



INSERTCOIN



CONCEPT

Dans la salle d'attente virtuelle d'une arcade de jeux de pièce, 4 incroyables protagonistes d'un jeu vidéo attendent "d'être joués".

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

Ce superhéro est le protagoniste virile d'un des jeux vidéo les plus vendus au monde, un physique sculpté par les pixels mais, surtout il est... éternellement déprimé.

Victor est le personnage "normal" qui voudrait abandonner sa célébrité virtuelle pour une vie commune. Absolument privé de caractère, fatigué et ennuyé, il a un véritable talent pour l'économie domestique, au point qu'il pense que repasser une chemise est la plus importante et la plus difficile des "missions".

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".





Adolescente arrogante, snob et farouche, elle est la dame sombre du groupe dont l'humeur oscille du "très mauvaise" au "catastrophique". Elle traite les autres comme s'ils étaient ses serviteurs, seulement pour le plaisir de le faire. Cynique et impitoyable, elle obtient toujours ce qu'elle veut, au point d'avoir établi à l'intérieur de la société un véritable régime de la terreur.

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.

SHIRLEY





Dernier arrivé du groupe, il s'agit d'une taupe métropolitaine névrosée et cultivée. Pédant et présomptueux, il a le super pouvoir de faire super-énervé sa compagnie en les accablant avec sa verbosité. Il considère le fait de se trouver dans ce jeux vidéo comme une condamnation, même si les autres pourraient dire le même. Il a une opinion sur tout sujet... et c'est toujours faux!

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!





Ses longues oreilles poilues ne cachent pas sa véritable nature de lapin. Profession: magicien. Et il a justement l'aspect du magicien: cylindre, smoking et une flegme imperturbable. Il a l'air irréprochable et détachée du véritable lord anglais, il est en réalité le roi du langage calomnieux: ses dialogues sont toujours "censurés", de politiquement correct il n'a même pas la ponctuation.

De son cylindre il extrait toute chose qui puisse être... futile. Son imprévisibilité constitue la variable affolée dans le microcosme de "Insert Coin".

Mr. RABBIT

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.



MOTEUR COMIQUE

Aux limites de l'action, relégués dans un climat constant d'attente, les personnages cherchent de survivre à leur pire ennemi: la cohabitation! La série commence quand un up-grade introduit dans la vie du superhéro Victor, de l'adolescente Shirley et du magicien M. Lapin, la taupe insupportable Marty. Profession: personnage de jeu vidéo. Talent: casse-pieds. Le jeu vidéo ne sera jamais encadré, mais il ne vivra qu'à travers les commentaires des 4 protagonistes qui lui font face avec l'indolence de ceux qui voudraient se faire porter malade au travail. Les joueurs maladroits, les techniciens des petites pièces et les gérants des salles de jeux nourriront leur aversion croissante pour le monde extérieur. À travers leurs aventures, nos amis nous conduiront à travers la plus difficile des missions: battre l'ennui avant du rêvé "partie terminée".

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".





FORMAT

“Insert Coin” est une série télé en animation 3D qui prévoit le développement d’épisodes conclusifs de la durée de 3 minutes chacun. L’unité de location, le nombre limité de personnages et l’absence de personnages invités permettent de limiter les coûts de la production.

“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.

DAVIDE AICARDI (auteur) il commence comme scénariste en 2004 avec le roman graphique Studio 69 (Nicola Pesce Éditeur). Ensuite il crée pour les kiosques de journaux la série des bandes dessinées Wrestlers (Édition WLF). En 2005 il participe au moyen-métrage collectif Attese (Ipotesi Cinema, Ermanno Olmi). En 2006 il sort Il castigo degli Elohim (Martin Mystère, Sergio Bonelli Éditeur) tiré d'un de ses sujets. Dans la même année il s'occupe de 3 volumes de la série de livres pour enfants Joe Carrot (Piemme). En 2008 il écrit le scénario du court-métrage Di messer Cavè, l'artista, e del console benefattore suo. De 2006 à 2009 il écrit pour de nombreuses séries télévisées parmi lesquelles Camera Café (Magnolia), Piloti (Magnolia), Don Luca (Endemol), Medici miei (RTI), la série d'animation La Banda Volante (Toposodo) et le projet international Life Bites (Walt Disney). En 2008 il crée, avec Marco Renzi, la série animée Insert Coin en collaboration avec les OGM Animation Studios.

