FORUM BIFF 2025

다시,
아시아영화의
길을 묻다

Presentation Materials



FORUM BIFF

Section A

연대를 꿈꾸는 아시아영화
Exploring Solidarity in Asian Cinema

Session 1

OTT는 아시아영화 산업을 살리는가, 삼키는가
Is OTT Empowering or Undermining Asian Cinema

Session 2

아시아영화, 국제공동제작의 새 챕터를 열다
Asian Cinema: A New Chapter in Co-Productions

Session 1

아시아영화,
국제공동제작의 새 챕터를 열다

아시아영화계에서 글로벌 협업은 단순한 자본과 인력의 결합을 넘어, 작품에 새로운 미학적 감각을 불어넣고 국제무대에서의 경쟁력을 높이는 전략으로 자리잡고 있다. 실제로 최근 주요 국제영화제에서 국제공동제작 작품들이 뚜렷한 존재감을 드러내며, 아시아 각국 영화의 위상에도 변화를 예고하는 흐름이 감지되고 있다.

본 세션은 국제공동제작의 실제 사례를 중심으로 아시아 내부는 물론 유럽·북미와의 협력 방식과 배경을 심층적으로 들여다본다. 아시아영화인들이 내린 전략적 판단과 문화적 맥락, 그리고 그 결과물이 거둔 성과를 중심으로 현실적인 분석이 이어진다. 다국적 협업을 통해 복수 국가에서 시장을 확보하고, 이러한 구조가 자본 회수의 안정성을 높이며 자국 내 흥행으로까지 이어지는 선순환이 가능한지도 함께 살펴본다. 아울러 그 과정에서 드러난 구조적 한계와 향후 과제를 함께 짚는다.

특히 올해 칸영화제에서 주목받은 일본 아트하우스 영화 사례는 주요한 논의 대상이다. 유럽 국가들과의 협업을 통해 완성된 이들 작품은 높은 예술성과 함께 국제적 주목을 동시에 끌어내며, 공동제작이 지닌 창작적·전략적 가능성을 보여줬다. 이들 사례를 통해 국제공동제작이 아시아영화의 글로벌 진출 특히 국제영화제 진입에 어떤 실질적 기여를 하고 있는지 살펴본다. 최근 국제영화제에서 다소 위축된 모습을 보이고 있는 한국영화의 현주소 역시 이러한 흐름 속에서 함께 검토될 것이다.

지금 국제공동제작은 아시아영화에 어떤 기회를 열고 있으며 동시에 무엇을 다시 돌아보게 하는가. 본 세션은 그 가능성과 과제를 진단해보는 자리가 될 것이다.

기조발제	**지아장커** (영화감독)
사회	**서대정** (부산대)
발제	**필립 쉐아** (영화평론가) **장건재** (영화감독) **에이코 미즈노 그레이** (프로듀서) **하야카와 치에** (영화감독)
토론	**강내영** (경성대) **량잉** (프로듀서) **조지훈** (무주산골영화제)

Asian Cinema:
A New Chapter in Co-Productions

In Asian cinema, global collaboration has evolved beyond the mere combination of capital and manpower from respective collaborators. It now serves as a strategic approach to infuse new aesthetic sensibilities into films and enhance their competitiveness on the international stage. In recent years, co-produced works have made a strong impression at major international film festivals, signaling a shift in the global standing of films from various Asian countries.

This session delves into real-world cases of international co-productions, examining not only intra-Asian collaborations but also partnerships with Europe and North America. It offers a practical analysis of the strategic decisions made by Asian filmmakers, the cultural contexts behind those choices, and the outcomes they have achieved. The discussion will also explore whether multinational collaboration can secure its place in markets across multiple countries, create a virtuous cycle of stable capital recovery, and ultimately lead to domestic box office success. At the same time, it will address the structural limitations revealed in the process and the challenges that lie ahead.

A key focus will be on Japanese arthouse films that gained attention at this year's Cannes Film Festival. These works, completed through collaboration with European partners, demonstrated both high artistic value and international appeal, highlighting the creative and strategic potential of co-productions. Through these examples, the session will examine how international co-productions contribute to the global expansion of Asian cinema, particularly in gaining entry to international film festivals. The current status of Korean cinema, which has shown signs of retreat in recent festival circuits, will also be reviewed within this broader context.

What opportunities does international co-production open for Asian cinema, and what does it compel us to reconsider? This session aims to assess both the possibilities and the challenges that are on the horizon.

Keynote Speech	JIA Zhang-Ke (Director)
Moderator	SUH Dae-jeong (Pusan Nat'l Univ.)
Presentation	Philip CHEAH (Film Critic) JANG Kunjae (Director) Eiko MIZUNO-GRAY (Producer) HAYAKAWA Chie (Director)
Discussion	KANG Naeyoung (Kyungsung Univ.) LIANG Ying (Producer) JO Ji-hoon (Muju Film Festival)

Euro Puddings and Asian Hotpots

Philip CHEAH / Film Critic

From Straight-to-Video to Straight-to-Netflix

I like to see how history repeats itself because such repetitions inevitably come with variations. It's like listening to minimalist music. It sounds the same but different.

The current streaming landscape that emerged during the pandemic era, that sucked away a huge amount of film productions as well as diminishing the theatrical space?

Well, we have been there before. Back then, it was called "straight to video", feature films that were made specifically for a video market.

Today it is content made for streaming platforms. Aka Straight to Netflix!!

But the twist is that much of these productions are co-productions, particularly with Asia. Both Korea and Indonesia rank high.



Indonesia’s Rising Cinema Market

The current decline of the cinema box office and closure of theatres in several developed countries is not true in other places. While developed markets flounder, undeveloped markets see explosive growth. The example is Indonesia that had a weak local film industry throughout the 90s due to foreign imports. But this has changed dramatically.

As Indonesia’s *Kompas* newspaper reported:

“Over the past 18 years, the number of Indonesian film viewers in cinemas continued to increase... there were at least 10.2 million Indonesian film viewers in 2007 which then continued to increase to 29 million in 2019. However, the number of viewers plunged during the Covid-19 pandemic; and only started to rebound in 2022 until finally reaching 50 million viewers in 2024.”

