

***Internet Animation:  
Writing for a new market***

**인터넷 애니메이션:  
새로운 시장에 맞는 글쓰기**

**by Larry Huber**

<http://www.youtube.com/watch?v=LUS7JtHZWv0>

# Animation, the “magic” art

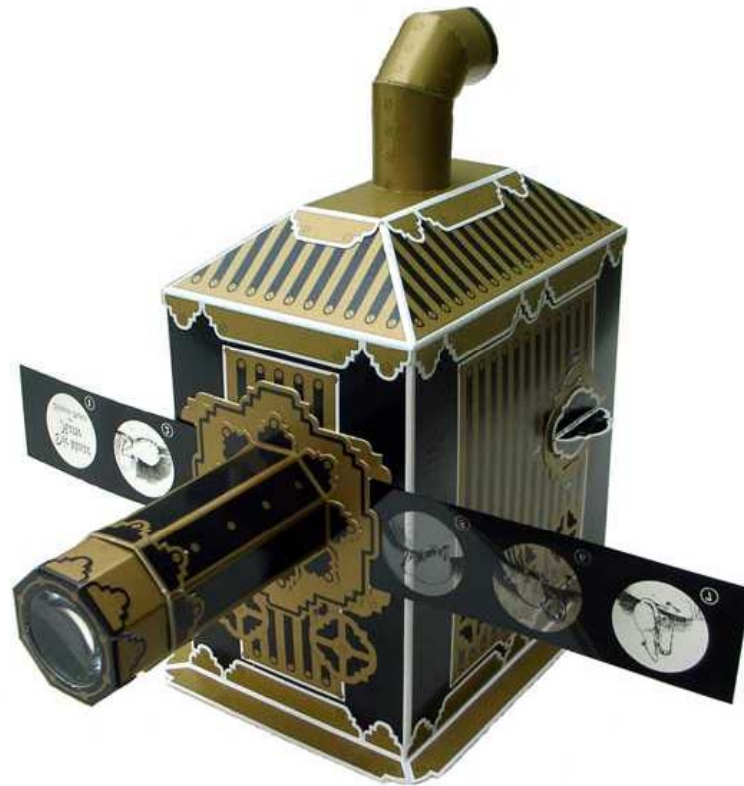
애니메이션, “마법”의 예술

- The movement of graphic images or inanimate objects produces wonder at the “magic” of this marriage of art and technology.
- Animation entertained us in the days of kerosene lamps and magic lantern shows, throughout the years of black and white silent celluloid projection on up to the age of digital magic and color pixels.
- 그래픽 이미지나 무생물에게 주어지는 움직임은 예술과 기술의 결합의 “마법”의 경이로움을 창출한다.
- 애니메이션은 kerosene 램프와 마직 랜턴 쇼의 시대와 흑백의 무성 셀룰로이드 프로젝션의 시대를 거쳐, 디지털 방식의 마술과 컬러 픽셀의 시대에까지 우리를 즐겁게 했다.

---

# Magic Lantern

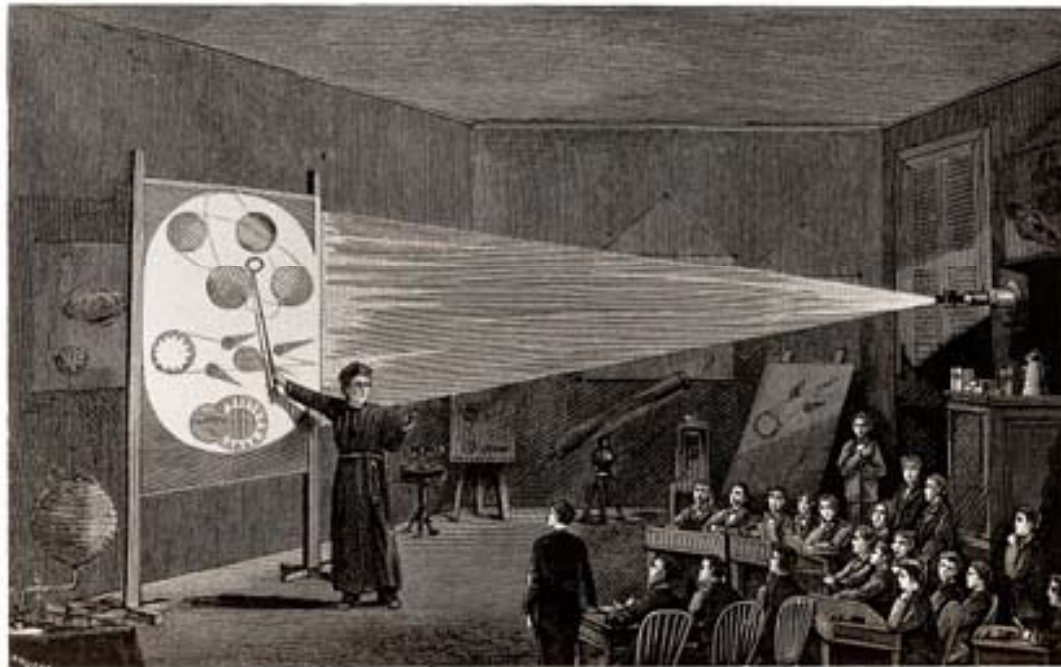
마법의 랜턴



# Magic Lantern Audience

마법의 랜턴 청중

- Magic lantern show
- 마법의 랜턴 쇼



# Early Markets: Cave Paintings

초기의 시장들: 동굴 벽화



Cave painting, Lascaux, France, 15,000 to 10,000 B.C.

