

춘천 애니메이션 컨퍼런스 해외거장 초청 강연순서

13:30~14:00

중국의 디지털 애니메이션 현황

Huang Yaozu/ 중국 크리스탈 사장

14:10~14:50

'AGE APPROPRIATE PROGRAMMING'

'연령에 맞는 프로그래밍'

Larry Huber/Animotion Works 대표

15:00~15:40

'Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters.'

'좋은 피치바이블 만들기와 방송사에 피칭잘하기'

Josh Selig/Little Airplane 대표

15:50~17:20

'The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective

'클레이메이션의 역사와 빈튼 스튜디오의 3D CGI에 대한 시각'

Will Vinton/ Will Vinton 스튜디오 대표

중국 디지털 애니메이션의 현황

By 황 요조 부회장

China Cristal

About 황요조 부회장

<중국 특수효과계의 거장>



'차이나 크리스탈'사의 황요조 부회장은 중국 특수 효과계의 거장으로 2000년 중국 첫 영화디지털제작기지, 중국영화재단 화용영화디지털 제작유한공사의 총경리로 임명되었으며 화용영화 디지털제작유한공사에 재직 중 100 편 이상의 디지털 영화의 제작을 참여했고 6편은 중국영화화표기술사를 취득했으며 2006년 아시아 영화절기술성적상을 취득하였다. 중국 및 홍콩의 유명 영화 뿐아니라 2006년에는 헐리우드 영화 밀라 요보비치 주연의 울트라바이올렛 Ultraviolet의 특수효과를 담당 테크니컬 디렉터로 활약하였다. 2008년 베이징 올림픽 폐회식 3D영상을 제작하였다. 현재, 북경수정석영시전매과길유한공사 상무 부총재, 영화기술위원회위원, 광파전영전시총국과길위 위원, 중국전영전시기술학회 부이사장, 중국전영가협회이사, 국가과길진부상 평의회요원, 국가직업자격전문가위원회 위원등 사회적무 등을 역임하고 있다.

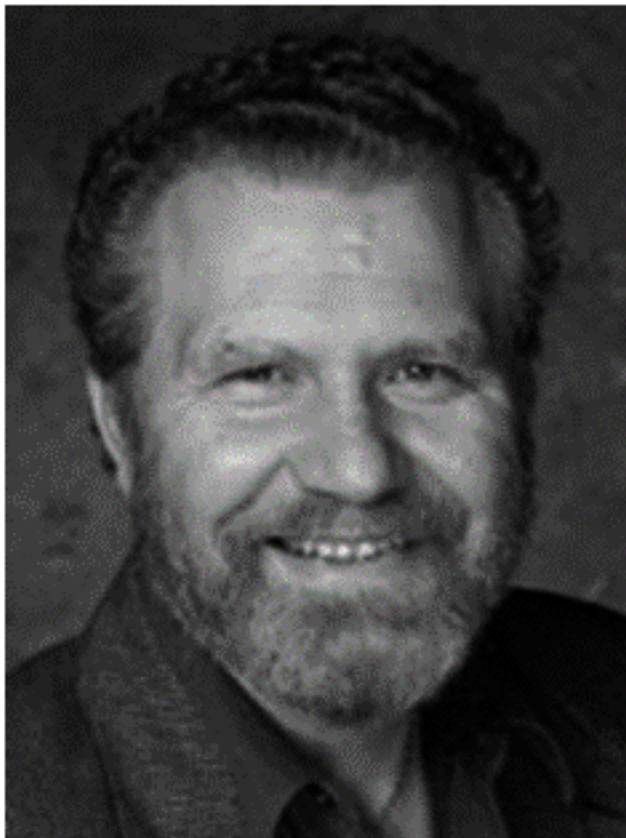
Note

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

By Larry Huber
Animation works

About Larry Huber

<덱스터의 실험실, 파워 퍼프걸, 니콜로디언 프로듀서>



래리 휴버는 《Dexter's Laboratory》, 《Cow and Chicken》으로
에미상에 5차례 노미네이트 된 최고의 프로듀서이다. 한나
바바라사의 Supervising Producer를 거쳐 프레드 시버트Fred
Seibert와 애니메이션 창작전문회사 Frederator Studios 함께
설립한 창립자이기도 하다. 애니메이션 전문 채널 니콜로디
언사의 Executive Producer로 있으면서 《ChalkZone》, 《The
Fairly Odd Parents》, 《Johnny Bravo》, 《Cow & Chicken》, 《I
Am Weasel》, 《The Powerpuff Girls》, and 《Courage the
Cowardly Dog》등 무수히 많은 히트 애니메이션을 제작하였
으며 현재는 Animotion Works사를 설립하여 컨설팅 및 크리
에이티브 프로듀서로 활발하게 활동하고 있는 40년 경력의
실력자이다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

목차

1. INTRODUCTION 소개의 글
2. TV RATINGS SYSTEM - A BRIEF HISTORY TV시청등급 시스템
3. TV RATINGS CATEGORIES & THE V-CHIP 시청 등급의 범위와 V-CHIP
4. TYPICAL PROGRAMMING THAT FALLS WITHIN EACH CATEGORY 각 범위의 전형적인 프로그램
 - TV-Y,
 - TV-Y7,
 - TV-Y7-FV
 - TV-G
 - TV-PG
 - TV14
 - TV-MA
5. BROADCAST REQUIREMENTS- BY TV RATINGS 방송 요건- TV시청등급에 따른
6. THE MARKET - PITCHING YOUR PROJECT 시장- 프로젝트 피칭
 - CO-PRODUCTIONS, ACQUISITIONS
7. PRESCHOOL PROGRAMMING - USING CURRICULUM GUIDELINES 미취학아동 프로그램- 교육과정 가이드활용
8. CLOSE

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

1. INTRODUCTION

- Animation is a global market due to its popularity across all ages. Each market however receives animation differently. Due to cultural differences and changes, markets vary according to the age of the viewers. This results in several very specific markets based on a number of changing factors. The most common division in this market is age related.
- 애니메이션은 모든 연령층에게 인기 있는 글로벌 마켓이다. 각 마켓은 그림에도 불구하고 애니메이션을 다르게 받아들인다. 문화적인 차이와 변화 때문에 마켓은 시청자의 연령과 매우 관련이 있다. 많은 구체적인 시장에서의 결과는 변화하는 사실에 근거한다. 가장 보편적인 분류는 연령에 의거한다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **GENERAL AUDIENCE**
- **FAMILY #1**



