anche il passo del gigante se la piscina lo consente, in modo da non trovarsi qualche in mare e doversi buttare da una barca senza averlo mai provato. Mai, per nessun motivo si deve saltare in acqua con lo scafandro in mano!

### 2. Come muoversi in acqua.

Una volta ricevuto lo scafandro, sistemata l'eventuale tracolla e controllata la perfetta tenuta dello stesso a pelo d'acqua, ci si immerge facendo attenzione all'assetto che deve essere perfetto sin dai primi metri. Durante le fasi di solo trasferimento in acqua, il gruppo scafandro e fari deve essere tenuto ben saldo con entrambe le mani davanti alla pancia, nella posizione il più idrodinamica possibile, in modo da non sprecare inutili energie. Inoltre, questa posizione consente un facile controllo dell'apparecchiatura, onde farle evitare pericolose collisioni accidentali col fondale. Viste le sostanziali differenze tra uno scafandro e l'altro e tra i vari sistemi di illuminazione in commercio, non esiste comunque un unico sistema di dislocazione in immersione. Ognuno dovrà personalizzarlo in funzione dell'attrezzatura in dotazione e del proprio grado di acquaticità.

## LE INQUADRATURE FISSE

### 1. Il Totale o Campo Lunghissimo **T** o **CLL**

Abbiamo detto i campi sono le inquadrature che si riferiscono all'ambiente, e la nostra prima inquadratura sarà un totale con al centro un soggetto. Chi la esegue in piscina può anche aiutarsi con le mattonelle ad eseguire un allineamento orizzontale perfetto. Il grado di immobilità determina per le inquadrature fisse la loro bontà. Può essere altrettanto educativo una volta determinata l'inquadratura, fare entrare da destra o da sinistra il nostro soggetto per farlo poi uscire dalla parte opposta. Una volta rimasta vuota l'inquadratura attendiamo 2 o 3 secondi e interrompiamo la registrazione

### 2. Il Campo Lungo **CL**

L'inquadratura è la medesima della precedente, ma effettuata ad una distanza minore in modo da riquadrare meglio il soggetto, pur sempre all'interno di un campo di discreta grandezza. Anche qui possiamo far effettuare al soggetto un movimento di ingresso e uscita come nell'esercizio precedente.

### 3. Il Campo Medio **CM**

Il soggetto diventa l'unica cosa importante dell'inquadratura, con un piccolo riquadro esterno ad incorniciarlo ed evidenziarlo.

### 4. La Figura Intera **FI**

Quest'inquadratura intermedia è un piano e come tale è riferita al soggetto; è però di fatto un collegamento con il campo medio, da cui si differenzia solamente per una incorniciatura appena accennata, e quindi con la minore "aria" possibile.

### 5. Il Piano Americano **PA**

Inquadriamo ora il nostro soggetto da sopra le ginocchia, in modo da realizzare un'immagine più moderna e gradevole. Niente esce dallo schermo al di fuori delle gambe al di sotto delle ginocchia.

### 6. Il Mezzo Primo Piano **MPP**

Il soggetto viene inquadrato dalla vita in su .

### 7. Il Primo Piano **PP**

Inquadriamo il nostro soggetto dalle spalle in su. E' molto più gradevole far vedere appena accennata l'attaccatura delle spalle usando poca aria sopra la testa.

### 8. Il Primitissimo Piano **PPP**

Accorciamo ancora di più in modo da mostrare solamente il viso. Tutta l'inquadratura è dedicata alla sola faccia del soggetto eliminando quasi totalmente l'aria esterna.

### 9. Il Dettaglio **D**

Inquadriamo solamente un piccolo dettaglio del nostro soggetto. Il particolare prescelto occupa senza indecisioni fotografiche, tutto il nostro schermo.

## LE INQUADRATURE IN MOVIMENTO

Ricordando che per inquadrature in movimento si intendono quelle riprese in cui la macchina da presa effettua un movimento lungo un asse prescelto durante la registrazione, andiamo a vedere qualche esercizio educativo.

### 10. La Panoramica verso Destra **PDX**

Effettuiamo ora una panoramica in modo da unire due punti stabiliti descrivendo un'angolazione di almeno 45 gradi. La velocità del movimento di macchina deve essere corretta e fluida; sono da evitare le indecisioni fotografiche e la perdita dell'asse. La geometria dice che un sola retta passa tra due punti, e quello è il nostro asse, possibilmente orizzontale.

