

MALA RAI

MALA RAI, ovvero: come si fa ad appaltare lavoro all'esterno non preoccupandosi dell'esistenza di risorse umane e professionali interne, o, più precisamente, "saturandole e sottoutilizzandole a tempo pieno" per renderle, così, non disponibili.

Virtualset - Scenografia Virtuale di Milano: una battaglia che dura da ormai 14 anni. La RAI, all'inizio, compra apparati estremamente sofisticati per lasciarli "parcheeggiati nello studio TV1" un paio d'anni. In seguito colloca in studio 2 tecnici e 1 specializzato e incarica la post-produzione di realizzare i modelli di scenografia 3D. Peccato che questi modelli "non girino" nel sistema informatico dello studio.

A questo punto RAI appalta la realizzazione dei modelli 3D all'esterno. Sarebbe stato sufficiente formare del personale sui programmi di modellazione 3D che sono contenuti nel sistema informatico dello studio (basta attivarne le relative licenze), come già avviene a Roma. Per inciso, a Roma il modello produttivo prevede, oltre al personale classico di studio e di regia, la presenza di un grafico e di uno scenografo, fondamentali per la realizzazione dei modelli 3D. I 3 colleghi di Milano che lavorano presso lo studio TV1, di concerto con la RSU di Milano, per aggirare la carenza di personale qualificato chiedono di essere formati, ottengono un affiancamento di 3 giorni da parte degli installatori israeliani del Virtualset e si lanciano in un campo che non sarebbe propriamente di loro competenza, supplendo alla mancanza del grafico e dello scenografo, ma in questo modo riescono a rendere operativo un sistema fino ad allora praticamente bloccato. In seguito, per meglio gestire ed amministrare il sistema, vengono tenuti due corsi, per una durata complessiva di quindici giorni, presso la sede italiana di Silicon Graphics, fornitrice dei calcolatori utilizzati presso lo studio virtuale.

E lì iniziano i guai, vale a dire che le produzioni "non arrivano più".

Caparbiamente, lavoratori e RSU manifestano il "problema" e ottengono inizialmente qualche piccola realizzazione, ma niente di più. Fortunatamente la mole di produzioni che insiste su Milano e la carenza di spazi produttivi sono tali da rendere fondamentale l'utilizzo del Virtualset proprio per la velocità con cui si possono avvicinare le rubriche, registrate e in diretta, peculiarità fondamentale di uno studio di Scenografia Virtuale (e dunque di Milano). Ma a questo fatto sembra non corrispondere lo sviluppo di una parallela attività di progettazione ed ideazione (non diciamo di realizzazione) presso il settore della Scenografia di Milano. E anche qui, nuovamente, (coincidenza?) si affacciano i cosiddetti "fornitori esterni", tra cui una ditta che a Roma, ci dicono, fornisce già il prodotto "chiavi in mano". Ma si resiste, perché prima di tutto si chiede di essere "qualificati e saturati".

La RAI nel frattempo rinnova il parco macchine del Virtualset di Milano digitalizzando lo studio, con un investimento di più di 600 mila euro, formando nuovamente tutto il personale impegnato presso lo studio, con corsi specifici tenuti presso la Rai di Roma, in modo da garantire la perfetta efficienza ed elasticità funzionale dello studio. Ma nel frattempo il tira e molla delle produzioni continua.

In gennaio 2010 la RSU e la RAI ratificano in uno specifico accordo la possibilità di utilizzo flessibile e trasversale del personale (non solo tecnico) del Virtualset nella realizzazione e nell'adattamento delle Scenografie Virtuali, fermo restando il progetto scenografico ad opera della specifica figura professionale dello scenografo, sottolineando normativamente, in questo modo, ciò che da anni avviene in pratica. Prima delle ferie estive, uno specifico accordo tra Sindacati Confederali (che finanziano il progetto formativo) e RAI rende operativi, nello specifico, i corsi di formazione sul 3D, che vengono svolti sia dal personale del Virtualset che dagli scenografi. In settembre gli scenografi del bacino "A" vengono contrattualizzati "per ragioni organizzative", fatto che concede alla RAI un utilizzo di questi lavoratori flessibile, vale a dire su tutte le produzioni (come il personale a tempo indeterminato); ci sarebbero quasi tutte le carte in regola per organizzare il lavoro di Scenografia Virtuale all'interno della RAI, considerando anche che la RAI stessa ha richiesto agli scenografi a TD, in sede di assessment, la capacità di utilizzo di programmi 3D e invece, purtroppo, manca un tassello importante: crediamo che la Scenografia abbia buone ragioni per dire di non essere in grado di affrontare la questione "modello virtuale", perchè dopo i corsi effettuati dai suoi scenografi (parallelamente al personale del Virtualset) non vi è stata destinazione alcuna di macchine e di software adeguati alla modellazione presso il settore, (mentre presso lo Studio Virtualset tale dotazione è presente, aggiornata e funzionante) ...; di conseguenza si mette in atto un primo e, oggi, un secondo appalto "chiavi in mano". **In ogni caso lo ribadiamo: ciò che oggi non è ancora possibile effettuare presso la Scenografia, vale a dire la modellazione 3D, si può (è così da 10 anni) realizzare presso lo Studio Virtualset, ad opera dei Tecnici e degli Operatori dello Studio, dunque gli appalti possono essere tranquillamente evitati.**

Come dire? Siamo tornati alle origini, all'inizio di questo percorso che avremmo voluto fosse virtuoso. C'è una RAI che seleziona, forma, invia il personale a convegni, visite presso altre realtà virtuali, sfida, si modernizza, di concerto con la controparte dei lavoratori, normativamente e tecnologicamente, e un'altra RAI che sottoutilizza e demotiva il personale, impiegandolo comunque a tempo pieno, ma "sparpagliandolo" per le varie produzioni senza sfruttarne le reali peculiarità e adduce, con la scusante di questa carenza, le ragioni più svariate per far fuoriuscire da sé (?) il lavoro, le commesse, nonostante la crisi economica dell'Azienda. Oppure è una svista grossolana? Purtroppo (o meno male) i soldi sono gli stessi e non abbiamo più margini, dunque non vale più dire, ad esempio: "la commessa la paga la Rete x o y, mica la paghiamo noi..." E' giunto il momento di chiuderla, questa faccenda.