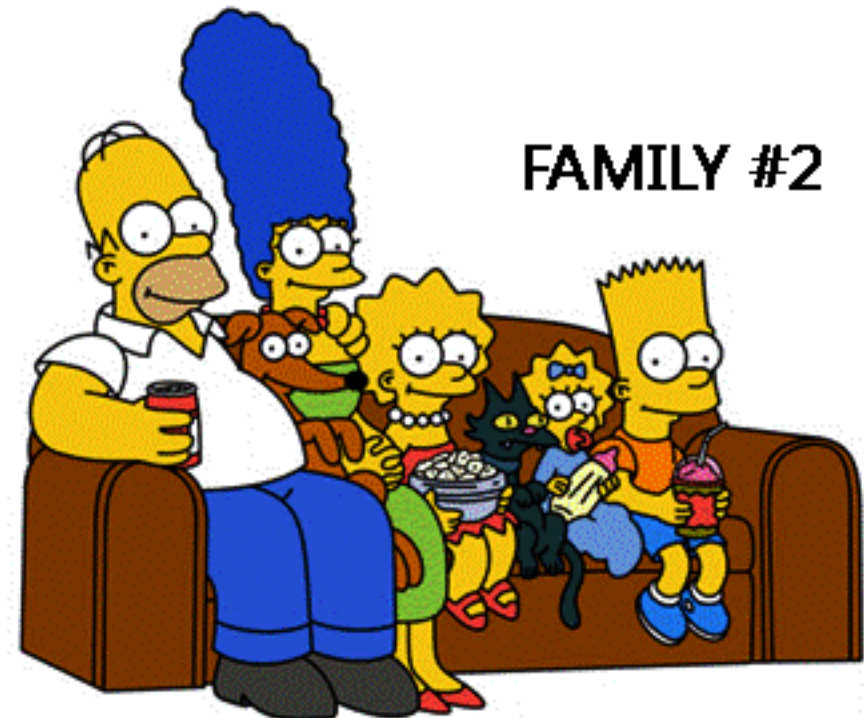
AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **When I am approached to develop animation programming my first question is always "What is the age of the audience?"**
- **애니메이션 제작 기획에 들어갈 때 첫 번째 질문은 항상 '어떤 연령의 관객들인가?' 것이다.**
- **The most terrifying answer is "General Audiences". This means the animation and the story it tells is acceptable to all ages. To clarify, this means the four year old child sitting on her grandfather's knee must find the animation as engaging as her grandfather or her mother or her ten year old sister and teen-age brother! Or a typical family like this...**
- **가장 공포스러운 대답은 '전 연령'이다. 이것은 애니메이션과 스토리 모두가 전 연령에 맞아야 한다는 것이다. 이것을 명확히 하자면 네살짜리 아이가 할머니 무릎에 앉아서 할머니나, 그 아이의 엄마, 열살 먹은 언니 그리고 십대 오빠까지 볼 수 있는 애니메이션이라는 것이다. 또는 전형적인 가족적 작품인 것이다.**

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- This is not a typical family. This generally an unrealistic expectation requiring story elements simple enough to be understood by the youngest members of the audience as well as engaging to the most sophisticated viewer. This requirement can encompass 70 years of experience, education and historic values. It is the hardest demographic to hit.
- 이것은 전형적인 가족이 아니다. 이 일반적인 비 사실적인 예상은 시청자 층의 젊은세대가 쉽게 이해할 수 있는 스토리의 요건들을 요구하는 동시에 수준 높은 시청자를 약속한다. 이러한 필요조건은 70년의 경력과 교육, 역사적인 가치를 망라하게 한다.

이것은 확률적으로 히트시키기 가장 힘든 것이다.



FAMILY #2

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **"General Audiences" appears to be the goal that most providers of content want to hit but it is not necessary to strive for this difficult to attain ideal. Television is divided into markets along specific age ranges. These markets range from pre-school children to mature adult audiences. Whatever the advertiser is selling, there is a television market for it.**
- **대부분의 콘텐츠 공급자들은 '전체관람'을 통하여 히트를 원하지만 꼭 이것에 목을 맬 필요는 없다. 텔레비전은 특정한 연령층에 따라 각각 다른 시장을 보유하고 있기 때문이다. 이러한 시장들은 학령 전 아동으로부터 성인에 이르기까지 다양하다. 광고가 판매되는 한, 그곳에는 텔레비전을 위한 시장이 있는 것이다.**



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- American television geared towards children has been a concern among parents since the earliest days of the media. Broadcast television has come under pressure to edit programming to children to ensure that nothing harmful will be viewed by this age group.
- 미국의 어린이 방송은 매체의 도입 초기부터 부모들에게 걱정의 대상이 되어 왔다. 따라서 방송은 언제나 '어린이에게 무해한 것만을 보여야 한다' 는 압력에 시달려 왔다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **Broadcast Standards and Practices was a department created by the Television Networks in response to this concern. Television critics screened all programming to assure compliance to certain approved standards. Early children's television was produced under these guidelines. These guidelines were judged by parental organizations to be too lax and they demanded strict federal standards to replace commercial network practices. The compromise between censorship and free-market viewing was to allow parents to decide what their children should watch. To make this attainable, a content ratings system was created.**
- 이러한 걱정을 불식하기 위하여 네트워크 방송들은 Broadcast Standards and Practices 를 만들었던 것이다. TV 비평가들은 모든 프로그램을 시사하여 이러한 기준이 잘 적용되고 있는지를 점검해 왔다. 어린이들을 위한 TV 프로그램은 이러한 가이드라인에 맞게 만들어졌다. 이러한 가이드라인들은 부모들의 모임에 의하여 결정되어 왔으며 부모들은 아주 엄격한 연방정부차원의 기준을 상업매체에 적용하기를 원했다. 심의와 자유시장 간의 이러한 합의는 부모들로 하여금 그들의 자녀들이 어떤 프로그램을 시청하게 할 것인가를 결정할 수 있도록 하였다. 그리고 이것을 가능하게 하기 위하여 등급제가 만들어진 것이다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- THE AMERICAN TELEVISION RATINGS SYSTEM
- 미국의 TV 등급제
- A Brief History: The television ratings system in the United States was designed to help parents gain information to help them in making decisions about which television programs their children will and will not be allowed to watch.
- 약사: 미국의 TV 등급제는 부모들에게 자신의 자녀들이 어떤 프로그램을 보게 하고 어떤 프로그램은 못보게 할 것인지에 대한 결정을 돕기 위한 정보를 제공하기 위하여 만들어졌다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- Various forms of this rating system existed from the 1990's. With the proliferation of programs produced for cable and therefore not under the same restrictions as broadcast television, the concerns voiced by parents resulted in 1996, the USA Federal Communications commission spearheading the generating of a ratings system to help guide parents in making viewing decisions for their children. The ratings were developed by a group of television industry professionals in coordination with the commission and advocacy groups. Including the ratings is voluntary.
- 1990년대 이후 등급제는 다양한 모습으로 존재해 왔다. 케이블방송에 있어서는 프로그램의 생명력을 더하기 위하여 공중파와는 다른 규제가 가해졌는데 1996년에는 이에 대해서도 부모들의 목소리가 높아져서 FCC는 어린이들의 TV 시청과 관련한 등급제를 만들게 된 것이다. 등급제는 TV 산업 전문가들과 각종의 위원회, 그리고 이해단체들의 공동참여로 만들어졌다. 시청률에 관해서는 자율에 맡겨졌다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- This TV ratings system was modeled after the ratings system already in place for motion pictures - also a voluntary ratings system. While there is occasionally a blanket rating for a show, generally individual episodes are rated for their content by a monitoring board.
- 아래에 보이는 TV 등급시스템은 이미 영화에서 자율적으로 시행되고 있는 것을 본따 만들어졌다. 가끔 예외는 있지만 일반적으로는 모니터요원들에 의하여 각 편마다 등급이 매겨진다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- THE RATING CATEGORIES. 등급 분류