---

# Early Markets: Campfire Stories

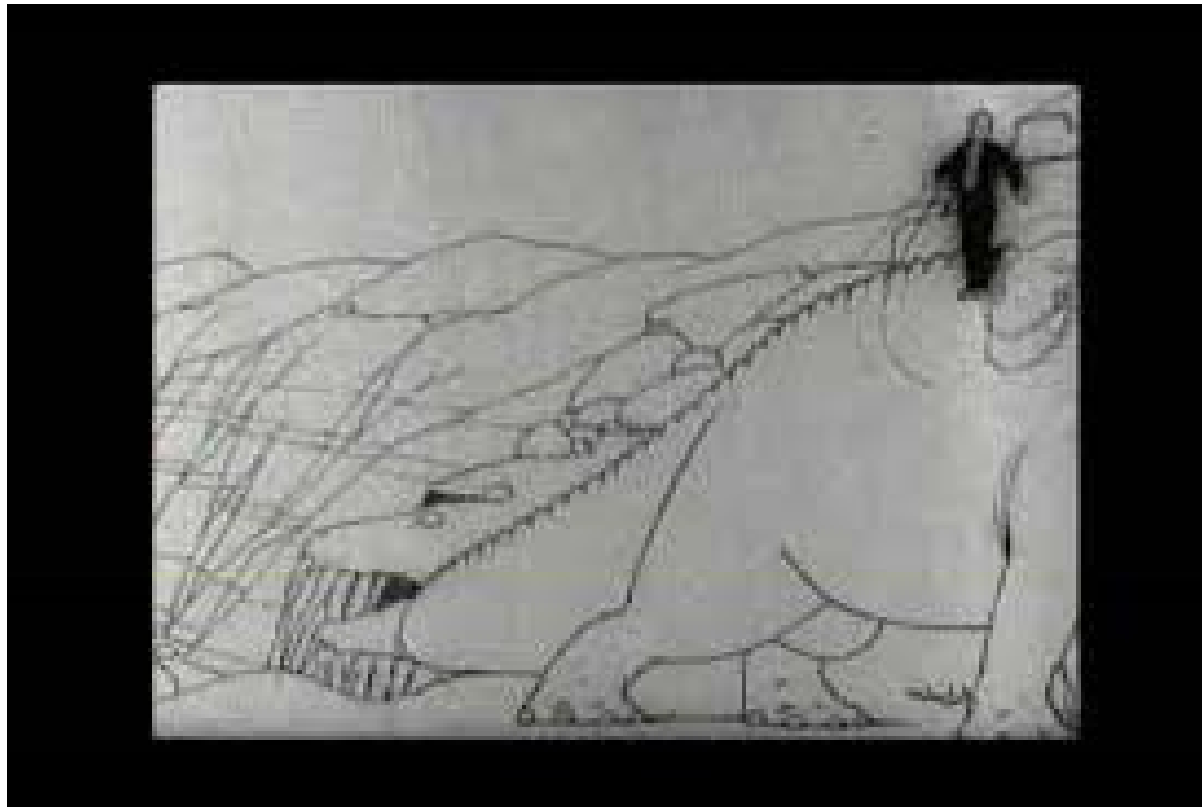
초기의 시장들: 캠프파이어에서의 이야기들



# Early Markets: stage Exhibitions

초기의 시장들: 무대 전시

- Winsor McCay – Gertie the Dinosaur – 1914
- 윈저 맥케이- 공룡 거티 - 1914





# Animation: Hand drawn art

애니메이션 : 손으로 그린 예술

- Earliest days until the 1990's - all drawings were made with a pencil on paper.
- 1990년대까지의 초기- 모든 드로잉들은 종이 위에 연필로 그려졌다.



