VADEMECUM per i candidati al corso **Visual Effects Supervisor & Producer – Centro Sperimentale di Cinematografia**

Questo documento chiarisce **che lavoro farai**, **che mentalità cerchiamo** e **come prepararti** alla selezione. I VFX sono un mestiere serio: richiedono **coscienza creativa**, **conoscenza tecnologica** e **consapevolezza narrativa**. Qui sotto trovi il nostro standard.

1) Perché i VFX contano (e perché servono responsabilità)

I VFX non sono "trucchi": sono **scelte di regia, fotografia e produzione** per raccontare ciò che altrimenti non sarebbe possibile, sicuro o sostenibile. Ogni inquadratura con VFX ha impatti su **tono, ritmo, messinscena** e su **budget, tempi, rischi**.
Il/la Supervisor garantisce **credibilità e coerenza estetica**; il/la Producer rende **attuabile** il piano creativo, tenendo insieme persone, fornitori e scadenze. È un lavoro di **fiducia**: non cerchiamo "maghi del software", ma professionisti che sappiano **decidere** e **motivare** le scelte.

2) Che cosa fa davvero un/una VFX Supervisor & Producer

- **Supervisor**: traduce le intenzioni di regia/DoP in soluzioni pratiche (on set e in post), bilanciando **practical** e **CG/comp**; guida la pipeline (asset → layout → sim/FX → lighting → render → comp) e cura integrazione di **luce, ottiche, grana e colore (ACES)**.
- **Producer**: pianifica **scope/tempi/costi**, gestisce vendor e contratti, governa **change order** e rischi, preservando la **qualità narrativa** dentro i vincoli.

In sintesi: **Artisti dell'invisibile** e **organizzatori della complessità**.

3) Ecco cosa cerchiamo (mentalità e attitudini)

- **Sguardo narrativo**: sai spiegare *perché* un VFX esiste in scena (punto di vista, beat emotivo, blocking).
- **Coscienza creativa**: soluzioni al servizio della storia (no "wow" gratuito), capacità di proporre alternative.
- **Alfabetizzazione tecnica**: luce/ottiche, lens distortion, grana, color pipeline (**ACES**), basi di integrazione.
- **Pensiero produttivo**: stima qualitativa delle grandezze, comprensione dei vincoli, anticipo dei rischi.
- **Metodo**: appunti chiari, fonti, schede con frame/timecode, ordine nel ragionamento.
- **Comunicazione**: note comprensibili, dialogo con regia/DoP/montaggio/suono/post, difesa delle scelte con dati.

- **Curiosità**: guardi making of, smonti sequenze, fai domande giuste.

4) Come si studia da Supervisor/Producer (il metodo)

Quando guardi un film o una serie, chiediti sempre:

- **Che cosa è in-camera/practical** e che cosa è **CG/comp**? *Perché* quella scelta?
- **Integrazione**: coerenza di luce/ombre, prospettiva, aberrazioni e **undistort/redistort**, **grana**, **color**.
- **Pipeline**: quali asset/rig/FX servono? quali pass (AOV) e quali limiti di simulazione?
- **Produzione**: vendor multipli, turnover, versioning, **change order**.
- **Costo/beneficio**: equilibrio tra qualità e tempi.

Consiglio: per ogni titolo prepara **una scheda di 1–2 pagine** (5–10 frame con timecode, tecniche, problemi/soluzioni, fonti/making of). All'orale saper **parlare del making of** fa la differenza.

5) Letture di base (pilastri)

- **VES Handbook of Visual Effects (3ª ed.)** – best practice e workflow moderni.
- **The Visual Effects Producer** (Zwerman/Okun/Finance) – budget, schedule, consegne.
- **Eran Dinur** – *The Filmmaker's Guide to VFX* + *The Complete Guide to Photorealism*.
- **Steve Wright** – *Digital Compositing for Film & Video* (4ª ed.).
- **Jeremy Birn** – *Digital Lighting & Rendering* (3ª ed.).
- **David Stump, ASC** – *Digital Cinematography* (2ª ed.).
- **ACES** – linee guida ufficiali per il color management.
  (Utili anche: Wager – colore; Brehm – prospettiva; Achilli – practical/VFX; Ross – industria VFX).

6) Visioni essenziali (selezione ragionata)

Classici / pietre miliari

Viaggio nella Luna, *King Kong* (1933), *Il mago di Oz*, *2001*, *Star Wars* (1977), *Alien*, *The Empire Strikes Back*, *Blade Runner*, *Tron*, *The Thing*, *Ghostbusters*, *Back to the Future*, *Aliens*, *The Abyss*, *Terminator 2*, *Jurassic Park*, *Forrest Gump*, *Toy Story*, *Starship Troopers*, *Titanic*, *The Matrix*.

Epoca moderna / ibridi practical-CG

Il Signore degli Anelli (trilogia), *Pirates 2 – Davy Jones*, *Benjamin Button*, *Avatar* (2009), *Inception*, *Life of Pi*, *Gravity*, *Mad Max: Fury Road*, *Ex Machina*, *The Jungle Book* (2016), *Blade Runner 2049*, *1917*, *The Lion King* (2019), *Dune*(Part 1–2), *Top Gun: Maverick*, *Avatar: The Way of Water*, *The Batman*, *The Creator*, *Godzilla Minus One*, *Kingdom of the Planet of the Apes* (2024).