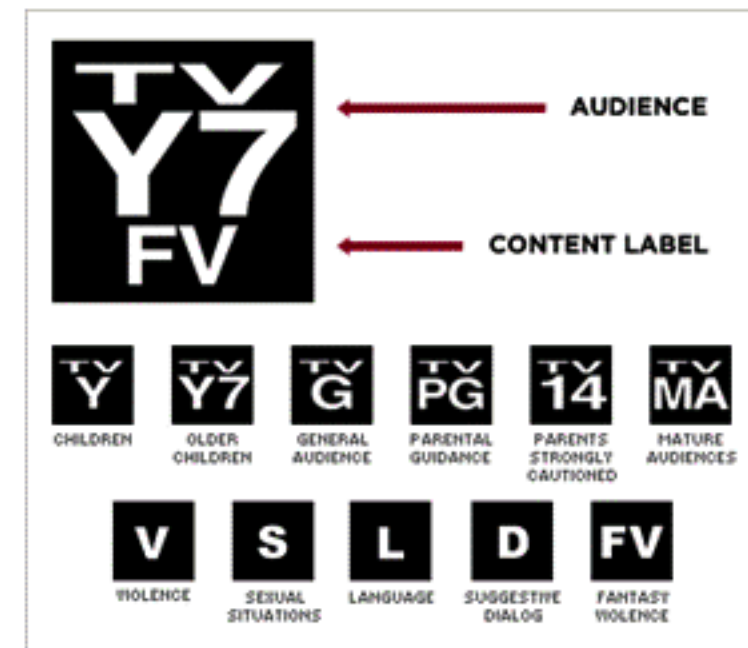
- IN THE UNITED STATES, TELEVISION SHOWS HAVE A VOLUNTARY RATINGS SYSTEM. THERE ARE SEVEN CATEGORIES THESE RATINGS ENCOMPASS.

미국에서 TV 프로그램은 자율적으로 다음의 7개로 나뉘어진다.

1) TV-Y 2) TV-Y7 3) TV-Y7FV 4) TV-G 5) TV-PG 6) TV-14 7) TV-MA

- TYPICAL ANIMATED PROGRAMMING WITHIN EACH CATEGORY.

애니메이션 또한 위에 열거한 범주 중 하나에 포함된다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- PROGRAMMING AIMED AT THE YOUNGEST AUDIENCES: TV-Y MEANS THAT THE PROGRAM IS SUITABLE FOR ALL CHILDREN. THERE ARE NO FRIGHTENING IMAGES OR SITUATIONS. THERE IS NO UNSUITABLE LANGUAGE. THIS AUDIENCE DEVELOPMENTALLY MAY NOT EASILY DISTINGUISH BETWEEN REAL AND MAKE BELIEVE, SO MORE CARE IS REQUIRED.
- 가장 어린 시청대상층을 위한 프로그램: TV-Y 는 그 프로그램이 모든 어린이들에게 적합하다는 것을 말한다. 이러한 프로그램에는 부적절한 언어가 사용되지 않고 주로 현실과 희망을 구별하지 못하는 층을 위한 것이므로 더욱 세심한 주의가 요구된다.
- IN THE UNITED STATES, THESE PROGRAMS HAVE EDUCATIONAL THEMES. DORA THE EXPLORER / BLUES CLUES / CURIOUS GEORGE ALL FALL WITHIN THE PARAMETERS OF THIS RATING.
- 미국에서 이러한 프로그램들은 교육적 주제를 필요로 한다. Dora, Blues Clues, Curious George 등이 다 이러한 범주에 포함된다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- PROGRAMMING IS DESIGNED FOR AUDIENCES AGED 7 AND ABOVE. PROGRAMMING MAY HAVE EDUCATIONAL THEMES, BUT SOME PROGRAMMING IS TOTALLY FOR ENTERTAINMENT PURPOSES. MAY HAVE MILD/COMEDIC FANTASY OR VIOLENCE - PARENTS SHOULD CONSIDER THE APPROPRIATENESS OF THE PROGRAM FOR CHILDREN YOUNGER THAN 7 YEARS.

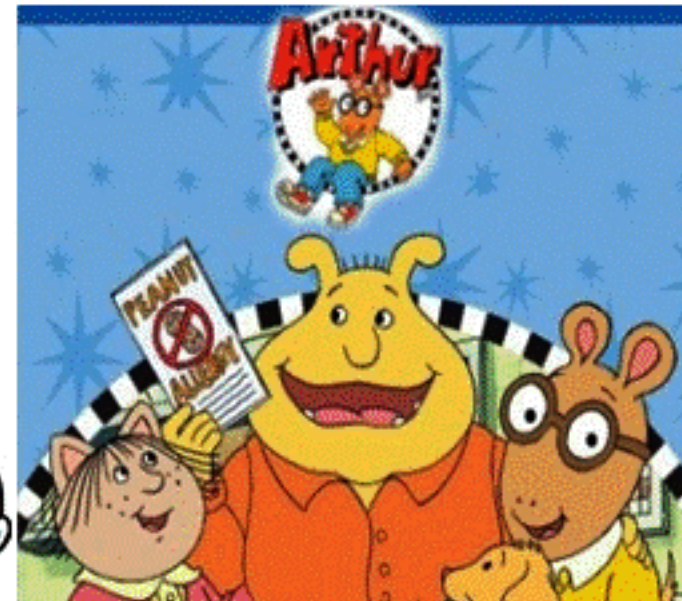
또 하나의 범주는 7세 이상의 어린이를 위한 프로그램이다. 프로그램에 교육적 의미를 부여하기는 하지만 가끔은 완전히 오락용으로만 만들기도 한다. 부드러운 코메디형태 판타지나 약간의 폭력도 들어가는데 7세 이하의 아이를 가진 부모들은 그 적절성을 잘 생각하여야 한다.