Sketch by Winsor McCay



# Animation Tools

애니메이션 도구들



# Animation Tools-Upgraded

애니메이션 도구들 - 업그레이드 된 것



- Berol Turquoise Pencils
- Berol Turquoise 연필들

- Electric Pencil Sharpener
- 전동식 연필 깎이



# Animation Tools-Upgraded

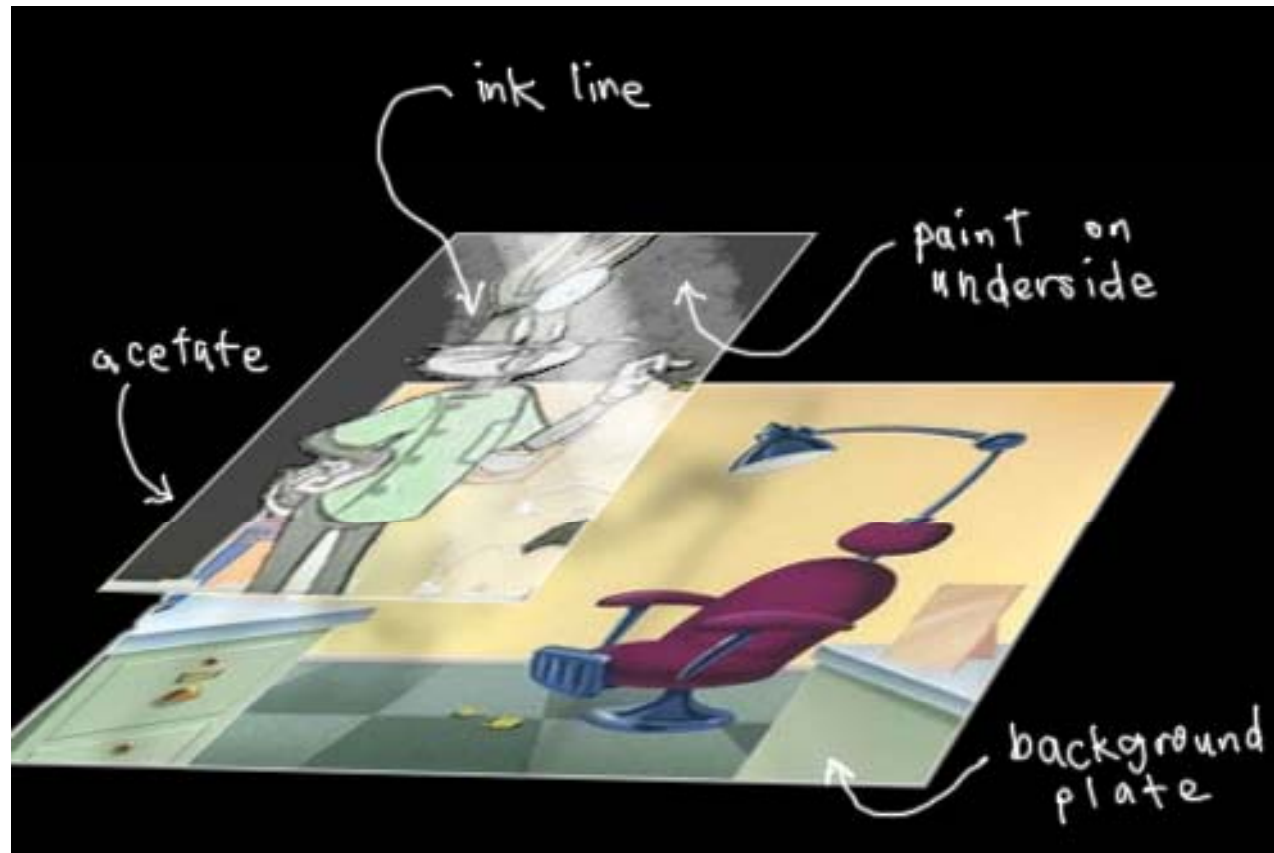
애니메이션 도구들 - 업그레이드 된 것

- Ink and Paint
- 잉크와 물감



# Cel Animation Process

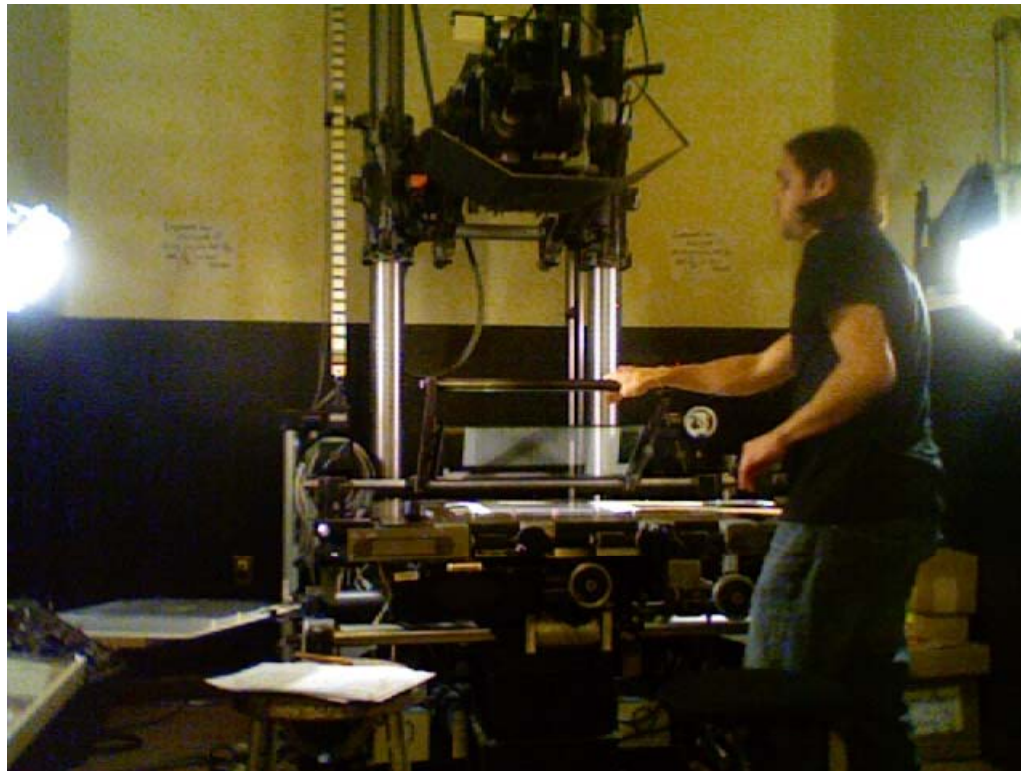
셀 애니메이션 프로세스



# Cel Animation Process

셀 애니메이션 프로세스

- Oxberry vertical camera
- 옥스베리 수직 카메라



---

# Final Product - Film

최종 작업물 - 영화





# Computer generated animation.

컴퓨터로 만든 애니메이션

- Coraline
- 코렐라인

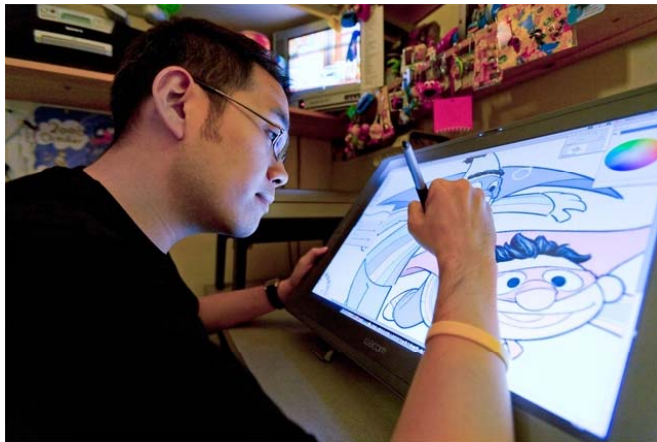




# Computer generated animation.

컴퓨터로 만들어진 애니메이션

- Today's animation professionals use a stylus, which produces no image on its own, to draw atop an electronic screen which captures that image in a computer program.
- 오늘날의 애니메이션 전문가들은 스타일러스를 사용하는데, 그것은 사실 직접 이미지를 만들어내는 것이 아니라, 전자스크린 위에 그려 컴퓨터 프로그램이 그 이미지를 캡처 해내는 것이다.



## Digital “paint” programs from a digital palette which is limitless.

한계가 없는 디지털 팔레트를 사용하는 디지털 “그림 그리기” 프로그램.



# Writing for Traditional markets.

전통적 시장을 위한 글쓰기.

- Theatrical Release
- 극장 개봉



19194 [RF] © www.visualphotos.com

# Writing for Traditional markets.

전통적 시장을 위한 글쓰기.

- Write a premise (short description of the basic story)
  - Design artwork "set ups" that illustrate relationships & world of this movie
  - Write an outline or treatment (Include the story beats - what happens in movie)
