

Se dovessi associarle un libro, sarebbe *Berlino sono io* di Alessandro Rimassa. E non solo perché Monica Manganelli, concept designer di 35 anni, l'ha regalato alla Biblioteca Condominiale Rembrandt 12 di Milano dove ci siamo incontrate (e dove l'intervista è diventata collettiva coinvolgendo i presenti nel dibattito Italia vs Estero). Ma anche perché con il protagonista del libro ha tanti punti in comune: l'amore forte per la città tedesca e quello più travagliato per il nostro Paese dove lei, nonostante l'esperienza internazionale, non riesce a trovare la sua dimensione e rischia di diventare un altro talento in fuga.

**M**onica, per qualche tempo cervello in fuga lo sei stata davvero. Da Parma sei arrivata a Berlino per lavorare nella produzione del film *Cloud Atlas*, con Tom Hanks, Halle Berry e Susan Sarandon. Come hai fatto?

«È stato qualcosa che ho fortemente voluto, anche se non si trattava della mia prima esperienza internazionale, ma avevo lavorato tra Parigi e Bruxelles per Ville Eugénie che si occupa di allestimenti per sfilate di moda e marchi come Dior, e anche per il cinema italiano (potete vedere i suoi lavori su [www.monicamanganelli.com](http://www.monicamanganelli.com), ndr). Avendo letto su Internet che sarebbe dovuto partire questo film, ho cercato in Rete i nomi dei produttori senza trovare i contatti, così ho pensato di guardare su... Facebook. Uno di loro era presente e gli ho mandato un messaggio, chiedendogli se potesse darmi una mail cui inviare cv e portfolio. Gli scrivo, mi dice che gli piace il mio lavoro e mi farà sapere. Ma il tempo passa e non ho notizie, il film sarebbe dovuto partire a fine mese (era maggio 2012) e comincio a perdere le speranze. Finché un giorno, mentre sono a Milano (collaboro con lo studio di postproduzione EDI), ricevo una chiamata anonima. "Non è uno scherzo", mi dicono, "ti vogliamo sul set". Era giovedì e lunedì sarei dovuta essere in Germania. Non ci potevo credere!».

**Della serie: quando un social network nato più che altro per farsi gli affari degli altri può invece portare lavoro...**

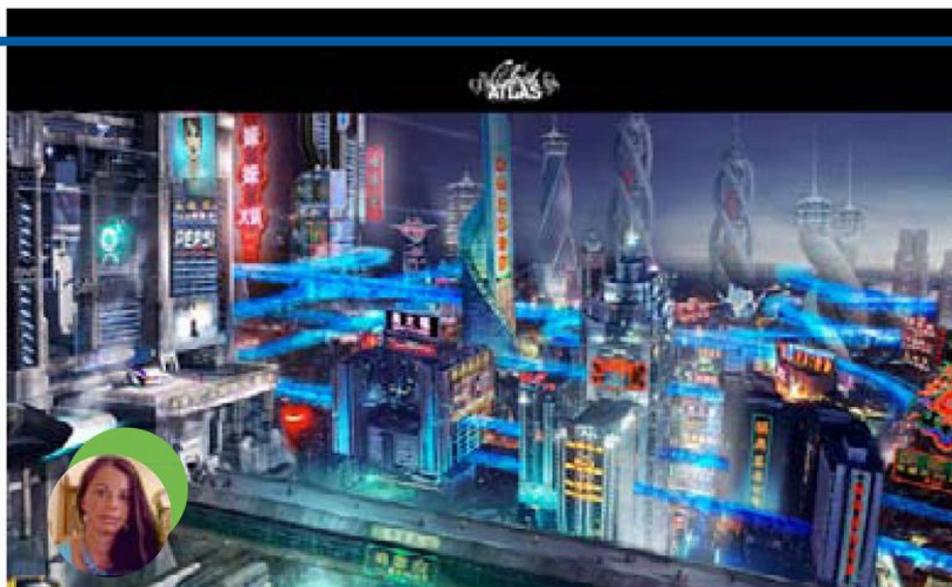
«Per me è stato così, dipende da come usi i social, hanno quell'immediatezza che altri strumenti non riescono a darti. Poi ci vuole spirito d'iniziativa».

**Che non sembra mancarti...Cosa facevi di preciso all'interno della produzione di *Cloud Atlas*?**

«Sono stata inserita in pre-produzione come concept artist, ero l'unica italiana in un team di 20 ragazzi tra i 25 e i 35 anni. Il mio lavoro consisteva nel creare visivamente la scenografia del film, stando al fianco del production designer e dei registi, i fratelli Wachowski e Tykwer. Dovevo realizzare tavole e bozzetti, tenendo conto della sceneggiatura, che avrebbero dato vita alla scenografia del film che è ambientata in 6 epoche differenti. Il mio apporto riguardava la creazione delle scene futuristiche (vedi foto sopra, ndr). Ero partita per una prova di 4 settimane e invece sono rimasta 3 mesi».