MARCO RENZI (auteur) il obtient un diplôme de maîtrise en 2004 en Sciences de la Communication à l'université "La Sapienza" de Rome avec un mémoire au titre prévoyant "Sitcom: la comédie est de série." De 2006 à 2007 il participe à l'écriture de la quatrième et cinquième série de Camera Café. Il écrit pour Piloti (Magnolia) et travaille comme expert éditorial à la série The Company pour Fox pour laquelle il développe en 2008 la série tv Gli imbalsamatori. En 2008 il crée avec Davide Aicardi la série animée Insert Coin en collaboration avec les OGM Animation Studios.

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.

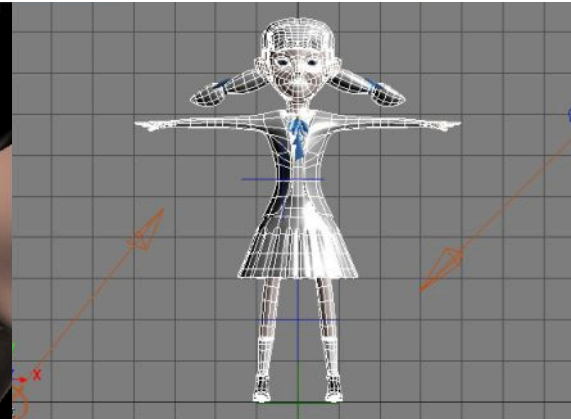
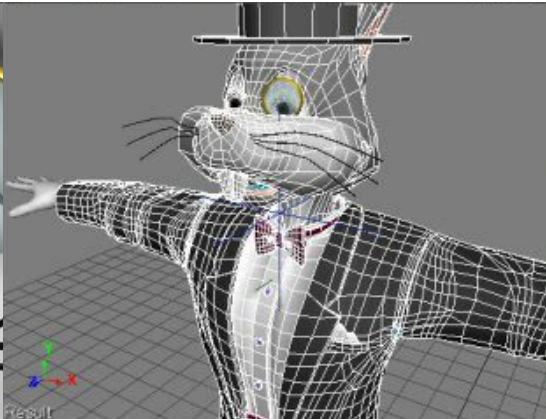
MARCO RENZI (author) he took a degree in Communication Science at the University "La Sapienza" of Rome in 2004. In farseeing manner, he wrote a degree thesis with the farseeing title "Sitcom: serial comedy". Between 2006 and 2007 he collaborated in scripting Camera Café (Magnolia) the fourth and fifth 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.



ELENA LA REGINA (metteur en scène) professeur d'Infographie à l'Académie des arts FABa, elle est membre des OGM Animation Studios. Elle a travaillé comme directeur d'art pour l'agence publicitaire laCosa jusqu'en 2001, quand elle a commencé l'activité de graphique libre professionnel.

Ses travaux ont gagné des prix et ils ont été publiés sur les magazines du secteur de l'Europe. Depuis 2005 elle occupe la position de directeur artistique des OGM Animation Studios comme personne responsable des aspects visuels et artistiques de chaque travail des études. Les produits OGM qu'elle a dirigé ou dont elle a fait la direction de la photographie ont porté aux OGM des candidatures et des prix des festivals les plus prestigieux, comme l'Animago de Stuttgart ou Tribeca de New York.

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.





TARGET

Construit sur un humour mult niveau, de la plaisanterie physique au court-circuit verbal, "Insert Coin" peut être aimé par une vaste gamme de public. Les personnages animés, très drôles, garantiront en effet l'empathie avec les enfants, les thèmes traités fascineront les adolescents et l'intelligence de l'humour proposé captivera les adultes.