  - Write a script (All exposition and dialogue)
  - Re-write script (Going back and editing)
- 
- 프레미스 쓰기(기본적 이야기의 줄거리)
  - 본 영화 속 관계들과 세계를 설명하는 디자인 아트웍 "구성"
  - 아웃라인이나 트리트먼트를 쓰기( 이야기의 중요 포인트들- 영화에서 일어나는 일들)
  - 스크립트 쓰기 (모든 상세한 설명과 대화)
  - 스크립트 다시 쓰기 ( 다시 돌아가서 편집하기)

# Writing for Traditional markets.

전통적 시장을 위한 글쓰기.

- Television Series Broadcast
- 텔레비전 시리즈 방송



# Writing Scripts for Animated Television Series

애니메이션 티비 시리즈를 위한 스크립트 쓰기

- Write pitch concept for series
  - Design artwork "set ups" that illustrate characters & world of this series
  - Write a show bible (for writers and artists)
  - Once the show bible established the arc of the series: Write a premise (short description of the basic story)
  - Write an outline or treatment (Include the story beats – not much dialogue)
  - Write a script (All exposition and dialogue)
  - Re-write script (Going back and editing)
- 
- 시리즈에 대한 컨셉 피칭을 쓰기.
  - 본 시리즈의 캐릭터들과 세계를 설명하는 디자인 아트웍 "구성"
  - 쇼 바이블 쓰기 (작가들과 예술가들을 위한 것)
  - 쇼바이블이 시리즈의 아크를 만들어놓았다면: 프레미스를 작성한다.(기본적 이야기의 짧은 줄거리)
  - 아웃라인이나 트리트먼트 쓰기 (이야기의 중요 요점들- 대화는 너무 많이 넣지 않는다.)
  - 스크립트를 쓰기(모든 상세한 설명과 대화)
  - 스크립트 다시 쓰기(돌아가서 편집하기)



# The Internet as a market.

시장으로써의 인터넷





# Writing: Computer Programs for Learning

글쓰기: 배움을 위한 컴퓨터 프로그램들

- The personal computer – used in homes and at school to teach or reinforce educational concepts.
- 개인 컴퓨터-가정과 학교에서 교육적 컨셉을 가르치거나 강화하기 위해 사용된다.



