



INSERT COIN



CONCEPT

In the virtual waiting room of a video game arcade, 4 video game odd characters are waiting to “be played”.

Nella sala d’aspetto virtuale di un arcade da sala giochi, 4 improbabili personaggi protagonisti di un videogame attendono di “essere giocati”.

He is manly; he is the leading superhero of a best-selling videogame; he has a physique carved out of the pixels; but, most of all, he is always... depressed. Victor is “regular” and he would drop his virtual fame and gain an ordinary life. Absolutely spineless, tired and bored, he is very talented for domestic economy. So, he thinks ironing a shirt as the most important and difficult “mission”.

È virile, il supereroe protagonista di uno dei videogame più venduti al mondo, un fisico scolpito dai pixel ma, soprattutto, è... perennemente depresso.

Victor è il personaggio “normale” che vorrebbe abbandonare la sua fama virtuale per una vita comune. Assolutamente privo di carattere, stanco e annoiato, ha un vero talento per l’economia domestica, tanto che considera stirare una camicia la più importante e difficile delle “missioni”.





An arrogant, snobbish and peevish teenager; she is the dark lady of the party, whose mood fluctuates between bad and black.

She treats others as if they were slaves, only because she likes it. Cynical and pitiless, she always gets what she wants, so she has set up a regime of terror inside her company.

Teen-ager arrogante, snob e scontroso, è la dark lady del gruppo il cui umore oscilla da “pessimo” a “catastrofico”.

Tratta gli altri come se fossero la sua servitù, solo per il piacere di farlo. Cinica e spietata, ottiene sempre quello che vuole, tanto da aver instaurato all'interno della compagnia un vero regime del terrore.

SHIRLEY





The newcomer of the party, he is a neurotic and learned metropolitan mole. Pedantic and conceited, he has the superpower to make his mates supernervous, simply drowning them with his verbosity. He thinks his being ended up in that videogame as a conviction, even if the others say the same thing of him. He holds an opinion about everything, which is always a... wrong opinion!

Ultimo arrivato del gruppo, è una nevrotica e colta talpa metropolitana. Pedante e presuntuoso, ha il super-potere di far super-innervosire i suoi compagni, soverchiandoli con la sua verbosità. Considera l'essere finito in quel videogame una condanna, anche se gli altri potrebbero dire lo stesso di lui. Ha un'opinione su tutto... ed è sempre sbagliata!





His long hairy ears do not hide his true essence of rabbit. Profession: magician. And he looks very like a magician: top hat, dinner jacket and the typical British phlegm. In fact, he is the king of foul language: his dialogues are always “beeped”, nor his punctuation is politically correct. He pulls everything... futile out of his top hat.

His unforeseeability is the mad variable of the “Insert Coin” microcosm.

Mr. CONIGLIO

Le lunghe orecchie pelose non nascondono la sua vera essenza di coniglio. Professione: mago. E del mago ne ha tutto l'aspetto: cilindro, smoking e una flemma imperturbabile. Dall'aria irreprensibile e distaccata da vero lord inglese, è in realtà il re del turpiloquio: i suoi dialoghi vengono sempre “bippati”, di politicamente corretto non ha nemmeno la punteggiatura.

Dal suo cilindro estrae qualsiasi cosa possa essere... futile. La sua imprevedibilità costituisce la variabile impazzita nel microcosmo di “Insert Coin”.



