

27th B I F F
5-14 October, 2022



FORUM BIFF

6-11 October 2022

Section A

가상의 제국, 영화가 되다

Cinema as Empire of Virtuality

Section B

21세기 다큐멘터리의 새로운 시선

New Perspectives in the 21st Century

Documentaries

Section C

미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성

(Re)constructing Cinema in the Transforming

Media Environment



FORUM BIFF

FORUM BIFF



목 차

04	환영사
06	포럼 비프 2022
07	지석영화연구소
08	행사 일정
10	섹션 A : 가상의 제국, 영화가 되다
13	세션 1 : 가상의 제국에 들어선 한국 영화
20	세션 2 : 디지털 영화 문화의 수집과 보존
27	세션 3 : 영화적 프레임의 확장
34	세션 B : 21세기 다큐멘터리의 새로운 시선
36	기조발제 21세기 다큐멘터리의 이해
38	섹션 C : 미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성
41	세션 1 : 시리얼 드라마는 영화인가?
45	세션 2 : 이론적 이슈와 방법론
55	세션 3 : 법, 제도, 정책

Contents

05	Welcome Message
06	Forum BIFF 2022
07	Jiseok Film Institute
09	Schedule
12	Section A : Cinema as Empire of Virtuality
13	Session 1 : Korean Cinema Enters a Virtual Era
20	Session 2 : Collecting and Preserving Born-Digital Cinema Culture
27	Session 3 : Expanding Beyond the Frame of Cinema
34	Section B : New Perspectives in the 21st Century Documentaries
37	Keynote Speech Introducing the 21st Century Documentary Forum
40	Section C : (Re)constructing Cinema in the Transforming Media Environment
41	Session 1 : Are Serial Dramas "Cinema"?
45	Session 2 : Theoretical Issues and Methodology
55	Session 3 : Laws, Institutions and Policies

환영사

허문영 부산국제영화제 집행위원장

제27회 부산국제영화제가 펼치는 영화적 지성의 바다, 포럼 비프 2022에 오신 여러분을 환영합니다.

한 걸음 더 나아가는 활발한 토론의 장을 만들고자 노력하는 것은 부산국제영화제의 오랜 전통입니다. 출범에서부터 다양하고 자유로운 대화의 순간들을 만들기 위해 항상 노력해 왔고, '부산시네마포럼(BCF)', '비프컨퍼런스&포럼(BC&F)', '포럼비프(Forum BIFF)' 등의 이름으로 보다 심화된 논의의 장도 만들어 왔습니다. 하지만 지난 2년간은 팬데믹의 재난으로 인해 비대면 진행 혹은 개최 취소라는 불가피한 파행도 감수해야 했습니다. 그러한 아쉬움을 뒤로 하고 올해 다시 포럼이 현장 개최됩니다.

올해의 포럼 비프는 급변하고 있는 미디어 환경 속 영화의 정체성에 대한 근본적인 질문을 중심으로 합니다. 시리얼 드라마의 영화적 가능성을 비롯해 이론, 비평, 정책의 다양한 견지에서 질문과 토론이 이뤄집니다. 최근의 변화가 미디어 기술의 급속한 발전에 추동되고 있는 만큼, 주요한 동인으로 작용하는 시각 특수효과(VFX)에 대한 새로운 정보와 통찰을 소개하는 장도 마련됩니다. 이러한 변동의 양상을 고려하며, 21세기 다큐멘터리의 기술적, 미학적, 윤리적 혁신과 모색도 논의됩니다. 이러한 첨예한 논제들에 대한 고민을 나누며, 함께 영화적 지성의 바다를 유영하실 여러분들께 진심어린 환영의 말씀을 전합니다.

포럼 비프 2022는 많은 분들의 참여와 도움으로 만들어질 수 있었습니다. 힘을 주신 여러분들께 감사의 말씀을 전합니다. 먼저 발제, 토론, 사회자 여러분들께 감사드립니다. 올해의 포럼을 공동주최하는 영화진흥위원회, 한국영상자료원, 부산영상위원회의 여러분께도 감사드립니다. 무엇보다도, 부산국제영화제가 마련한 영화적 지성의 현장을 찾아 함께 직접 얼굴을 마주보고 귀한 생각을 나눠 주시는 모든 청중 여러분께 깊은 감사와 함께 신실한 우정을 전하고자 합니다. 감사합니다.

Welcome Message

HUH Moonyung Festival Director, Busan International Film Festival

Welcome to Forum BIFF 2022, the sea of cinematic intelligence presented by the 27th Busan International Film Festival.

It is a long-standing tradition of the Busan International Film Festival to strive to create a forum for lively discussion that goes one step further. Since its inception, it has always strived to create diverse and free conversations, and has been a venue for in-depth discussions under the names of Busan Cinema Forum (BCF), BIFF Conference & Forum (BC&F), and Forum BIFF. However, in the past two years, due to the pandemic, events had to be canceled or held online only. Leaving those regrets behind, the forum is to be held physically again this year.

This year's Forum BIFF focuses on fundamental questions about the identity of cinema in the rapidly changing media environment. Questions and discussions stem from various perspectives of theory, criticism, and policy, as well as the cinematic potential of serialized dramas. As recent changes are driven by the rapid development of media technology, some sessions have been prepared to introduce new information and insights on VFX, which is a major driving force for these changes. Taking these shifts into account, the technological, aesthetic, and ethical innovations and explorations of 21st century documentaries are also discussed. I extend my heartfelt welcome to all of you who will share your concerns about these insightful topics and relish the sea of cinematic intelligence together.

Forum BIFF 2022 was made possible with the participation and help of many people. I would like to say thank you to the supporters and participants. First of all, I would like to thank all of the presenters, panels, and moderators. I would also like to thank the Korean Film Council, the Korean Film Archive, and the Busan Film Commission for co-hosting this year's forum. Above all, I would like to express my deep gratitude and sincere friendship to the audiences who visit the forum and share their precious thoughts. Thank you.

포럼 비프 2022 Forum BIFF 2022

부산국제영화제는 지식영화연구소를 중심으로 영화제 기간 중 포럼 비프(Forum BIFF)를 개최합니다. 포럼 비프는 영화를 매개로 다양한 지적 소통과 생산의 플랫폼을 지향합니다. 영화의 여러 부면들을 다각적 방법으로 탐구하고 비평, 창작, 산업, 운동 등 여러 실천양식과 영화를 매개하며, 학자에서 대중 관객에 이르는 다양한 지적 주체들이 영화를 향유하는 계기가 되고자 합니다.

올해의 포럼 비프는 변화하는 미디어 환경 속 영화의 정체성이라는 근본적인 문제를 중심으로 구성되었습니다. 제작, 배급, 상영의 전 영역에서 영화가 분산, 해체되어 온 상황을 살피고, 그 속에서 이행 중인 영화의 향방을 전망하고자 합니다. 디지털 정보통신기술(ICT)의 급속한 발전이 이러한 변화를 주로 추동해 왔다는 점에 주목해서, 변화의 결정적 동인으로 기능하고 있는 시각 특수효과(VFX) 등 기술적 혁신들의 양상과 잠재력에 대한 심층적인 논의도 마련했습니다. 다큐멘터리는 이러한 변화들이 중층적으로 결절되는 영화적 장의 주요 지점 중 하나입니다. 진행 중인 영화적 변동의 맥락을 고려하여, 21세기 다큐멘터리의 기술적, 미학적, 윤리적 혁신과 모색도 살피고자 합니다. 또한 OTT와 함께 더욱 활발하게 제작되는 시리얼 드라마와 변화하는 영화의 현재를 미학, 이론, 제도의 측면에서 분석하고 진단함으로써 영화의 재구성고 확장 가능성을 모색하고자 합니다.

기획 과정에서 귀한 지성을 나눠주신 분들께 감사의 전합니다. 김이석, 김지훈 선생님은 참가하시는 세션을 함께 기획해 주셨습니다. 정찬철, 이정하 선생님의 자문에도 감사드립니다. 2년 만에 오프라인으로 재개되는 포럼 비프입니다. 국내외 여러 영화인과 전문가가 함께 하는 소통과 교류의 장이, 올해 부산국제영화제를 찾는 관객 및 관계자 여러분들과 충실하고 유용한 정보와 통찰을 나누는 기회가 될 수 있기를 소망합니다.

The Busan International Film Festival hosts Forum BIFF during the festival period, with the Jiseok Film Institute playing the key role. Forum BIFF aims to be a platform for diverse intellectual communication and production through film. It explores different aspects of film in various ways, and connects film with practices such as criticism, creation, industry, and movement. We hope that it will be an opportunity for various intellectuals, from scholars to the mass audience, to enjoy the world of film.

This year, Forum BIFF is organized around the fundamental issue of identity of film in a changing media environment. It examines the current situation in which films have been dispersed and dismantled in all areas of production, distribution, and screening, and forecasts the future of cinema. Noting that the rapid development of digital information and communication technology (ICT) has mainly driven these changes, an in-depth discussion of the aspects and potential of technological innovations—such as visual special effects (VFX) that are functioning as the decisive cause—will be held. Documentary film is one of the main parts of the cinematic sphere where these changes are layered. Taking into account the context of the ongoing cinematic shift, the forum also aims to examine the technological, aesthetic, and ethical innovations and explorations of documentary film in the 21st century. In addition, by analyzing and diagnosing the current state of "cinema" in relation to serial dramas that are actively produced with streaming services, the forum will explore the possibility of reconstruction and expansion of cinema.

We would like to express our gratitude to those who shared their valuable knowledge during the planning process. KIM Yi-seok and KIM Jihoon co-organized the sessions they are participating in together. We want to thank JEONG Chancheol and LEE Jeong-ha for their advice. Forum BIFF is finally being held physically after a two-year hiatus. We hope that it will be a place of communication and networking between domestic and foreign filmmakers and experts, and an opportunity to share sincere and useful information and insights with the participants and audiences who visit this year's Busan International Film Festival.

지식영화연구소 Jiseok Film Institute

지식영화연구소는 아시아 영화의 발전에 크게 공헌한 故김지석 선생님을 추념하고 고인의 뜻을 실현하기 위해 부산국제영화제 내에 설립된 연구기관입니다. 아시아 영화를 중심으로 한 간학문적 영상문화 연구, 아카이빙, 교육이 주된 사업이며, 이를 통해 영상 산업, 기술, 문화, 운동의 지역적이면서도 세계적인 소통, 창안, 연대를 위해 이론적이고 실천적인 노력을 경주하고 있습니다. 지식영화연구소의 출범 4년차인 2022년에는 김지석 선생님의 세 번째 유고집 발간이 진행 중이고, 부산국제영화제 기간 중에 포럼 비프(Forum BIFF)를 개최하여 영화를 매개로 한 다양한 지성의 소통과 교류의 축제를 열고자 합니다.

Jiseok Film Institute (JFI) was launched at BIFF in 2019 to cherish the memory of the late KIM Jiseok, who contributed greatly to the development of Asian film. The main purpose of JFI is the interdisciplinary research, education, and archiving of Asian film through theoretical and practical efforts that are applied both globally and locally. In 2022, JFI will publish a third book as a part of KIM's posthumous collection. During the BIFF period, JFI will hold a forum to open windows for communication and interaction between various intellectuals.

스태프 STAFF

소장	박도신	Director	PARK Do-sin
부소장	김성한	Deputy Director	KIM Seong-han
연구위원	황혜림	Research Fellow	HWANG Hei-rim
스태프	박하윤	Forum Assistant	PARK Ha-yun
스태프	김예인	Forum Assistant	KIM Ye-in
포럼 공동기획	(주)해치연구소	Forum Supervisor	HATCH Institute Inc.

행사 일정

날짜	시간	세션명	장소
10/9 (일)	13:00~13:10	개최사	부산 영상산업센터 컨퍼런스홀
	13:10~14:10	가상의 제국, 영화가 되다 (1) 가상의 제국에 들어선 한국영화	
	14:20~15:20	가상의 제국, 영화가 되다 (2) 디지털 영화 문화의 수집과 보존	
	15:30~16:30	가상의 제국, 영화가 되다 (3) 영화적 프레임의 확장	
10/10 (월)	12:30~14:30	21세기 다큐멘터리의 새로운 시선 기조발제 21세기 다큐멘터리의 이해	부산 영상산업센터 컨퍼런스홀
	16:00~18:00	미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성 (1) 시리얼 드라마는 영화인가?	부산 영상산업센터 시사실
10/11 (화)	13:00~15:00	미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성 (2) 이론적 이슈와 방법론	부산 영상산업센터 컨퍼런스홀
	16:00~18:00	미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성 (3) 법, 제도, 정책	

Schedule

날짜	시간	세션명	장소
Oct 9 Sun	13:00~13:10	Opening Speech	Busan Visual Industry Center Conference Hall
	13:10~14:10	Cinema as Empire of Virtuality (1) Korean Cinema Enters a Virtual Era	
	14:20~15:20	Cinema as Empire of Virtuality (2) Collecting and Preserving Born-Digital Cinema Culture	
	15:30~16:30	Cinema as Empire of Virtuality (3) Expanding Beyond the Frame of Cinema	
Oct 10 Mon	12:30~14:30	New Perspectives in the 21st Century Documentaries Keynote Speech Introducing the 21st Century Documentary Forum	Busan Visual Industry Center Conference Hall
	16:00~18:00	(Re)constructing Cinema in the Transforming Media Environment (1) Are Serial Dramas "Cinema"?	Busan Visual Industry Center Screening Room
Oct 11 Tue	13:00~15:00	(Re)constructing Cinema in the Transforming Media Environment (2) Theoretical Issues and Methodology	Busan Visual Industry Center Conference Hall
	16:00~18:00	(Re)constructing Cinema in the Transforming Media Environment (3) Laws, Institutions and Policies	

가상의 제국, 영화가 되다

지난 포스트-밀레니엄의 20~30년의 시기 동안 필름을 대체한 디지털 영상기와 카메라, 디지털 시각 효과, 3D·4D 등의 디지털 영상 테크놀로지는 우리의 관람문화를 단관극장에서 멀티플렉스와 네트워크 기반 뉴미디어 연합체제로 바꾸었고, 보다 몰입적이고 감각적인 볼거리를 관객에게 선사하며 21세기 영화문화산업을 변혁하고 재구성하였다. 또한 영화 제작과정에서 디지털의 도입은 단순히 기술로서의 촬영과 편집의 디지털 전환뿐 아니라 시각효과와 제작과정 전체에 대대적인 변화를 가져왔다.