---

# Writing: DVD`s / Subscriptions / iPads

글쓰기: DVD / 구독 / 아이패드

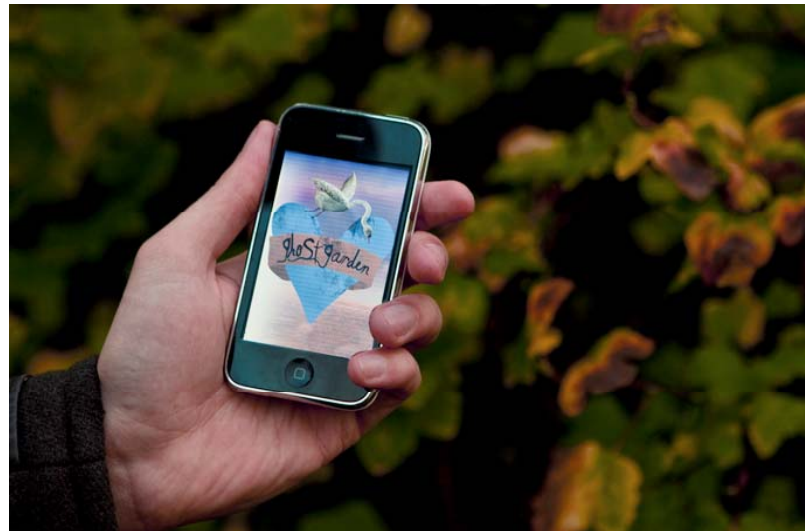
- The iPad, DVD or Subscription – used in homes and at school to show movies or TV shows for entertainment.
- 아이패드, DVD나 구독- 가정과 학교에서 영화나 티비 쇼를 엔터테인먼트를 위해 보여주기 위해 사용된다.



# Writing: Phones (What about 'apps'?)

글쓰기: 이동식 전화기들 ('애플리케이션'은?)

- Telephones have moved in the direction of being the smallest of computers. 'Apps' (short for applications) are the latest branch of the digital market. Movies, TV shows, games, uses in educational research, etc.
- 전화기는 가장 작은 컴퓨터가 되는 방향으로 움직였다. '앱' (애플리케이션의 줄임말)은 디지털 시장의 가장 최신의 분점이다.
- 영화, TV쇼, 게임 그리고 교육적 조사 등에도 쓰인다.



# Writing: Pads (What about 'apps'?)

글쓰기 : 패드(앱스는요?)

- Pads: Used in homes to show movies or TV shows for entertainment. Used in schools to teach or reinforce educational concepts. Using 'Apps' is a large part of the pad functions.
- 패드: 엔터테인먼트를 위한 영화나 티비 쇼를 보여주기 위해 가정에서 사용된다. 교육적인 컨셉을 가르치거나 강화하도록 학교에서 사용된다. '앱'들을 사용하는 것은 패드의 기능 중 매우 큰 부분이다.



# Writing for the Internet

인터넷을 위해 글쓰기

- Is writing for the Internet any different?
  - No – if you are writing scripts for movies or TV programs
  - The internet is only a different “delivery” system.
  - Yes – if you are writing for educational purposes or for instruction. For these, you need to include the various ‘steps’ for “Programmed Instruction”
- 
- 인터넷을 위해 쓰는 것은 다른 게 있나?
  - 아니요-당신이 만일 영화나 티비 프로그램을 위해 스크립트를 쓰고 있다면 인터넷은 단지 다른 종류의 “배달” 시스템이라 할 수 있다.
  - 네- 만일 당신이 교육적 목적이나 지시를 위해 쓰고 있다면 이것들을 위해 당신은 “프로그램 된 지시”를 위한 다양한 ‘단계’들을 포함할 필요가 있다.

---

# The Internet as an entertainment market.

엔터테인먼트 시장으로써의 인터넷

- icebox.com
- 아이스박스 닷컴



- ZOMBIE COLLEGE
- 좀비 동료
- <http://www.youtube.com/watch?v=xrxSANGvrlY>

# Dot.com Bubble Burst 2001

2001 년의 닷컴 버블 붕괴

- At the time of crash, icebox.com was spending 1.4 million dollars a month and did not survive as a production vehicle.
- 충돌의 시기에, 아이스박스 닷컴은 한 달에 약 140억원을 쓰고 있었고 대량 생산된 모델로써 살아남지 못했다.