Other reports put 2024’s figure at 80 million viewers.

One reason for this is that Indonesia is a huge country comprising 17,000 islands. After the Reform Era began in the 2000s, there was a growing consciousness of regionalism, that the country included many disparate cultures, languages and beliefs, and therefore many differentiated tastes.



The JAFF Film Market : Local Strengths

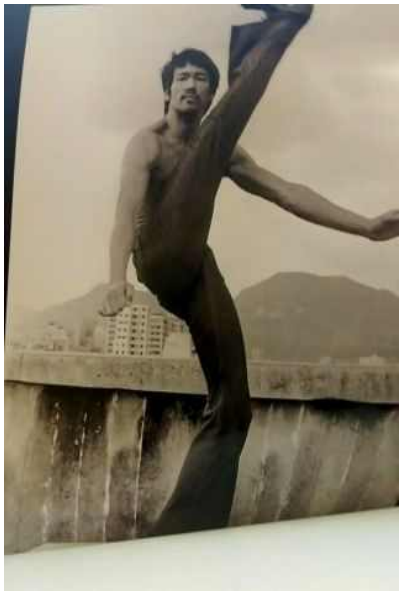
This is seen in the JAFF Film Market that launched at the Jogja Asian Film Festival last year. I believe that the Jogja Asian FF Film Market is the only film mart in the world that succeeds because of its local nature.

The event is primarily for the nine Indonesian streaming companies to meet local production companies to feed their content needs. If you think in terms of the noisy chaotic local marketplace, the JAFF Film Market is exactly that.

Every corner in this event hall is packed with local film production companies. They all host local coffee stalls, celebrating the different coffee variants that the country is known for, to make the sales meetings casual and friendly.



The Unequal Nature of Co-Productions



I told a friend that I really dislike the subject of co-production. I thought about why I felt this way and I think it's because the word co-production does NOT imply equality. Yes, it's a partnership but it's not often an equal partnership.

As one of my producer friends told me:
"if the main producer is Asian - in that case, they have the advantage of negotiating to their liking. But when the Asian co-producer is a minor co-producer it's a whole other story. From the get go, it's a choice made by the Asian producer to see how much they are willing to give up - copyrights, sales revenue…etc just so the film gets made."

This has I think resulted in a trend of bland Asian co-produced films, films that supposedly celebrate local culture, but in truth only serves to pander to a mass market. It reinforces the notion that globalisation has a tendency to flatten cultural uniqueness.

Film festivals where markets are an important component help to propagate this trend of cinema. In any case, this trend is so blatant on streaming platforms that if you are a serious dedicated viewer, you start wondering that the stories aren't very unique, that they are riffing and repeating on certain accepted tropes.

Searching for the 'Eco-System'



At many co-production film markets, you will hear this term: **"the eco-system".** My bet is that many of these state-appointed film types who mouth this term, have hardly ventured in their own backyard.

Twenty years ago I decided to look for this eco-system. To do this, I stopped going to big film festivals. I went wherever someone needed my advice. That's how I ended up working with the **Jogja Asian FF** 20 years ago. Those 20 years were like watching a child grow up into an adult. The little road is where you will find this eco-system.

This year, I had the fortune of participating in the **Kwanteo FF** in China. This was the 10th edition and this fest is championing the New Wave of **Chaoshan** Cinema that began in 2015. Chaoshan is the region (that includes the cities of Shantou, Jieyang and Chaozhou) where the people of the Teochew dialect come from.

There are historical antecedents for this new wave. For example, the father of Chinese film, **Zheng Zhengqiu**, and the father of social realism in Chinese film, **Cai Cusheng**, both came from Chaoshan. Both these pioneers exemplify how Chinese film had its roots in the South but more importantly, how the Teochew people often migrated to avoid disaster and to search for new horizons. Hence, in the 19th century, the Teochews migrated into the Nanyang, today's Southeast Asia; where they landed in Malaysia, Singapore, Thailand and as far off as Indonesia.

Shifts in Global Recognition

In today's session, we are asked to reflect on the **"subtle shifts in the global recognition of different Asian film industries"**. Here again I quote my mysterious producer friend:

"in general, a co-production agreement allows the different producers to keep their territory. So if one is co-producing with France or Indonesia, then for sure the money coming from sales is lower (since one is coming from small Singapore - Ed). Of course after the territories are divided, the rest of the world is shared..."

Remember this phrase ***"the rest of the world is shared"*** because the last time we saw this phrase in action was in the history of colonialism, when "the rest of the world" was being shared by a several colonial powers.

In discussions like this, you see certain words being continually used – "capital, competitiveness, financing, market access" and so on. It's the language of money and in this case, **FILM CULTURE** is the dead body we are all trying to carve up.



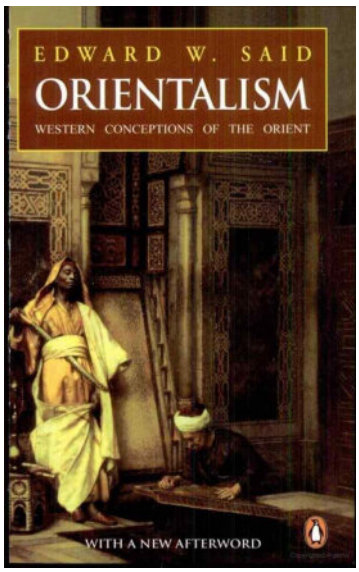
How Can Asian Hotpots Taste Better?

Following the publication of **Edward Said**'s seminal book, ***Orientalism*** **(1978)**, a whole new area of post-colonial studies became common place. However, Said himself never believed in the term post-colonialism, as the period between the end of imperial rule and new independent republics, was not substantially long.
In short, colonial behaviour never really went away therefore a post-colonial consciousness could not decisively emerge.

In this sense, post-colonial can be both a positive and negative element, only determined by **behaviour and moral fair-mindedness**.
That behaviour whether good or bad has affected the kind of contracts and deals that pervade the co-production industry.