COMIC DRIVE

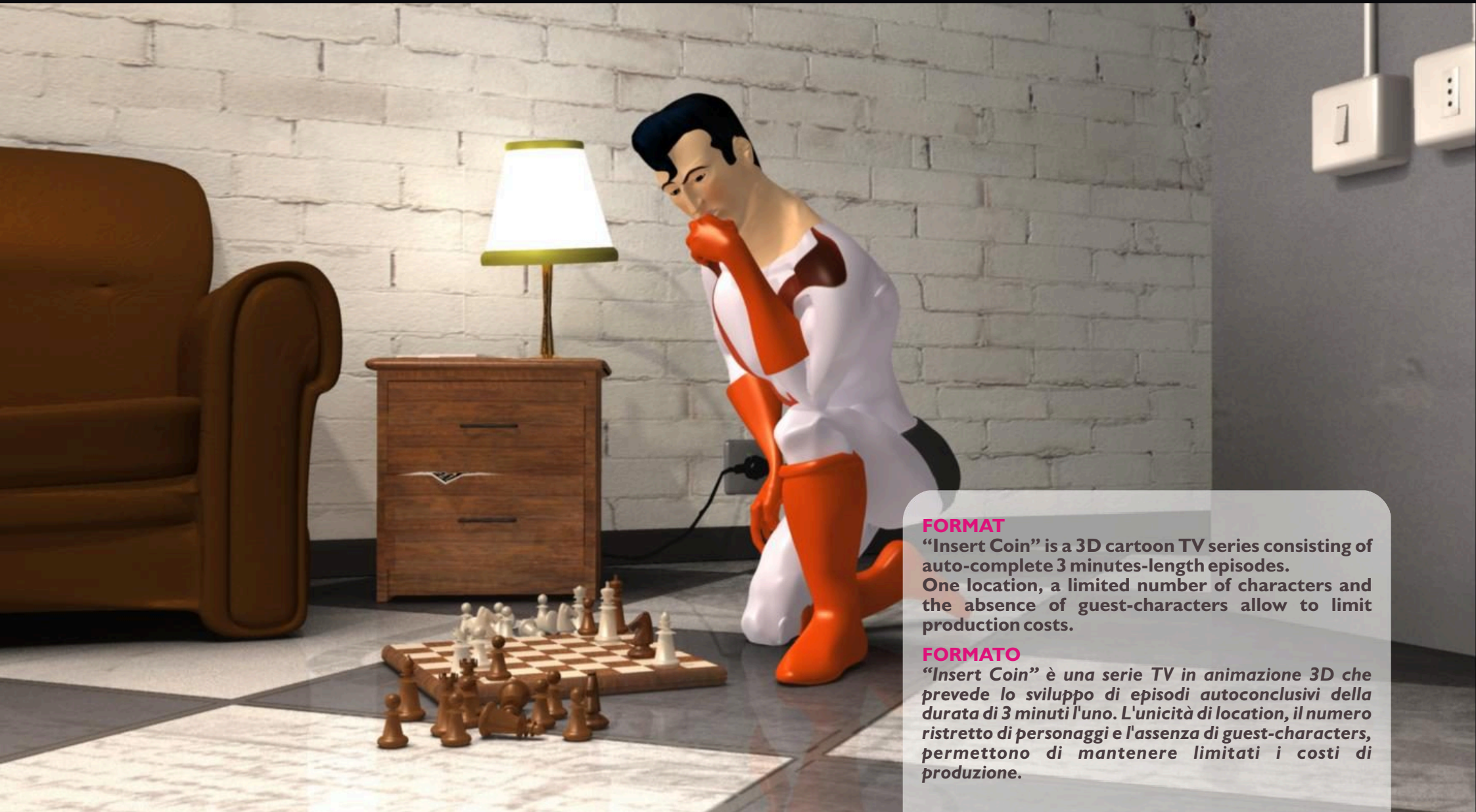
On the fringe of action, relegated to a constant atmosphere of waiting, the characters try to survive their sworn enemy: cohabitation! The series begins when an upgrade introduces into the lives of the superhero Victor, of the teenager Shirley and of the magician Mr. Rabbit, the insufferable mole Marty. Profession: videogames character. Talent: nuisance. The videogame will never be shown directly, it will be shown through the comments of the 4 characters that face it with the typical apathy of people that wouldn't work. The awkward players, the coins technicians and the video arcade managers will foment their dislike for the external world. Through their adventures, our heroes will guide us into the hardest mission: beating the boredom before the coveted "game over".