- IN THE UNITED STATES THESE SHOWS MAY HAVE EDUCATIONAL ELEMENTS, BUT SOMETIMES ARE PURE ENTERTAINMENT. ARTHUR / MAGIC SCHOOL BUS ARE SHOWS WITH EDUCATIONAL ELEMENTS AND CURRICULUM GOALS. SPONGE BOB / GARFIELD ARE SHOWS DESIGNED FOR PURE ENTERTAINMENT.

미국에서 이러한 프로그램들은 교육적 요소를 대개 포함하기는 하지만 순전히 오락만을 위한 경우도 있다.

Arthur, Magic School Bus 등은 교육적 요소와 교육과정을 포함한 것이지만 Sponge Bob이나 Garfield 등은 순전히 오락만을 위한 것이다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **DIRECTED TO OLDER CHILDREN - FANTASY VIOLENCE. THIS CATEGORY WAS DESIGNED TO COVER PROGRAMMING WHERE THE FANTASY VIOLENCE IS MORE INTENSE THAN FOUND IN TV-Y7 SHOWS.**

조금 더 나이가 있는 어린이를 위한 프로그램 – 판타지와 폭력 포함. 이 범주는 TV-Y7보다 판타지와 폭력이 조금 더 집중된다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- POWERPUFF GIRLS / DEXTER'S LABORATORY / SUPER MARIO BROTHERS ARE SHOWS THAT FIT WITHIN THIS CATEGORY.
- Powerpuff Girls, Dexter's Lab, Super Mario Brothers 등이 이 범주에 포함된다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- THE EVER POPULAR AND MUCH DESIRED - 'G' RATING FOR GENERAL AUDIENCES. THIS CATEGORY RATING COVERS PROGRAMS THAT MAY NOT HAVE BEEN DESIGNED WITH YOUNG CHILDREN IN MIND, BUT THAT MOST PARENTS WOULD FIND SUITABLE FOR THE ENTIRE FAMILY TO WATCH. PROGRAMS IN THIS CATEGORY CONTAIN MINIMAL (IF ANY) VIOLENCE, MINIMAL (IF ANY) STRONG LANGUAGE AND MINIMAL (IF ANY) SEXUAL DIALOGUE OR SITUATIONS.
- 일반시청을 의미하는 G 등급은 가장 많이 만들어지고 가장 많이 원하는 것이다. 이 등급의 프로그램은 어린이를 염두에 두고 만들 필요가 없지만 대부분의 부모들은 전 가족이 함께 볼 수 있는 것으로 생각한다. 이 등급의 프로그램들은 폭력이 있다고 하더라도 최소화되어 있으며, 자극적인 단어와 성적인 표현 혹은 상황 등도 거의 없고, 있어도 최소화되어 있다.
- MOST SHOWS WITH GENERAL AUDIENCE RATINGS ARE PRODUCED FOR PURE ENTERTAINMENT. OCCASIONALLY EDUCATIONAL ELEMENTS ARE A PART OF THE SHOW. CHALKZONE & FAIRLY ODD PARENTS ARE GENERAL AUDIENCE SHOWS PRODUCED FOR PURE ENTERTAINMENT.
- G 등급에 해당하는 대부분의 프로그램들은 오락을 위주로 만들어진다. 하지만 가끔은 교육적 요소가 들어가기도 한다. Chalkzone 이나 Fairly Odd Parents 가 순전히 오락적인 목적으로 이 등급에 해당하는 것들이다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- DANGER RANGERS AND MARTHA SPEAKS ARE GENERAL AUDIENCE SHOWS WITH EDUCATIONAL GOALS.
- Danger Rangers 나 Martha Speaks 등은 교육적 목적으로 같이 가지고 있는 G 등급 프로그램이다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED. PROGRAMS IN THIS CATEGORY CONTAIN MATERIAL OR SITUATIONS THAT THEY WOULD FIND UNSUITABLE FOR YOUNG CHILDREN.**
- PG 등급. 이 등급의 프로그램들은 어린이에게는 다소 부적절한 요소들이 들어가 있다.
- **WHEN THIS RATING IS GIVEN TO A PROGRAM, IT IS BECAUSE IT CONTAINS ONE OR MORE OF THE FOLLOWING ELEMENTS: (V) MODERATE VIOLENCE, (S) SOME SEXUAL SITUATIONS, (L) SOME COARSE LANGUAGE OR SWEARING OR (D) MODERATE SUGGESTIVE DIALOGUE**
- 이 등급의 프로그램들은 대부분 다음의 요소들 중 하나 이상을 가지는데 이는 V: 약한 폭력, S: 성적인 상황, L: 거친 언어, D: 약간 외설적인 대사 등이다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- PROGRAMS THAT SOMETIMES CONTAIN ELEMENTS WHERE PARENTAL GUIDANCE IS SUGGESTED ARE: BEN 10 ALIEN FORCE / BATMAN / FUTURAMA / TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- PG 등급으로 알려진 것은 Ben 10 Alien Force / Batman / Futurama / Teenage Mutant Ninja Turtles 등이 있다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **PARENTS STRONGLY CAUTIONED. PROGRAMS WITHIN THIS CATEGORY CONTAIN MATERIAL THAT MOST PARENTS WOULD FIND UNSUITABLE FOR CHILDREN UNDER 14 TO WATCH UNATTENDED BY AN ADULT. (V) VIOLENCE, (S) SEXUAL SITUATIONS, (L) COARSE LANGUAGE OR SWEARING OR (D) SUGGESTIVE DIALOGUE**
- **Parents Strongly Cautioned** : 이 등급에 해당하는 프로그램은 대부분의 부모들이 14세 이하의 아이들에게 부모의 참여 없이는 보여주고 싶지 않은 것들로서 V 폭력 S 성적인 상황 L 거친 언어 D 외설적인 대사 등을 포함한다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- FOR SHOWS WITH EPISODES RATED IN THIS CATEGORY, IT IS HIGHLY RECOMMENDED THAT PARENTS TAKE GREAT CARE IN DETERMINING IF SUCH PROGRAMS ARE SUITABLE FOR THEIR CHILDREN UNDER AGE 14. *MARKETS WILL BE LIMITED TO BROADCASTER WITH HOURS SET ASIDE FOR ADULT PROGRAMMING AND TO BROADCASTERS WHO ONLY DEAL WITH ADULT PROGRAMMING: ADULT SWIM / SPIKE / COMEDY CENTRAL
- 이 등급에 해당하는 프로그램들은 그 프로그램이 14세 이하의 어린이에게 적합한지에 대하여 부모들이 진지하게 고민할 것을 추천한다. 이러한 프로그램은 시장도 극히 한정적인데 성인용 시간대를 가지고 있는 방송사 혹은 성인용 프로그램만을 송출하는 방송사에서만 볼 수 있다. Adult Swim / Comedy Central 등과 같은 채널이 있다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **MATURE AUDIENCE ONLY. THESE PROGRAMS ARE DESIGNED FOR ADULTS (17 AND OLDER) AND NOT FOR CHILDREN. THE STORY LINES AND IMAGERY FREQUENTLY HAVE (V) VIOLENCE, (S) SEXUAL SITUATIONS, (L) PROFANE LANGUAGE AND STRONGLY (D) EXPLICIT DIALOGUE**
- **Mature Audience Only** : 이 프로그램들은 17세 이상의 성인들만을 위하여 만들어진다. 스토리라인이나 이미지 등에서 폭력, 성적인 상황, 외설적인 대사 등이 아주 많이 나온다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- PROGRAMS WITH THIS RATING ARE CONSIDERED UNSUITABLE FOR CHILDREN UNDER AGE 17. SHOWS THAT FALL UNDER THIS RATING ARE: SOUTH PARK / DRAWN TOGETHER *MARKETS WILL BE LIMITED TO BROADCASTERS FOR ADULT PROGRAMMING: ADULT SWIM / SPIKE / COMEDY CENTRAL
- 이 등급에 해당하는 프로그램들은 17세 이하의 어린이에게는 적절하지 못한 것이다. 예를 든다면 South Park, Drawn Together 등인데 이러한 프로그램들은 시장도 극히 한정적이어서 성인용 시간대를 가지고 있는 방송사 혹은 성인용 프로그램만을 송출하는 방송사에서만 볼 수 있다. Adult Swim / Comedy Central 등과 같은 채널이 있다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **THE V-CHIP. HOW THE V-CHIP FUNCTIONS: AS OF 200X, MANUFACTURERS HAVE INCLUDED A V-CHIP DEVICE BUILT INTO THE TV SET. THIS V-CHIP ALLOWS PARENTS TO DIGITALLY PREVENT VIEWING OF PROGRAMMING THAT HAS A TV RATING OF ANY TYPE THEY WISH TO BLOCK. THE V-CHIP 'RECOGNIZES' THE RATINGS ON A SHOW BEING BROADCAST. PARENTS CAN PROGRAM THEIR SETS TO KEEP OUT SHOWS WITH A PARTICULAR RATING.**
- **2000년대에 들어 TV 수상기를 제조할 때는 V-CHIP 을 삽입하고 있다. 이 V-CHIP 은 부모들로 하여금 자신들의 자녀들이 시청하기를 원하지 않는 프로그램들에 대한 시청을 디지털방식으로 제어할 수 있게 되어 있다. V-CHIP 은 방송사의 등급을 인식하고 부모들은 그들의 수상기가 일정 등급에 해당하는 프로그램을 받아들이지 못하도록 할 수 있다.**