Serie TV dove i VFX sono centrali

The Mandalorian (Virtual Production/LED), **The Last of Us** (creature e ambienti), **Stranger Things** (creature/FX), **The Rings of Power** (worldbuilding), **House of the Dragon** (draghi/crowd), **Foundation** e **For All Mankind** (VFX "invisibili"), **Andor/Ahsoka/ Book of Boba Fett**, **Game of Thrones**, **The Witcher**, **The Wheel of Time**, **Halo**, **The Boys**, **Fallout**, **3 Body Problem**, **Shōgun**.

Per ogni titolo: **guardalo anche dal punto di vista VFX** e, dove possibile, **recupera e studia i making of**.

7) Dove studiare i making of (affidabili)

- **befores & afters** – breakdown e interviste a Sup/Prod.
- **fxguide** – articoli tecnici, VFXShow/fxpodcast.
- **VFX Voice** (VES) – case study ufficiali.
- **Disney Gallery** (per *The Mandalorian*).
- (Storico) **Cinefex** – metodologia e decisioni creative/tecniche.

8) Strumenti e materiali (policy chiara)

Da noi vale un principio semplice: **chiunque arriva con qualcosa di proprio** — di cui è in grado di **testimoniare esattamente la paternità** — parte con un vantaggio perché mostra **visione, concretezza e consapevolezza dei tool**.

- **Software**: va bene **qualsiasi** strumento (anche gratuito o non "industry standard"). A noi interessa **come hai ragionato** per raggiungere l'obiettivo. I software professionali si **studiano a scuola**.
- **Autorialità**: se porti materiale, preparati a spiegare **cosa hai fatto tu**, **come** e **perché** (scelte tecniche e narrative).
- **AI generativa**: se hai usato modelli generativi in qualunque fase (concept, immagini, video, suono, codice, cleanup, ecc.), **deve essere esplicitato**. **All'orale facciamo sempre un doppio check** (domande mirate, walkthrough del processo, eventuali file di lavoro/metadata) per verificare la reale titolarità del contributo.

- **Esempi di materiali benvenuti** (facoltativi): breve scheda di analisi con frame/timecode; un test di integrazione “invisibile” (anche semplice); un’applicazione pratica legata alla tua sensibilità (animazione, compositing, color, layout, asset).

9) Come presentarti all’orale (quello che davvero cerchiamo)

Prima cosa chiara: **cerchiamo persone che sappiano cosa sono i VFX**, anche se non sono ancora professionisti. Vogliamo chi ha passato ore su **making of**, ha **analizzato film** con il taccuino, ha provato a **rifare scene importanti**con i mezzi che aveva. La **qualità finale** oggi conta poco: **la insegniamo noi** durante il corso. A noi interessa **come ragioni**, quanto conosci il mestiere (hai visto *before & afters*?), e se **desideri lavorare in squadra** — perché i risultati veri si raggiungono **col team**.

Struttura dell’incontro:

- **Apertura (45”)**
  Chi sei, come sei arrivato ai VFX. Cita **1–2 making of** che ti hanno acceso la lampadina e **cosa ci hai capito**(scelte di regia/fotografia, practical vs CG, integrazione).

- **Caso principale – Portfolio/clip (3–4’)**
  Guardiamo insieme **un tuo lavoro** (anche semplice/grezzo, qualunque software). Tu spieghi **cosa hai fatto tu**, il **processo**, le **scelte** e le difficoltà.
  Se hai usato **AI generativa**, dillo chiaramente: facciamo sempre un **doppio check** (domande sul workflow, eventuali file di lavoro/metadata) per verificare la **paternità**. L’obiettivo non è “metterti in trappola”, ma capire **come pensi** e come lavori con gli altri.

- **Dialogo su un making of che ami (1–2’)**
  Scegline uno, racconta **perché ti ha colpito**, cosa faresti **tu** in set/post e cosa hai imparato sul rapporto fra **storytelling** e **scelte tecniche**.

- **Chiusura (45”)**
  Cosa ti aspetti dalla scuola, dove ti immagini tra 3–5 anni (supervisione, compositing, produzione, virtual production…), quali **lacune vuoi colmare** e **come pensi di contribuire alla classe**.

Cosa portare (se puoi): un taccuino con appunti, link ai making of, una clip/portfolio anche minima. **Qualsiasi software va bene**: cerchiamo **visione, concretezza e consapevolezza dei tool**; i software “industry” li studieremo **insieme** qui.

10) Errori comuni (da evitare)

- Parlare solo di software senza **intenzione registica** e senza **fotografia**.
- Ignorare **color pipeline** e **grana** → integrazione debole, niente fotorealismo.
- Non quantificare mai: evita “tanti shot”; prova sempre una **stima qualitativa**.
- Dimenticare i rischi: ogni proposta ha bisogno di **piano B**.

- Confondere “vistoso” con “efficace”: spesso il VFX migliore è quello **invisibile**.

In sintesi

Cerchiamo persone che uniscano **testa e gusto**, **ordine e immaginazione**, **cura del dettaglio** e **visione d’insieme**. Questo vademecum è la tua guida per arrivare alla selezione con **consapevolezza**: sguardo narrativo, metodo, basi tecniche, fonti affidabili — e, se vuoi, un piccolo lavoro **di cui puoi dimostrare la paternità**.