MOTORE COMICO

Ai margini dell'azione, relegati in un costante clima d'attesa, i personaggi cercano di sopravvivere al loro peggior nemico: la convivenza! La serie comincia quando un up-grade introduce nella vita del supereroe Victor, della teen Shirley e del mago Mr. Coniglio, l'insopportabile talpa Marty. Professione: personaggio di videogame. Talento: rompiscatole. Il videogioco non verrà mai inquadrato, ma vivrà solo attraverso i commenti dei 4 protagonisti che lo affrontano con l'indolenza di chi vorrebbe darsi malato al lavoro.

I goffi giocatori di turno, i tecnici delle monetine e i gestori di sale giochi alimenteranno la loro sempre crescente avversione per il mondo esterno. Attraverso le loro avventure, i nostri ci guideranno nella più difficile delle missioni: sconfiggere la noia prima dell'agognato "game over".





FORMAT

“Insert Coin” is a 3D cartoon TV series consisting of auto-complete 3 minutes-length episodes. One location, a limited number of characters and the absence of guest-characters allow to limit production costs.

FORMATO

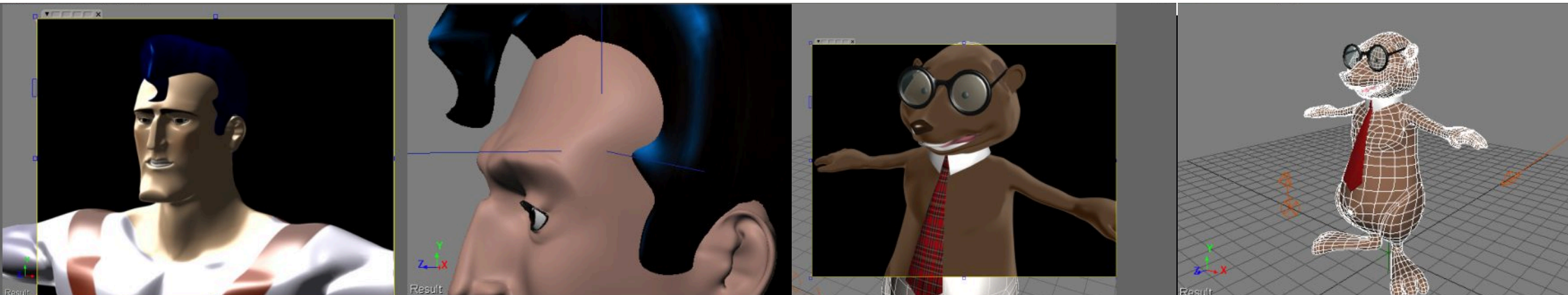
“Insert Coin” è una serie TV in animazione 3D che prevede lo sviluppo di episodi autoconclusivi della durata di 3 minuti l'uno. L'unicità di location, il numero ristretto di personaggi e l'assenza di guest-characters, permettono di mantenere limitati i costi di produzione.

DAVIDE AICARDI (author) in 2004 he began practicing in scriptwriting creating the graphic novel *Studio 69* (Nicola Pesce Editore), afterwards he created the comics series *Wrestlers* (WLF Publishing). In 2005 he participated in the collective film *Attese* (Ipotesi Cinema, Ermanno Olmi). In 2006 was published *Il castigo degli Elohim* (Martin Mystère, Sergio Bonelli Editore) based on subject of his, then edited of three volumes of *Joe Carrot* (Piemme) the children books series. In 2008 scripted *Di messer Cavè, l'artista, e del console benefattore suo*. Between 2006 and 2009 he collaborated in scripting a lot of TV series: *Camera Café* (Magnolia), *Piloti* (Magnolia), *Don Luca* (Endemol), *Medici miei* (RTI), the animated series *La Banda Volante* (Toposodo) and the international project *Life Bites* (Walt Disney). In 2008 he created, with Marco Renzi and OGM Animation Studios, the animated TV series *Insert Coin*.

MARCO RENZI (author) he took a degree in Communication Science at the University "La Sapienza" of Rome in 2004. In farseeing manner, he wrote a degree thesis with the farseeing title "Sitcom: serial comedy". Between 2006 and 2007 he collaborated in scripting *Camera Café* (Magnolia) the fourth and fifth series and *Piloti* (Magnolia) series. In the same period he was format adviser for *The Company* (Fox) series and in 2008 he developed *Gli imbalsamatori* (Fox) series. In 2008 he created the animated TV series *Insert Coin*, with Davide Aicardi and OGM Animation Studios.