과거 후반작업에 투입돼 보조적인 역할에 머물렀던 디지털 시각효과(Visual Effects, 이하 VFX)의 전면적인 도입은 이미지의 확장을 시작으로 서사, 연출, 스타일, 연기, 장르의 변화 등으로 이어졌다. 특히 21세기 들어서 디지털 시각효과는 시나리오 분석부터 제작의 모든 과정에 이르기까지 주도적으로 참여하며 필름의 광화학적 방식과는 비교할 수 없을 정도로 감독의 상상력을 환상적이고 사실적으로 완벽하게 구현하는 '영화의 스토리텔링 기술'로 자리 잡았다. 현재 촬영 스튜디오의 한 부분은 버추얼 프로덕션(Virtual Production) 시스템으로 전환 중에 있으며, 이는 영화 제작 시스템의 완전한 디지털화와 가상화를 의미한다. 이제 영화는 가상의 제국을 완성하기까지 얼마 남지 않았다.

이뿐만 아니라 대형스크린, 와이드 스크린처럼 영화의 탄생 이후 꾸준히 시도해 왔던 시각의 확장에 대한 도전은 디지털 시대에 들어서면서 VR(가상현실), XR(확장현실), AR(증강현실) 등의 혼합현실(MR) 기술과 만나며 새로운 영화적 체험을 선사하고 있다. 2022년 지금 이러한 21세기 디지털 기술이 영화산업에 미친 전반적인 영향은 동시기 한국 영화 산업에서 더욱 혁신적으로 나타났다. 이제 영화를 제작하는 데 있어 VFX는 프로덕션 과정의 직접적인 작업인 촬영, 조명 등과 함께 필수불가결한 요소로 자리잡았다. 또한 VFX 제작회사, 데이터 보존 및 전송 업체 등이 영화 제작에 있어 중요한 구성원으로 부상하는 등 영화 현상이 빠르게 변화하고 있다. 이 시점에서 기존 아날로그적인 시각에서 방향을 바꾸어 디지털 시대 영화와 그 구성요소들을 바라보는 관점의 전환이 필요하다.

본 포럼에서는 디지털 시대의 영화와 그 요소들을 어떠한 관점에서 바라볼 것인가에 대한 물음을 던진다. 특별히 영화 제작과정에서의 디지털 기기와 디지털 VFX의 전면 도입으로 초래된 영화의 물성(物性) 변화를 중심에 놓고 가상의 제국이 되어가는 영화의 정체성을 논의하고, VR/AR 등의 새로운 실감미디어(Immersive Media)의 등장과 기술적 진보, 가상제국이 주조할 산업적, 예술적, 경제적 가능성 등에 대해 의견을 듣고, 나누고자 한다.

Session 1

가상의 제국에 들어선 한국영화
Korean Cinema Enters a Virtual Era

Session 2

디지털 영화 문화의 수집과 보존
Collecting and Preserving Born-Digital Cinema Culture

Session 3

영화적 프레임의 확장
Expanding Beyond the Frame of Cinema

주 관 한국영상자료원
Organizer Korean Film Archive
전체 사회 유성관 (한국영상자료원)
Moderator YOO Sung-kwan (Korean Film Archive)

Cinema as Empire of Virtuality

Digital image technologies such as digital projectors, cameras, digital visual effects, and 3D·4D advancements that have replaced film in the last 20 to 30 years have changed our viewing culture from a single theater to a multiplex and network-based new media system. In addition, they have transformed and reconstructed the 21st century film culture industry by providing a more immersive and sensual spectacle to the audience. Also, the introduction of digitalization in the filmmaking process brought about not only the digital transformation of filming and editing as a technology, but also a major change in visual effects and the entire production process.

The full-scale introduction of digital visual effects (VFX), which were used in post-production in the past and remained in an auxiliary role, led to changes in narrative, direction, style, acting, and genre, starting with image expansion. In the 21st century, digital visual effects take a leading role in the entire process from scenario analysis to production, and have become a "storytelling technology of movies" that perfectly realizes the director's imagination in a fantastic and realistic way that is incomparable to the photochemical method of film. A part of the film studio is currently transitioning to a virtual production system, which means full digitization and virtualization of the film production system. Now, cinema is not far from becoming a complete empire of virtuality.

In addition, the challenge of visual expansion, which has been steadily attempted since the birth of cinema with techniques such as large screens and widescreen, is providing a new cinematic experience by combining mixed reality (MR) technologies such as VR (virtual reality), XR (extended reality), and AR (augmented reality). In 2022, the overall impact of these 21st century digital technologies on the film industry was more innovative in the Korean film industry. VFX has now become an indispensable element of film production, along with shooting and lighting, which are direct operations in the production process. The film scene is also changing rapidly, with data preservation and transmission companies and VFX production companies emerging as important players in filmmaking. At this point, it is necessary to shift away from the existing analog perspective and toward a new way of looking at the digital era film and its components.

This forum raises the question of how to view movies and their elements in the digital age. In particular, it discusses the identity of film becoming an empire of virtuality, focusing on the change in the physical properties of film caused by the full introduction of digital devices and digital VFX in the film production process. We would like to hear and share opinions about the emergence of new immersive media such as VR/AR, technological progress, and the industrial, artistic, and economic possibilities of the virtual empire.

Session 1

가상의 제국에 들어선 한국 영화 Korean Cinema Enters a Virtual Era

본 세션에서는 디지털 기술 발전의 관점에서 지난 30년간의 한국 영화 변화상에 주목한다. 정책과 기술, 자본 등의 한계로 리얼리즘의 세계에 몰두했던 한국 영화가 디지털이라는 기술과 만나 새로운 이미지와 스토리텔링의 세상을 꿈꾸게 되었다. 이를 통해 상상 속의 이미지를 구현하는 예술적 욕망의 방향, 스토리텔링과 만난 시각적 욕망이 이뤄낸 한국 영화의 변곡점, 그리고 OTT 시장의 활성화로 상영환경의 변화에 따른 시각효과의 새로운 과제에 대해 논의한다.

This session pays attention to the changes in Korean cinema over the past 30 years from the viewpoint of digital technology development. Korean films, which were once immersed in the world of realism due to the limitations of policy, technology, and capital, met with digital technology and dreamed up a world of new images and storytelling. Through this, we discuss the direction of artistic desire to realize imaginary visuals, the turning point of Korean cinema achieved by visual ambition met with storytelling, and the new task of creating visual effects according to the changes in the screening environment caused by the revitalization of the over-the-top (OTT) media service market.

사회	오영숙 (성공회대학교)
Moderator	OH Young-suk (Sungkonghoe Univ.)
패널	정찬철 (부경대학교)
Panel	JEONG Chancheol (Pukyong Nat'l Univ.)
	김승경 (한국영상자료원)
	KIM Seung-kyung (Korean Film Archive)
	김신철 (웨스트월드)
	KIM Shin-chul (Westworld)

시각효과의 예술욕망

정찬철

21세기 디지털 영상 기술의 발전은 영화의 제작과 유통과 상영 방식을 이른바 '포스트-시네마(post-cinema)' 체계와 문화로 이끌었을 뿐만 아니라, 이전 시네마 시대에는 담혀있었던 영화의 예술적 욕망을 깨웠다. 개체 변이된 영화의 예술적 욕망은 새로웠으며, 그것이 어디로 향하는지를 영화학은 계속해서 추적하며, 동시대 영화를 관찰하는 중이다. 디지털로 코드화된 이미지는 필름 이미지처럼 순간에 포착되어 플라스틱 프레임에 갇혀있지 않고 알고리즘의 조작을 통해 끊임없이 변화될 운명에 놓인다. 디지털 시각효과(visual effects)는 이러한 디지털화된 영화 이미지의 운명을 창조하고, 영화의 새로운 예술적 욕망을 깨우고 확장하는 기술이 되었다. 본 발표에서는 시각효과의 예술욕망을 이야기하기 위해, 시각효과 기술 중 하나인 '가상 카메라 virtual camera'를 다룬다.

영화 카메라는 시네마 시대 이미지를 만드는 장치이자, 이미지의 독해를 이끄는 시선이며, 영화적 스타일과 형식을 창조하는 도구였다. 포스트-시네마 시대, '가상 카메라 virtual camera'가 물리적 카메라의 위치를 넘어서고 있다. 물리적 카메라의 소멸은 단지 물리적 기계에서 가상적 이미지로의 전환만을 의미하지 않는다. 그것은 영화 장치이론에 관한 논의의 재고를 요구하고, 새로운 종류의 응시자를 만들어 낸다. 본 발표의 핵심 목적은 바로 이 '가상 카메라'에 의해 만들어지는 영화적 공간의 특징을 무한한 영화 공간의 확장으로 특정하고, 이를 공간 이미지로 명명하는 데 있다. '확장적' 공간 이미지는 관객으로 하여금 카메라를 통해서가 아닌 이미지를 직접적으로 대면하게 하며, 그 결과 필름 시대와 구별되는 새로운 시공간 속에 관객을 옮겨 놓는다고 주장하고자 한다.

Visual Effects and Artistic Desire

JEONG Chancheol

The development of digital image technology in the 21st century not only led to the so-called "post-cinematic" regime and culture, but also awakened the artistic desire to make films that had been impossible in the previous era of cinema. Artistic direction in film took a new turn, and film studies continue to track where this is leading to by observing contemporary films. The digitally coded image is not confined to the plastic frame of a film image captured instantaneously, but is rather destined to change constantly through the manipulation of algorithms. Digital visual effects have become a technological node that determines the fate of these digitized cinematic images, and awakens and expands the new artistic desires of cinema. This presentation will deal with "virtual camera", one of the visual effects technologies, to discuss the artistic desire of visual effects.

A film camera has been a device for creating images in the age of cinema, a gaze that guides the reading of images, and a tool for creating cinematic styles and forms. In the post-cinema era, the "virtual camera" is going beyond the position of a physical camera. The disappearance of physical cameras means more than just a transition from a physical machine to a virtual image. It calls for a reconsideration of the discussion of apparatus theory in film and creates a new kind of gaze. The core purpose of this presentation is to specify the characteristics of the cinematic space created by this "virtual camera" as the infinite expansion of the cinematic space, and to name it the space-image. The "expandable" space-image allows the audience to face the image directly rather than through the camera, and as a result, it can be argued that it moves the audience into a new space and time that is distinct from the film era.

스펙터클에서 스토리텔링으로

김승경

한국 영화 산업과 기술적 성취 수준을 이야기할 때 "할리우드 수준의 몇 %"라는 표현을 쉽게 찾아 볼 수 있다. 물론 할리우드의 세계시장 장악력과 장르 및 기술의 선도 등은 영화 역사 속에서 거부할 수 없는 오랜 흐름이다. 하지만 당대 영화기술의 집약체라 불리며 미국에서 흥행에 성공한 <스타워즈> 시리즈나 <스타트랙> 시리즈의 국내 흥행은 그리 폭발적이지 않았다. 그렇다면 "할리우드 수준" 이외에 한국 관객들에게 매력적으로 어필할 수 있는 한국 영화만의 기술적 진보의 방향이 있지 않을까? 이 물음이 본 연구의 출발이다.

영화에서의 새로운 기술적 시도와 흥행 성공은 곧 표현의 범위와 장르의 확장으로 연결된다. 반대의 경우도 마찬가지다. 할리우드가 <어비스>(1989), <터미네이터2>(1991) 등 우주, 미래 등을 앞세운 SF물을 통해 디지털 VFX의 기술을 시도하고 발전시켰다면, 한국 영화 VFX의 출발은 <구미호>(1994), <은행나무 침대>(1995) 등 설화와 역사가 혼합된 판타지물이었다. 한편에서는 할리우드 같은 SF물에 도전하기도 하였으나 관객의 선택은 보다 현실감 있는 이미지의 재현이었다.

본 연구에서는 <구미호>가 개봉한 1994년부터 현재까지 약 30여 년의 기간을 장르의 확장을 이끈 한국 영화의 기술적 진보를 기준으로 세 시기로 나누어 살펴보고자 한다. 이를 통해 VFX를 중심으로 한 디지털 영상 테크놀로지가 한국 영화의 산업적 성장과 예술적 성취에 끼친 영향을 탐구하고, 새로운 기술의 미래 가능성에 대해 논의한다.