How can Asian Hotpots be made to taste better? The ingredients are all there but it's up to the morality of the chefs, whether they choose to serve up whole-hearted meals for the soul or are merely content to dish out fast food.

Thank you.



Euro Puddings and Asian Hotpots

PHILIP CHEAH (Film Critic)

I like to see how history repeats itself because such repetitions inevitably come with variations. It's like listening to minimalist music. It sounds the same but different.

The current streaming landscape that emerged during the pandemic era, that sucked away a huge amount of film productions as well as diminishing the theatrical space? Well, we have been there before. Back then, it was called "straight to video", feature films that were made specifically for a video market. Today it is content made for streaming platforms. Aka Straight to Netflix!! But the twist is that much of these productions are co-productions, particularly with Asia. Both Korea and Indonesia rank high.

The current decline of the cinema box office and closure of theatres in several developed countries is not true in other places. While developed markets flounder, undeveloped markets see explosive growth. The example is Indonesia that had a weak local film industry throughout the 90s due to foreign imports. But this has changed dramatically. As Indonesia's Kompas newspaper reported: "Over the past 18 years, the number of Indonesian film viewers in cinemas continued to increase... there were at least 10.2 million Indonesian film viewers in 2007 which then continued to increase to 29 million in 2019. However, the number of viewers plunged during the Covid-19 pandemic; and only started to rebound in 2022 until finally reaching 50 million viewers in 2024." Other reports put 2024's figure at 80 million viewers.

One reason for this is that Indonesia is a huge country comprising 17,000 islands. After the Reform Era began in the 2000s, there was a growing consciousness of regionalism, that the country included many disparate cultures, languages and beliefs, and therefore many differentiated tastes. This is seen in the JAFF Film Market that launched at the Jogja Asian Film Festival last year. I believe that the Jogja Asian FF Film Market is the only film mart in the world that succeeds because of its local nature. The event is primarily for the nine Indonesian streaming companies to meet local production companies to feed their content needs. If you think in terms of the noisy chaotic local marketplace,

the JAFF Film Market is exactly that. (Every corner in this event hall is packed with local film production companies. They all host local coffee stalls, celebrating the different coffee variants that the country is known for, to make the sales meetings casual and friendly.)

I told a friend that I really dislike the subject of co-production. I thought about why I felt this way and I think it's because the word co-production does NOT imply equality. Yes, it's a partnership but it's not often an equal partnership. As one of my producer friends told me: "if the main producer is Asian - in that case, they have the advantage of negotiating to their liking. But when the Asian co-producer is a minor co-producer it's a whole other story. From the get go, it's a choice made by the Asian producer to see how much they are willing to give up - copyrights, sales revenue…etc just so the film gets made."

This has I think resulted in a trend of bland Asian co-produced films, films that supposedly celebrate local culture, but in truth only serves to pander to a mass market. It reinforces the notion that globalisation has a tendency to flatten cultural uniqueness. Film festivals where markets are an important component help to propagate this trend of cinema. In any case, this trend is so blatant on streaming platforms that if you are a serious dedicated viewer, you start wondering that the stories aren't very unique, that they are riffing and repeating on certain accepted tropes.

At many co-production film markets, you will hear this term: "the eco-system". My bet is that many of these state-appointed film types who mouth this term, have hardly ventured in their own backyard. Twenty years ago I decided to look for this eco-system. To do this, I stopped going to big film festivals. I went wherever someone needed my advice. That's how I ended up working with the Jogja Asian FF 20 years ago. Those 20 years were like watching a child grow up into an adult. The little road is where you will find this eco-system. This year, I had the fortune of participating in the Kwanteo FF in China. This was the 10th edition and this fest is championing the New Wave of Chaoshan Cinema that began in 2015. Chaoshan is the region (that includes the cities of Shantou, Jieyang and Chaozhou) where the people of the Teochew dialect come from. There are historical antecedents for this new wave. For example, the father of Chinese film, Zheng Zhengqiu, and the father of social realism in Chinese film, Cai Cusheng, both came from Chaoshan. Both these pioneers exemplify how Chinese film had its roots in the South but more importantly, how the Teochew people often migrated to avoid disaster and to search for new horizons. Hence, in the 19th century, the Teochews migrated into the Nanyang, today's Southeast Asia; where they landed in Malaysia, Singapore, Thailand and as far off as Indonesia.

In today's session, we are asked to reflect on the "subtle shifts in the global recognition of different Asian film industries". Here again I quote my mysterious producer friend: "in general, a co-production agreement allows the different producers to keep their territory. So if one is co-producing with France or Indonesia, then for sure the money coming from sales is lower (since one is coming from small Singapore - Ed). Of course after the territories are divided, the rest of the world is shared..." Remember this phrase "the rest of the world is shared" because the last time we saw this phrase in action was in the history of colonialism, when "the rest of the world" was being shared by a several colonial powers.

In discussions like this, you see certain words being continually used – "capital, competitiveness, financing, market access" and so on. It's the language of money and in this case, FILM CULTURE is the dead body we are all trying to carve up.

Following the publication of Edward Said's seminal book, Orientalism (1978), a whole new area of post-colonial studies became common place. However, Said himself never believed in the term post-colonialism, as the period between the end of imperial rule and new independent republics, was not substantially long. In short, colonial behaviour never really went away therefore a post-colonial consciousness could not decisively emerge. In this sense, post-colonial can be both a positive and negative element, only determined by behaviour and moral fair-mindedness. That behaviour whether good or bad has affected the kind of contracts and deals that pervade the co-production industry.

How can Asian Hotpots be made to taste better? The ingredients are all there but it's up to the morality of the chefs, whether they choose to serve up whole-hearted meals for the soul or are merely content to dish out fast food. Thank you.