---

# The rise of YouTube.

유튜브의 등장

- PayPal > eBay > YouTube
- 페이팔 > 이베이 > 유튜브



---

# YouTube

유튜브

- YouTube is a major provider of animated cartoons from independent as well as corporate contributors.
  - YouTube bought out its competitors such as the Frederator Channel and The Next New Networks, both major providers of U.S. animation content.
  - 유튜브는 기업의 기고자들 뿐만 아니라 독립적으로 만들어진 애니메이션 카툰의 메이저 제공자이다.
  - 유튜브는 그의 경쟁자인 프레더레이터 채널, The Next New Networks인 미국 애니메이션 콘텐츠의 메이저 제공자의 양대 산맥들을 사들였다.
-

# Frederator - Meth Minute

프레더레이터-Meth Minute

- The Meth Minute: what was it?
- Dan Meth produced 39 "one minute" cartoons called the *Meth Minute* **created solely for the internet.**
- Clever and well-animated on a small budget, they courted an adult audience.
- Meth Minute: 그게 뭐지?
- Dan Meth 는 "Meth Minute"라 불리는 1분 길이의 39개의 단편 카툰을 **오로지 인터넷을 위해서만 창작했다.**
- 영리하게 잘 만들어진 저예산 작품이며 그것들은 성인 관객들에게 먹혔다.  
<http://www.youtube.com/watch?v=r7-6cUvXzJo>



<http://www.youtube.com/watch?v=FO0kRE5OTZI>

# Here Comes Dr. Tran

여기 닥터 트랜이 나가신다.



<http://www.youtube.com/watch?v=FO0kRE5OTZI>



# Here Comes Dr. Tran

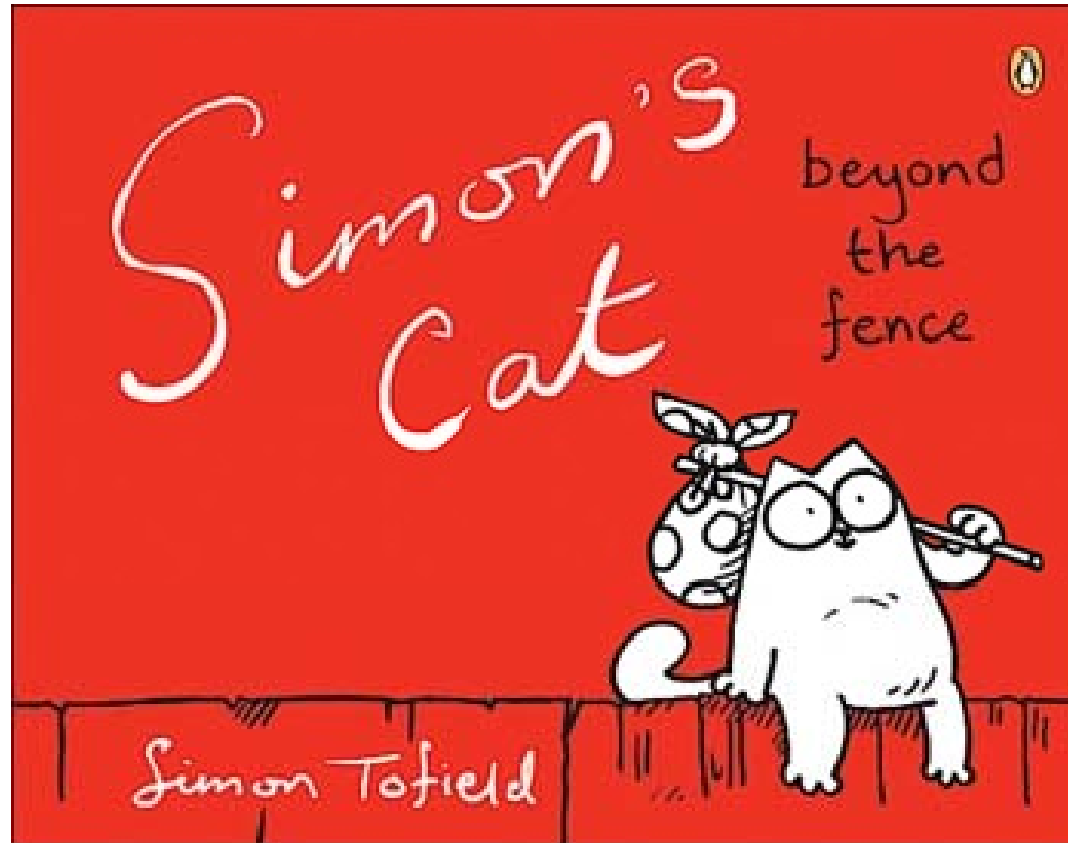
여기 닥터 트랜이 나가신다.

- A true independent cartoon. It was done for the Spike and Mike Cartoon Festival and debuted at the Comic Convention in San Diego, California.
- posted on YouTube. It was an immediate hit and the creator, [Breehan Burns](#), was contacted by G4 TV, a video game channel, who financed several more episodes.
- Out of the original animated short, a twenty episode internet series resulted that continues on YouTube today.
- 진정한 독립 카툰. Spike and Mike 카툰 페스티벌을 위해 만들어 졌으며 캘리포니아의 샌 디에고에 열리는 코믹 컨벤션에서 데뷔 했다.
- 유튜브에 게재되었다. 단번에 히트를 쳤으며 창작자인 Breehan Burns는 G4 TV- 비디오 게임 채널이며 여러 개의 다른 에피소드들에 제작비를 지원했다.-에게 연락을 받았다.
- 오리지널 단편 애니메이션에서 20개 인터넷 애니메이션 시리즈로 아직도 제작되어지고 있다.