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.

STORYLINE

UN NOUVEL AMI?

Victor, M. Lapin et Shirley partagent un autre jour de normalité ordinaire aux prises avec leur divan carnivore, quand une baisse de tension les jette dans la panique: c'est un up-grade! La dernière fois qu'ils en ont vu un Jeff le Pirate a disparu... cela veut dire que maintenant il touche à un d'entre eux. Tout à coup la lumière s'éteint, nos personnages sont terrorisés, ils font l'appel mais M. Lapin ne répond pas, évidemment. Il y a au contraire quelqu'un qui parle trop dès le début est le dernier arrivé: Marty la Taupe qui essaie en vain de se donner un genre. Shirley voudrait le mettre à la porte, Victor essaie de le justifier, M. Lapin se prend jeu de lui jusqu'à quand deux petits garçons introduisent une monnaie dans la fente et ils sont prêts à jouer. Un double: l'occasion parfaite pour Marty pour montrer ce qu'il vaut. Très peu, en jugeant des petits garçons qui par contre choisissent le noble Victor et le rusé Lapin. Le jeu commence, Shirley assiste enthousiaste en commentant les événements, un nouveau record est proche quand Marty, en voulant saboter le cylindre de M. Lapin, lance par erreur un bâton de dynamite dans le jeu vidéo. BOOM! jeu accompli! Adieu record, Victor et M. Lapin reviennent plus furieux que jamais. Marty s'assied désolé sur le divan. Qui, pour toute réponse, l'avale sans cérémonies.

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 Marty sits on the couch. And the couch swallows him without ceremony.



