

DALL'IDEA AL FILM

Una ricerca di regia tra animazione 3D e AI generativa

CASE STUDY / V20 / OTTOBRE 2026

Il lavoro dietro la corsa.

Un rider, Roma e una consegna impossibile. Una commedia d'azione dalla parte di chi lavora.

You're Fired nasce da una domanda di regia: come far sentire velocità, ansia e fatica senza perdere la simpatia per il protagonista? Una normale consegna diventa una piccola odissea urbana, poi un disastro comico dal retrogusto amaro.

Il progetto prende forma come possibile primo episodio di una serie: ogni giornata riparte con fiducia, ogni consegna rischia di fallire. Il bersaglio della comicità è la pressione del sistema, non l'origine dei personaggi. Rider e tecnico dell'ascensore sono due lavoratori sotto la stessa urgenza.



FIDUCIA E AUDACIA

Parte stanco, ma deciso a farcela.



ALLARME E SOLLIEVO

Gli imprevisti si accumulano nel traffico.



COMMEDIA AMARA

Arrivare non basta: la consegna fallisce.

Idea > ricerca visiva > storyboard > previs 3D > generazione > montaggio e suono

Da volto perfetto a eroe vissuto.

L'aspetto nasce prima del movimento. Il personaggio resta giovane, ma la vita lavorativa è già visibile.



PRIMA RICERCA / IDENTITÀ E SILHOUETTE

Le prime tavole fissano proporzioni adulte, colori, bici e zaino. Il riferimento espressivo evolve verso una resa 3D cinematografica: materiali credibili, luce calda e recitazione leggibile.



REVISIONE / WORKING-CLASS HERO

Il volto diventa meno levigato: occhiaie leggere, barba irregolare, pelle esposta al tempo. Abiti, guanti e scarpe si consumano. Non si cerca il pietismo: deve rimanere una persona capace, umana e simpatica.

SCELTA DI LINGUAGGIO

Espressività animata + peso credibile + camera cinematografica.

Il rider. Un eroe sfortunato.

Identità di progetto: giovane lavoratore pakistano, affaticato ma fiducioso. Nessuna caricatura etnica.



Il volto racconta

Concentrazione, spavento, tentativo di recupero, speranza e rassegnazione. L’emozione cambia con quello che gli accade, non con una posa generica.

Continuità visiva

Giacca arancio vissuta, felpa petrolio, casco, guanti, pantaloni scuri, scarpe chiare consumate e zaino termico blu/petrolio.

Un controllo concreto

Nelle prime prove zaino e guanti cambiavano. Il foglio personaggio diventa il riferimento da richiamare e confrontare tra una clip e l’altra.

Il tecnico. La stessa fretta.

Il secondo working-class hero è un manutentore rumeno: sta intervenendo sull'ascensore fermo.



Non è il cattivo

È competente, stanco e in ritardo su troppi interventi. Corre in discesa mentre il rider sale: lo scontro nasce dall’urgenza condivisa.

Segni del mestiere

Divisa blu antracite, scarponi, inserti riflettenti discreti, attrezzi e borsa rosso scuro. Oggetti e costume aiutano a riconoscerlo subito.

La gag è a due

Pizze e utensili coinvolgono entrambi. Dopo il caos restano imbarazzo e rassegnazione: nessuno ha davvero vinto.

La città non è uno sfondo neutro.

Roma contemporanea, in un autunno ancora luminoso. Ha appena piovuto: la strada è bella e pericolosa.



Un mondo riconoscibile

Facciate ocra, platani, scooter, auto moderne e riflessi sul bagnato. La città è reinterpretata, non la ricostruzione documentaria di un itinerario.