THE V-CHIP DEVICE

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **WHAT'S REQUIRED WITHIN CATEGORIES.**

THE MARKET PLACE. 시장상황

- **Where do you place your product? Do your homework and research. For example, you shouldn't approach Disney with a show that obviously falls into the TV-MA category.**

당신의 프로그램은 어느 등급에 해당하는가? 잘 알아보라. 예를 들어 TV-MA에 해당하는 프로그램은 Disney에서는 방송하지 못한다.

- **For the purposes of this presentation the focus will be on the first four categories only:**

이 프리젠테이션의 목적 상 앞으로는 가장 먼저 나오는 4개의 등급에 대해서만 설명할 것이다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **GENERAL AUDIENCE: WILL REQUIRE: CLEAR VISION OF SHOW / CLEAR EPISODE IDEAS THAT MATCH VISION / VISUAL STYLE CONCEPT. ALSO STORYLINES THAT APPEAL TO A BROAD RANGE OF AGES. IF YOUR SHOW IDEA HAS EDUCATIONAL ELEMENTS - HAVE A CLEAR SET OF GOALS THAT ARE PART OF THE OVERALL VISION OF THE SHOW.**
- G 등급은 프로그램의 목적이 분명해야 하고 목적에 맞는 에피소드별 아이디어가 있어야 한다. 또한 스토리라인은 광범위한 연령층에 와 닿을 수 있도록 되어야 하며, 만일 교육적인 요소가 포함된다면 명료한 교육목표가 프로그램의 목적과 부합해야 한다.
- **POSSIBLE MARKETS: DISNEY - DISNEY CHANNEL / CARTOON NETWORK / NICKELODEON / WARNER BROTHERS / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY)**
- 이러한 프로그램은 Disney Channel, Cartoon Network, Nickelodeon, Warner Bros. QBO, Hub (Hasbro-Discovery) 등에 판매될 수 있을 것이다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **SIMILAR TO GENERAL AUDIENCE PROGRAMS: CLEAR VISION OF SHOW / CLEAR EPISODE IDEAS THAT MATCH VISION / VISUAL STYLE CONCEPT. STORYLINES THAT APPEAL TO YOUNGER AGES. IF YOUR SHOW IDEA HAS EDUCATIONAL ELEMENTS - HAVE A CLEAR SET OF GOALS THAT ARE PART OF THE OVERALL VISION OF THE SHOW.**
- G 등급과 유사한 프로그램들은 목적이 분명해야 하고 목적에 맞는 에피소드별 아이디어가 있어야 한다. 또한 스토리라인은 어린 연령층에 와 닿을 수 있도록 되어야 하며, 만일 교육적인 요소가 포함된다면 명료한 교육목표가 프로그램의 목적과 부합해야 한다.
- **POSSIBLE MARKETS: DISNEY - DISNEY - DISNEY JR. / CARTOON NETWORK / NICKELODEON OR NICK JR. / WARNER BROTHERS / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY)**
- 이러한 등급의 프로그램들은 DISNEY - DISNEY - DISNEY JR. / CARTOON NETWORK / NICKELODEON OR NICK JR. / WARNER BROTHERS / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY) 등에 판매될 수 있다.



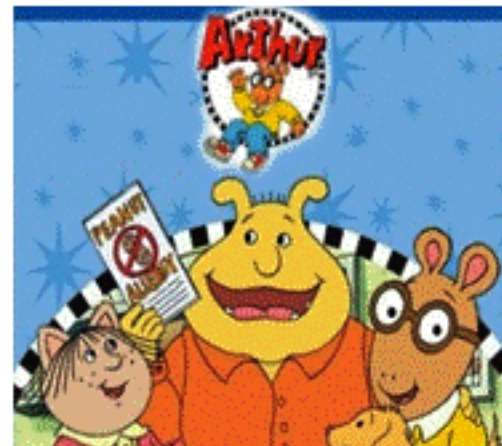
AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **DOES NOT REQUIRE EDUCATIONAL COMPONENT, BUT FOR THOSE THAT DO INCLUDE CLEAR GOALS AND OBJECTIVES FOR THE SERIES AND INDIVIDUAL EPISODES.**

이러한 등급의 프로그램들은 교육적 요소를 가질 필요는 없으나 시리즈 및 각 편별로 명확한 목표를 가지고 있어야 한다.