From Spectacle to Storytelling

KIM Seung-kyung

When talking about the Korean film industry and its level of technological achievement, people easily use the expression "it's reached X percent of Hollywood standard." Of course, Hollywood's dominance in the global market and its influence on genres and technologies is a long-standing trend in the history of cinema that cannot be denied. However, the *Star Wars* series and *Star Trek* series, which were called the pinnacle of the film technology achievement of the time, were successful in the United States, but not in Korea. Then, besides the "Hollywood standard," shouldn't there be technological progress unique to Korean films that can appeal to the Korean audience? This question is the starting point of this study.

New technological attempts and box office success in movies lead to expansion of the range of expressions and genres, and vice versa. The opposite is also true. When Hollywood tried and developed the technology of digital VFX through sci-fi films dealing with space and future such as *Abyss* (1989) and *Terminator 2* (1991), VFX in Korean films started with *Gumiho* (1994) and *Ginkgo Bed* (1995), fantasy films that mixed folk tale and history. There have been Hollywood style sci-fi movies, but the audience preferred the reproduction of a more realistic image.

In this study, spanning about 30 years from 1994—when *Gumiho* was released to the present—is divided into three periods based on the technological progress of Korean films that have led to the expansion of the genre. Through this, the impact of VFX-centered digital image technology on the industrial growth and artistic achievement of Korean films will be explored and the future possibilities of new technologies will be discussed.

OTT 콘텐츠의 대중화와 극장 특성의 차이에 따른 VFX의 방향성

김신철

단순한 주목을 넘어 하나의 색깔 있는 주류로 자리잡은 이른바 K-콘텐츠는 OTT라는 새로운 플랫폼에 의해 공중파와 극장을 넘어 언제 어디서나 사실상 모든 디바이스에서 시청할 수 있게 되었다. 반대로 이야기하면 동일하지 않은 환경에서 저마다 다른 영상을 보고 있다는 것이다.

영화의 지속적인 발전과 다양한 시도를 통해 메시지나 감정, 심리를 묘사하고 이는 조명, 소품의 배치, 의상의 색상, 카메라 워킹, VFX의 효과 등은 물론 각종 필터나 렌즈의 효과, 고속 촬영 등의 프레임 특성을 이용해서도 연출할 수 있었다. 하지만 강제 업스케일링, 재생 속도의 강제 변환, 색상 영역의 불일치, 하물며 요금제 등으로 인해 연출자의 의도나 각종 기술들이 무색하게 저마다의 시청환경에서 제각각으로 송출, 처리되고 재생된다.

작품 내에서 색상에 집착하는 것, 디테일을 따지는 것 등이 어차피 의도와 다르게 보여질 것이라면 적당한 선에서 타협하게 되고 이런 반복은 곧 예술적 완성도와 새로운 시도의 원동력을 떨어뜨리는 결과로 이어지지 않을지 우려된다.

불가능해 보이는 이것을 가능케 하는 방법에 대한 고민은 물론 더 나은 콘텐츠를 위해 우리는 무엇을 해야 할 것인가 생각해보았으면 한다.

The Direction of VFX According to the Popularization of OTT Content and the Difference in Theater Characteristics

KIM Shin-chul

K-content, as it has been dubbed, is getting more than simple attention; it has become a unique channel of mainstream content. It is now available on virtually any device, anytime, anywhere, beyond the public TV network and theaters, on a new platform called OTT. In other words, everyone is watching a different video in different environments.

Film embodies messages, emotions, and psychology through continuous development and various techniques. This can be done by using lighting, prop placement, the color of clothing, camera walking, and VFX effects, as well as frame characteristics such as various filters and lenses and high-speed shooting. However, due to forced upscaling, forced conversion of playback speed, inconsistency of color, and even because of plans and pricing, the director's intentions are undermined and various techniques are transmitted, processed, and played differently in each viewing environment.

If the end result of meticulous attention to color and details will be viewed differently than intended anyway, compromises will be made, and there is concern that continuing to make such compromises will soon lead to a decrease in artistic perfection and motivation for trying new things.

I would like to consider how we can make this seemingly impossible task possible, as well as what we can do to ensure better content.

디지털 영화 문화의 수집과 보존

Collecting and Preserving Born-Digital Cinema Culture

본 세션에서는 2000년대 초 중반 필름에서 디지털 데이터로의 전환이라는 영화 제작과 상영환경의 급격한 변화로 인해 얻은 것과 잃은 것에 주목한다. 이 시기 디지털로의 전환은 영화산업 전반에 걸쳐 많은 것들을 재정립시켰는데 가장 주목해야 할 것 중에 하나는 영화 제작과정에서 생성되는 디지털 소스를 어떻게 바라볼 것이냐 하는 문제이다. 필름 촬영-디지털 후반작업-프린트 필름 상영이라는 과도기의 형태는 원본 소스로서의 오리지널 네가티브 필름에 대한 중요도와 보존의 필요성을 간과하는 결과를 낳았다. 디지털로의 완전한 전환이 이루어진 지금부터라도 원본 데이터 보존에 대한 기준과 보존의 방법, 보존 필름의 디지털 전환과 활용에 대해 논의하고 해법을 모색하고자 한다.

This session focuses on what has been gained and lost due to the rapid change in film production and screening environments and the transition from film to digital data in the early and mid-2000s. The transition to digital data during this period has redefined many things throughout the film industry, and one of the most important issues to pay attention to is how to view the digital sources created during film production. The transitional form of shooting film, digital post-production, and then screening film has resulted in overlooking the importance and need for preservation of the original negative film as the original source. Although the complete transition to digital format has been made at this point, we will discuss and seek solutions for preserving original data, methods of preservation, and digital conversion and utilization of preserved films.

사회 민병현 (한국영상자료원)
Moderator MIN Byung-hyun (Korean Film Archive)

패널 조희대 (알고리즘 미디어 랩)
Panel CHO Heedae (Algorithm Media Lab)
 이윤이 (노느니특공대엔터테인먼트)
 LEE Yoon-yi (Nonuni Raiders)
 남형권 (한국영상자료원)
 NAM Hyoung-kwon (Korean Film Archive)

가상의 제국, 영화가 되다

영화의 생애주기는 끝이 없다: 보존, 그 무한한 가치를 위한 출발

조희대

"모로 가도 서울로만 가면 된다."

어쩌면 무례할지도 모르지만 이 속담은 한국 영화가 당대의 배급 관행에 따라 이윤이라는 한정된 영역에만 초점을 맞춰서 제작하는 근시안적 현실을 비유적으로 보여준다. 개봉과 흥행이라는 경제적 관점에 너무 몰입하면 아쉽게도 영화의 다른 가치인 보존적 측면은 많이 간과될 수밖에 없다.

과거 필름을 매개로 제작하던 시절엔 필름을 아끼고 그 자체를 보존하려는 노력들이 있어 왔으나, 디지털로 전환된 오늘날의 제작 환경에선 원본이 되는 디지털 파일 소스를 예전의 필름의 가치만큼 중요하게 다루어야 한다는 인식의 전환이 이루어지지 않고 있다. 그 결과 많은 작품들이 배급용 파일 정도만 남기고 필름의 오리지널 네가 필름에 해당하는 디지털 원본들은 개봉 이후 소실되고 있다.

할리우드로 대표되는 미국의 영화 산업과 새로 등장한 글로벌 OTT사의 제작과정을 들여다보면 제작의 표준화부터 완벽한 데이터 보존까지 일관된 시스템을 갖추고 있다. 꼼꼼하고 철저한 제작 관리 체계의 모습은 통상적인 한국의 제작 환경과 사뭇 차이가 난다.

이런 글로벌 추세와 달리 현재의 제작 관행을 답습한다면 한국 영화 및 미디어 제작 환경은 스스로를 폐쇄적으로 고립시키는 갈라파고스적 환경으로 악화될 수 있다.

세계가 인정한 문화 강국이라는 찬사에 걸맞게 한국 영화계는 콘텐츠의 발전을 스스로 제약하는 관행에서 탈피하여 영화의 생애주기를 지속 가능하도록 성장시켜야 한다. 그리고 이를 위한 출발이라 할 수 있는 원본 데이터의 보존은 미래를 위한 인큐베이터인 동시에 영감의 원천이 될 수 있다.

이에 우리가 갈망하고 지키려고 하는 영화의 보존 가치를 확장하고 이 시대 문화의 리더가 수행해야 할 방법 들을 여러 전문가와 함께 생산적인 동시에 창의적으로 검토해 보고자 한다.

The Life Cycle of a Film Is Endless: Preservation, the Beginning of Infinite Value

CHO Heedae

"The end justifies the means."

Perhaps it is blunt, but this phrase figuratively illustrates the short-sighted reality of the Korean film industry: how it focuses solely on profit according to the distribution practices of the time when it comes to producing movies. If we are too immersed in the economic perspective of releasing a movie and its box office success, unfortunately, the preservation aspect, another valuable part of cinema, will inevitably be overlooked.

In the past, when movies were shot on film, efforts were made to save and preserve the film. However, in today's digital production environment, there is no perception that the original digital file source should be treated as important as the film. As a result, many works are only saved as distribution files, and the digital originals corresponding to the original negative are lost after the movie is released.

Looking at the production process of the U.S. film industry represented by Hollywood and the new global OTT company, there is a consistent system, from standardization of production to complete data preservation. The meticulous and thorough production management system is quite different from the typical Korean production environment.

Contrary to this global trend, if the same old production practices continue to be followed here, the Korean film and media production environment could, like the Galapagos Islands, become a self-isolating environment that exacerbates the problem.

To befit the praise of being a cultural powerhouse recognized by the world, the Korean film industry should break away from the practice of restricting the advancement of content and develop the film's life cycle in a sustainable way. And the preservation of original data, which can be said to be a starting point for this, can be both an incubator for the future and a source of inspiration.

VFX 소스데이터 : 영화의 미래 설계도를 수집하라! VFX Source Data: Collect the Future Blueprints of Movies!

이윤이 LEE Yoon-yi

오늘날 한국영화 및 OTT 기반 영상콘텐츠 제작이 급속도로 증가하고, 다양해지면서 실사 촬영 외에 디지털 시각효과 기술을 활용하는 범위가 확대되고 있다. 디지털 시각효과 소스데이터는 4차 산업 시대 영화 및 영상산업의 중요 자산이며, 재활용이 가능한 IP로서의 위상이 높아지고 있지만, 후반작업 종결 후 방대한 데이터들이 사후관리가 되지 못한 채 삭제되고 있다.

VFX는 카메라의 피사체가 아니라 컴퓨터의 프로그래밍된 투사체에 기반을 둔 영상의 미래를 제시하고 있다. 존재론적으로 변화하는 영상에 맞게 영상 수집과 보존의 방향과 대상, 활용 방안까지 새롭게 사고해야 할 때이다.

Today, as the production of Korean films and OTT-based video content is rapidly increasing and diversifying, the range of digital visual effect technology in addition to live-action shooting is expanding. Digital visual effects source data is an important asset of the film and video industry in the era of the Fourth Industrial Revolution, and its status as a recyclable IP is increasing; however, after the completion of the post-production process, vast amounts of data are being deleted without follow-up.

VFX represents a future of video based on computer-programmed projectiles rather than on-camera subjects. It is time to rethink what images to collect, and how to preserve and utilize them in line with the ontologically changing image.

과거의 것으로 미래를 만든다 : 필름 디지털 복원의 현재와 차세대 기술을 위한 보존

남형권

한국 영화는 지난 2019년 100주년을 맞이했다. 지난 세월을 거치오며 영화산업의 문화와 기술 그리고 시장 규모도 함께 확대되고 발전해 왔으며 또 많은 것들이 변하고 사라지기도 했다. 특히 세계 영화 시장의 기술 발전과 더불어 한국 영화도 기술적 진보를 이루었으며 그 과정에서 여러 시행착오를 거쳤고 또 현재에도 진행 중이다.

한국영상자료원은 2021년 기준 극영화와 비극영화를 포함해 9,000편의 필름을 보유 중이며 현재에도 다방면의 발굴을 통해 수집 중이다. 그리고 2016년 파주보존센터를 건립하면서 본격적인 디지털 시네마 워크플로우로 필름을 디지털화하기 시작하였으며 현재 700여 편의 디지털 리마스터링을 완료하였다. 매년 디지털화 대상작의 90% 이상을 4K 해상도로 디지털화하고 있으며 해를 거듭할수록 편 수는 증가하고 있다.

디지털 복원을 완료한 후에는 각 공정에서 파생되는 데이터들을 아카이빙 하게 되는데, 스캔본, 색재현 완료본, 음향복원 완료본, DCP 등이 있다. 각각의 데이터들은 고유의 의미를 지닌 데이터로서 보존되고 극장 재상영 및 연구, 온라인 공개 등 그 목적에 맞게 활용된다. 이처럼 한국영상자료원이 필름 고전영화를 디지털화하여 세상에 공개할 수 있는 원동력이 되는 것은 당연히 '필름'을 보유하고 있다는 점일 것이다. 필름 자료를 발굴, 수집, 보존하지 않았다면 현재의 필름 디지털 리마스터링은 존재하지 않았을 것이며 과거의 문화유산으로서 가치를 지닌 작품들은 세상의 빛을 보지 못했을 것이고, 또 현세대는 그것을 경험할 기회를 잃었을 것이다.