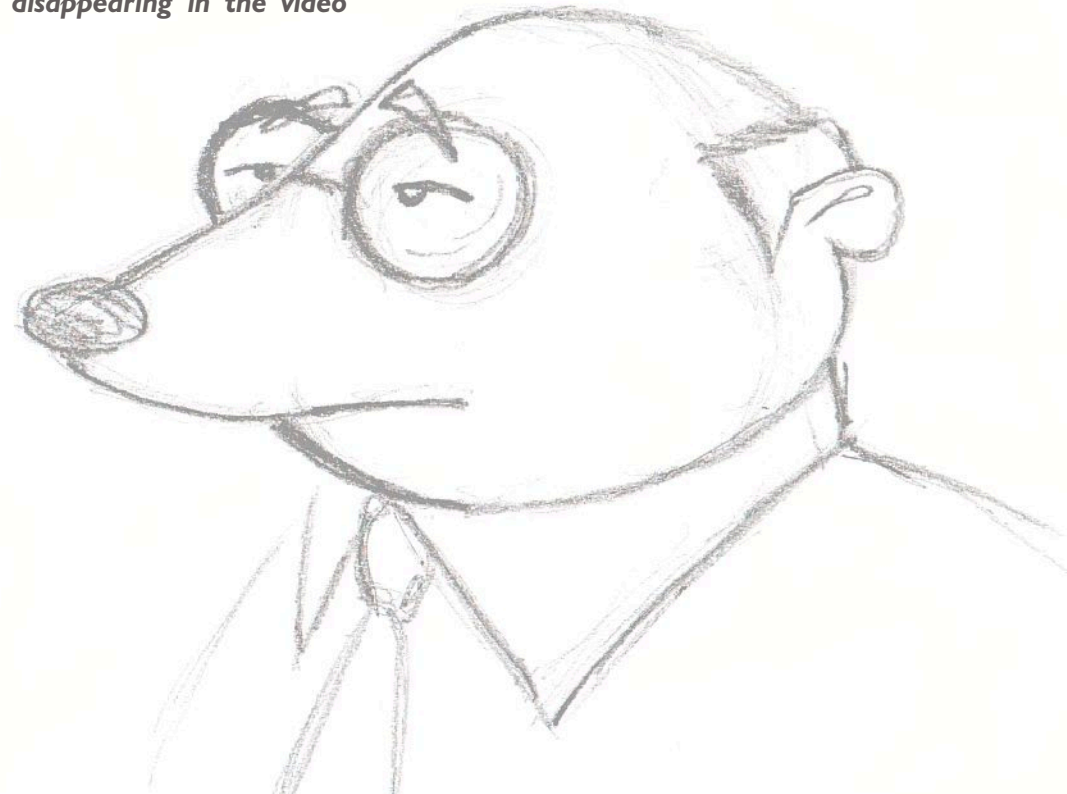
STORYLINE

LA MONTRE PORTE-BONHEUR

Dans la salle d'attente d'Insert Coin, on attend qu'il arrive quelque chose: Shirley est sur le divan ennuyée et feuillette une revue, M. Lapin et Victor sont par terre et ils jouent aux échecs. Le calme est interrompu par l'entrée bruyante de Marty, de retour du jeu vidéo: farouche et de mauvaise humeur, il se plaint de son très mauvais jour au "travail", en imputant le tout à la disparition de sa horloge porte-bonheur! Marty, sûr de ne pas l'avoir perdu, accuse Shirley de l'avoir volé. Victor détourne les soupçons sur M. Lapin qui se disculpe en vidant son cylindre magique sous les yeux d'un Marty de plus en plus exaspéré. Shirley intervient: c'est elle qui a pris l'horloge porte-bonheur! Plutôt, à vrai dire, elle les a pris tous les deux, vu que Marty a deux horloges porte-bonheur... Il propose à la taupe un échange: il veut qu'il joue un double tour à sa place. Un nouveau jeu va commencer, Marty est hésitant mais à la fin il accepte. Shirley lance les deux horloges dans l'air, Marty marche en arrière pour les prendre au vol mais ils disparaissent dans le cylindre de M. Lapin. La taupe hurle désespéré, juste avant de disparaître lui aussi dans le jeu vidéo.

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 top hat. The mole screams desperately disappearing in the video game himself.



STORYLINE

LA TRAPPE

Shirley essaie de consoler Victor de retour du jeu: il vient de ruiner son tablier préféré. M. Lapin sirote séraphique son thé de l'après-midi et il montre un poster où il demande de Marty qui, en toute réponse, traverse la pièce comme une fusée, lui aussi de retour du jeu. La taupe s'écrase brutalement contre le réfrigérateur qui lui tombe dessus. Shirley et Victor se dépêchent inquiets: il y a une trappe sous leur réfrigérateur, qui sait à quoi ça sert? Marty se trouve encore sous l'appareil parmi l'indifférence générale. Victor voit des nombres sur la trappe, il voudrait l'ouvrir mais il a une mauvaise sensation. Au contraire Marty qui s'est libéré court immédiatement à prendre de l'explosif pour la faire sauter: ils doivent découvrir absolument ce qu'il y a là dessous. Les deux discutent sur ce qu'il faut faire et ils ne sont interrompus que par un compte à rebours alarmant: c'est une bombe! Ils se mettent à l'abri, ils craignent le pire, une voix électronique articule le compte à rebours: 3, 2, 1 et... tin! M. Lapin se lève du divan avec calme, il s'approche à la trappe, il ouvre tranquillement la porte et il sort deux brioches fumantes à manger avec son thé de l'après-midi. Shirley n'arrive pas à le croire: elle ne savait pas qu'ils avaient un four à micro-ondes.

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 incredulous: she did not know they had a microwave oven.





sujet et script - subject and screenplay
Davide Aicardi - Marco Renzi

mise en scène - direction
Elena La Regina

storyboard & character design
Gaspere Orrico

cinématographie - photography
Peppe Laria

animation
Giovanni Posella

montage - editing
Daniela Fiorelli

musique - music
Max Maloberti

son - sound
Emiliano Goso

doublage - dubbing
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

copyright © 2008 Davide Aicardi, Marco Renzi, OGM Animation Studios