- **POSSIBLE MARKETS: PBS MARKETS FOR SHOWS WITH EDUCATIONAL COMPONENTS: DISNEY JR. / CARTOON NETWORK / NICKELODEON OR NICK JR. / WARNER BROTHERS / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY)**

PBS 는 이런 등급의 프로그램들에 교육적 요소를 가미하고 있으며 DISNEY JR. / CARTOON NETWORK / NICKELODEON OR NICK JR. / WARNER BROTHERS / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY) 등이 판매될 수 있다.



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **IN THE UNITED STATES, ALMOST ALL PROGRAMMING FOR THIS CATEGORY HAS EDUCATIONAL COMPONENTS. PROGRAMS WILL REQUIRE: SPECIFIC AND USUALLY FOCUS GROUP TESTED EDUCATIONAL ELEMENTS / EDUCATIONAL CONSULTANTS / CLEAR GOALS AND OBJECTIVES FOR THE SERIES AND INDIVIDUAL EPISODES. THE DESIRE IS FOR SPECIFIC CURRICULUM RELATED PROGRAMMING.**

미국 상황 상 이러한 등급의 프로그램들은 대부분 교육적 요소를 가지고 있다. 이런 프로그램들은 타겟이 특정되어야 하고 일반적으로 Focus Group Test 를 거침, 교육과정전문가에 의하여 시리즈 및 편별로 명확한 교육과정을 가지고 있어야 한다.

- **WITH THE PUSH FOR MULTI-PLATFORM PROGRAMMING (BROADCAST/ (INTERNET / PODCASTS / CELLPHONE APPS / PUBLISHING) THEY ALSO REQUIRE RESOURCES FOR PARENTS AND TEACHERS TO ACCESS MATERIALS RELATED TO TOPICS COVERED IN THE SERIES EPISODES.**

다중매체 프로그램 (방송/인터넷/Podcast/휴대전화앱/출판 등) 이 많아짐에 따라 그러한 프로그램들 또한 부모와 교사를 위한 지침서가 필요하다.

- **POSSIBLE MARKETS: PBS KIDS – SPROUT / DISNEY JR. / NICK JR. / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY)**

이러한 프로그램들은 PBS KIDS – SPROUT / DISNEY JR. / NICK JR. / QBO / THE HUB (HASBRO-DISCOVERY) 들에 판매 될 수 있다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **AN EXAMPLE: PRE-SCHOOL PROGRAMMING**

- CURIOUS GEORGE**

- Production Studio: Universal Animation Studios.**

- Broadcaster: The Public Broadcasting System.**

- An example of melding education and entertainment. Using curriculum as part of the program guidelines.**

- **예를 들어 학령전 아동을 위한 프로그램의 경우 Curious George 를 들 수 있는데 이는 Universal Animation Studios 가 제작하여 PBS 가 방송하였고, 교육과 오락을 적절히 혼합한 경우이다. 프로그램의 가이드라인 중 일부로 교육과정을 사용하였다.**

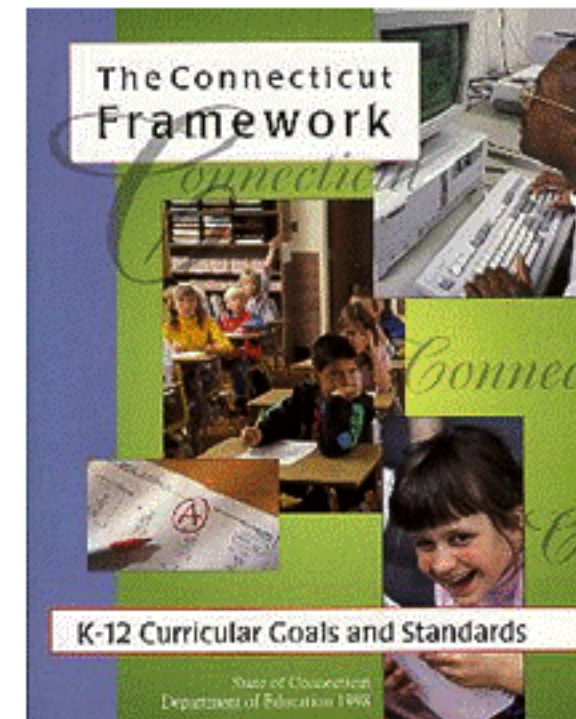


AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **CURIOUS GEORGE HAS A CURRICULUM FOCUS ON: MATH / SCIENCE / ENGINEERING**
- **Curious George** 의 교육과정은 수학, 과학 및 기술에 초점을 두고 있다.
- **CONNECTICUT: PRESCHOOL / K-12 CURRICULUM FRAMEWORK:**
Strand: Cognitive Development / Science / Technology-Engineering
- 코네티컷주의 경우 학령 전 아동을 위한 교육과정에서 인지발달, 과학, 기술 등을 강조하고 있다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- Program Goals (extracted from pre-K / K-12 curriculum framework)
- demonstrate the ability to think, reason, question and remember.
생각하고, 추론하며, 질문하고 기억하는 능력
 - engage in problem solving: 문제해결에 참여한다
 - use language to communicate, convey and interpret meaning; and establish social contacts as they begin to understand the physical and social world
 - 언어를 이용하여 전달하고 의미를 해석하며 사회적인 접촉을 설립하면서 아이들은 육체적이고 사회적인 세계에 대해 이해하기 시작한다.
 - use simple machines and materials
 - 간단한 기계와 물체를 이용한다



AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **Content Standards**

- * **Logical – Mathematical/Scientific Thinking (Engineering)**

- * **논리 – 수리논리 / 과학적 사고 (기술)**

- Preschool programs will provide children with opportunities to:**

- 학령 전 아동을 위한 프로그램들은 아동에게 다음과 같이 기회를 제공하여야 한다**

- **express wonder, ask questions and seek answers about the natural world;**

- 놀람을 표현하고 질문을 제기하며 자연에 관한 해답을 찾는다**

- **recognize and solve problems through active exploration, including trial and error and interacting with peers and adults;**

- 시행착오와 친구들 및 어른들과의 상호활동 등 적극적인 탐구를 통하여 문제를 인식하고 해결한다**

- **organize and express their understanding of common properties and attributes of things.**

- 사물의 일반적인 성질에 관한 이해를 조직화하고 표현한다**

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **CURIOUS GEORGE – SEASON 2: Episode 11 (segment 1)**
- **"The Fully Automatic Monkey Fun Hat"**

George wants to have a hat as fun as the Man with the Yellow Hat's yellow hat. After a day of unsuccessful hat shopping George takes matters into his own hands and makes a super hat from craft supplies and toys right at home. Using levers, pop-up techniques and some trial and error, George engineers the Ultimate Yellow Monkey Fun Hat - fully equipped with food dispenser, prop launcher, and animal inflator. But what will happen when the Man accidentally wears the monkey hat at his big presentation?
- **The Fully Automatic Monkey Fun Hat**
- George 는 Man with the Yellow Hat 에 나오는 노란 모자 같은 재미 있는 모자를 가지고 싶다. 며칠 간 그 모자를 사고 싶었는데도 실패하자 George 는 모자를 자신의 집에 있는 장난감과 천을 이용하여 만들기로 한다. 레버와 팝업장치, 그리고 몇 번의 시행착오를 거쳐 George 는 Ultimate Yellow Monkey Fun Hat 을 만들고 마는데 이는 음식물 쓰레기통과 장난감통 등으로 만들어진 것이다. 하지만 사람이 이것을 그냥 써 버리면 어떡할 것인가?