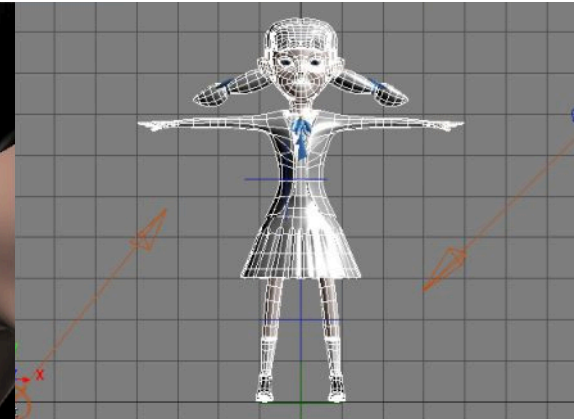
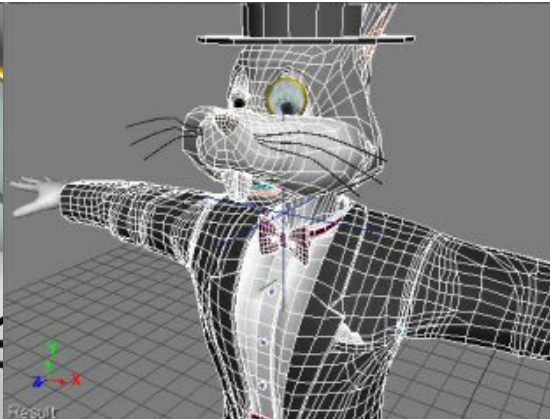
DAVIDE AICARDI (autore) esordisce come sceneggiatore nel 2004 con il romanzo grafico *Studio 69* (Nicola Pesce Editore). Di seguito crea per le edicole la serie a fumetti *Wrestlers* (WLF Publishing). Nel 2005 partecipa al medio-metraggio collettivo *Attese* (Ipotesi Cinema, Ermanno Olmi). Nel 2006 esce *Il castigo degli Elohim* (Martin Mystère, Sergio Bonelli Editore) tratto da un suo soggetto. Nello stesso anno cura 3 volumi della serie di libri per bambini *Joe Carrot* (Piemme). Nel 2008 sceneggia il cortometraggio *Di messer Cavè, l'artista, e del console benefattore suo*. Dal 2006 al 2009 scrive per numerose serie tv tra le quali *Camera Café* (Magnolia), *Piloti* (Magnolia), *Don Luca* (Endemol), *Medici miei* (RTI), la serie di animazione *La Banda Volante* (Toposodo) e il progetto internazionale *Life Bites* (Walt Disney). Nel 2008 crea, con Marco Renzi, la serie animata *Insert Coin* in collaborazione con gli OGM Animation Studios.

MARCO RENZI (autore) si laurea nel 2004 in Scienze della Comunicazione presso l'Università "La Sapienza" di Roma con una tesi dal lungimirante titolo "Sitcom: la commedia è di serie". Tra il 2006 e il 2007 partecipa alla scrittura della quarta e della quinta serie di *Camera Café*. Scrive per *Piloti* (Magnolia) e fa da consulente editoriale sulla serie *The Company* per Fox per la quale sviluppa nel 2008 la serie tv *Gli imbalsamatori*. Nel 2008 crea, con Davide Aicardi, la serie animata *Insert Coin* in collaborazione con gli OGM Animation Studios.



ELENA LA REGINA (director) Professor of Computer Graphics at FABA Academy of Fine Arts and fellow of the OGM Animation Studios. She was Art director at laCosa advertising agency until 2001, she has been a freelance graphic designer ever since. Her graphic works are awarded and published by European graphic reviews. She has been the Art director of OGM Animation Studios since 2005. She is responsible for every visual and artistic aspect of the studios works. She took care of the direction and photography of OGM's products which were nominated and awarded at the most important festivals, among others at Animago in Stuttgart or at Tribeca in New York City.