**E com'è lavorare in un set del genere?**

«Negli studi Babelsberg di Potsdam, la Cinecittà tedesca, si lavorava 9 ore al giorno, ma è bello tutto il contesto che si è creato. Non ho dovuto faticare per trovare l'alloggio perché mi è stato dato da loro e ogni giorno c'era un



## Monica Manganelli, concept artist

# HO LAVORATO CON TOM HANKS MA L'ITALIA NON MI VUOLE

✦ di Cristina Maccarrone

autista che mi accompagnava al lavoro e viceversa. Ma tante cose sono diverse dall'Italia, specie per un freelance con partita IVA».

**Cioè?**

«A parte la paga di 250 euro al giorno più 50 di diaria (quasi il triplo dell'Italia) è diversa proprio la modalità di retribuzione. Preparavo la fattura settimanalmente e dopo 2 giorni avevo già i soldi sul conto corrente. Nel nostro Paese, invece, i tempi si dilatano e spesso bisogna attendere tra i 60 e i 90 giorni, decisamente troppo».

**Avere un'esperienza simile ti ha aiutato a trovare lavoro in Italia?**

«Insomma. A parte lo studio di Milano con cui collaboro e altre cose, continuo a credere che da noi la creatività non venga presa in considerazione o si dia per scontata. Mi sono rivolta a un'azienda di successo italiana che dice di investire sui giovani, proponendo una campagna italiana di animazione: un corto da mandare su YouTube per pubblicizzare il marchio. L'idea era piaciuta e io e le persone con cui ho lavorato per 3 mesi, avevamo chiesto solo un rimborso spese, pur di realizzarla. Siamo andati avanti per un po' finché non ci hanno detto che saremmo stati pagati solo se il corto fosse andato bene. Nonostante avessimo chiesto poco e il lavoro piacesse, si aspettavano che l'avremmo fatto gratis o quasi, ma noi abbiamo lasciato perdere. Talvolta, però, ho anche provato a propormi gratuitamente, ma anche in quel caso ho visto poca serietà».

**Ma in questo modo non ci si svende?**

«Certamente, ma pur di lavorare nel tuo Paese, scendi a qualche compromesso. Se non ne vieni a capo, guardi all'estero, specie se lì ti riconoscono dei meriti. Posso dire una cosa trita e ritrita, ma vera?».

**Prego.**

«È proprio diversa la mentalità. Mando mail a produttori di altre parti del mondo e ottengo delle risposte, qui mai. Quando lavori come freelance, anche ricevere dei feedback fa parte del lavoro e dimostra che hai a che fare con dei professionisti».

**Sembri sempre più orientata ad andartene. E invece cosa, ora come ora, ci vorrebbe per farti restare?**

«Più che la fiducia a parole, noi giovani abbiamo bisogno di azioni concrete. Vorrei che qualcuno credesse in me davvero e mi mettesse alla prova facendomi creare uno spot di animazione per il suo marchio. Le sfide non mi spaventano, sono pronta a cogliere anche questa».

Per creare le scenografie di un film



Siete appassionati di cinema e vi siete sempre chiesti come dar vita a scenografie come quelle di *Guerre Stellari*? Questo è parte del lavoro di un concept artist che, appunto, crea bozzetti al computer per realizzare visivamente le scenografie di un film, di una serie tv o un videogioco.

Bisogna partire con un corso di laurea come Architettura o Design dell'architettura: "Serve per avere basi di prospettiva, architettura e pittura", precisa Monica.

È poi necessario avere conoscenze di programmi 2D (come Photoshop e Corel Painter) e di programmi 3D (come Autocad e sketchUp per la progettazione o 3ds studioMax).

Se avete già una laurea ma questo tipo di professione vi attrae potete frequentare un corso di diploma di primo livello. Come quello di *CG Animation* dello IED (che mira a formare figure che lavorano all'interno degli effetti visivi e animazioni, tra cui concept artist) che prende il via a Roma e Milano a ottobre e ha una durata di 3 anni. Info su [www.ied.it/roma](http://www.ied.it/roma) o [www.ied.it/milano](http://www.ied.it/milano) sezione Visual Communication.

Se invece avete voglia di estero potete andare in Francia per frequentare la famosa (per chi è del settore) SUPINFOCOM, École d'animation 2D/3D ([www.supinfo.com](http://www.supinfo.com)) con sedi a Parigi, Arles e Valenciennes e corsi di computer grafica della durata di un paio di mesi.

(C.M.)