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **Educational Objective (Engineering):** To show that everyone can design solutions to a problem, and that design is a creative process. Safely use tools and simple materials to construct simple structures.

교육적 목적(기술) : 누구나 문제에 닥치면 해법을 찾을 수 있음을 보여주고 이러한 방법이 창의적이라는 것을 알려준다. 도구와 간단한 물건을 안전하게 이용하여 간단한 구조물을 만들 수 있음을 알려준다.

- **Live Action Segment**

The kids use household supplies to design big fun hats. They begin with a design on paper and then execute their unique creations.

어린이들은 이를 통하여 큰 모자를 만들기 위하여 집에서 흔히 구할 수 있는 물건들을 이용한다. 어린이들은 일단 종이에 디자인을 한 다음 독특한 창의물을 만든다.

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- **CONCLUSION.**
- **Filmmakers creating shows are all adults. They have sensibilities of adults and often create shows that their adult friends can appreciate. If you are working in children's television, your adult friends are not your audience. The humor, subject matter and stories you tell must be designed for the children watching your shows. **Know your audience.** This is the key to writing shows that are engaging to your viewers. **Create shows specific to the audience** you intend to reach. **Sell to the market** that has targeted your audience. So, be creative and be successful. The two goals can be the same thing if you understand your audience.**
- **프로그램을 만드는 사람들은 모두 성인들이다. 그들은 성인의 감성을 가지고 있으며 종종 그들의 성인친구들에게 적합한 프로그램을 만들곤 한다. 만약 당신이 어린이용 TV에서 열하고 싶다면 당신의 성인 친구들은 시청자가 아니라는 사실을 알아야 한다. 유머, 주제, 스토리 등 모든 것은 그 프로그램을 보는 어린이를 위한 것이어야 한다. 당신의 시청대상을 잘 알아라. 이것이 시청자를 끌어들이는 방법이다. 당신이 도달하고 싶어하는 시청대상 층에 맞는 프로그램을 만들어라. 당신의 시청대상 층에 적합한 시장에 접근하라. 창의적이고 성공적이어야 한다. 당신이 시청대상 층을 이해한다면 두 개의 목표는 동일한 것이다.**

AGE APPROPRIATE PROGRAMMING

- REFERENCES:

PBS

pbskids.org / Curious George / Martha Speaks / Arthur / Magic School Bus

Nickelodeon

nickjr.com/ Dora the Explorer / Blues Clues

www.nick.com / ChalkZone / Fairly Oddparents / Sponge Bob

Film Roman - Starz

filmroman.com / Garfield / Futurama

Cartoon Network - Warner Bros.

cartoonnetwork.com / Ben 10 Alien Force / Dexter's Laboratory / Powerpuff Girls

Warner Bros. Animation

www.warnerbros.com/ Batman the Brave and the Bold

Dic - Cookie Jar

thecookiejarcompany.com / Super Mario Bros. Super Show
(references cont.)

Mighty Kids Media

dangerrangers.com/ Danger Rangers

4Kids TV

4kids.tv / Teenage Mutant Ninja Turtles

Sony Pictures

sonypicturestelevision.com / The Boondocks

Fox Pictures

fox.com / Family Guy

Comedy Central

comedycentral.com / Draw Together / South Park

Connecticut Curriculum Framework for Preschool

sde.ct.gov/sde/fily/sde/PDF/DEPS/Early/Preschool_framework

Common Sense Media

www.common Sense Media.org/tv

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching
To International Broadcasters."

By Josh Selig
Little air plane

About Josh Selig,

<'원더 펫'의 아버지>



작가이자 프로듀서인 조쉬 셀릭은 세사미 스트리트 Sesame Street의 아역 배우로 시작하여 세사미 스트리트의 작가로 10개의 에미상을 수상하였다. 이후 1999년 자신의 스튜디오 리틀 에어플랜 프리덕션 Little Airplane Productions, Inc.을 설립하여 닉 주니어 Nick Jr.를 통해 <The Wonder Pets!>, <Oobi!>를, 플레이하우스 디즈니를 통해 <Go, Baby!> 그리고 <3rd & Bird>를 BBC 유아채널 CBeebies에서 방송하였다. 조쉬 셀릭의 최신작 스몰 포테이토 <Small Potatoes>는 현재 CBeebies와 디즈니 Jr에서 방송되고 있다.

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- 목차
 1. **Broadcaster 방송사**
 2. **피치**
 3. **바이블의 중요성**
 4. **Q & A**

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- **Broadcaster**

- 방송사가 없다면 관객도 없다.

- 방송사가 없는 쇼는 컴퓨터에 보관돼 있는 개인 작업물에 불과하다.

- 인터넷으로 보급이 가능하다고 제대로 된 관심을 얻기에 충분하지 않다. 그렇기에 방송사는 반드시 필요한 존재다.

- 이러한 관계는 쇼 크리에이터에 의해 이루어 져야한다.

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- **Pitch**

많은 크리에이티브들은 피치를 하기 싫어함. 하지만 대부분 미디어와의 계약은 피치를 통해 이루어짐.

- 어떤 컨퍼런스나 페스티벌에서는 단상이 있는 넓은 홀에서 이러한 일들이 이루어지는데 그러한 경우는 매우 드문 경우임.
- 전문적인 경우에는 있을 수 없음.
- 피치도 연습이 필요한데 단상이 있는 조용한 방에서 하는 것이 좋음. 95%의 경우 피치는 한두 명에 인원 이 참석한 가운데 이루어짐.
- 그들에게 바이블을 보여주고 애니메이션 테스트를 보여주게 됨.

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- 어떤 방송사든 프로그램을 개발하고 프로그래밍 하는 사람이 있음.
- 어떤 이들은 쉽게 접촉할 수 있으나 다른 이들은 그렇지 않음
- 자신의 나라를 비롯 이웃나라에 어떤 방송사가 메이저급인지 알아야 함.

- 프리스쿨은 인터넷서널 비즈니스, 세계적으로 통용됨.