BIFF FORUM BIFF

다매체 시대의 창작

: 경계를 넘어 확장하는 세계

소속: ㈜모쿠슈라 총괄 프로듀서 & 감독
(MOCUSHURA Inc. Executive Producer & Director)

이름: 장건재 (JANG Kunjae)

BIFF FORUM BIFF

A Midsummer's Fantasia (2014)

Japan & South Korea | 2014 | 97min | DCP | BW+Color



Supported Lists
-2013 Hong Kong-Asian Film Financing Forum Wouter Barendrecht Award
-2013 Recipient of KOFIC(Korean Film Council) International Co-Production Support Program
-2014 Recipient of KOFIC(Korean Film Council) Independent Film Post-Production Support Program
-2015 Recipient of KOFIC(Korean Film Council) International Distribution Material Production Support Program

제작지원 내역
-2013 홍콩-아시안필름파이낸싱포럼 우터바렌드렉상
-2013 영화진흥위원회 국제공동제작 기획개발지원작
-2014 영화진흥위원회 독립영화후반작업 현물지원작
-2015 영화진흥위원회 해외배급선재물 제작지원작

영화제 수상 내역
-제19회 부산국제영화제 한국영화감독조합상 (2014, 한국)
-제40회 서울독립영화제 심사위원특별언급상 (2014, 한국)
-제3회 무주산골영화제 뉴비전상 (2015, 한국)
-제3회 무주산골영화제 전북영화비평포럼상 (2015, 한국)
-제35회 한국영화평론가협회상 국제비평가협회상 (2015, 한국)
-제16회 아시아티카영화제 최우수 극영화상 (2015, 이탈리아)
-제16회 부산영화평론가협회상 각본상 (2015, 한국)
-2015 올해의 독립영화 (한국독립영화협회)

A Midsummer's Fantasia (2014)

BIFF FORUM BIFF

Japan & South Korea | 2014 | 97min | DCP | BW+Color



‹한여름의 판타지아› 현장 스틸
Behind the Scene of A Midsummer's Fantasia

Because I Hate Korea (2024)

BIFF FORUM BIFF

South Korea | 2023 | 107min | DCP | Color



Supported Lists
-2016 Busan International Film Festival APM(Asian Project Market) MONEF Award
-2018 IFC(Incheon Film Commission) Location Scouting Support Program
-2022 SFC(Seoul Film Commission) Filmmaker's Creative Zone Support Program
-2022 SFC(Seoul Film Commission) Production Office Support Program
-2022 KOFIC(Korean Film Council) Independent Film Production Support Program
-2024 IFC(Incheon Film Commission) Local Films Distribution Support Program

제작지원 내역
-2016 부산국제영화제 APM(아시아프로젝트마켓) 모네프상 수상작
-2018 인천영상위원회 인천스테이 지원작
-2018 서울영상위원회 영화창작공간 입주지원작
-2022 서울영상위원회 프로덕션 오피스 입주지원작
-2022 영화진흥위원회 독립・예술영화 제작지원작
-2024 인천영상위원회 지역 장편영화 유통배급 지원작

영화제 초청 내역
-제28회 부산국제영화제 개막작 (2023, 한국)
-제12회 무주산골영화제 개막작 (2024, 한국)

Because I Hate Korea (2024)

South Korea | 2023 | 107min | DCP | Color



‹한국이 싫어서› 현장 스틸
Behind the Scene of Because I Hate Korea

Because I Hate Korea (2025)

South Korea | 2023 | 107min | DCP | Color



‹한국이 싫어서› 일본 개봉 프로모션
Because I Hate Korea – Japan Release Promotion

Staring at Your Back (2025) Work in Progress

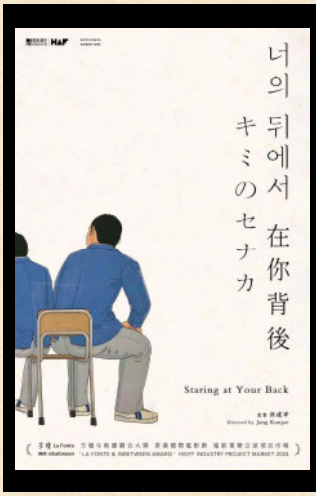
Japan & Taiwan & France & South Korea | 2025 | 100min | Color



Original Work: 만화(Comic Book)『너의 뒤에서 Staring at Your Back』
(Original Writer: 노하라 쿠로 (NOHARA Kuro)
Director: 장건재 (JANG Kunjae)
Genre: Queer, Teen Film, Drama
Format: 필름(16mm film), Color
Language: Japanese, Chinese, Korean
Running Time: 100mins

Staring at Your Back (2025) Work in Progress

Japan & Taiwan & France & South Korea | 2025 | 100min | Color





Production: (주)모쿠슈라 (MOCUSHURA Inc.)
Co-Production: Crossmedia Inc., Japan(일본, 사쿠라 칸지로), Harakiri Films, Japan (일본, 이마이 타로), Rustic Pictures Ltd., Tiwan(대만, 조이스 초우), and Survivance, France(프랑스, 테루타로 오사나이)

현재 진행사항 Current Status: Financing
총예산 Total Budget: 520,000 USD
확보예산 Financing Currently: 270,000 USD

프로젝트 마켓 참가 Project Market
-2024 Hong Kong Film Mart, HAF
-2024 Producer Network, Cannes Film Market (KOFIC Supported)
-2025 TIFFCOM, Tokyo Gap-Financing Market



감사합니다
Thank you.

다매체 시대의 창작: 경계를 넘어 확장하는 세계

장건재 (㈜모쿠슈라 총괄 프로듀서 & 감독)

안녕하세요, 영화제작사 모쿠슈라(Mocushura Inc.)에서 총괄 프로듀이자 감독으로 활동하고 있는 장건재라고 합니다. 저는 지금까지 7편의 장편영화를 각본/감독했고, 1편의 TV 시리즈물(6-Episode TV Series)을 연출했습니다. 그중 2편의 영화는 각각 일본과 뉴질랜드와 협업(Co-Work)하여 만든 영화들입니다. 오늘 이 자리에서, 제가 어떤 계기로 해외 프로덕션과 합작을 해왔는지, 그리고 앞으로는 어떻게 국제공동제작을 시도하려고 하는지, 그에 대한 동기와 계기, 그리고 앞으로의 계획을 소개해 보려고 합니다.