La luce unisce

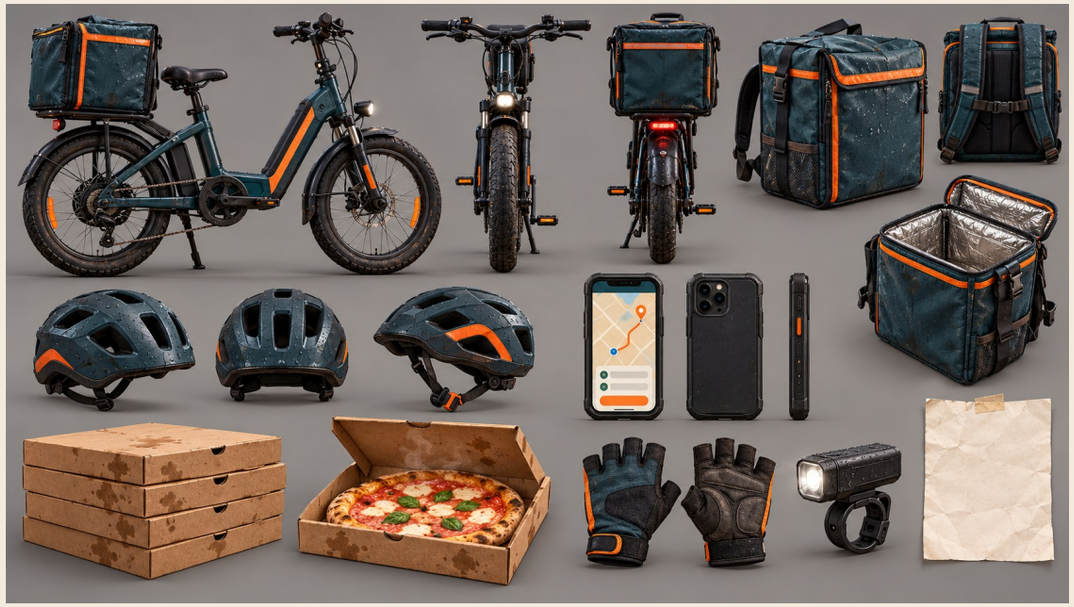
Sole caldo e ombre fresche, arancio e petrolio nel guardaroba, foglie e superfici umide: una base comune per immagini e clip diverse.

Il progetto evolve

La prima tavola contiene un grande scarico aperto. Nella regia 3D successiva il rischio diventa una piccola buca piena d’acqua, al centro della traiettoria.

Oggetti che fanno succedere le cose.

Bici, consegna e scala non sono accessori decorativi: determinano visuale, peso e possibilità della gag.



BICI / ZAINO / CASCO / TELEFONO / QUATTRO PIZZE

Una dotazione stabile aiuta a riconoscere il rider. I cartoni diventano un ostacolo alla vista; il telefono trasforma il fallimento in un verdetto impersonale. Borsa e utensili identificano il lavoro del tecnico.



SCALA CURVA / VANO CENTRALE / ASCENSORE A GABBIA

La scala larga e curva consente di leggere salita e discesa, costruire un angolo cieco e mostrare il volo degli oggetti. Il vano centrale dà profondità e offre punti di vista dall’alto, dal basso e dal pianerottolo.

Prima di generare, rendere visibile la regia.

Master d'inquadratura sviluppati nella prima fase. Una mappa da discutere, non la promessa di un risultato automatico.



A / RUOTA, RISALITA, TRAFFICO, SPORTELLO

La camera parte dall’asfalto, segue il corpo, si avvicina al pericolo e torna a leggere il volto. Il passaggio del bus è pensato anche come tendina per un raccordo. Direzione di marcia e lato della camera diventano verifiche obbligatorie.



B / MINACCIA DIETRO, VOLTO, BUS IN PRIMO PIANO

Le tavole fanno emergere le ambiguità: chi apre lo sportello, da dove arriva il bus, dove passa la bici? Le risposte vengono poi tradotte in traiettorie e distanze nell’animatica 3D. Le versioni di studio restano separate dal montaggio V20.

Una bella immagine non basta.

Un primo test Seedance da 30 secondi: il look è promettente, ma il movimento richiede un altro livello di controllo.



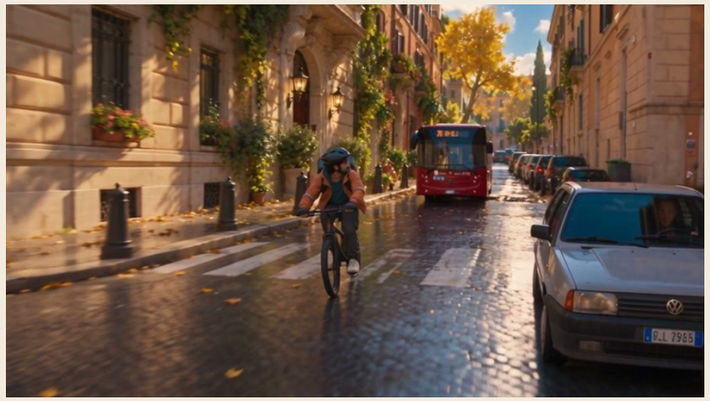
06.0s / corsa



14.8s / transizione



19.2s / imprevisto



25.0s / escalation

Che cosa stavamo cercando

Velocità percepibile, azioni causali e paura crescente. Non una serie di ostacoli casuali: ogni recupero doveva preparare il pericolo seguente.

