

GIORGIO SCORZA
produttore

Qual è stato il tuo percorso umano e professionale?

Penso che il mio sia stato un percorso anomalo, che all'inizio mi ha messo in difficoltà ma mi ha portato ad avere una visione più ampia delle cose, dunque non autoreferenziale. Mi sono diplomato al liceo classico, poi mi sono iscritto a Filosofia, ma ho sentito il bisogno di misurarmi con un'attività pratica. Allora ho ripreso la mia passione per il disegno e mi sono iscritto allo IED, dove il primo anno ero l'ultimo della classe! In acquerello e figura umana ero patetico rispetto ai miei compagni che provenivano dall'Accademia di Belle Arti. Quando presi un 21 a un esame che avevo preparato con notti insonni feci salti di gioia!

Entro il terzo anno ho sì acquisito un minimo di perizia tecnica, ma ho soprattutto messo a fuoco la mia passione per la visione d'insieme di un'opera, nella fattispecie il cinema, l'illustrazione e il cartone animato. Così – era il 2001 – la mia tesi di diploma è stata sull'animazione e il relatore esterno era Bruno Bozzetto. Portai una clip animata di novanta secondi in flash, realizzata in pochi giorni; per metà me la distrusse, per metà mi fece i complimenti. Quello che mi colpì fu la possibilità di fare tutto da zero e di essere abbastanza portato. Dunque solo in quel momento ho capito che l'animazione avrebbe potuto diventare il mio lavoro.

Quali sono stati i primi lavori?

Ho fatto l'intercalatore per le animazioni della Kinder e Ferrero. Però sin da subito ho sentito la necessità di portare avanti le mie idee e

di coinvolgere le persone che potevano essere più brave di me a svolgere i singoli compiti. In altre parole sentivo di voler fare il produttore. Ovviamente per campare ho fatto anche l'animatore, il colorista, il disperato e il regista che non firma! Si trattava di progetti in sviluppo o cortometraggi, sia per l'Italia che per l'estero. Ho sempre avuto voglia di imparare e di mettermi al lavoro con umiltà, ma dopo che mi sono sentito ripetere «Sei troppo giovane per...», oppure «Si hai delle belle idee, ma non è il tuo film», ho sentito sempre più il bisogno di esprimere me stesso.

Con il mio studio, Movimenti, impariamo tanto dal fare service, ovvero lavori su commissione, soprattutto con l'estero. Però se vuoi fare l'imprenditore devi metterti in gioco, con la convinzione che il tuo metodo sia competitivo, ma anche con la capacità di riconoscere i tuoi sbagli e ripartire. Intorno al 2008 mi sono reso conto che molti produttori italiani erano pigri, e quindi che la mia voglia di fare avrebbe avuto spazio d'azione. Così uno dei primi progetti è stato uno spettacolo interattivo per bambini che coinvolgeva le orchestre sinfoniche. Il produttore dunque non è solo uno che recupera i soldi (come molti pensano e insegnano), ma uno che vede un bisogno (come quello di valorizzare le orchestre e la musica classica), ha idee per cogliere un'opportunità e sa comunicarle con entusiasmo. Il produttore è uno che si prende anche dei rischi, investe soldi ed energie, fa sacrifici, non si limita a proporre un progetto solo perché lo Stato ha deciso di investire nel settore.

Quali sono state le difficoltà nel riuscire a emergere come produttore?

Quando credi fermamente in un progetto spesso ti trovi a combattere contro i mulini a vento e ho pagato il dazio dell'essere eternamente giovane in Italia. Ci sono stati momenti di scoramento importanti, ma non è nel mio carattere arrendermi. Così dallo stagno sono riuscito a salire su una collinetta. In Italia, dove il mercato è stato finora condizionato dai lunghi tempi di reazione della RAI, non è facile farsi strada, anche perché quella che fai tu va a scapito inevitabilmente di qualcun altro. Così mi sono presto rivolto anche

ai mercati internazionali, sia per il service che per trovare partner per i nostri progetti. Sono arrivate commissioni di vario tipo per episodi pilota, e se sei curioso questo mondo produttivo è un bellissimo parco giochi, e intanto impari! Dal confronto con l'estero ho capito che non è solo importante 1) avere una visione, 2) aver voglia di confrontarti con persone più brave di te, 3) trovare lo spazio per il tuo prodotto, ma anche 4) saperti confrontare col mercato, ovvero essere disponibile a modificare il tuo progetto sulla base delle esigenze dei partner, ma senza snaturarlo, mantenendo lo spirito e i valori che lo fondano.