2014년도에 완성한 한일합작 영화 <한여름의 판타지아 A Midsummer's Fantasia>(2014)는 일본의 영화감독 가와세 나오미(KAWASE Naomi)가 이끄는 나라국제영화제(Nara International Film Festival)의 제안으로 시작된 프로젝트입니다. 일종의 영화제 프로젝트라고 할 수 있습니다. 가와세 감독 역시, 이전에 전주국제영화제의 디지털 삼인삼색 프로젝트(Jeonju Digital Project)에, 필리핀의 라브 디아즈(Lav Diaz), 한국의 홍상수(HONG Sangsoo) 감독과 함께 참여한 적이 있고, 유럽과의 합작 경험이 많은 감독입니다.

당시, 영화진흥위원회(KOFIC)에는 '국제공동제작 기획개발지원 프로그램(International Co-Production Support Program)'이 있어, 시나리오 번역비, 국제공동제작 워크숍 및 필름마켓 참가 등을 지원했습니다. 저는 그 프로그램의 일환으로 부산국제영화제 APM(Asian Film Market), 도쿄국제영화제의 TIFFCOM(Tokyo International Film Festival Contents Market) 등에 참가할 수 있었습니다. 그리고 2013년 3월 홍콩국제영화제의 HAF(Hong Kong–Asia Film Financing Forum)에서 프로젝트상을 수상해 시나리오 기획/개발비를 지원받을 수 있었습니다. 이미 어느 정도 시나리오 기획개발이 된 상황이었기 때문에 이 상금은 영화제작비로 사용되었습니다. 한국, 일본, 홍콩의 필름마켓에서 프로젝트를 소개하고 여러 관계자를 만나면서 프로젝트와 이야기의 확장성 등을 고민해보는 계기가 되었습니다.

영화는 일본 나라현(Nara Prefecture)의 고조시(Gojō City)에서 촬영했고, 일본과 한국의 스태프가 절반씩 섞여 있었고, 주연 배역에 있어서도 한국인과 일본인이 등장하는 일종의 로맨스물(Romance film)로 기획되어 제작이 되었습니다.

아시다시피, 가와세 나오미 감독은 특히 칸영화제에 많은 영화를 소개한 감독으로 프랑스 합작에 대한 경험이 많고, 유럽영화제들이 아시아영화를 어떻게 픽업하고, 어떻게 시장에서 소비하는지를 잘 알고 있습니다. 그건 '일본적'인 걸 어떻게 담을지도 중요하지만, 그것이 (특히, 유럽에) 어떻게 보여지는지도 잘 안다는 뜻이기도 했습니다. 하지만,

<한여름의 판타지아>는 다소 복잡한 레이어가 존재하는 영화이기도 했습니다. 바로 한국 사람이 체험하는 일본 문화라는 측면이 있었고, 그건 서구에서 바라보는 일본의 그것과는 조금 다른 결의 '긴장감'이 생기는 일이기도 했습니다. 어느 나라 사람을 남성 혹은 여성의 성별로 배치할지, 로맨스의 기운이 누구로부터 시작되고 어떤 흐름을 만들지에 대한 계획을 세울 때에도 두 나라의 역사적/정치적 맥락을 고려하지 않을 수 없었기 때문입니다. 물론, 한일 관계를 벗어나면 그 맥락은 표백이 되고 사라집니다.

<한여름의 판타지아>는 영화진흥위원회의 (지금은 사라진 프로그램인) 독립영화 후반작업지원(Independent Film Post-Production Support Program)을 받아 색보정(Color Grading), 사운드믹싱(Sound Mixing)을 마무리할 수 있었습니다. 프로덕션은 일본에서, 포스트 프로덕션은 한국에서 했고, 한일 국제공동제작(Korea-Japan International Co-Production)의 요건을 갖춘 프로젝트로 세팅이 되었습니다.

완성 후, 유럽의 메이저 영화제(칸, 베니스, 베를린)의 프리미어를 거치진 않았지만, 영화제 서킷에서 나름대로 선전을 했고, 주요 영화제(로테르담, 밴쿠버, LA국제영화제 등)들을 거치면서 소개할 수 있었습니다. 국내에서는 2015년 6월에 개봉하여, 독립예술영화 관객 3만명을 넘어서면서 화제가 되기도 했습니다. 독립영화가 개봉 관객 1만 명을 넘어서면 독립영화 씬(Field)의 성과로 여기며 다 함께 가족과 같은 마음으로 축하 파티를 하던 때였습니다. 일본에서는 2016년 8월에 개봉하여, 도쿄, 오사카, 교토, 나고야 등지에서 극장 개봉하여 로드쇼 투어를 다녔습니다.

그로부터 10년 뒤에 완성한 영화 <한국이 싫어서 Because I Hate Korea>(2023)는 동명의 베스트셀러 소설을 영화화 하였으며, 2016년 부산국제영화제 APM(Asian Project Market)에 처음 선을 보인 후, 마켓에서 모네프(MONEFF) 후반작업 지원상(Post Production Support Award)을 받으면서 여정이 시작되었습니다. <한국이 싫어서>는 그후 7년 여의 기획 개발을 거친 프로젝트입니다. 오랜 시간이 걸린 이유 중에 하나는, 2020년에 시작된 코로나19 팬데믹 때문이었습니다. 뉴질랜드 해외 로케이션이 필요한 프로젝트였던 만큼, 국경의 빗장이 풀리기를 기다렸고, 자금 조달(Fundraising)에도 어려움을 겪었습니다. 한국도 강력한 방역 체계를 갖춘 나라 중 하나였고, 그 기간동안 극장 산업이 위축되면서 넷플릭스와 같은 글로벌 스트리밍 서비스 산업이 커졌습니다. 개인적으로는 그 기간에 저도 TV 시리즈 작업으로 감독으로서의 경력을 다른 산업으로 우회하면서 영화 산업이 회복되기를 기다렸습니다.