<http://www.youtube.com/watch?v=41b0aOzy9t4>

# Simon's Cat

사이몬의 고양이



<http://www.youtube.com/watch?v=4rb8aOzy9t4>



---

# Simon's Cat

사이몬의 고양이

- The internet appeals to a vast range of tastes.
- British animator [Simon Tofield](#) drew a cartoon about his own cat in order to teach himself how to use a Flash program.
- Once posted on YouTube, it struck an international market.
- Without color or dialogue, *Simon's Cat* relies on simplicity and solid animation.

- 인터넷은 다양한 범위의 취향들에게 어필할 수 있다.
- 영국인 애니메이터 사이먼 토필드는 플래시 프로그램을 익히기 위해 그의 애완고양이에 대해서 카툰을 직접 그렸다.
- 유튜브에 게재되자마자, 인터넷 시장을 장악했다.
- 색채나 대사 없이도, 사이먼의 고양이는 단순성과 탄탄한 애니메이션에 의지한다.



# An Internet opportunity.

인터넷이 주는 기회

- YouTube entered the production arena.
- It chose three successful performers in animation to create new product for their platform:
  - 1.) *Mondo Media* AKA *Mondo Mini Shows*
  - 2.) *Shut up! Cartoons* and
  - 3.) *Cartoon Hangover*, a subsidiary of Frederator
- 유튜브가 프로덕션의 경기장에 들어섰다.
- 유튜브는 애니메이션 계의 세계의 성공적인 퍼포머를 선택하여 그들의 플랫폼에 맞는 새 작품을 만들도록 했다.
  - 1.) 몬도 미디어 일명, 몬도 미니 쇼
  - 2.) *닥쳐라 카툰즈!*
  - 3.) 프레더레이터의 자회사, 카툰행오버.

---

# Mondo Media AKA Mondo Mini Shows.

문도 미디어, 일명, 문도 미니 쇼

- the internet distributor of the icebox animation library as well as the *Dr. Tran* series.
- 닥터 트랜 시리즈 뿐만 아니라 아이스박스 애니메이션 라이브러리의 인터넷 배급자.



---

# Shut up! Cartoons,

닥쳐!카툰즈

- The producers of *Do's and Don'ts: A Children's Guide to Social Survival*, *Zombies VS Ninjas* and the controversial *Pubertina*.
- Do's and Don'ts 의 제작자들: 사회적 생존을 위한 아이들용 가이드, 좀비 대 닌자, 그리고 말많고 탈많은 푸버티나.



---

# Cartoon Hangover.

카툰 행오버



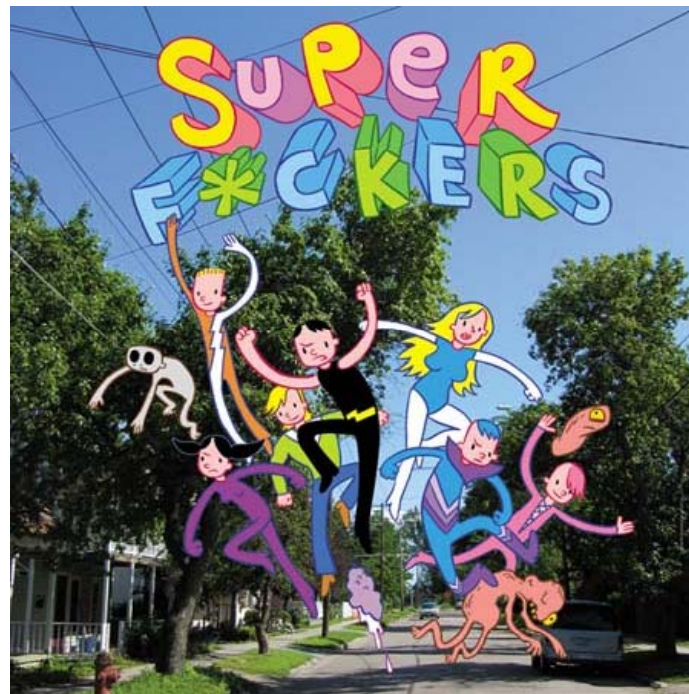
- This new division of Frederator was formed to handle young adult themed material for YouTube and they currently have two series in the works.
  - 프레더레이터의 새로운 부서는 유튜브의 젊은 성인층 테마를 공략하도록 만들어졌으며 그들은 최근에 2개의 시리즈를 작업 중에 있다.
-

---

# Cartoon Hangover.

카툰 행오버

- *SuperF\*ckers*. created by [James Kochalka](#), based on his comic books.
- 슈퍼 퍼커스: James Kochalka 창작. 그의 코믹북에 기초해 만들어짐.
- <http://www.youtube.com/watch?v=E20RFAXD-KY>