Qual è il confine tra essere produttore e autore? Tra identità e service?

Non è facile. Se ti presenti sul mercato come produttore e autore, sono dolori, perché come autore tendi a essere chiuso alle proposte altrui. Se sei solo produttore riesci a valutare con più oggettività la proposta, senza esserne troppo affezionato. D'altra parte, anche quando ti proponi come service, è importante avere un'identità, non accettare qualsiasi lavoro, specie quelli che proprio non ti piacciono. Ci dev'essere un motivo per cui qualcuno viene da te. Case di produzione come Xilam sono riuscite a proporre una linea editoriale riconoscibile pur nella varietà di prodotti e autori.

Quanto è importante essere aggiornati?

Sapere quello che succede nel mondo dell'animazione è fondamentale. Paradossalmente in Francia, che è il regno dei finanziamenti pubblici e il primo mercato europeo, ci sono stati studi che, sedendosi sugli allori iniziali e su un meccanismo produttivo fin troppo facile, hanno perso vivacità e hanno chiuso. Dunque occorre stare al passo con le novità tecnologiche e con le nuove modalità di fruizione di un cartoon da parte del pubblico. Una volta bastava fare un cartone animato, ora serve capire e pianificare cosa accade prima e dopo il cartoon. Non sono un fan del *licencing* e *merchandising*, ma mi serve sapere chi sono le aziende che si occupano di questi aspetti, cosa vogliono, come ragionano.

C'è anche un'esperienza relazionale che fa la differenza?

Assolutamente sì. Le coproduzioni sono relazioni professionali, si tratta di capire come comportarti e come gestirle, aspetti legali compresi.

In questo senso l'esperienza di service mi ha insegnato molto. Una coproduzione non è solo una spartizione di ruoli, operazione comunque facile se per esempio vuoi mantenere la proprietà dell'opera, ma significa anche capire una cultura diversa dalla tua. Lo studio da fare è enorme, il confronto è affascinante, ma a volte è difficile distinguere le mele sane da quelle marce.

Che percorso consiglieresti a chi vuole fare il produttore di animazione?

Mi sento di dire che va bene frequentare corsi di questo o di quello, ma alla fine il mestiere di produttore lo si impara “a bottega”, facendo e sbagliando. In Italia ci sono corsi universitari sulla gestione dell'arte e dello spettacolo che puntano agli aspetti economici da una parte e di comunicazione dall'altra. Sono però corsi un po' troppo generici per il nostro settore. Nel nostro mercato individuerei due tipi di produttori: quelli che nascono artisti e diventano produttori e quelli che nascono economisti – come spesso accade in Francia o Inghilterra – e che poi si circondano di creativi capaci di capire il valore e le potenzialità di un prodotto, che prescindono dai meri conti economici.

Il master in Produzione e Distribuzione internazionale organizzato da Media è sicuramente un corso valido, è gratuito ma a numero chiuso. Si tratta di un semestre itinerante in alcuni Paesi per capire come si lavora, poi si chiede agli studenti di mettersi alla prova con prodotti veri e realtà complesse. Un corso come questo ti dà la possibilità anche di capire cosa vuoi fare davvero, perché la produzione contempla una tipologia di mansioni diverse: c'è chi si occupa dello sviluppo, delle coproduzioni, chi vende i prodotti, chi ricerca il *new business* e così via.

Partire da zero e fare tutto il percorso come ho fatto io è tosto. Conviene cercare di entrare in una struttura grande per imparare il me-

stiere, poi quando è il momento, ed entro una certa età, sganciarsi e provare a camminare con le proprie gambe.

Cosa apprezzati di più in un regista?