결국 7년 만에 기회가 왔습니다. 2022년도에 영화진흥위원회 독립영화제작지원 프로그램(Independent Film Production Support Program)에 선정이 되면서 프로덕션에 돌입할 수 있었고, 때마침 뉴질랜드도 국경의 문을 열었습니다. <한국이 싫어서>는 독립영화 스케일로는 쉽지 않은 스타 캐스팅(A-list casting)과 뉴질랜드 로케이션을 시도하였고, 현지의 프로덕션과 협업(Co-Work)한 흔치 않은 프로젝트입니다. 애초에 국제공동제작의 형태의 합작을 기대했지만, 한국-뉴질랜드 합작은 제작 규모가 큰 영화에 해당하는 조건을 갖추어야 했습니다. 몇 년 사이, 영화진흥위원회의 "국제공동제작 기획개발 지원"이니, "독립영화 후반작업 지원" 같은 프로그램들도 축소되거나 사라졌기 때문에 여러모로 독립영화 제작이 이전만큼 수월하지는 않았습니다.

다행히 산업 내의 추가 투자 자본(Private Fund)을 유치할 수 있어, 총 제작비 9억원(약 650,000 USD)에 프로덕션을 마칠 수 있었습니다. 영화는 코로나19 팬데믹이 끝나고 정상적으로 치뤄진 2023년도 부산국제영화제에 개막작(Opening Film)으로 초청되는 행운도 누렸습니다. 약 1년 뒤, 2024년 8월 극장 개봉하여 6만명이 넘는 관객이 극장을 찾았고, 넷플릭스에 판매되어 2024년 12월 영화 부문 2위에 랭크되기도 했습니다. 일본에서는 2025년 3월 <계나는 한국이 싫어서 Because Gye-na Hates Korea>라는 제목으로 주요 도시(도쿄, 요코하마, 오사카, 교토, 나고야)에서 극장 개봉하여 좋은 반응을 얻었습니다.

현재, 영화 프로덕션 모쿠슈라는 일본 작가가 집필한 만화 『너의 뒤에서 Staring at Your Back』(Publisher: 6699press)의 영화화를 추진하고 있습니다. 이 만화는 한국의 출판사 에디터가 일본 작가에게 제안하여 한국에서 전 세계 최초로 출간되었고, 후에 일본, 프랑스, 대만 등 전 세계 17개국으로 수출이 된 퀴어 성장물(Queer coming-of-age film)입니다. 영화의 주된 내용은 지방 소도시에서 십대의 마지막 해를 보내는 두 청소년에 관한 이야기 입니다.

본 프로젝트는 작년, 2024년 3월, 홍콩국제영화제(HKIFF)의 홍콩아시아영화파이낸싱포럼(HAF)에서 IDP (In-Development Project) 선정작으로 초청되어 라폰테X인비트윈 어워드(La Fonte X INBETWEEN Award)를 수상하였으며, 영화진흥위원회 지원으로 2024년 칸영화제 필름마켓의 프로듀서 네트워크에 참여하기도 했습니다.

현재는 일본, 대만, 프랑스 합작을 시도 중입니다. 대만과 일본의 작가가 각각 초고(First Draft)와 재고(2nd Draft)를 집필했고, 감독인 제가 최종 대본(Script Finalize)을 작업하고 있습니다. 현재의 계획으로는 한국과 일본의 배우를 주요 배역으로 캐스팅하여, 한국, 일본, 대만에서 촬영하고, 프랑스에서 후반작업을 하려는 계획을 세우고 있습니다. 이는 많은 아시아 프로젝트들이 유럽 아트하우스 시장에 진출할 때 따르는 전형적인 제작 모델이기도 합니다.

하지만 이 프로젝트를 기획 개발하는데 있어 작가로서, 감독으로서 어떠한 메타적 감각을 가져야 하는지에 대해서 스스로에게 하는 질문들이 있습니다. 아시아의 작은 도시에 사는 성소수자(Sexual Minorities)인 십대 퀴어의 이야기는 이미 충분히 많이 다뤄진 소재라고 생각합니다. 그렇다면 이 이야기의 진정한 관객은 누구인가? 나는 누구를 위해서 이 영화를 만드는가를 자문해볼 수 밖에 없습니다.

그렇다면, 유럽 진출을 위해, 또는 서구의 관객을 위해, 적당히 매끈한(Well-Made) 질감을 갖춘, 적당히 설명적이면서도, 적당한 오리엔탈리즘을 가미한 영화로 만들면 되는 걸까? 어쩌면 좀 뻔하고 위험한 질문이지만, 적당히 피해갈 수 없는 생각이 스치기도 합니다. 사실 이것은 아시아의 젊은 감독들이 유럽 영화제에 도전할 때 흔히 취하는 전략이기도 합니다. 십대 시절의 자전적 경험을 소재로 삼아, 서구 예술/작가영화의 문법으로 무장한 영화들 말입니다.

10년 사이 한국영화 산업과 독립예술영화 시장은 크고 작은 변화들이 있었습니다. 무엇보다 2년에 가까운 코로나19 팬데믹은 문화 산업과 생활 전반에 큰 영향을 끼쳤습니다. 인건비는 두 배 가까이 상승했고, 모든 산업에서 주

52시간제 노동 시간은 표준으로 자리 잡았습니다. 독립영화를 지원하는 공공기금의 규모와 범위는 줄어들었고, 한국영화 시장을 시혜적으로 바라보던 관객들은 이제 더 이상 없습니다. TV 시리즈물을 포함한 모든 영상 컨텐츠가 영화(Cinema)의 경쟁 상대가 되어 가고 있습니다. 시장 전문가들과 플레이어들이 저마다의 분석과 전망을 내놓고 있습니다.

그리고 한 축으로는 오늘처럼, 글로벌 시장을 겨냥해야 한다는 목소리가 점점 더 커지고 있습니다. 아시아-유럽 공동제작의 모델을 연구하면서 말이죠. 하지만 독립예술영화에게 글로벌 시장은 과연 어떤 장소를 이야기하는 걸까요? 한국 독립영화가 공략해야 하는 곳이 결국, 유럽의 아트하우스 시장이 되면 되는 걸까요? 이러한 질문들이 여전히 머릿속을 맴돌고 있습니다. 그 질문들을 여기 계신 패널분들과 나누고 싶습니다. 경청해 주셔서 감사합니다.