Che cosa non bastava

Nei test del percorso emergevano inversioni di marcia, contatti poco chiari, oggetti deformati e bus troppo lontani. Un prompt più lungo non garantiva la soluzione.

La svolta

Ricostruire una guida spaziale modificabile e tornare a verificare contatto, reazione e conseguenza. Il video resta nel pacchetto come tappa di sviluppo.

Estratti del primo test 3D > Seedance, non del V20.

25 secondi di azione progettata.

Animatica V16: una guida geometrica, volutamente semplice, per decidere il moto prima della resa cinematografica.



01.0s / avanzamento e ruota



06.9s / sportello e squilibrio



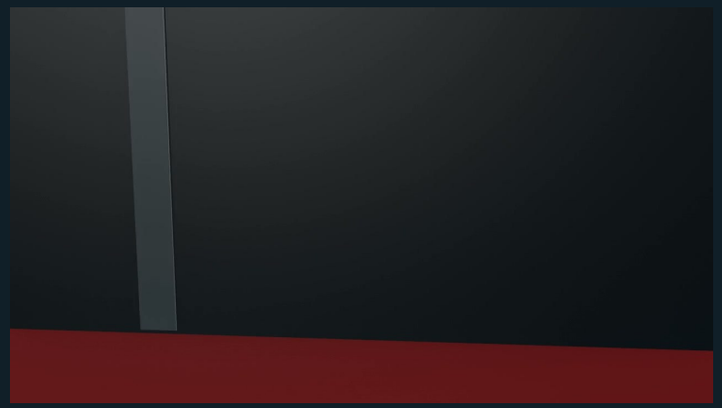
11.8s / deriva verso l’auto



15.0s / buca sulla traiettoria



20.7s / volto e bus dietro



24.6s / tendina finale

La ruota entra nella buca; il corpo assorbe il colpo e lo zaino segue in ritardo. Il bus posteriore comprime lo spazio, quello trasversale nasconde l’esito. La previs fissa anche recupero, camera e tempi: non è una simulazione fisica completa.

Stessa scena. Due livelli di costruzione.

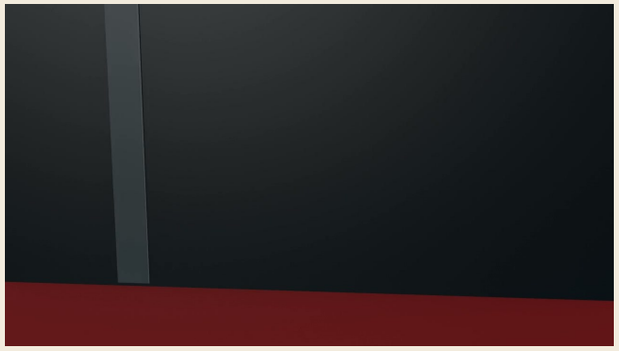
Sinistra: animatica V16. Destra: test generativo V16 a 480p. Stessi istanti di riferimento, non sovrapposizione perfetta.

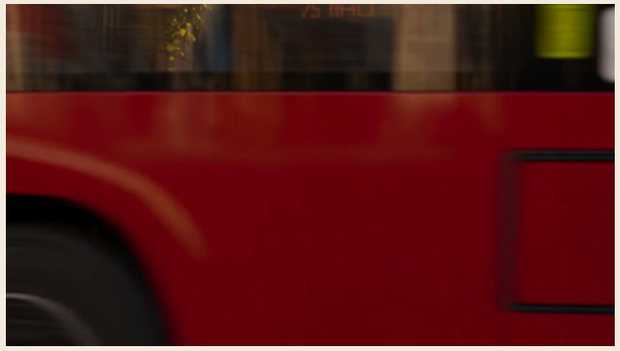












SPORTELLO

La guida blocca la relazione fra ostacolo, rider e camera. Il rendering aggiunge costume, materiali, luce e recitazione.