Mi piace quando un regista ha una visione molto chiara del suo progetto e ha talmente stima in se stesso che è disposto a mettere serenamente in discussione la propria idea con chi la vuole supportare. Al di là che è un sintomo di intelligenza, alla fine con questo approccio vengono sempre fuori prodotti migliori. Poi il regista deve essere un professionista, molto rigoroso e consapevole che andrà incontro a una responsabilità gestionale, in particolare del gruppo di lavoro, dunque non certo uno che si rifugia dicendo: «Che volete da me? Andate a parlare col direttore di produzione». Gli aspetti tecnici della regia, soprattutto se hai una brava squadra di storyboardisti, tutto sommato sono la parte più semplice del lavoro, perché si tratta di comunicare al gruppo la tua visione generale, il gusto complessivo, senza doverlo ripetere a ciascuno ogni mattina. Più difficile invece è mettersi in discussione quando le cose cambiano in corso d'opera, saper gestire le persone *insieme a te*, non sotto di te. Spesso ci si arrocca in chiusure quando si è insicuri. Un'altra dote del regista è saper dire quando il film è finito: c'è un momento in cui si è proattivi e si produce, altri in cui portare avanti il lavoro diventa uno stillicidio, indipendentemente dal fatto che hai una consegna a breve oppure no; quello è il momento di mettere la parola fine. Se non si è completamente soddisfatti, ci si rifarà con il lavoro successivo.

A un animatore o a uno storyboardista invece cosa chiedi?

Dipende dalle produzioni. Su quelle più brevi l'animatore fa anche un po' lo storyboardista, il regista, ha un margine di interpretazione. Sui lavori più lunghi, anche se l'animazione viene sempre fatta internamente allo studio, è lo storyboardista quello a cui chiedo un contributo creativo particolare, che deve andare nella comprensione del *senso* del lavoro che si sta facendo e non solo saper disegnare e rispettare il linguaggio filmico. Per esempio se

sei portato per il genere d'avventura, puoi non essere altrettanto bravo nella commedia e viceversa. Si tratta di capire il tipo di prodotto che si sta facendo e che il ruolo di uno storyboardista è di raccordo tra la fase precedente e quella successiva, a cui occorre dare il maggior numero possibile di informazioni. Insomma, chiedo di mettere la propria creatività al servizio del prodotto, ovvero della visione del regista.

Quali sono i pro e i contro di affidare tutte le animazioni ai dipendenti del proprio studio?

Non ho mai creduto a quelli che ci dicevano che una scelta di questo tipo era da pazzi. Anche solo creare gruppi di animatori attorno a un progetto e poi scioglierli a film finito è un enorme spreco di energie, non costruisci un'industria. Aardman, Blue Zoo o Guru sono studi che hanno sempre fatto service, formazione e prodotti propri, facendo crescere così il proprio staff. Non è facile avere queste due anime e avere un'identità. Sono troppi i talenti italiani che in questi anni sono andati e rimasti all'estero. Con *Topo Gigio* abbiamo realizzato in Italia 52 episodi da 11 minuti e abbiamo cercato di far tornare i cervelli in fuga. Se fossimo in Irlanda, che offre agevolazioni fiscali sul lavoro, sarebbe più facile, ma sono convinto che meriti restare in Italia, anche se il costo del lavoro è più alto. Ma appunto non c'è solo una questione economica in ballo. C'è anche la luce negli occhi di chi vuole lavorare bene, con continuità, e in Italia. Penso sia l'unica via percorribile. Solo con la continuità puoi crescere nel tempo, anche perché il mercato è sempre più veloce e non puoi permetterti più di fermarti, creare crateri e ripartire a distanza di anni. Non è più pensabile che quelli che fanno questo lavoro all'estero sono dei fenomeni e quelli che lo fanno in Italia sono degli schiavi.

Cosa ti gratifica di più nel lavoro? Cosa invece trovi più frustrante?