필름의 시대가 막을 내렸지만 디지털 기술의 발전으로 필름을 디지털 시네마로 향유 할 수 있게 된 것처럼, 현재 제작되는 상업영화들의 소스데이터를 유의미하게 수집, 보존하게 되었을 때 미래에 맞이하게 될 차세대 기술은 무엇일지, 그리고 우리 영화가 어떤 형태로 재탄생 될지 함께 생각해보고자 한다.

Making the Future With the Past: The Present of Digital Film Restoration and Preservation for Next-Generation Technologies

NAM Hyoung-kwon

Korean cinema celebrated its 100th anniversary in 2019. Over the years, together with culture and technology, the market size of the film industry has expanded and advanced, and a lot of things have changed and disappeared. Along with the technological development of the global film market, Korean films have made technological progress, and in the process, many trials and errors have been made and are still ongoing.

As of 2021, the Korea Film Archive held 9,000 films, including feature films and non-feature films, and is continuing to collect them through various investigations. And with the construction of the Film Archive Preservation Center in Paju in 2016, film began to be digitized as a full-fledged digital cinema workflow, and about 700 digital remastering projects have now been completed. Every year, more than 90% of works are digitized in 4K resolution, and the number of works that are subject to digitization has been increasing over the years.

After digital restoration is completed, data derived from each process is archived, and there are scan copies, color reproduction complete copies, sound restoration complete copies, and DCP. Each data set is preserved and is used for the purpose of re-screening in theaters, research, and online publication. As such, the fact that the Korean Film Archive is the driving force behind digitizing classic movies and releasing them to the world is, of course, due to the fact that they have the film. Without the discovery, collection, and preservation of film materials, digital remastering would not exist, valuable cultural heritage would not be brought to light, and the present generation would lose the opportunity to experience it.

Although the era of film negatives has come to an end, the development of digital technology has made it possible to enjoy cinema digitally. As such, I would like to discuss what the next-generation technology will be when the source data of commercial films currently being produced are meaningfully collected and preserved, and what form the films will take.

FORUM BIFF

6-11 October 2022

Session 3

영화적 프레임의 확장

Expanding Beyond the Frame of Cinema

'한류'라는 문화적 흐름은 가요나 영화, 드라마 같은 개별 콘텐츠의 소비를 넘어 문화 기술과 문화적 유니버스의 경계를 넘어 세계를 선도하고 있다. 이에 최근 주목받고 있는 한국 VFX 기술의 문화적 상상력의 확장, 프로덕션 과정을 필두로 한 영화 제작 전 과정의 변화를 시도하고 있는 버추얼 프로덕션, '사각의 틀'이라는 고전적 프레임의 경계를 무너뜨린 VR, 스크린 X 등의 상영환경 변화 등 영화문화 전반의 변화를 이끄는 도전과 가능성에 관해 논의한다.

The cultural flow of the "Korean Wave" has gone beyond the consumption of individual works such as songs, movies, and dramas, and it is leading the world beyond the boundaries of cultural technology and the cultural universe. The challenges and possibilities that lead to changes in the overall film culture will be discussed; these include the expansion of the cultural imagination of Korean VFX technology, which has recently been attracting attention, the virtual production that is trying to change the entire film production process, VR that breaks down the boundaries of the classic rectangular frame, and ScreenX.

사회	이상욱 (동의대학교)
Moderator	LEE Sang-uk(Dong-Eui Univ.)
패널	정혜진 (경희대학교)
Panel	CHUNG Hye Jean (Kyung Hee Univ.)
	유태경 (중앙대학교)
	YOO Tae-kyung (Chung-Ang Univ.)
	정석희 (EVR 스튜디오)
	JOUNG Seock-hee (EVR Studio)

경계를 넘는 VFX

정혜진

디지털 전환과 함께 VFX와 버추얼 프로덕션 기술이 점점 빠르게 발전하여 한국 영화 산업 내에 최첨단 특수 효과를 제작할 수 있는 파이프라인이 구축되고 있다. 덕분에 <모가디슈>(2021), <한산>(2022) 등 과거를 재현한 영화에서 스펙터클이 부각될 뿐만 아니라, <승리호>(2021), <외계+인>(2022) 등 가상의 세계관을 제시하는 SF, 판타지 장르의 가속화된 제작이 눈에 띈다. 이에 따라 감독과 배우, 혹은 제작과정에 영화/미디어 산업 관계자와 대중의 관심이 모아지던 시대를 지나, 이제는 영화의 기술적 요소와 시각효과를 담당하는 촬영감독, VFX 슈퍼바이저, 미술감독 등을 포함한 아티스트들의 역할의 중요성과 비중이 높아지면서 다양한 분야의 제작진에게 조명이 비추어지고 있다.

영화학자들도 영화 텍스트의 범주를 벗어난 제작환경과 산업적 요소에 더욱 관심을 가지고 이를 영화 분석에 반영하여 방법론을 확장하고 있다. 가령 카메라 기술 혹은 디지털 기술이 접목된 영상 미학을 분석하거나 VFX 기술력의 도약이 스토리텔링 혹은 세계 구축(worldbuilding)에 미치는 영향 등을 살펴보고 기술의 발전사에 기반하여 영상 매체의 역사를 다시 쓰고 있다. 특히 디지털 제작/배급 방식을 통해 영화산업이 어떻게 바뀌는지, 미디어 산업의 자본, 인력, 그리고 관객이 국가 범주를 넘어서서 어떻게 유동하고 있는지, IP 개발과 VFX 파이프라인 형성이 어떻게 이루어지고 있는지, 그리고 매체 간의 경계를 허물어 트랜스미디어 생태계를 어떤 방향으로 구축하고 있는지 등의 문제 제기가 있기 때문에 활발한 논의를 필요로 한다. 본 발표에서는 한국 VFX의 발전과 최근 동향에 초점을 맞추어 한국 영화 산업이 어떠한 방식으로 다양한 경계를 넘으며 확장하고 있는지 살펴본다.

Crossing Borders with VFX

CHUNG Hye Jean

With the digital turn, VFX and virtual production technologies are developing at a faster rate and the Korean film industry is constructing production pipelines that can create cutting-edge visual effects. As a result, the local industry is able to produce films that recreate the past via large-scale spectacles, such as those presented in *Escape from Mogadishu* (2021) and *Hansan: Rising Dragon* (2022). Korean cinema is also venturing into the effects-laden genres of science fiction and fantasy, as is noticeable in such films as *Space Sweepers* (2021) and *Alienoid* (2022). In the past, industry professionals and the general audience mostly focused their attention on directors, actors, or the filmmaking process as a whole. With the rise in public interest on the technical aspects of making a film, many people are shifting their attention to various branches of production, including the work of cinematographers, VFX supervisors, and art directors, among others.

Film scholars also recognize the importance of such contextual (or "extra-textual") elements as the production process and industrial concerns, and are accordingly diversifying their methods of studying film texts, cultures, and industries. Some scholars focus on advancements in camera technology or digital technology in their analysis on film aesthetics. Others aim to revise the history of the cinematic medium by integrating the development of visual technologies, or they examine the impact of VFX technology on the storytelling and worldbuilding techniques of cinema. Against this backdrop, there is a pressing need for lively discussions among industry professionals and scholars on the following topics: how new methods of digital production and distribution are inducing changes in film and media industries; how capital, talent, labor, and audiences are practicing cross-border mobility; how current trends in IP development and VFX pipeline construction are invigorating the Korean media landscape; and how newly formed transmedia ecologies are encouraging collaborations across different types of media. This presentation discusses how the Korean film industry is aspiring to expand by crossing various borders with VFX.

버추얼 프로덕션 - 영화적 상상의 디지털 트윈

유태경

버추얼 프로덕션은 관련 전문가들에게는 그다지 새롭지 않으면서 동시에 새로운 기술이라고 할 수 있다. 버추얼 프로덕션은 전통적인 영화 제작 기법으로 사용되어 온 배경 후면 투사 기법에 실제 카메라의 움직임에 맞추어 시차(parallax)를 줄 수 있게 배경을 실시간으로 업데이트하는 렌더링 기술이 적용된 것으로 영화 제작 현장에 등장한 것은 최근 일이 아니다. 새로운 것은 버추얼 프로덕션이라는 솔루션 자체가 아니라 그러한 제작 접근법을 바라보는 산업적 시각과 관심에 있다고 할 수 있다. 팬데믹 상황과 영상 기술의 고도화가 맞물려 제작 효율성에 대한 현장의 수요가 인카메라 시각효과(In-Camera VFX)라는 형태로 LED 배경에 투영되고 그 현장을 스태프뿐 아니라 대중들도 육안으로 확인할 수 있게 된 것이다.

그렇지만 실시간 시각화와 영화 제작 파이프라인의 비약적인 발전은 우리가 지금까지 경험하지 못했던 다양한 산업적 잠재력을 버추얼 프로덕션에서 현실로 이뤄낼 수 있을 것이라 기대하게 만든다. 그 잠재력은 우리가 지금까지 발전시켜왔던 물리적인 공간에서가 아니라 현장(on-set)에 소환된 가상의 공간에서 찾는 것이 보다 합리적이라고 생각한다. 그런 측면에서 현재의 버추얼 프로덕션 제작 사례들이 보여주는 생산성과 효율성은 예상되는 잠재적 가능성을 고려하면 충분하다고 보기에는 아쉬움이 남는다.

본 발표에서는 버추얼 프로덕션의 개념과 기술 현황을 소개하고 영화적 상상이 현실과 가상의 경계에서 효과적으로 시각화될 수 있도록 하는 발전 방향에 대해 함께 얘기 나눠 보려고 한다.

Virtual Production - Digital Twin of Cinematic Imagination

YOO Tae-kyung

Virtual production is a new technology, yet it is not so new to the professionals involved since it has been around for years. In virtual production, a rendering technology that updates the background in real-time is applied to the rear projection technique to give a parallax according to the actual camera movement. What is new is not the virtual production itself, but rather the perspective of the film industry and interest in such a production. In conjunction with the pandemic and the advancement of visual technology, the on-site demand for production efficiency has led to LED background projection in the form of In-Camera VFX, which allows not only the staff but also the public to visually check the site.

However, real-time visualization and the rapid development of the film production pipeline make us look forward to a manifestation of industrial potentials that we have never experienced before in virtual production. It is more reasonable to find its potential in the virtual space summoned to the set, not in the physical space that we have developed so far. When potential is taken into consideration, the productivity and efficiency of the current virtual production cases are not up to expectations.

This presentation introduces the concept and technology of virtual production and discusses the direction of development so that cinematic imagination can be effectively visualized at the boundary between reality and virtual reality.

스토리텔링의 시각적 확장

정석희

컴퓨터 그래픽스의 발전으로 이제 실시간(RealTime)과 상호반응(Interaction)이 트렌드가 된 시대가 본격적으로 도래하였다. 이 주제는 컴퓨터 그래픽스를 다루는 업계나 학계에서도 오래전부터 주목하게 되었고 지속적인 노력과 시도가 들어갔던 부분이었다. 하지만 가장 발목을 잡는 부분은 하드웨어와 소프트웨어의 발전이 더디 진행되었다는 점이다.

이런 상황에서 팬데믹이 온 세계를 뒤엎었고, 이제 거대 기업들의 먹거리가 메타버스라는 최종목표가 발표되고 나서는 또 한 번 업계 분위기가 달아올랐다. 이렇게 된 이유는 위에 언급한 하드웨어를 대표하는 GPU(Graphics Processing Unit)의 놀라운 연산능력으로 인한 데이터 처리능력의 확장과 게임엔진으로 이야기 하고 있는 리얼타임 렌더러를 가지고 있는 소프트웨어의 퀄리티 확장이라고 할 수 있다.

특히 VR쪽이 이런 분위기를 바탕으로 뜨겁게 반응하고 있다. 기존 VR기기의 단점(특히 해상도)을 보완한 기기들이 2022년 하반기부터 본격적으로 판매가 들어갈 것으로 예상되고 글로벌 업체들이 막대한 자금을 들여 VR과 AR 콘텐츠와 기기에 R&D를 진행하고 있다. 이런 산업계의 추세로 인하여 유명 국제영화제에서도 VR경쟁부분을 두어 상영과 마켓시장의 확장을 도모하고 있다.

VR은 현장성을 극대화하기 위하여 이제는 단순히 프리렌더(Pre-Render)되어진 영상물을 보는 것만이 아니라 직접 사용자가 가상의 터치를 하여 스토리 안의 오브젝트를 변동할 수 있는 이벤트를 주어 더욱 몰입할 수 있는 단계로 넘어가고 있고 상호반응은 이제 VR을 넘어 미디어아트의 형식으로 까지 발전되어 가고 있다.

본 발표에서는 VR을 중심으로 기본 개념과 기존 영화의 스토리텔링 차별점, 그리고 앞으로 나아가야 할 길에 대하여 이야기하려 한다.

Visual Extension of Storytelling

JOUNG Seock-hee

With the development of computer graphics, "real-time" and "interaction" have become a trend. This topic has long been a focus of the industry and the academic world of computer graphics, and has been the subject of development. However, it is frustrating that the development of hardware and software has been slow.

After being in a pandemic situation that affected the whole world, the industry atmosphere once again heated up after it was announced that the ultimate goal of giant corporations is the metaverse. The reason for this is the expansion of data processing power due to the amazing computing power of the GPU (Graphics Processing Unit), which represents the hardware mentioned above, and the expansion of the quality of the software with the real-time renderer.