### 11. La Panoramica verso Sinistra **PSX**

Effettuiamo la medesima ripresa cambiando solo la direzione del movimento di macchina.

### 12. La Panoramica dall'alto verso il basso **PD**

Questa ripresa ha le medesime caratteristiche della precedente, ma viene effettuata partendo dalla superficie verso il fondo, mantenendo l'asse di ripresa il più verticale possibile.

### 13. Panoramica dal basso verso l'alto **PU**

Effettuiamo la medesima ripresa cambiando solo la direzione del movimento di macchina, cioè dal basso verso l'alto.

### 14. La Carrellata in avanti **CA**

Effettuiamo una carrellata in avanti unendo i due punti prescelti con un unico asse rettilineo. Una volta posizionato bene il nostro soggetto potremo iniziare la ripresa in campo medio e terminarla in primissimo piano. È importante imparare bene questo movimento di macchina che solitamente è prerogativa degli operatori professionisti che lavorano con le SteadyCam sui Trolley. La densità dell'acqua ci permette riprese quasi perfette, difficilmente realizzabili in ambiente aereo.

### 15. La Carrellata all'indietro **CI**

La ripresa è perfettamente simmetrica e contraria alla precedente. Dal nostro soggetto in primo piano effettuiamo una carrellata all'indietro fino ad arrivare ad un campo lungo. La vera difficoltà di questa ripresa è quella di dover pinneggiare all'indietro in assetto perfetto, evitando di fare entrare in campo le nostre pinne in movimento e mantenendo un'asse il più rettilineo possibile.

### 16. La Carrellata a precedere **CP**

Questa ripresa è perfettamente identica alla precedente, con le medesime difficoltà del pinneggiamento all'indietro, ma effettuata con il soggetto in movimento. È importante mantenere sempre la stessa distanza fotografica in modo da assicurare al soggetto le medesime proporzioni per tutta la durata. Altrettanto importante è la velocità di esecuzione; non deve essere né troppo lenta, né troppo veloce, ma comunque sincronizzata, visto che soggetto e macchina devono avere la medesima velocità. Cercate un angolo di incidenza sul soggetto di circa 45 gradi, in modo da effettuarla di "quinta".

17. La Carrellata a seguire **CS**

Anche qui posizionatevi di “quinta” rispetto al soggetto e seguitelo dal punto di inizio a quello finale sul suo asse di movimento. Mantenete velocità e proporzioni come nella carrellata precedente e vedrete che l’effetto sarà sicuramente molto buono. Abbiamo la fortuna di poter lavorare in un ambiente ad essenza di gravità, sfruttiamolo.

18. La Carrellata ad accompagnare **CAC**

Questa ripresa è uguale alla precedente, solo che la videocamera deve muoversi come le altre parallelamente al soggetto, ma stavolta in posizione perfettamente perpendicolare allo stesso. La difficoltà sta nel mantenere la velocità e la perfetta perpendicolarità con soggetto in movimento.

Tutti gli esercizi fin qui esposti devono essere ripetuti in seconda battuta con l’uso del sistema di illuminazione. La luce come forma creativa crea variabili nuove ed è bene imparare a conoscere la reazione dei soggetti in relazione alla qualità e quantità di luce scelta. Utilizzare anche oggetti di plastica di vari colori può essere interessante sotto tutti i punti di vista; l’aspetto creativo nella costruzione della nostra inquadratura è una fase di sperimentazione importante e sempre costruttiva. Ogni ulteriore esercizio o variabile creativa all’interno di un corso è sempre bene accetta, viste le possibilità e la gamma di varianti a disposizione. L’autostimolazione e la creatività sono sintomo di amore per questo mondo, sempre pronto a sorprenderci e sempre in grado di insegnarci qualcosa.

## LE GARE E I CONCORSI VIDEO

Dopo tanti anni passati all'ombra del settore della fotografia subacquea, il video subacqueo ha da qualche anno acquistato autonomia propria e regolamentazione specifica, sia nel settore dei concorsi che nelle gare estemporanee. Pur mantenendo la struttura tipica delle gare di fotografia, quelle video hanno ora una loro identità specifica, sia nel metodo di composizione che nel metro di giudizio.