Recent Trends in Japan's International Co-Productions

Eiko Mizuno-Gray (Loaded Films)

Japanese feature theatrical release per year

Year	Total Number of Movie Screens (Number of Movie Screens for Cinema Complex)	Number of Films Released			Number of Admissions	Average Admission Fee	Box Office Gross Receipts			Share	
		Japanese Films	Imported Films	Total			Japanese Films	Imported Films	Total	Japanese Films	Imported Films
					in thousands	Yen	in millions of Yen	in millions of Yen	in millions of Yen	%	%
2000	2,524(1,123)	282	362	644	135,390	1,262	54,334	116,528	170,862	31.8	68.2
2001	2,585(1,259)	281	349	630	163,280	1,226	78,144	122,010	200,154	39.0	61.0
2002	2,635(1,396)	293	347	640	160,767	1,224	53,294	143,486	196,780	27.1	72.9
2003	2,681(1,533)	287	335	622	162,347	1,252	67,125	136,134	203,259	33.0	67.0
2020	3,616(3,192)	506	511	1,017	106,137	1,350	109,276	34,009	143,285	76.3	23.7
2021	3,648(3,229)	490	469	959	114,818	1,410	128,339	33,554	161,893	79.3	20.7
2022	3,634(3,228)	634	509	1,143	152,005	1,402	146,579	66,532	213,111	68.8	31.2
2023	3,653(3,244)	676	556	1,232	155,535	1,424	148,181	73,301	221,482	66.9	33.1
2024	3,675(3,274)	685	505	1,190	144,441	1,433	155,800	51,183	206,983	75.3	24.7

Data: Motion Picture Producers Association of Japan, Inc.

2022



Japan/France/Phillippines/Qatar

Chie Hayakawa

2023



Japan/Germany

Wim Wenders

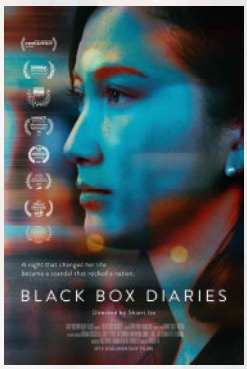
2024



France/Singapore/Japan

Eric Khoo

2024



US/UK/Japan

Shiori Ito

BIFF FORUM BIFF

PLAN 75

Basic Facts

Chie Hayakawa's debut feature film
Based on original screenplay
4-country International co-production

World Premiere

Festival de Cannes 2022,
Un Certain Regard

Awards / Recognition

Camera d'Or Special Mention
Japan Contender for the Oscars 2023



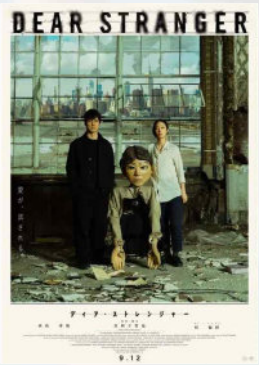








2025



Japan/Taiwan /US

Tetsuya Mariko

2025



Japan/France

Koji Fukada

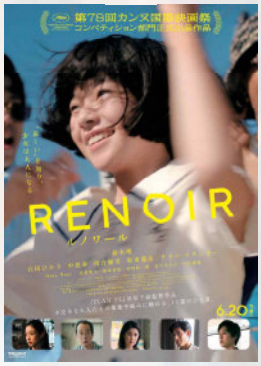
2025



Japan/United Kingdom/Poland

Kei Ishikawa

2025



Japan/France/Singapore/Phillippines/Indonesia/Qatar

Chie Hayakawa

BIFF FORUM BIFF

Where can I find the useful Information on coproduction with Japan?

Film Co-Production Portal

https://www.co-pro.unijapan.org/en

BIFF FORUM BIFF

Thank you for listening!

들어주셔서 감사합니다!



Recent Trends in Japan's International Co-Productions

Eiko Mizuno-Gray (Producer)

[Slide 1]

Good afternoon, everyone. My name is Eiko Mizuno-Gray from Loaded Films. First of all, I would like to thank Forum BIFF for this opportunity. Today I will give a 15-minute talk on the trend of Japanese co-productions. To briefly introduce myself, I am an independent feature film producer based in Tokyo. I focus mainly on international arthouse co-productions. Some my films include anthology Ten Years Japan, executive produced by Hirokazu Kore-eda, Kiyoshi Kurosawa's To the Ends of the Earth, Chie Hayakawa's Plan 75, and Renoir. I am grateful that all of them have screened here in Busan.

[Slide 2]

Nearly 700 feature films were released theatrically in Japan in 2024. This is not something which happened last year only. As you can see from this data from the Motion Picture Producers' Assoc. of Japan, the number of Japanese films released has almost tripled over the past 20 years, with around 600 Japanese films produced yearly nowadays.

[Slide 3]

How much do international coproductions account for? Although the number is still quite small, we can clearly see more co-productions with Japan making international appearances on the festival circuit in recent years including Chie Hayakawa's Plan 75 (2022) and Renoir (2025), Wim Wenders' Perfect Days (2023), Eric Khoo's Spirit World (2024), and Kei Ishikawa's a A Pale View of Hills (2025). There have been other notable titles, including documentaries such Black Box Diaries (US, UK, Japan).

I feel there has been an increase in films produced through international co-productions. Even around 2015 when I started, excellent films were being made through international co-productions,

but the financial aspects weren't receiving much attention. Now, however, major domestic studios are also focusing on the financial benefits of engaging in international co-productions. As an independent producer, I've used international co-productions as one tool to lower the recoupment line for original projects and debut director films, enabling me to make what I want to make. Japanese studios have started providing financial backing for projects developed this way.

This is a significant benefit for us, but I believe it's also advantageous for the Japanese studios themselves. It feels like the financing infrastructure for projects handled by independent producers has become more established than before.