In particular, the VR industry is responding enthusiastically. Devices that compensate for the shortcomings of existing VR devices (especially resolution) are expected to hit the market during the second half of 2022, and global companies are investing huge amounts of money into the research and development of VR and AR contents and devices. Due to this industrial trend, famous international film festivals are also trying to expand their screenings and market by making a VR competition section.

In order to maximize realism, VR no longer simply looks at pre-rendered images. At this point, it's moving on to a more immersive stage by allowing users to change objects in the story by touching them virtually. Interaction is now evolving beyond VR to a form of media art.

This presentation talks about the basic concept of VR, the differences in storytelling of existing movies, and the future of VR.

21세기 다큐멘터리의 새로운 시선

New Perspectives in the 21st Century Documentaries

21세기에 등장한 모험적인 다큐멘터리스트들은 전통적인 다큐멘터리의 완전한 객관성이나 진중한 문제의식, 주제적 접근에 얽매이지 않고 대담하고 창조적인 시선으로 세상을 향한 우리의 창을 넓혀 놓았다. 여기에는 기술적으로 20세기에는 불가능했던 첨단 기술의 도전도 있고, 객관성과 주관성은 물론 다큐멘터리와 픽션, 사적인 것과 역사적인 것 사이의 경계를 지우고 넘나드는 미학적 도전들도 있다. 이 새로운 흐름을 감미하며 우리 시대의 다큐멘터리란 무엇이며 어떤 비전을 지니고 어디로 가고 있는지 논의한다.

The adventurous documentarists who emerged in the 21st century have broadened our worldview with a bold and creative perspective, without being bound by complete objectivity, or serious thematic approach of traditional documentaries. They have taken on cutting-edge technologies that were unavailable in the 20th century, and they have accepted challenges that erase and cross the boundaries between documentary and fiction, private and historical, as well as objectivity and subjectivity. While appreciating this new trend, we discuss what documentary is in our time and where it is going with what vision.

기조발제 장-미셸 프로동 (영화평론가)
Keynote Speech Jean-Michel Frodon (Film Critic)

사회 조지훈 (무주산골영화제)
Moderator JO Ji-hoon (Muju Film Festival)

패널 베레나 파라벨 (영화감독) 루시엔 카스탕-테일러 (영화감독)
Panel Verena Paravel (Filmmaker) Lucien Castaing-Taylor (Filmmaker)
김일란 (영화감독) 김정근 (영화감독)
KIM Il-rhan (Filmmaker) KIM Jeong-keun (Filmmaker)



Jean-Michel Frodon Film Critic | France

장-미셸 프로동 영화평론가 | 프랑스

저널리스트 겸 영화평론가 장-미셸 프로동은 1990년부터 13년 간 『르 몽드』에서 영화기자로 일했으며, 2003년부터 2009년까지 『카이에 뒤 시네마』 편집장을 역임했다. 현재는 온라인 잡지인 『슬레이트』 프랑스 판에 기고 중이다. 파리정치대학 교수로 재직 중이며, 영국 세인트앤드루스대학 명예교수이기도 하다. 저서로는 『허우 사오시엔』(1999), 『우디 앨런과의 대화』(2009), 『호라이즌 시네마』(2006), 『중국 영화』(2006), 『로베르 브레송』(2008), 『영화 평론가』(2008), 『에드워드 양의 영화』(2010), 『오늘날의 프랑스 누벨바그』(2010), 『파리의 영화관』(2016), 『지아장커의 세계』(2021), 『영화의 다양성』(2021) 등이 있다. 그는 또한 페스티벌 및 전시 큐레이터와 프로그래머로도 활동 중이다.

Jean-Michel Frodon is a journalist and film critic, who wrote for daily *Le Monde* (1990–2003), was the editorial director of *Cahiers du cinéma* (2003–2009), and now regularly writes for the online magazine *Slate.fr* in France. He is also a professor at Sciences Po Paris (Political Sciences Institute) and Honorary Professor at the University of St. Andrews, Scotland. He is the author and editor of many books, including *Hou Hsiao-hsien* (1999), *Conversation avec Woody Allen* (2009), *Horizon cinema* (2006), *Le Cinéma chinois* (2006), *Robert Bresson* (2008), *La Critique de cinema* (2008), *Le Cinéma d'Edward Yang* (2010), *Le Cinéma français de la Nouvelle Vague à nos jours* (2010), *Cinemas of Paris* (2016), *The World of Jia Zhangke* (2021), and *Le Cinéma à l'épreuve du divers* (2021). He also acts as a programmer and a curator in festivals and exhibitions.

※ 본 세션에서 제공되는 통역은 2차 저작물로서, 저작권 보호를 위해 사전 협의되지 않은 녹음, 녹화 및 방송이 불가하니 양해 바랍니다.

For copyright protection, please do note that the interpretation provided in this session should not be recorded, filmed or used for broadcasting without prior consultation.

21세기 다큐멘터리의 이해

장-미셸 프로동

짐작할 수 있듯이, 새로운 세기에는 많은 주요한 변화들이 있었고 그 변화들이 이 새로운 시대를 규정하게 되었는데 그 변화들은 영화 영역 전반에, 그 중 다큐멘터리 영역에 더 많은 영향을 미쳤다.

이러한 대대적인 전환은 "세계화", "디지털" 그리고 "기후 변화"라는 단어로 정의되는 주요 현상과 관련이 있다. 이번 부산국제영화제 특별기획 프로그램에 선정된 10편의 영화가 잘 보여주듯이 이러한 변이는 다큐멘터리의 주제뿐만 아니라 영화적 언어에도 영향을 미친다. 또한 완전히 안정된 적도 없었지만 그 어느 때보다 불안정해진 다큐멘터리의 개념 자체에 의문을 제기한다. 이는 비단 다큐멘터리만에 관한 이야기만은 아니다. 리얼리티의 개념 자체에도 역시 동일한 과정이 발생하고 있다.

이러한 심오한 변화는 시청각 미디어, 표현 및 전송 방식과 함께 영화 전반의 변화와 관련하여 일어났지만, 크게는 우리가 살고 있는 세기의 20년 이상을 규정하는 주요 사건들과도 관련이 있다. 그 사건들에는 전쟁(그리고 지난 세기의 파괴와 대학살의 기억), 사회적 정의의 결여, 환경 재앙, 그리고 삶의 비전에서 개인주의적 성향의 급부상 등이 포함된다. 이미지와 사운드를 생성하고 활용하는 새로운 기술 도구의 사용, 촬영 및 편집 언어의 혁신은 세상을 살아가는 새로운 방식에, 이 세상, 우리 세상이 주는 이해와 희망, 그보다 짝을 불투명함과 두려움과 관련되는 새로운 방식에 방해가 된다. 분명 그리 유쾌하지 않은 이 맥락에서 위대한 영화를 만나는 기회, 암울한 문제를 다루면서도 그 과정에서 만들어가는 독창성과 감수성은 물론, 각각의 영화가 개별적으로 또는 함께 불러일으키는 풍부한 성찰과 토론을 즐기는 기회는 즐거운 일일 뿐 아니라 꼭 필요한 일이다.

Introducing the 21st Century Documentary Forum

Jean-Michel Frodon

As one might expect, many of the major changes that came with the new century, and to a large extent define this new era, are translated in the cinema field at large, and even more in the domain of documentary. These deep shifts relate with the major phenomena defined by the words "globalization", "digital" and "climate change". As it is so accurately exemplified by the ten films selected by BIFF for this specific program, these mutations do not only affect documentaries in terms of topics but in terms of cinema language. It also questions the very notion of documentary, which was never completely stable but has become more labile than ever. But it is not only about documentary: the same process occurred to the notion of reality itself.

These deep transformations happened in relation with those of cinema at large, with audiovisual medias and modes of expression and transmission, but also with the major events that largely define the more than two decades of the century we live in, including wars (and the memory of destructions and massacres of the previous century), lack of social justice, environmental catastrophes, as well as the massive rise of an individualistic oriented vision of life. The use of new technical tools to produce images and sounds and to circulate them, the innovation in filming and editing language interfere with new ways to inhabit the world, to relate with the understanding and the hopes, more often with the opacities and the fears, this world, our world, may inspire. In this clearly not so cheerful context, the opportunity to encounter such great works of cinema, to enjoy watching them thanks to the inventiveness and sensibility of there making even when they address bleak issues, but also the richness of the reflections and discussions they are able to trigger, each of them and together, is a pleasure as well as a necessity.

미디어 환경의 급변 속 '영화(cinema)'의 재구성

지난 세기말에 시작되고 최근 팬데믹으로 가속화된 디지털 전환으로 인한 미디어 환경의 급변은 존재하는 모든 매체에 근본적인 변동의 압박을 가해 오고 있다. 여기에는 영화 또한 예외일 수 없는데, 필름이라는 물질적 근거의 상실, 극장 기반 수용양식의 해체 등의 상황 속에서 제기되어 온 고유한 매체로서의 영화의 존립 가능성에 대한 근본적 의문은 기실 익숙한 것이다.

전통적인 스크린에서 OTT까지를 아우르게 된 상영-배급 플랫폼, 예술형식, 관람방식 등의 급속한 다원적 증식 및 변화 속에서, 우리가 알고 사랑했던 그 영화는 점차 분산되고 해체되어 온 것처럼 보인다. 특히 두드러진 현상 하나는 시청각 스토리텔링의 장 속에서 2시간 내외 상영시간의 극영화에 부여되었던 예술적, 산업적 표준으로서의 위상이 무너지고 있다는 점일 것이다. 이는 전방향적 현상이지만 시리얼 드라마와의 관계에서 더욱 두드러진다.

지난 십 년간 시리얼 드라마는 놀라운 예술적 성취를 이뤄왔다. 어쩌면 같은 시기 영화가 보여준 것 이상이었을 수도 있다. 물론 이는 영화적 역량이 이전된 결과이기도 했다. 뛰어난 영화인들이 드라마 제작에 참여하는 것은 더 이상 놀랍지 않다. 이러한 상황은 다음과 같은 질문들을 하게 만든다. 이제 영화의 시대는 끝난 것인가? 혹은 다음과 같이 질문할 수도 있다. 그 드라마들은 영화가 아닌가? 또는 영화와 어떻게 다른가? 부산국제영화제는 '포럼 비프 2022'를 통해 이러한 문제의식을 공유하고 논의하는 장을 마련코자 한다.

먼저 영화와 시리얼 드라마에 대한 논의부터 이뤄진다. 둘 사이의 경계는 여전히 명확한지, 아니면 영화의 이름 속에서 통섭될 수는 없을지, 제작·비평의 여러 부면들에 주목하며 질문을 제기한다. 영화와 드라마의 경계에 대한 구체적인 의문은 필연적으로 '영화란 무엇인가'라는 근원적 질문으로 거슬러 올라갈 수밖에 없다. '포스트-시네마'적 조건과 그 속에서의 '영화(cinema)'의 재구성 가능성(혹은 불가능성)에 대한 이론적 모색을 시도하는 세션이 마련된 이유다. 한편, 이는 법령, 기구, 지원 등 면에서도 까다롭고 첨예한 문제이다. 현재 한국의 제도적, 정책적 상황 안에서 제기되는 문제들과 그 해결 방안을 논의하는 세션도 마련된다.

이는 미디어 환경 전반의 변화가 초래하는 인간 조건의 근원적 변화에 대한 사유도 포함한다. 또한 시네마의 현재, 그리고 미래에 대한 논의가 중심이 되겠으나, 그러한 논의가(를) 환기하는 새로운 맥락들 속에서의 시네마의 역사에 대한 재사유도 수반하고자 한다. 무엇보다도 시네마, 혹은 그 다른 미지의 이름이어도 좋을 그것의 창작과 향유의 가능성의 추구하고 탐색이야말로 궁극적 과제일 것이다.

Session 1

시리얼 드라마는 영화인가?
Are Serial Dramas "Cinema"?

Session 2

이론적 이슈와 방법론
Theoretical Issues and Methodology

Session 3

법, 제도, 정책
Laws, Institutions and Policies

(Re)constructing Cinema in the Transforming Media Environment

The rapid change in the media environment due to the digital transformation began at the end of the last century. This change has been forcing radical shifts in all existing media. Cinema is no exception to this. The fundamental question about the viability of cinema has been raised amid the extinction of the film negative and the dissolution of theater-based mode of reception. As a matter of fact, this question is familiar to us.

Amid the diverse proliferation and change of screening and distribution platforms, art forms, and viewing methods from traditional screens to streaming services, the cinema we know and love seems to have been gradually dispersed and dismantled. One particularly striking phenomenon is that in the field of audiovisual storytelling, the artistic and industrial standard given to feature films of about two-hour-running-time is collapsing. This is an omnidirectional phenomenon, but is more pronounced in relation to serial dramas.

In the past decade, serial dramas have accomplished remarkable artistic achievements—perhaps more so than the movies of the same period. Of course, this was also the result of the transfer of cinematic capabilities. It is no longer surprising that some of the best filmmakers are involved in the production of dramas. This situation leads to questions such as: "Is the era of cinema over?"; "Aren't those dramas really movies?"; and "How are they different from a movie?" The Busan International Film Festival intends to share and discuss these issues in Forum BIFF 2022.