ELENA LA REGINA (regista) Docente di Computer Grafica presso l'Accademia di Belle Arti FABA, è socia degli OGM Animation Studios. Ha lavorato come art-director dell'agenzia pubblicitaria laCosa fino al 2001, anno in cui ha iniziato l'attività di grafico freelance. Suoi lavori sono premiati e pubblicati sulle riviste di settore di tutta Europa. Dal 2005 occupa la carica di Direttore Artistico degli OGM Animation Studios come responsabile degli aspetti visivi ed artistici di ogni lavoro degli studi. I prodotti OGM di cui ha curato la regia o la direzione della fotografia sono valsi agli studi candidature e premi nei festival più prestigiosi, dall'Animago di Stoccarda al Tribeca di New York.





TARGET

Based on multi-level comicality, from slapstick gag to verbal short-circuit, "Insert Coin" is suited to a wide range of audience. The funny cartoon characters will assure children's empathy. The subjects tackled will enchant teenagers. Comicity intelligence will attract grown-ups.

Costruito su una comicità a più livelli, dalla gag fisica al cortocircuito verbale, "Insert Coin" può essere fruito da un'ampia gamma di pubblico. I buffi personaggi animati garantiranno infatti l'empatia con i bambini, i temi affrontati affascineranno gli adolescenti e l'intelligenza della comicità proposta catturerà gli adulti.

STORYLINE

A NEW FRIEND?

Victor, Mr. Rabbit and Shirley share another ordinary day struggling with their carnivorous couch. A sudden electric oscillation throws them into panic: it's an upgrade! The last time it happened, Pirate Jeff disappeared... this means that now is someone else's turn. The electricity goes, our heroes are scared, they call the roll, but Mr. Rabbit doesn't answer; of course. Instead the newcomer soon talks too much: he is the mole, Marty trying to give himself airs, vainly. Shirley would send him away, Victor tries to justify him, Mr. Rabbit makes fun of him until two boys insert a coin and start playing. A doubles: the right opportunity for Marty to show his ability. But boys choose the titled Victor and the cunning Mr. Rabbit. The game starts, an enthusiastic Shirley watches commenting the event: the new record is approaching. But Marty, trying to sabotage Mr. Rabbit's top hat, throws a stick of dynamite into the video game by mistake... BOOM! Game Over and goodbye record; Victor and Mr. Rabbit come back furious more than ever. A disconsolate

UN NUOVO AMICO?

Victor, Mr. Coniglio e Shirley condividono un'altra giornata di ordinaria normalità alla prese con il loro divano carnivoro, quando un calo di tensione li getta nel panico: è un up-grade! L'ultima volta che ne hanno visto uno è scomparso Jeff il Pirata... questo vuol dire che adesso tocca a uno di loro. Di colpo si spegne la luce, i nostri sono terrorizzati, fanno l'appello, ma Mr. Coniglio non risponde; ovviamente. Chi invece parla troppo fin da subito è l'ultimo arrivato: Marty la Talpa, che cerca di darsi un tono, invano. Shirley vorrebbe mandarlo via, Victor cerca di giustificarlo, Mr. Coniglio si prende gioco di lui fino a quando due ragazzini inseriscono una moneta nella feritoia e sono pronti a giocare. Un doppio: l'occasione giusta per Marty per far vedere quello che vale. Molto poco, a giudicare dai ragazzini, che invece scelgono il blasonatissimo Victor e l'astuto Mr. Coniglio. La partita ha inizio, Shirley assiste entusiasta commentando gli eventi, un nuovo record è vicino quando Marty, volendo sabotare il cilindro di Mr. Coniglio, lancia per sbaglio un candelotto di dinamite nel videogame... BOOM! Game Over e addio record, Victor e Mr. Coniglio tornano più furiosi che mai. Marty si siede sconsolato sul divano. Che, di tutta risposta, lo inghiotte senza troppi complimenti.