È entusiasmante la creazione iniziale, la fantasia pura e incontrare l'entusiasmo di altre persone quando racconti la tua idea. Poi

quando finalmente copri i finanziamenti e l'avventura può cominciare davvero è un momento magico, in cui una possibilità tanto agognata si realizza. Questo dovrebbe essere normalità in Italia, invece è un evento eccezionale ed è questo forse l'aspetto frustrante del mio lavoro. Oggi le cose vanno meglio che un tempo, ma abbiamo fatto molta fatica a far passare un certo tipo di business.

È un problema di incompetenza del sistema?

Non siamo nel paese dove la competenza viene tipicamente premiata. Fa paura circondarsi di collaboratori molto preparati perché ci si sente insidiati. I posti dove ci sono le risorse economiche sono presidiati più dalla politica che dall'impresa. Non intendo che non ci devono essere decisioni politiche per finanziare la cultura e la sperimentazione, anzi, il problema è che c'è stata molta politica ma poco investimento in cultura! Dico che occorre avere anche la capacità di confrontarsi con il mercato vero e con il pubblico, come accade in America, Giappone, Francia e Inghilterra. L'altra frustrazione è che in Italia sei sempre considerato un giovane, anche a quarant'anni!

I modelli poco meritocratici poi creano sentimenti di invidia ogni volta che qualcuno crea qualcosa di buono, lo dico perché ho rischiato più volte di essere invidioso. Invece è importante restare coesi con gli altri colleghi, pur nella sana concorrenza.

Purtroppo in questo settore veniamo non da un sistema di mercato ma di corte, che vuol dire che i cortigiani devono campare. Dunque è capitato che amici colleghi – con cui si solidarizza nel mal comune mezzo gaudio –, quando il sovrano getta le monetine, fanno di tutto per acchiapparle. Questo non va bene. Non mi sento nemmeno di colpevolizzare i singoli colleghi che sgomitano per accaparrarsi l'occasione che passa finalmente nel cielo, perché in Italia hai una tv e mezza a cui rivolgerti, in Francia ne hai dieci. Ecco perché penso che il problema sia nel sistema. Da parte mia ho cercato di aggirare la questione inserendomi in un mercato internazionale, senza dipendere unicamente dalla RAI. Mi è costato molto impegno e molti soldi. Ma da ogni mercato, anche se non

torni necessariamente con contratti in mano, porti a casa qualche contatto in più e ti costruisci una rete di relazioni.

Quanto il tuo lavoro è compatibile con la vita personale?

Anche se sono felicemente innamorato, devo dire che è molto complicato conciliare lavoro e vita privata e penso sia difficile stare accanto a qualcuno che fa questo mestiere in modo vocazionale e totalizzante. Non sarei capace di esercitare un mestiere in cui non mi identifico, cadrei in depressione, l'ho pensato spesso nei momenti difficili. Però non è il denaro quello che mi muove, ma qualcosa spero di più profondo. Ho fatto esercizio per isolarmi e staccarmi dal lavoro di tanto in tanto. Lo stacco non è tanto il tempo fisico, ma quello mentale, ovvero riuscire a non pensare al lavoro quando fai altro, che si tratti di uno sport, un hobby o della morosa: lì riscopri il tuo lato umano. Per farlo occorre anche il coraggio di delegare, cosa che per me non è stata facile, anche perché per farlo hai bisogno di una certa solidità economica. Purtroppo il tuo lavoro sei tu e chi vive accanto a te deve considerarlo nel pacchetto ed è legittimo non accettare questo pacchetto se non ce la si sente. Ma come facciamo noi a considerare quello che facciamo solo un lavoro?

Mia moglie dice che io ho sposato l'animazione, lei potrà solo fare l'amante.

Ahah! A ben vedere a volte è l'animazione a fare l'amante, nel senso che a ogni nuovo progetto si rinnova l'entusiasmo e tutto il resto scompare, come quando ci si innamora. In questi casi col mio socio ci dobbiamo sforzare di non sentirci durante i fine settimana, ci teniamo lontani dal telefono! Però questi entusiasmi sono molto belli, mi fanno sentire vivo e credo ci mantengano anche giovani, anche se a volte poi l'animazione ci fa invecchiare tutto d'un colpo! Tutto per dire che i mestieri dell'animazione sono vivi, veri, appassionanti e si possono fare.