Al momento attuale, il regolamento nazionale gare video sub della FIPSAS prevede lo svolgimento di gare selettive sull'intero territorio nazionale con una finale in prova unica del Campionato Italiano assoluto. Entrambe le prove, sia le selettive che le finali, vengono realizzate senza la post-produzione del girato, bensì con il così detto "montaggio in macchina". Il concorrente ha infatti tre ore di tempo per poter filmare su di una pellicola precedentemente fornita e siglata dalla giuria, tutto il materiale che ritiene opportuno per la realizzazione della sua opera. Il campo di gara è contrassegnato da boe ed ogni concorrente non può uscirne per nessun motivo, pena la squalifica. Può utilizzare più modelle, portarsi del materiale in acqua senza però inquinare l'ambiente, narrare anche una piccola storia, oppure mostrare solamente il fondale subacqueo. E' autorizzato ad utilizzare qualsiasi tipo di illuminazione subacquea ed un natante personale, munito però di personale di sicurezza. Anche il concorrente stesso deve essere munito di boa di segnalazione, sia per motivi di sicurezza che per individuare facilmente la sua zona di operazione in acqua.

Al termine della gara i nastri impressionati vengono riconsegnati a disposizione del concorrente, il quale ha trenta minuti di tempo per scegliere lo spezzone preferito della durata minima di tre minuti e massima di cinque minuti. Il concorrente può così effettuare tutte le riprese che preferisce, ma concorre solo con il pezzo di pellicola consecutivo che preferisce.

La giuria riunita in luogo chiuso giudicherà senza conoscerne l'autore, tutti i prodotti sulla base dei seguenti quattro criteri di valutazione e dando ad ognuno un voto palese da 0 a 10:

1. Tecniche di base
  - Fuoco
  - Composizione dell'inquadratura
  - Stabilità delle inquadrature
  - Durata delle inquadrature
  - Movimento: macchina o esterno (Carrellate, zummate, panoramiche orizzontali o verticali)
2. Grammatica cinematografica
  - Ritmo
  - Successione delle inquadrature
  - Collegamenti e passaggi
  - Salti d'asse
3. Fotografia
  - Esposizione
  - Illuminazione
4. Idea cinematografica
  - Svolgimento
  - Comunicazione

Alla fine dell'iter previsto, la giuria premia l'opera video che ha ricevuto più punti nelle quattro valutazioni previste, generando così la classifica finale della manifestazione. In ordine di classifica, ogni concorrente riceve inoltre anche quei punti FIPSAS determinanti per la graduatoria per la scelta dei finalisti al campionato italiano in prova unica.

I punti vanno da un minimo di 10 per gare con meno di 15 partecipanti ad un massimo di 12 per gare con oltre 30 partecipanti, e ad ogni posizione di classifica viene scalato un punto. Dal decimo posto in poi, tutti i concorrenti ricevono un solo punto per la graduatoria. Per le finali nazionali, ogni concorrente potrà contare però solamente sui due migliori punteggi ottenute nelle varie prove selettive a cui avrà partecipato e la lista dei qualificati viene emessa dalla FIPSAS 30 giorni prima della manifestazione che si svolge ogni anno in date luoghi diversi da stabilire di anno in anno.

E' allo studio anche la creazione di un circuito di concorsi video sub designati dalla FIPSAS, che concorrano all'assegnazione del "Gran Premio FIPSAS Video Sub". Il lavoro fatto è enorme, ma la strada da fare è ancora tanta.

Giudicare ed essere giudicati è un sicuro metodo per mettersi in discussione e per crescere tecnicamente ed agonisticamente; qualcuno potrà dire di accontentarsi delle proprie caratteristiche personali e appiattirsi nel proprio stile e con le proprie peculiarità. Personalmente penso che mettersi alla prova con altri è sempre segno di grande attenzione al settore e di profondo rispetto per il lavoro altrui. Imparare dagli altri è il nostro motto, e non esiste sistema migliore di cominciare a farlo con chi è più o meno al nostro livello; confrontarsi con registi e documentaristi affermati a livello mondiale può essere certamente stimolante, ma nella maggioranza dei casi può essere impari, se non avvilente. Il nostro scopo è crescere e tutti metodi sono buoni per imparare a fare qualcosa di nuovo, e questo è uno dei più accattivanti.