BUCA E RECUPERO

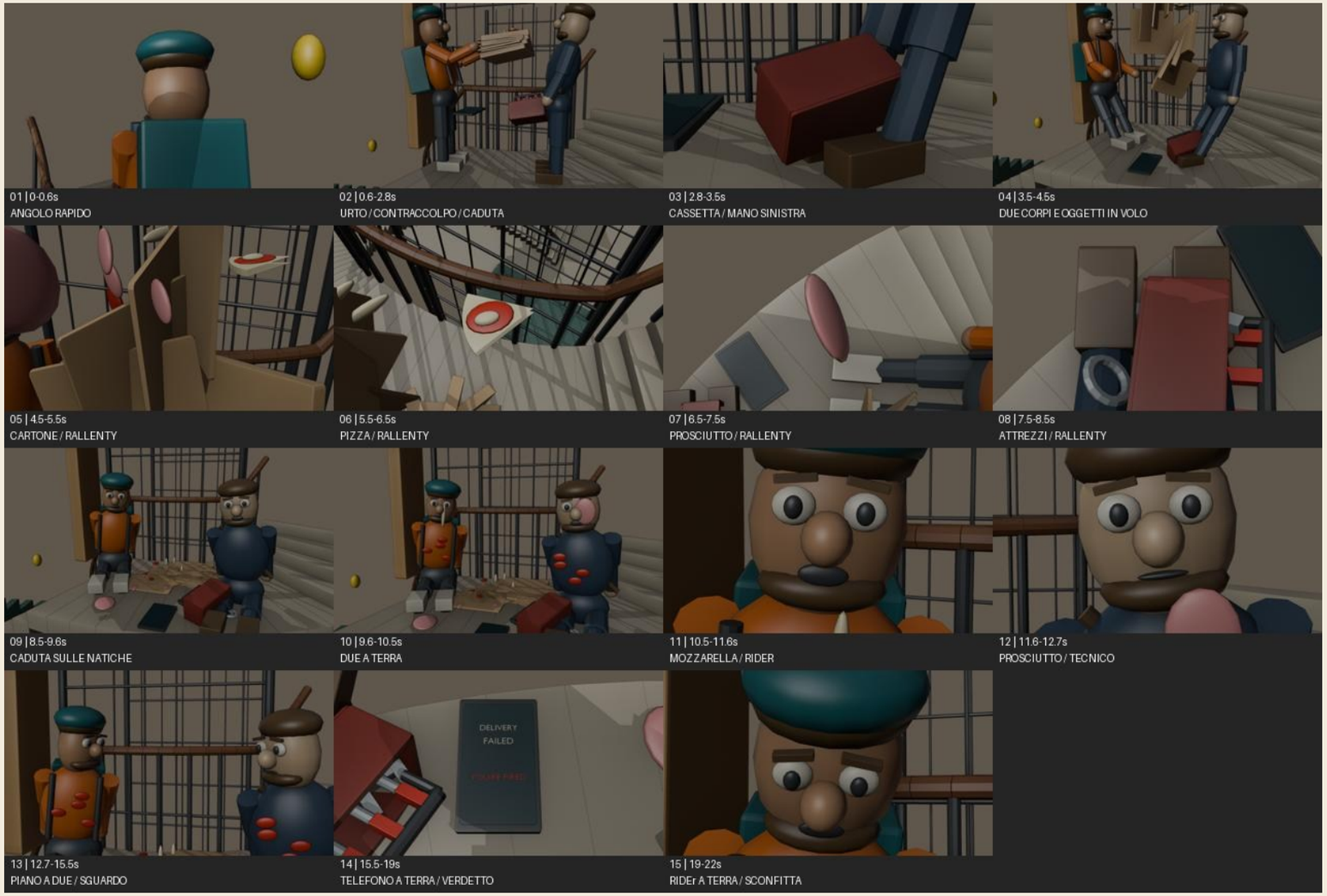
Il controllo riguarda ruota, reazione e acqua. La risposta generativa va osservata: un riferimento non garantisce ogni dettaglio fisico.

BUS E MISTERO

La superficie del bus chiude il campo e prepara l’uscita editoriale. Il risultato è scelto e collegato alle altre clip in montaggio.