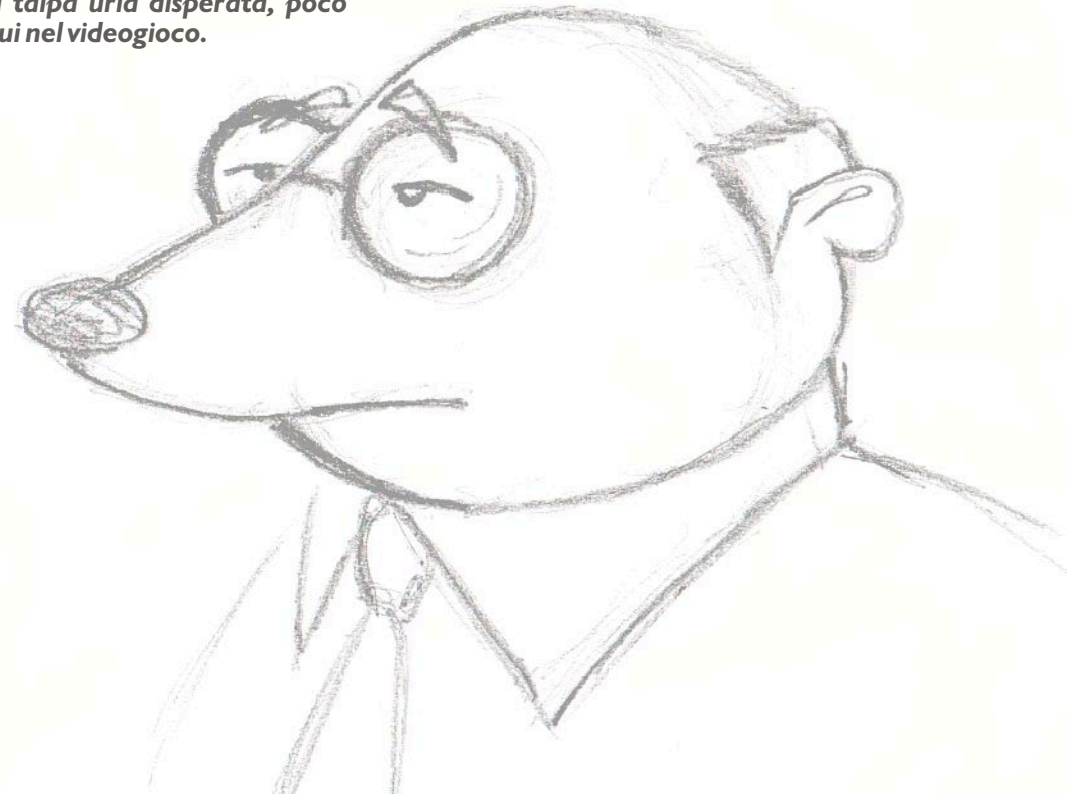
STORYLINE

THE LUCKY CHARM WATCH

In Insert Coin waiting room our heroes are waiting for something... to happen. Shirley, bored, is on the couch and turns over the pages of a magazine. Mr. Rabbit and Victor are playing chess, seated on the floor. The peace is interrupted by the thundering entry of Marty. Coming back from the video game he is bad-tempered and in a bad mood, he complains about his bad day at "work", imputing it to the loss of his lucky charm watch! Being sure he hasn't lost, Marty accuses Shirley of stealing it. Victor diverts suspicions to Mr. Rabbit that exculpates himself emptying his top hat in under Marty's eyes who is more and more in exasperation. Shirley intervenes: she has got the pocket watch! In fact, she has got both the watches, because Marty has two lucky charm watches... She proposes the mole an exchange: she wants him to play a double turn instead of her. A new game is going to, Marty is hesitating, but last he accepts. Shirley tosses the two watches, Marty jumps to seize them, but they disappear into Mr. Rabbit's