- 리틀 에어플랜의 경우
 - 세계적인 마켓을 대상으로 기획.
 - 키즈 스크린 매거진과 kidsscreen.com에서 매년 글로벌 피치 가이드발간
 - 다양한 방송사와 피치를 듣고 싶어하는 방법들이 아주 자세하게 실려있음

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- **Rejection**
- 거절에 익숙해져라!
- 98%이상 거절당한다고 보면 될 것임.
- 다양한 사람들 앞에서 피칭을 하게 되며 견해를 듣게 됨
- 여러 사람들이 다 다른 환경이기 때문에 전부를 고려할 필요는 없으나 공통적인 부분에 대해서는 심각하게 고려하고 프로젝트를 다시 살펴봐야 함
- 10개의 방송사 중 9개 사가 작품에 대해 미취학 아동에게 너무 무서운 쇼라고 생각한다면 작품을 조절해야 할 필요가 있음.
- 모든 내용을 다 듣고 취사선택하여 적용.

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

- **Importance of bible**
- 언제든 수정이 가능
- 방송사에 피치를 했을 때 그들이 나는 이 작품이 좋은데 이 캐릭터가 마음에 들지 않는다며 바꿔 줄 수 있는냐고 물으면 언제나 할 수 있다고 하고 수정하여 다시 피칭
- 종이 위에 놓인 플랜은 언제든지 그들이 원하는 수준까지 언제든지 수정할 수 있음
- 대부분의 경우 그들은 여러분이 그것을 해오기를 기대함
- 방송사와 협조하고 공조하라!

"Creating A Good Pitch Bible & Pitching To International Broadcasters."

Q & A

"Creating A Good Pitch Bible &Pitching To International Broadcasters."

감사합니다.

'The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

**Will Vinton Presentation
CAF - October 2011**

About Will Vinton

<클레이메이션의 아버지>



미국의 윌 빈튼(Will Vinton)스튜디오는 영국의 아드먼(Aardman) 스튜디오와 세계 클레이 애니메이션의 양대 산맥을 이루고 있다. 윌 빈튼 감독은 '클레이 애니메이션', '클레이메이션'이라는 용어를 처음으로 사용한 사람으로서 클레이 애니메이션의 아버지로 불리워질 정도로 이 분야의 발전에 많은 역할을 한 인물로, 월요일은 휴관 Closed Monday》으로 1974년 아카데미 단편 애니메이션상을 수상하였고, 그 밖에 《어린 왕자》(1979), 《마크 트웨인의 모험》(1984) 등을 제작하였다.

2006년 이후부터 디즈니 3D장편《The Wild》의 Executive producer로서 3D 디지털 애니메이션까지 활동영역을 넓혀가고 있다.

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

- **목차**

- 1. 작품소개**

- 2. 작업시기들**

- 1) Experimentation
- 2) The Zenith of Claymation.
- 3) Rapid growth and Pro management
- 4) Freewill Entertainment

- 3. Q AND A**

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

- **월 빈튼 작품소개**
 - **작품의 연역 들과 그것을 통한 평면이 아닌 입체적 애니메이션 진화**
 - **초창기 배경, 영향, 교육; 다양한 음악, 미술, 무용 운동 과학 과학 등**
 - **차원이 존재하는 애니메이션이 관심을 받지 못하며 무시당함**
; 실험적인 애니메이션과 영화제작 등에 활용
- **자신의 작업의 4개의 시기**

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

1) Experimentation 실험

Berkeley: Physics, Arch, film, play directing, explore animation

버클리 시절: 물리, 건축, 필름, 연기 연출, 애니메이션 실험

1st jobs LA SF PDX freelance 프리랜스

1st clay experiments - led to CM 광고를 의한 클레이 작업

Dinosaur - Educational projects

공룡- 교육작품

Cognito

Claymation,

The Little Prince – experimented with a variety of styles and story telling styles

다양한 스토리와 스타일로 실험

Creation - Clay painting

Shorts, Awards 단편과 수상들

Every project was an experiment 모든 작품들은 실험적이었음

* Coined the word Claymation

클레이메이션이라는 단어를 조합

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

2) The Zenith of Claymation. 클레이메이션의 최고봉

1st feature film "Mark Twain" - puristists day 1기작 '마크 트웨인'

Moonlighting, 문 라이팅

TV Specials including Claymation Christmas Celebration

Dance of the walruses

Charol of the Bells

Return to OZ,

오스로의 귀환

Growth of the commercial bus: 상업적인 성장

Noid, Raisins,

Music Videos – Speed demon – MI, John Fogerty

뮤직 비디오들- 스피드 데몬- 마이클 잭슨, 존 포커티

Claymation Easter Celebration

클레이메이션 이스터 셀러브레이션

Character montage

캐릭터 몽타쥬

All about characters 캐릭터에 대하여

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

3) Rapid growth and Pro management. 지속적 성장과 전문적인 경영

Major commercial company 주류 상업회사로의 성장.

CG anim CG 애니메이션

The M&Ms Red and Yellow etc.

엠 엠 엠즈

Raid commercials,

Mr. Resistor shorts and commercials

Famous Nissan Toys Commercials

TV series

The PJs – production milestone

3 seasons

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

3) Rapid growth and Pro management. 지속적 성장과 전문적인 경영

Gary and Mike - road show – describe – edgy show

Half season at Fox, a season at UPN

게리와 마이크- 로드쇼- 설명- 첨단 쇼

반 시즌을 폭스와 전 시즌 UPN에서 방영

Excerpts from failed pilots as well – interesting styles doable for TV series.

실패한 파일럿으로 부터 추출- TV 시리즈로 가능한 특이한 스타일

Slacker cats - cool style

슬래커 캣- 멋진 스타일

Arguably too much growth too fast.

확실하게 매우 빠른 성장

This phase ended very badly financially – Phil Knight

이 시기에 경제적 측면에서 아주 나쁘게 끝나게 됨

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

4) Freewill Entertainment – 자유의지의 즐거움

back to what I love – Creative development – 좋아하는 것으로의 귀환, 창의적 개발

Directing certain projects – 작품연출

Creative producer of 3D animation Features and TV

3D 애니메이션 프로듀서 역할

Short film TMA as a proof of concept

단편 필름 TMA 에서 컨셉 확인(인증) 역할

Teaching Martial Artist short / student crew

무술교육을 위한 단편 / 학생작업자들과

Wrote Graphic Novel with writing partner – Andrew Wiese / Dark Horse comics

그래픽 노블, 작가와 함께 – 앤드류 와이즈/ 다크 호스 코믹스

The Quest - next feature

차기작- 퀘스트

Martin's Tree - feature

차기작- 마틴의 나무

Several other Projects in various stages of development

기타 다양한 단계의 차기작들이 있음

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

Q AND A

The History of Claymation and 3D CGI from Vinton Studio's perspective'

Thank you
감사합니다.