Sulle scale cambia il linguaggio.

Dalla corsa continua al montaggio comico: urto, volo degli oggetti, reazioni e una pausa prima del verdetto.



Un’azione leggibile

Il rider sale con le pizze davanti agli occhi; il tecnico scende. La curva li nasconde l’uno all’altro. L’urto nasce da questo incontro, non da un oggetto che appare a caso.

Tempo comico

Nel finale i tagli e i brevi rallentamenti isolano ingredienti, cartoni e utensili. L’energia arriva dal contrasto fra caos e immobilità rassegnata.

Dalla scaletta alla scena

Questa è una tappa della progettazione. Le revisioni successive affinano caduta, espressioni, alimenti e utensili fino alla guida V19.

Storyboard 3D intermedio; tempi relativi al test, non al film.

Il disastro diventa una gag.

Guida V19 e test finale Seedance a 720p: il volto, il cibo e gli oggetti vanno diretti insieme.









URTO E PERDITA DI EQUILIBRIO



IL CIBO SUL VOLTO



DUE LAVORATORI A TERRA

Sopra: previs. Sotto: resa generativa. Il tecnico mantiene la propria identità; pizza e mozzarella devono sembrare alimenti, non forme di plastica. La chiave regolabile viene ridisegnata in 3D con ganasce, vite e manico riconoscibili. Anche qui il risultato resta una traduzione da selezionare, non una copia deterministica.

Il film si costruisce anche dopo la generazione.

V20: una struttura da 1 minuto e 37 secondi, con introduzione montata, corsa, salita e finale comico.



APERTURA / ATTENZIONE AL PERSONAGGIO



CORSA / TENSIONE E SFX



FINALE / TEMPO COMICO

MONTAGGIO

Il progetto rinuncia al piano sequenza a ogni costo. I tratti continui sopravvivono dove funzionano; tagli, raccordi e reazioni servono leggibilità e ritmo.

COLOR

Le correzioni per clip avvicinano apertura, strada e palazzo: calore romano, alte luci sul bagnato e pelle credibile. La continuità è anche cromatica.

SUONO

Motore, pneumatici, traffico, urti, freni e respiri danno corpo al rischio. Nel V20 la musica scelta convive con SFX e abbassamenti sui pericoli.

INTRO / AVVIO	CORSA V16	FRUTTA / ARRIVO	ASCENSORE / SALITA	GAG / VERDETTO
00s - 13s	13s - 38s	38s - 55s	55s - 76s	76s - 97s

Intervalli arrotondati dal progetto V20, a 24 fps.

You're Fired.

An Experiment of Federico Facchini.



IL RISULTATO

01:37:01

97 secondi / 24 fps

Montaggio V20
1280 x 720 / H.264
Audio stereo / 48 kHz

Ideazione e regia
Federico Facchini

Strumenti documentati
Blender, Seedance 2.5 Preview tramite ArtCraft, Final Cut Pro.

APRI IL FILM V20

Il video non è incorporato nel PDF: il collegamento usa il file nella cartella del pacchetto. La versione web alleggerita conserva lo stesso montaggio.

Dal dossier alla pagina progetto.

Appendice editoriale. Contenuti e materiali pronti da organizzare, senza modificare o pubblicare il sito.

01 / HERO	Locandina, titolo, frase di progetto e accesso al film.	05_FILM / locandina + V20 web
02 / LA STORIA	Una consegna, una città, due lavoratori sotto pressione.	Testi pronti + fotogrammi V20
03 / IL MONDO	Personaggi, palette, Roma, oggetti e scala.	02_REFERENCE / 8 tavole
04 / IL PROCESSO	Storyboard > 3D > generazione > confronto > montaggio.	03_STORYBOARD + 04_ANIMAZIONE
05 / IL FILM	Player, crediti, scheda tecnica e PDF scaricabile.	05_FILM + 01_PDF

Testo guida: Un rider attraversa Roma per portare a termine una consegna. Tra traffico, imprevisti e una corsa sulle scale, ogni ostacolo mette alla prova equilibrio e resistenza. Un esperimento di regia che usa il 3D per progettare l'azione e l'AI generativa per darle una resa cinematografica.

Prima della messa online: verificare i diritti del brano presente nel V20. Nel materiale consultato non è documentata una licenza di pubblicazione. Nessun caricamento effettuato.