First, serial dramas will be discussed. Whether the boundary between the two is still clear or whether they can be included in the name of cinema, we will pay attention to various aspects of production and criticism and raise questions. Questions about the boundary between film and drama inevitably go back to the fundamental question of "What is cinema?" This is why the session is prepared to theoretically explore the conditions of "post-cinema" and the possibility (or impossibility) of (re)constructing cinema. This is also a difficult and sharp issue in terms of laws, organizations, and support. A session will be held to discuss issues raised in the context of Korea's current institutional policy-making.

These include thinking about the fundamental changes in the human condition caused by transformation of the overall media environment. The discussion on the present and future of cinema is central, but it also accompanies a rethinking of the history of cinema in the new contexts that such discussion evokes. Above all, the ultimate task will be the pursuit and exploration of new possibilities in creating and enjoying cinema (or whatever term may take its place).

Session 1

시리얼 드라마는 영화인가? Are Serial Dramas "Cinema"?

21세기 시청각 스토리텔링의 장에서 가장 두드러진 성취를 이뤄낸 형식 중 하나가 TV의 롱 폼 시리얼 드라마임은 누구도 쉽게 부정하기 어려운 사실일 것이다. TV의 시리얼 드라마를 영화의 열등한 예술적 판본으로 여기는 전통적인 관점이 유효성을 상실한 최근의 상황은, 그것의 형식적 특성이 무엇인지에 대한 질문을 점차 시급하면서도 중요한 것으로서 제기해왔다. 현대 TV 시리얼 스토리텔링의 서사적, 스타일 규범들을 영화 창작·비평의 견지에서 살펴보고, 이를 통해 점차 심화되고 있는 트랜스미디어적 조건 속 시청각 스토리텔링 매체(들)의 존재양식을 탐구한다.

It is hard to deny that one of the most prominent forms of achievement in the audiovisual storytelling field of the 21st century is the long form, or serial dramas. The traditional view of serial dramas as artistically inferior versions of cinema is no longer valid. This has raised the question of what its formal characteristics are as increasingly urgent and important. The narrative and style norms of modern serial dramas are examined from the perspective of film production and criticism, and through this, the mode of existence of audiovisual storytelling media is explored in the ever-increasing transmedia conditions.

사회	송경원 (씨네21)
Moderator	SONG Kyong-won (Cine 21)
패널	박미영 (중앙대학교)
Panel	PARK Mi Young (Chung-Ang Univ.)
	윤성호 (영화감독)
	YOON Seong-ho (Filmmaker)
	문관규 (부산대학교)
	MOON Gwan-gyu (Pusan Nat'l Univ.)

초-장르(super-genre)로서 시리얼 드라마와 영화적인 것

박미영

넷플릭스를 비롯한 구독자 기반 영상 스트리밍 서비스(Subscription Video On Demand, SVOD) 산업의 비약적 발전과 함께, <킹덤>(2019), <오징어 게임>(2021), <나의 해방일지>(2022) 등 양질의 시리얼 드라마들이 대거 등장했다. 이 SVOD 서비스들은 단순히 로컬 단위의 문화 생산물을 전지구적으로 동시에 상영한다는 배급의 측면을 넘어 제작 환경에도 영향을 미치고 있다. 그 결과, 동시대 시리얼 드라마들은 기존 텔레비전 드라마의 미학이나 영화 미학의 개념으로 포섭되지 않는 서사적, 형식적 특징들을 보인다. 로버트 톰슨의 말대로, 우리는 이것을 기존의 영상 문법과 스타일을 파괴하고 사회비판적인 주제를 다루면서 대중에게 호소하는 퀄리티 텔레비전 (Quality TV)의 특징을 진화시키면서 다양한 장르를 포섭하는 '초-장르 super-genre'로 불러야 할지도 모른다. 따라서, 이 발표는 SVOD와 관련된 동시대 한국 시리얼 드라마를 형성 중인 장르로 이해하면서, 기존 텔레비전 드라마 그리고 영화와 차별화되는 스토리텔링의 양상과 특징을 검토한다. 나아가, 이러한 변화를 가능하게 만든 조건으로서 동시대 미디어 생태계의 특성을 살펴보고, 영화적인 것의 의미를 되짚어보면서 그 성과를 매체적 특성으로 이해할 수 있을지 논의해본다.

Serial Drama as a Super-Genre and the Cinematic Experience

PARK Mi Young

With the rapid development of subscription video on demand (SVOD) streaming services, including Netflix, high-quality serialized dramas such as *Kingdom* (2019), *Squid Game* (2021), and *My Liberation Notes* (2022) have been released. SVOD services are affecting not only the distribution aspect of showing local cultural products to the world to many parts of the world simultaneously, but also the production environment. As a result, contemporary serial dramas show narrative and formal features that are not included in the aesthetics of existing television dramas or cinema. As Robert Thompson said, we may have to call this a "super-genre" that embraces various genres while evolving the characteristics of "Quality TV" that appeals to the public while destroying the existing video structure and style and dealing with socially critical themes. Therefore, this presentation defines the contemporary Korean serialized dramas related to SVOD as a genre in progress, and examines the characteristics of storytelling that differentiate them from cinema. Furthermore, the characteristics of the contemporary media ecosystem as a condition that made this change possible are examined. And whether the achievements can be viewed as characteristics of the medium will be discussed while reviewing the meaning of cinema.

FORUM BIFF

6–11 October 2022

Session 2

이론적 이슈와 방법론

Theoretical Issues and Methodology

영화와 시리얼 드라마의 관계에 대한 질문은 영화의 정의에 대한 오래되고 근본적인 질문을 불러온다. 물질적 지지체로서의 필름도, 극장 관람 경험의 중심성도 영화의 존재를 인증하는 근거가 될 수 없는 상황에서, 영화를 재구성하는 것의 가능성과 방향을 탐색하는 것은 이제 불가피한 과제가 되었다. 이 세션에서는 이에 대한 이론적 이슈들과 방법론적 가능성에 대한 제언과 토론이 이루어진다. 이는 근본적인 이론의 영역뿐만 아니라 개별 작품에 대한 비평과 실제적인 정책 결정의 영역에서도 유효한 참조점들을 제시할 것이다.

The issues in the relationship between film and serial drama raise old and fundamental questions about the definition of cinema. In a situation where neither the film as a material support nor the centrality of the theater viewing experience can serve as a basis for certifying the existence of a film any more, it has now become an unavoidable task to explore the possibility and direction of reconstructing cinema. In this session, theoretical issues and methodological possibilities are suggested and discussed. This will provide valid reference points not only in the realm of fundamental theory, but also in the realm of criticism and practical policy-making.

※ 본 세션에서 제공되는 통역은 2차 저작물로서, 저작권 보호를 위해 사전 협의되지 않은 녹음, 녹화 및 방송이 불가하니 양해 바랍니다.
For copyright protection, please do note that the interpretation provided in this session should not be recorded, filmed or used for broadcasting without prior consultation.

사회	김지훈 (중앙대학교)
Moderator	KIM Jihoon (Chung-Ang Univ.)
패널	도르크 자부냥 (파리8대학교)
Panel	Dork Zabunyan (Paris 8 Univ.)
	셰인 덴슨 (스탠포드대학교)
	Shane Denson (Stanford Univ.)
	이정하 (단국대학교)
	LEE Jeong-ha (Dankook Univ.)

포스트-시네마와 도래 중인 시네마

Post Cinema and the Cinema That Is Coming

도르크 자부냥

Dork Zabunyan

우리는 '포스트-시네마'를 현재 우리의 무빙 이미지 소비에 있어서 시네마가 더 이상 지배적 매체로 여겨지지 않는 순간이라 규정할 수 있다. 하지만 이 표현 자체에는 현시대를 훨씬 거슬러 올라가는 역사가 있다. 사실, '포스트-시네마'는 다른 이미지 체제가 집합적 재현의 영역에서 시네마와 경쟁하던 시기마다 등장했다. 1950년대에 시작된 텔레비전이 그러한 사례인데, 시네마는 결국 죽지 않았고 계속해서 만들어지고 있다. 비록 그것이 영화적(filmic) 형태가 아닌 것(소셜 미디어, 비디오 게임 등)과 종종 고통스러운 관계를 유지한다 할지라도. 『시간-이미지』의 출판 후 1년이 지난 시점인 1986년, 질 들뢰즈는 시네마가 그에 속하지 않은 모든 종류의 이미지들과 맞서야 하는 상황, 하지만 그 이미지들의 영역에서 그들과 관련하여 거리를 창출하고자 노력하며, 이들이 다양한(정동적, 사회적, 정치적) 층위에서 우리 존재에 행사하는 통제에서 비롯된 '새로운 저항'을 만들어 내기 위해 대면하게 되는 이 경련적 상태를 '통제의 예술/기술'로 명명했다. 결과적으로 이는 들뢰즈가 우리 삶의 환경에 거주하는 지배적 이미지들의 전도라고 부른 것이다. 우리는 '포스트-시네마'의 관심의 이면에, 시대의 모든 스테레오타입에 맞서 싸우는 영화의 힘 또한 참여하는, 이 '통제의 기술/예술'이 있음을 보여주고자 한다. 페데리코 펠리니, 브라이언 드 팔마, 그리고 아담 맥케이, 세 명의 감독이 주로 우리의 계획에 동참할 것이다. 이들은 텔레비전 프로그램, 인터넷에서의 비디오의 순환, 그리고 소셜 미디어에서의 이미지의 공유에 대해 탐구했던 바 있다. 이러한 의미에서 포스트-시네마는 우리가 의심하지 않았던 영화의 표현적 잠재력을 엿볼 수 있게 해 준다.

We can define "post-cinema" as a moment when cinema is no longer considered the dominant medium in our current consumption of moving images. But this expression itself has a history that goes back much further than our contemporary era. In reality, "post-cinema" arises each time another image regime tends to compete with it in collective representation, as was the case with television from the 1950s onwards. Cinema is not dead for all that, it continues to be made, even if it maintains an often tormented relationship with what is not filmic realization (social media, video games, etc.). In 1986, one year after the publication of *The Time-Image*, Gilles Deleuze named "art of control" this convulsive state of the cinema confronted with all kinds of images which do not belong to him, but which it confronts on their own ground to try to create a distance with regard to them, to work out a "new resistance" starting from the control that these images exert on our existences at various levels (affective, social, political). It results thanks to him what Deleuze calls a "reversal" of these dominant imageries which populate our environments of life. We will try to show that the reverse side of the "post-cinema" concerns this "art of control" which constitutes as well the strength of cinema in fight against all the stereotypes of its time. Three directors will mainly accompany our proposal—Federico Fellini, Brian De Palma and Adam McKay—who have respectively questioned the future of cinema in relation to television programs, the circulation of videos on the Internet and the sharing of images on social media. Post-cinema, in this sense, gives us a glimpse of the expressive potential of cinema that we did not suspected.

데스크톱 다큐멘터리와 오퍼레이션 시네마

김지훈

이 발표는 데스크톱 다큐멘터리에 대한 것이다. 인터넷 상에서 얻어지고 순환되는 이미지들을 수집하고 처리하는 것에 기반을 둔 이 논픽션 제작 실천의 한 유형을, 내가 '오퍼레이션(operation)의 영화'라고 부르는 것의 견지에서 논의하고자 한다. 이는 포스트-시네마적 실천들에 대한 하나의 특수한 개념을 가리키는데, 그 실천들은 '체계 혹은 기계에서 작동하거나 행위하는 것'과 '효과를 가지는 것'을 포괄하는, '오퍼레이션'이라는 용어의 상호연관적 의미들의 집합에 기반하는 동시에 이를 전경화한다. 이러한 정의를 확장하면 오퍼레이션의 영화로 생각되는 인공물은 그것의 특정 체계나 기계, 체계 혹은 기계가 작동하는 방식들을 지배하는 그것의 특정한 규칙들, 그리고 원해지는 기술적, 미학적 효과들을 전면에 내세우는 것으로 여겨질 수 있다. 이러한 맥락에서 나는 데스크탑 다큐멘터리가 사실적 이미지들을 수집, 변형, 재배치하는 컴퓨터의 기능들, 그리고 그것이 바라는 효과들인 그 이미지들의 기술적, 미학적 문화적 차원들을 분석하고 드러내는 컴퓨터 작동체계들의 작업들에 의해 야기된 것인 동시에 이를 전경화하는 것이라고 주장한다. 하룬 파로키와 트레버 패글렌의 '작동(operational) 이미지'에 대한 논의의 중요한 흐름들에 기초해서, 하지만 동시에 이를 레프 마노비치, 이안 보고스트, 자크 랑시에르, 히토 슈타이얼, 마우리치오 라자라토, 브렛 닐슨과 산드로 메자드라의 '오퍼레이션' 개념으로 확장하여, 나는 <트랜스포머: 더 프리메이크>(케빈 B. 리, 2014), <이주하는 이미지>(스테판 크루즈 요르겐슨, 2019), <보틀드 송즈 1-2>(클로에 갈리베르-레이네, 케빈 B. 리, 2020)와 같은 데스크탑 다큐멘터리들에 대해 논의한다. 이를 통해, 포스트-시네마적 조건 속에서 다큐멘터리의 제작, 정치, 윤리가 갱신되는 방안을 제시하는 데스크탑 다큐멘터리의 기술적, 미학적 전망을 탐색하고자 한다.