# Cartoon Hangover.

카툰 행오버

- *Bravest Warriors*: created by *Penn Ward*, creator of the successful Cartoon Network series; *Adventure Time with Finn and Jake*.
- 가장 용감한 전사들: 펜 워드 창작, 성공적인 카툰 네트워크 시리즈 : Adventure Time with Finn and Jake 의 창작자.
- <http://www.youtube.com/watch?v=SlmENuNoobY>





# To there and back again.

번역 없음

- Seven years ago when I first came to Korea as the guest of GIMC, I gave a talk on Pitching a Show to a Western Network.
- 7년전 한국 처음 왔을 때 서구 네트워크에 쇼 피칭하는 방법에 대해 발표를 하였다.



Larry Huber at the Random! Cartoons "Wrap" Party

번역 없음

---

# Frederator: Random! Cartoons

프레더레이터: 랜덤! 카툰즈

- I also offered the audience an opportunity to participate in a new program developing in America called *Random Cartoons* for the Nickelodeon Network.
- 나는 역시 청중들에게 니켈로디언 네트워크를 위한 랜덤 카툰즈라 불리는 미국의 새로운 프로그램에 참여할 기회 또한 제공하였다.



# Random! Cartoons

랜덤! 카툰즈

- Seven projects were judged worthy of additional work and another pitch in Los Angeles. Three of those projects attracted attention and one, *Dr. Dee and Bitboy*, was selected to appear on American network television as a short cartoon.
- 그래서 7개의 프로젝트들이 좀 더 작업을 거칠 정도의 작품이었고 한번 더 Los Angeles 에서 피칭을 해 볼 만한 가치가 있다고 판단되었다. 그 중 프로젝트의 3개는 이목을 집중했고, 또 그중 한 편, *닥터.디와 비트보이*는 단편 카툰으로 아메리칸 네트워크 텔레비전에 방송되도록 선택 되었다.



# Too Cool! Cartoons

너무 멋져! 카툰!

- Frederator Studios through their *Too Cool! Cartoons!* program is searching for 39 short (5 minutes) cartoons for the internet. These cartoons would be aired on the internet with the intent of developing them into a series.
- 프레더레이터 스튜디오는 투 쿨! 카툰! 프로그램을 통하여, 39편의 (5분길이) 단편 인터넷 카툰을 찾고 있다. 이러한 카툰들은 시리즈물로 개발시키려는 의도로 인터넷에 방송될 것이다.



# Too Cool! Cartoons

너무 멋져! 카툰!

- The initial contact should be made through the internet. You must send an email to this man: Eric Homan at [eric@frederator.com](mailto:eric@frederator.com) if you feel you can create a popular show for the internet.
- I have been attached to the program as a mentor to those who need guidance.
- More information is available on the program on the internet at *Cartoon Hangover* and *Too Cool! Cartoons* at Frederator.
- 최초의 연락은 인터넷을 통해 이뤄져야 한다. 당신은 이 남자에게 메일을 보내야 한다. 에릭 호맨 [eric@frederator.com](mailto:eric@frederator.com) 만일 당신이 인터넷에서 붐을 터뜨릴 쇼를 만들 수 있다고 생각한다면.
- 나는 가이드가 필요한 사람들을 위해 멘토로서 그 프로그램에 합류하였다.
- 더 많은 정보가 Frederator 에 카툰 행오버와 너무 멋져!카툰! 의 인터넷프로그램에 올려져 있다.

# The internet market is here!

인터넷 시장이 여기있다!

- This is what all the animation conventions are about: making contact with clients.
- The internet can be *your* way of getting that opportunity.
- I know you all have access to a computer and that means the internet is open to you. The opportunity is here. Good luck!
  
- 이것이 애니메이션의 관례에 대한 것들이다: 고객들과 커넥션을 만들기.
- 인터넷은 그 기회를 잡을 수 있는 *당신의* 방법이 될 수 있다.
- 여러분 모두 컴퓨터에 접근할 수 있다는 것을 알고 있다. 그리고 그것은
- 인터넷이 길을 활짝 열려있다는 것을 의미한다. 기회는 바로 여기에 있다.
- 행운을 빈다!

# The internet market is here!

인터넷 시장이 여기 있다!

- This is what all the animation conventions are about: making contact with clients.
  - The internet can be *your* way of getting that opportunity.
  - I know you all have access to a computer and that means the internet is open to you. The opportunity is here. Good luck!
- 
- 이것이 애니메이션의 관례에 대한 것들이다: 고객들과 커넥션을 만들기.
  - 인터넷은 그 기회를 잡을 수 있는 *당신의* 방법이 될 수 있다.
  - 여러분 모두 컴퓨터에 접근할 수 있다는 것을 알고 있다. 그리고 그것은 인터넷이 길을 활짝 열려있다는 것을 의미한다. 기회는 바로 여기에 있다. 행운을 빈다!





**Thank You!**

---