L'OROLOGIO PORTAFORTUNA

Nella sala d'aspetto di Insert Coin... si aspetta che accada qualcosa: Shirley è sul divano annoiata e sfoglia una rivista, Mr. Coniglio e Victor sono sul pavimento che giocano a scacchi. La quiete è interrotta dall'ingresso roboante di Marty, di ritorno dal videogioco: scontroso e di cattivo umore, si lamenta della sua pessima giornata al "lavoro", imputando il tutto alla scomparsa del suo orologio portafortuna! Marty, sicuro di non averlo perso, accusa Shirley di averlo rubato. Victor dirotta i sospetti su Mr. Coniglio che si scagiona svuotando il suo cilindro magico sotto gli occhi di un sempre più esasperato Marty. Shirley interviene: è stata lei a prendere l'orologio portafortuna! Anzi, a dir la verità li ha presi entrambi, visto che Marty ha ben due orologi portafortuna... Propone alla talpa uno scambio: vuole che lui giochi un doppio turno al posto suo. Una nuova partita sta per iniziare, Marty è titubante ma alla fine accetta. Shirley lancia in aria i due orologi, Marty indietreggia per prenderli al volo ma scompaiono nel cilindro di Mr. Coniglio. La talpa urla disperata, poco prima di scomparire anche lui nel videogioco.



STORYLINE

THE TRAPDOOR

Shirley is trying to console Victor back from the game: he has just spoiled his favourite apron. Mr. Rabbit is slowly sipping his afternoon tea and shows a “Where is Marty?” notice. Marty suddenly comes back from the game and runs through the room as fast as a missile. The mole badly, crashes into the fridge that falls upon him. Shirley and Victor worried rush: there is a trapdoor under the fridge, what's its use? In general indifference, Marty lies under the household appliance. Victor notes some numbers on the trapdoor, he would open it but he feels a strange sensation. Marty, got rid, has a different opinion and takes an explosive to blow it up: they have to discover what there is under there. Victor and Marty discuss about what doing, but an alarming countdown interrupts them: it is a bomb! They take shelter, fear the worst, an electronic voice articulates: three, two, one... beep! Mr. Rabbit slowly stands up, gets near the trapdoor, calmly opens the door and takes out two hot brioches for his afternoon tea. Shirley is

LA BOTOLA

Shirley cerca di consolare Victor di ritorno dal gioco: ha appena rovinato il suo grembiule preferito. Mr. Coniglio sorseggia serafico il suo tè del pomeriggio e mostra un cartello dove chiede di Marty che, in tutta risposta, attraversa la stanza come un missile, anche lui di ritorno dal gioco. La talpa si schianta malamente contro il frigorifero che gli cade addosso. Shirley e Victor accorrono preoccupati: c'è una botola sotto il loro frigo, chissà a cosa serve? Marty giace ancora sotto l'elettrodomestico, tra il disinteresse generale. Victor nota dei numeri sulla botola, vorrebbe aprirla ma ha una brutta sensazione. Di altro avviso è Marty che, liberatosi, corre subito a prendere dell'esplosivo per farla saltare: devono assolutamente scoprire cosa ci sia là sotto. I due discutono sul da farsi interrotti soltanto da un allarmante conto alla rovescia: è una bomba! Si mettono al riparo, temono il peggio, una voce elettronica scandisce il countdown: 3, 2, 1 e... tin! Mr. Coniglio si alza dal divano con calma, si avvicina alla botola, apre tranquillamente lo sportello e tira fuori due brioche fumanti da mangiare con il suo tè del pomeriggio. Shirley è incredula: non sapeva che avessero un forno a microonde.





subject and screenplay - soggetto e sceneggiatura
Davide Aicardi - Marco Renzi

direction - regia
Elena La Regina

storyboard & character design
Gaspere Orrico

photography - fotografia
Peppe Laria

animation - animazione
Giovanni Posella

editing - montaggio
Daniela Fiorelli

music - musica
Max Maloberti

sound - suono
Emiliano Goso

dubbing - doppiaggio
Elisa Ianni Palarchio - Dario De Luca - Saverio La Ruina

CONTACTS

Francesco La Regina
tel. +39 349 4554412
francesco@ogm3d.com

Davide Aicardi
tel. +39 347 0777473
davide.aicardi@gmail.com