Desktop Documentary and the Cinema of Operations

KIM Jihoon

This paper discusses desktop documentary, a type of nonfiction-making practices based on the collecting and processing of images gleaned from and circulated on the internet, in terms of what I call the 'cinema of operations'. This indicates a specific concept of post-cinematic practices based on and foreground a set of interrelated meanings of the term 'operation', which encompass 'to work or act in a system or machine' and 'to have effect'. Expanding on these definitions, an artifact considered as a cinema of operations would be conceived as one that brings to the forefront its particular system or machine, its specific set of rules governing how the system or machine works, its desired acts or functions, and its desired technical and aesthetic effects. In this vein, I argue that desktop documentary can be seen as a specific cinema of operations that springs from and foregrounds the operations of the computer's operating system, of its functions to collect, transform, and rearrange factual images, of analyzing and revealing the images' technical, aesthetic, and cultural dimensions as its desired effects. Building on the seminal lines of discussion by Harun Farocki and Trevor Paglen regarding the 'operational image', but expanding them into the ideas of operation suggested by Lev Manovich, Ian Bogst, Jacques Rancière, Hito Steyerl, Maurizio Lazzarato, and Brett Neilson and Sandro Mezzadra, I discuss such desktop documentaries as *Transformers: The Premake* (Kevin B. Lee, 2014), *The Migrating Image* (Stefan Kruse Jørgensen, 2019), and *Bottled Songs 1-2* (Chloé Galibert-Lainé and Kevin B. Lee, 2020). In so doing, I tease out desktop documentary's technical and aesthetic prospects that in turn suggest the ways in which documentary production, politics, and ethics are renewed in the post-cinematic conditions.

알고리즘과 미학 사이의 포스트-시네마적 이미지들

셰인 덴슨

현대 무빙이미지의 심장부에 있는 컴퓨터 기반의 광범위한 포스트-시네마적 미디어는 인간 행위자와 세계의 현상학적 관계의 대규모 변동에 연루되어 있다. 디지털 이미지가 시네마의 사진적 기반의 지표성을 삭제하는 것으로 오랫동안 설명되어 왔던 반면, 포스트-시네마적 이미지는 보다 일반적으로 그 관람 주체의 "탈상관화"라는 견지에서 사유될 수 있다. 시청각 콘텐츠는 주관적 지각으로부터, 그리고 현상학적 체계로부터 분리되는데, 전통적으로 영화적 음향과 영상은 이 현상학적 체계를 따라서 인간적 구현체(embodiment)를 사용하며 보정되어 왔던 것이다. 그러한 탈상관화는 인간 지각으로는 접근할 수 없는 미세시간적 프로세스들을 통해 이미지들이 즉각적으로 생성되는 네트워크화된 컴퓨터 기반의 우리 미디어 환경에 골고루 퍼져 있다. 하지만 우리의 디지털 디바이스에서 소비되는 비디오 스트림을 표기하는 동시에 교란시키는 디지털 결함(glitch)들과 디지털 "부산물들(artifacts)"에서만큼 이것이 명확하게 드러나는 지점은 없다. 결함들은 그러므로 현재의 지각적 붕괴를 우리에게 선언한다. 하지만 그것들은 하위(sub)-혹은-상위(supra)-개인적 정동의 영역, 그리고 그것의 물질적 유효성이 확장되는 것의 조짐이기도 하다. 디지털 결함들이 최근의 영화, 비디오, 미디어 아트 등에서 빚어져 온 방식들에 특히 주목하면서, 이 발표는 포스트-시네마적 미디어가 얼어붙은 공간들에서 새로운 감수성(sensibility)과 집단성(collectivity)의 새로운 형식들에 대한 사유가 가능해지고 있을지도 모른다고 주장한다. 존재의 새로운 방식들, 세계와 관계맺기의 새로운 방식들이 지각의 붕괴 속에서 부상하고 있을지도 모른다고.

Post-Cinematic Images between Algorithms and Aesthetics

Shane Denson

The computational and broadly post-cinematic media at the heart of contemporary moving images are involved in a massive transformation of human agents' phenomenological relations to the world. Digital imagery has long been held accountable for effacing the indexicality of cinema's photographic base, while post-cinematic images more generally might be thought in terms of their "discorrelation" from viewing subjects: audiovisual contents are severed from subjective perception and from the phenomenological frameworks according to which cinematic sounds and images were traditionally calibrated with human embodiment. Such discorrelation is pervasive in our networked computational media environment, where images are generated on the fly via microtemporal processes inaccessible to human perception, but it is nowhere more evident than in the digital glitches and "artifacts" that mark and disrupt the video streams we consume on our digital devices. Glitches thus announce to us the ruins of contemporary perception - but they also signal an expansion of the domain and the material efficacy of sub- or supra-personal affect. Looking particularly at the ways that digital glitches have been implemented in recent movies, video, and media art, this presentation argues that new forms of sensibility and collectivity may become thinkable in the spaces opened up by post-cinematic media - that new ways of being and relating to the world may arise from the ruins of perception.

영화의 경계성과 '통합자적 몽타주'로서의 역량

이정하

랑시에르는 영화란 그 자체로 "존재하기 위해 끊임없이 (다른 이질적인 것들에 의해) 횡단되기를 요구하는 불안정한 경계 *frontière instable*로서만 존재"한다고 강조한다. 영화를 특정한 윤곽으로 영화화하거나 매체, 질료 등의 특성에 의거해 단일하게 규정하는 것이 불가능하다는 얘기이다. 지난 세기 영화의 생산성과 형식적, 기술적 진화, 그리고 문화적 영향력은 이 유동적이고 불안정한 경계라는 영화의 준안정적, 복수적인 정체성이 파생시킨 유연성, 역동성에 힘입은 바 크다. 그러나 이는 사실상 영화만의 고유한 존재 조건이라기보다 예술이 처한, 그리고 예술에 요구되는 일반적 상황이기도 하다. 영화는 물론 기술적, 사회적 진화와 함께 공존하는 다양한 이질적인 영역, 층위들에 횡단되면서 지속적으로 변용되어왔다. 그러나 영화의 특이성은 무엇보다 이 이질성들을 비균질적 혹은 이접적으로 접속하고 재배치하여 형태화하는 '통합자적 몽타주 *montage intégrateur*'(데오프Déotte)로 기능해왔다는 것이다. 그리고 이는 사실상 영화가 제기한 예술을 하는 새로운 방식이기도 하다. 디지털 매체 전환과 함께 논쟁적으로 거론된 영화의 존재론적 위기에도 불구하고, 영화는 이러한 이접적 접속의 방식을 통해 독특한 물질성을 지닌 이미지들과 새로운 감각적 사유 형태들을 생산하고 있으며, 여전히 문제적 예술로 생성 중이다.(사실상 매우 흥미로운 복잡계를 형성하며 증식하고 있는 현재의 이미지 생태계에서 묵도되는 영화의 분기, 확산, 확장의 현상들—'영화'로 불리는 다양한 시각적 형식들—또한 통합자적 몽타주로 기능하는 영화의 특성의 변주된 형태라고도 볼 수 있다.) 본 논의는 비간, 홍상수 등의 작품과 함께 통합자적 몽타주로서 영화의 현재적, 비판적 양상을 구체적으로 검토하게 될 것이다.

The Boundaries of Cinema and Its Capacity as a "Montage Integrator"

LEE Jeong-ha

Jacques Rancière stresses that film "exists only as *frontière instable*, which, in order to exist, needs to be constantly traversed [by other foreign things]." It means that it is impossible to categorize film into a specific outline or to define it uniformly based on the characteristics of the medium or material. The productivity, formal and technological evolution, and cultural influence of cinema in the last century are largely attributable to the flexibility and dynamism derived from the metastable and plural identity of film, which has fluid and unstable boundaries. However, in fact, this is not a unique condition of existence for cinema, but a general reality and requirement for art. Film, of course, has been continuously transforming with technological and social evolution, as it has been traversed by various heterogeneous fields and layers that coexist. Yet, the peculiarity of film is that it has functioned as "*montage intégrateur* (Déotte)" that connects and rearranges these heterogeneities heterogeneously or disproportionately. And thus cinema has actually also presented a new way of creating art. Despite the existential crisis of cinema, which has been controversially discussed along with the transition to digital media, cinema is producing images with unique materiality and new forms of thought through this method of disjunctive connection, and it is still creating problematic art (in fact, the phenomena of divergence, diffusion, and expansion of cinema—various visual forms called "cinema"—observed in the current image ecosystem, which is prolific and complex, can also be viewed as a variation of the characteristics of film functioning as a montage integrator). This discussion examines in detail the current and critical aspects of montage integrator along with the films of Bi Gan and Hong Sang-soo.

FORUM BIFF

6–11 October 2022

Session 3

법, 제도, 정책

Laws, Institutions and Policies

영화의 개념이 불확실해지고 있는 최근의 상황은 영화를 사회적으로 존재하게 하는 법과 제도, 예술과 산업으로서의 영화 진흥을 위한 정책과 기구의 구성과 운용에 있어서도 여러 난점들을 제공하고 있다. 디지털 컨버전스로 인해 매체의 고유한 차별성들이 무화되고 혼종적인 거대한 플랫폼들이 부상하는 시대에, 영화만을 위한 고유한 제도적 조건과 진흥정책이 과연 필요한 것인가? 만약 그러하다면 그것은 어떤 이유에서이며, 또한 어떠한 구체적 방식으로 이루어져야 하는가? 당면한 현안들에서부터, 전환기적 상황이 절실히 요청하는 근본적인 혁신의 방향에 이르기까지, 영화의 정책적 (재)구성을 둘러싼 다양한 논의가 이루어진다.

The concept of cinema has become uncertain recently, and this creates many difficulties in the composition and operation of laws, systems, institutions, and policies for cinema. In an era where digital convergence eliminates the inherent differences of media forms and where enormous hybrid platforms emerge, are unique institutions and policies for movies really necessary? If so, for what reason and in what specific way should they be implemented? From the current issues to the visions of fundamental innovation, various discussions are held around the (re) construction of cinema policy.

사회	김이석 (동의대학교)
Moderator	KIM Yi-seok (Dong-Eui Univ.)
패널	황승흠 (국민대학교)
Panel	HWANG Seung-heum (Kookmin Univ.)
	박채은 (독립미디어연구소 사회적협동조합)
	PARK Chae-eun (Indie & Impact Media Lab)
	김규찬 (한국문화관광연구원)
	KIM Kyuchan (Korea Culture and Tourism Institute)
	김미현 (영화진흥위원회)
	KIM Mee-hyun (Korean Film Council)

포스트 시네마 시대로의 연착륙

김이석

19세기에 태어나 20세기에 전성기를 누렸던 영화는 21세기에 접어들면서 빠르게 그 지평을 확장하고 있다. 디지털 장비의 발전과 정보통신 환경의 변화로 인해 영화를 만들고 감상하는 방식이 바뀌었으며, 이전에는 존재하지 않았던 새로운 영화들도 등장했다. 이처럼 창작과 수용 양식 전반에 걸쳐 나타난 급격한 변화는 영화에 대한 새로운 존재론적 성찰과 재정의의 요구하고 있다. 그리고 영화의 재정의에 대한 요구는 미학적, 이론적 영역을 넘어 법, 제도, 정책의 영역으로도 확산되고 있다.

영화에서 법, 제도, 정책의 중요성을 논할 때 한국영화만큼 적절한 사례도 찾기 어려울 것이다. 1990년대 후반 이후, 한국영화는 새로운 영화법의 제정, 효율적인 영화기구의 설립, 다양한 지원정책의 시행에 힘입어 발전해왔기 때문이다. 하지만 과거 한국영화의 발전을 견인했던 법, 제도, 정책의 유효기간도 이제 끝나가고 있다. 특히 코로나 19 팬데믹 상황을 겪는 동안 새로운 법, 제도, 정책은 더 이상 미룰 수 없는 영화계의 현안으로 부상하였다. 여전히 미래는 불투명하고 변화의 방향도 예측할 수 없지만, 이미 시작된 변화에 대한 대응을 더 이상 미룰 수는 없다.

돌아보면 영화는 탄생의 순간부터 현재에 이르기까지 언제나 첨단 기술과 새로운 장비가 경합하고 전시되는 장이었으며, 자유로운 예술혼과 거대한 자본이 각축하고 충돌하는 장이기도 했다. 영화는 이런 경합과 충돌을 감당해내면서 지난 세기를 통과해왔다. 새로운 세기에 접어들면서 강력한 예술적, 기술적, 산업적 도전에 직면한 영화가 새로운 도전을 감당해낼 수 있도록 총체적인 인식의 전환과 미래지향적인 제도 개혁이 필요하다.

Soft Landing Into the Post-Cinema Era

KIM Yi-seok

Cinema, which was born in the 19th century and enjoyed their heyday in the 20th century, expands rapidly its horizons in the 21st century. With the development of digital equipment and changes in the information and communication environment, the way of making and watching movies has changed, and new types of movies that did not exist before have also appeared. As such, the rapid change that has occurred throughout the creation and reception of cinema calls for a redefinition of the cinema. And the demand for the redefinition of cinema extends beyond the aesthetic and theoretical area to the laws, institutions and politics.

To discuss the importance of film laws, institutions and politics, Korean cinema would be a most appropriate example. Since the late 1990s, Korean cinema has advanced thanks to the enactment of a new film law, the establishment of a film organization, and the implementation of various supporting policies. However, it seems that laws, institutions and politics that led to the development of Korean cinema are no longer valid. In particular, during the COVID-19 pandemic, new laws, institutions and policies have emerged to address pending issues in the film industry that need to be dealt with now. Although the future is still uncertain and the direction of change cannot be predicted, the response to the change that has already begun cannot be delayed any longer.

Looking back, from its birth to the present, cinema has always been a venue cutting-edge technology and new equipment have competed and been exhibited, and it has also been a venue where the free spirit of art and huge capital have competed and collided. Cinema has developed throughout the last century, coping with these rivalries and conflicts. As we enter the new century, we need a holistic change of perception and future-oriented institutional reform so that cinema can cope with the new and powerful artistic, technological, and industrial challenges.

영상산업 환경의 변화 영비법의 개정과제

황승흠

OTT의 등장으로 영상산업의 환경이 급변하고 있으며 코로나 이후 상영관 관객의 수요 감소 등의 구조적 변화 문제가 제기되고 있으나 현재의 영상산업의 법적 규율체계가 이에 따라가지 못하여 영상산업 및 영화산업의 발전의 심각한 장애요인으로 인식되고 있다. 현행 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」은 2006년에 제정된 것으로 당시의 영상산업이 환경에 맞추어 새로운 영상산업의 규율체제로 제정되었으나 현재의 급변하는 영상산업의 환경에 맞추지 못하여 전면개정의 필요성이 제기되고 있다. OTT 중심의 영상산업 재편으로 인해 2022년 6월에 전기통신사업법에서 온라인동영상서비스 규정이 도입되었고, 온라인비디오물의 자체등급분류에 관한 영비법 개정안이 2022년 9월 7일에 국회 본회의를 통과하였다. 변화하는 영상산업의 환경에 대응하기 위하여 영화 및 비디오물의 이원적 관리를 기반으로 하는 현행 영비법의 체계에의 요구는 근본적이다.

개편의 방향을 개략적으로 말하면 영화발전기금 중심의 영화산업 관리체계인 현행 영비법을 영상산업 발전과 영화문화 창달을 위한 영상산업 기본법제의 체계로 재편하는 것이다. 현행 영비법의 전부개정은 연혁으로 보면 2006년에 영상진흥기본법 [영화 + 비디오물] 법을 제정하고 2007년에 영상진흥기본법을 개정하여 만든 2006년 영상법제 체계의 종언을 뜻한다. 영화진흥법과 비디오물법을 이어붙이기 하고 영상진흥기본법을 개정하였으나 영상진흥법은 사실상 사문화되었고 영화는 오프라인 영화로 제한하였고 비디오물은 통신재생을 포함하였으나 비디오산업은 붕괴하고 말았다. OTT 영상물에 대한 대응을 미약한 비디오물 규정으로 하고 있는 형편이다. 이제 영상진흥기본법 + 영비법 체계를 영상물 + 영화 + 온라인영화를 규율하는 새로운 영상산업 진흥기본법제로 전환할 필요가 있다. 새로 구축된 영상법제에 맞는 산업진흥 거버넌스/산업진흥/재원 법체계의 마련으로 영상산업의 새로운 도약에 디딤돌을 놓아야 할 것이다.

Changes in the Video Industry Environment and Revision Tasks for The Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act

HWANG Seung-heum

With the advent of streaming services, the environment of the video industry is changing rapidly. Since the COVID-19 outbreak, the need for structural change has arisen due to problems such as a decrease in theater audiences; however, the current legal system of regulation in the video industry has not been able to keep up, so it is recognized as a serious obstacle to the development of video and the film industry. The current Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act was enacted in 2006. It was established as a new video industry regulation system in line with the environment of the video industry at the time, but rapid change in the video industry environment means that it is now necessary to completely amend it. Due to the reorganization of the video industry centered on streaming services, online video service regulations were introduced in the Telecommunications Business Act in June 2022. The amendment of the Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act regarding the self-rating of online video products was passed by the National Assembly on September 7, 2022. In order to respond to the changing environment of the video industry, the current film and video management system based on dual management needs a fundamental reorganization.

To summarize, the direction of the reform is to reorganize the current Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act—a film industry management system centered on the Film Development Fund—into a system of basic video industry laws to govern the development of the industry and the promotion of film culture. The full revision of the current Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act means the end of the 2006 video law system created by the Framework Act on the Video Industry Promotion in 2006. It also means amending the Framework Act on the Video Industry Promotion in 2007. The Promotion of the Motion Pictures Industry Act and the Video Products Act haven been combined, and the Framework Act on the Video Industry Promotion was amended, but the Promotion of the Video Products Act was virtually privatized. Films were limited to offline films, and video products included telecommunication, but the video industry collapsed. It is responding to streaming services by weakly regulating video products. Now it is necessary to transform the combined system of the Framework Act on the Video Industry Promotion and the Promotion of the Motion Pictures and Video Products Act into a new Framework Act on the Promotion of the Video Industry that regulates videos, films, and online films. A stepping stone should be laid for a new leap forward in the video industry by preparing an industry promotion governance/industrial promotion/financial legal system that fits the newly established video law system.

지속가능하지 않은 미래, 영화영상정책의 전환적 재구성

박채은

K-콘텐츠의 비약적 성장으로 영화영상콘텐츠산업에 대한 발전 기대감이 그 어느 때보다 높아지고 있는 상황의 다른 한편에서는 독립영화를 비롯하여 창의적이고 실험적인 저예산 영화들의 '시장 실패'에 대한 징후들이 명백하게 드러나고 있다. 이러한 양극화는 팬데믹 시기를 경과하며 더욱 심화되고 있다. 영화가 직면한 도전은 다른 콘텐츠산업과의 경쟁력 약화 차원의 문제가 아니라 근본적으로 지속가능성의 위기이다.

영화산업에서 영화 제작에 대한 투자 위축, 전통적인 배급 유통 모델의 붕괴 등 지속가능성을 위협하는 요소들이 많지만, 근본적인 위협은 결국 영화 생태계를 지탱하는 플레이어, 사람의 문제다. 크리에이터를 지향하는 신진 세대들은 영화산업으로 유입되지 않고, 새로운 플랫폼들은 젊은 관객들의 기존 영화관 수요를 잠식한다. 이는 당장에는 큰 문제로 드러나지 않더라도 결국 미래에 대한 위기로 연동된다. 영화산업 생태계는 훈련된 인재를 발굴, 육성 및 유지하기 위해 독립영화 부문에 크게 의존해왔다. 그러나 최근 통계에서도 확인되듯이, 잠재적 승자와 패자만 존재하는 생태계에서는 가장 약한 부문이 가장 크게 위협받는다. 독립영화, 예술영화가 맞닥뜨리고 있는 지속가능성에 대한 위협은 결국 영화산업 및 콘텐츠산업, 그리고 국가 정책차원에서도 반드시 해결해야 할 과제이다.

산업발전을 최우선 목표로 해온 영화영상정책에 대한 성찰과 방향 전환이 필요하다. 지속가능한 전환 정책이라는 새로운 프레임에 근거해서 지금 영화산업이 당면한, 그리고 앞으로 올 위기를 해결할 수 있는 '시스템 전환'의 관점에서 기존 정책을 재구성하기 위한 방안을 제안한다.

Unsustainable Future: Transitional Restructuring of Film and Media Policies

PARK Chae-eun

In a situation where expectations for the advancement of the film and media industry are higher than ever due to the rapid growth of K-content, the signs of "market failure" of creative and experimental low-budget films, including independent films, are clearly emerging. This polarization is deepening as the pandemic period passes. The issues films are faced with are not due to weakening competitiveness with other industries, but a fundamental sustainability crisis.

There are many factors that threaten sustainability in the film industry, such as shrinking investment in film production and the collapse of traditional distribution models, but the fundamental threat is ultimately the problem of people who support the film ecosystem. The new generation of creators are not participating in the film industry, and new platforms are eroding the existing younger film audiences. Even if this does not appear to be a major problem right now, it will eventually lead to a crisis in the future. The film industry ecosystem has relied heavily on the independent film sector to discover, nurture, and retain trained talent. However, as recent statistics confirm, in an ecosystem where there are only potential winners and losers, the weakest sectors are most threatened. The threat to sustainability that independent films and art films are facing is ultimately a task that must be resolved in the film industry, content industry, and at a national policy level.

It is necessary to reflect on and change the direction of film and media policy, which has thus far prioritized industrial development. Based on the new frame of sustainable transition policy, we propose a way to reorganize existing policies from the perspective of "system transition" that can solve the current and future crises of the film industry.

미디어 환경 전환기 문화진흥정책의 방향과 영화

김규찬

영화는 20세기 대중예술의 총아로 우리나라 문화 정책의 시작과 함께 했다. 문화체육관광부의 전신인 문화공보부, 영화진흥위원회의 전신인 영화진흥공사, 영화발전기금의 전신인 영화진흥금고 등 타 분야에 비해 조직과 예산이라는 제도적 진흥 기반을 일찍이 갖추었다. 21세기를 전후하여 한국영화는 괄목할 성과를 보여주기 시작했지만 곧이어 찾아온 디지털/융복합 미디어 환경 변화와 함께 새로운 정체성의 확립을 요구받고 있다.

영화가 무엇인지에 대한 근본적 물음은 영화 진흥을 위해 특화된 조직과 예산에도 이어진다. 영화는 예술과 산업의 특성을 동시에 지닌다. 예술로서의 영화는 비디오아트 등 시각예술 분야와 만난다. 문화예술진흥법에 근거한 문화예술위원회와 문예진흥기금의 영역이다. 산업으로서의 영화는 방송영상, 애니메이션, VR 등 콘텐츠산업 분야와 만난다. 문화산업진흥법에 근거한 한국콘텐츠진흥원과 모태펀드의 영역이다. 특히 영화와 방송은 영상이라는 단어를 공유하며 문화체육관광부 내에서도 소관 부서가 나뉘지만 여러 영역에서 만날 수밖에 없다. 방송과 VR 등은 문화체육관광부를 넘어 방송통신위원회와 과학기술정보통신부 및 산하기관, 방송통신발전기금 등의 영역에도 속한다. 영화의 국제교류와 해외수출 등에 이르면, 한류 정책 사업을 추진하는 한국국제문화교류진흥원과 공공외교 정책 사업을 추진하는 한국국제교류재단의 영역과도 만나게 된다. 영화와 타 문화정책 영역의 중첩은 영화의 외연이 확장된 결과로 볼 수도 있고 오히려 축소된 결과로 볼 수도 있다. 그것은 영화의 개념과 범주에 관한 미학적 논의와는 별개로 영화문화와 영화산업이 지닌 사회적, 정책적 위상에 따라 결정된다. 디지털 융복합 시대 영화진흥 정책 및 기구의 비전과 방향성에 대한 논의가 필요하다. 이를 위해 영화가 만들어지고 소비되는 지역과 수용자를 다시 주목한다. 영화정책이 문화정책/산업정책에서 지역정책/향유정책으로 거듭나기 위한 조건을 함께 살펴보고자 한다.

The Direction of Culture Promotion Policy and Cinema in the Transition Period of the Media Environment

KIM Kyuchan

Cinema, a favorite genre of popular art in the 20th century, shared its beginning with Korean cultural policy. The *Ministry of Culture and Public Affairs* (the predecessor of the *Ministry of Culture, Sports and Tourism*), the *Film Promotion Corporation* (the predecessor of the *Korean Film Council*), and the *Film Promotion Fund* (the predecessor of the Film Development Fund), established the institutional foundation for organization and budgeting earlier than other fields. Around the 21st century, Korean cinema began to show remarkable achievements, but it is required to establish a new identity in conjunction with the changes in the digital/convergence media environment that followed.

The fundamental question of what a film is also leads to organizations and budgets specialized in promoting film. Film has the characteristics of art and industry at the same time. Film as an art meets visual arts such as video art—here, film is the domain of the *ARKO* and the *Culture and Arts Promotion Fund* under the Culture and Arts Promotion Act. Film as an industry meets with content industries such as broadcast video, animation, and VR—here, film is the domain of the *KOCCA* based on the Framework Act on the Promotion for Cultural Industries. Film and broadcasting share the term "video", so although departments are divided within the *MCST*, they converge in various areas. Broadcasting and VR, beyond the *MCST*, also belong to the *Korea Communications Commission*, the *Ministry of Science and Technology Information and Communication*, affiliated organizations, and the *Broadcasting Communications Development Fund*. When it comes to international exchange and overseas export of films, they will also encounter the *KOFICE*, which promotes Korean Wave policy projects, and the *Korea Foundation*, which promotes public diplomacy policy projects.

The overlapping of film and other cultural policies can be viewed as a result of expanding or reducing the scope of cinema. The result is determined by the social and policy status of film culture and industry apart from the aesthetic discussion of the concept and category of film. It is necessary to discuss the vision and direction of film promotion policies and organizations in the digital convergence era. To this end, this presentation focuses on the regions and audiences where films are made and consumed. The conditions for film policy to be reborn from cultural industrial policy to regional enjoyment policy are examined.

포럼 비프 Forum BIFF

개최일자 Dates

2022.10.6 (목) ~ 10.11 (화)

Oct 6 Thu ~ Oct 11 Tue, 2022

개최장소 Venues

부산 영상산업센터 컨퍼런스홀 & 시사실

영화진흥위원회 (KOFIC) 표준시사실 & 카페

Busan Visual Industry Center

- Conference Hall & Screening Room

Korean Film Council (KOFIC) - Theater & Cafe

주최 Host



BUSAN
International Film Festival

공동주최 Co-host



Korean Film Archive
한국영상자료원