[Slide 4]

The reason for this shift, I believe, is the growing recognition of the box office potential for films made through international co-productions. Let me use our film Plan 75, made through international co-production with France, The Philippines and Qatar, as an example. I was fortunateto team up with a company like Happinet Phantom Studios, that showed understanding, but for original works by new directors, securing a large budget is generally difficult. However, Plan 75 not only received critical acclaim at film festivals but also became a box office hit. I believe this was hugely significant. Since then, I've had more opportunities where people approach me who is a indie producer, wanting to make films like Plan 75. My latest film with Chie Hayakawa, Renoir, is a six-country co-production between Japan, France, Singapore, Philippines, Indonesia, and Qatar.

[Slide 5]

That said, mainstream films still primarily target the domestic Japanese market. Indeed, a domestic hit can easily recoup costs, and since we have expertise in the domestic business, that aspect likely won't change. But even big studios are starting to initiate or collaborate with independent producer with co-productions, including two films screening here at BIFF. Dear Stranger is a co-production between Toei Studios working with an independent producer based in Japan, in co-production with the US and Taiwan. There is also Koji Fukada’s Cannes title Love on Trial, which was funded by Toho Studios, again with independent Japanese producers as a co-production with France.

Nowadays, many domestic studios have international co-production departments. About five years ago, participants in a producers' workshop on international co-productions organized by VIPO (Visual Industry Promotion Organization) were almost exclusively independent producers, myself included. Now, many producers from major studios attend, and this shift makes me keenly aware of how times have changed. While there's concern that this might leave less room for independents, I also feel the support structure for independents is becoming more solid.

Now that the production infrastructure is beginning to take shape, we can see independent producers actively advancing. However, I believe the major challenge ahead for us independent producers are how to remain equally sustainable while making films.

[Slide 6]

Despite these positive developments, I have to say Japan is still mainly a self-sufficient market But I’m hoping and expecting that this trend grows and it becomes natural to do co-productions with various countries. This will give more chances for upcoming filmmakers and independent producers to show their work at festivals like BIFF and festivals around the world. Please keep your eye on the new wave of Japanese producers and please collaborate with Japan. Please check this site for info on coproduction with Japan! Thank you!



The Journey of Making RENOIR

Film Overview

Basic Facts

- Chie Hayakawa's 2nd feature film.
- Based on original screenplay.
- 6-country International co-production.

World Premiere

- Festival de Cannes 2025, Main Competition

Japanese Distribution:

- Happinet Phantom Studios

Korean Distribution:

- Audience (AUD)

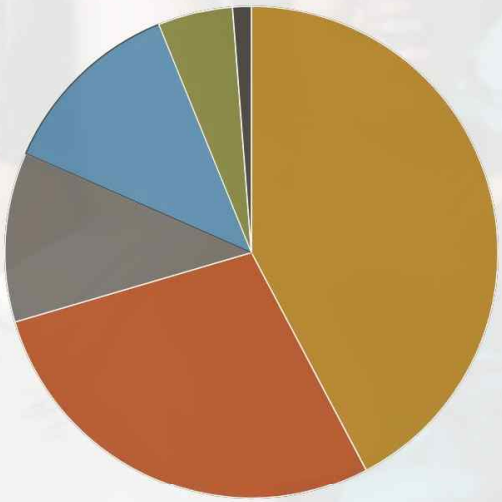
World Sales:

- Goodfellas / Happinet Phantom Studios



Coproduction Partners

- **Japan** — Loaded Films, Happinett Phantom Studios, Dongyu Club, Kinofaction, Ten Carat)
- **France** — Ici et Là Productions, ARTE France, Panoranime
- **Singapore** —Akanga Film
- **Philippines** — Nathan Studios, Daluyong Studios
- **Indonesia** —KawanKawan Media
- **Qatar** — Doha Film Insutitute



BIFF FORUM BIFF

Production Timeline

Development

- Jan 2023 - June 2024

Shooting

- July 2024 - September 2024

(One day in November 2024 in Philippines)

Postproduction

- September 2024 - March 2025

Completion

- March 2025



Lab / Workshop

Development Stage

VIPO Script Development Workshop,
Part of ACA Cinema Project 2020
sponsored by the Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

Torino Feature Lab 2023

Postproduction stage

First cut Lab 2025



BIFF FORUM BIFF

Creative Collaborators

Shooting

Japan / Philippines

Cinematographer: Hideho Urata (Japanese based in Singapore)
Production Design: Keiko Mitsumatsu (Japan)
Lighting: Yoshio Tsunetani (Japan)
Sound recordist: Dana Farzanehpour (France)
Boom operator: Marie Mougel (France) Yumi Sato (Japan)

Postproduction

France / Singapore

Editor: Anne Klotz (France)
Composer: Rémi Boubal (France)
Sound Designer: Philippe Grivel and Yves Servageant (France)
Foley: Xavier Drouot (France)
Colorist : Mark Song (Singapore)





BIFF FORUM BIFF

Thank you for listening!

들어주셔서 감사합니다!

Session 2

OTT는 아시아영화 산업을 살리는가, 삼키는가

멈출 줄 모르는 글로벌 OTT의 세력 확장에 그간 전 세계 영화계는 빠르게 적응해 왔다. 하지만 OTT와 전통 영화산업 간에는 여전히 상충되는 구조적 긴장이 존재한다. 제작 시스템의 주도권 재편, 콘텐츠 IP의 귀속 문제, OTT와 극장 간의 이해충돌, OTT 시리즈물로 이동하는 영화 인력, 홀드백 및 망사용료와 같은 법적 제도의 공백 등, OTT는 막강한 자본력을 바탕으로 영화산업이 감당할 수 있는 한계점을 위협하며 기존 질서를 뒤흔들고 있다.

그럼에도 불구하고, OTT의 등장은 특히 아시아영화인들에게 콘텐츠 창작과 유통의 새로운 기회를 열어주었다는 점은 누구도 부인할 수 없다. 넷플릭스, 디즈니+, 애플 TV+와 같은 글로벌 OTT가 제작에 참여한 콘텐츠는 전 세계 시청층을 겨냥해 설계되며, 아시아 각국 로컬 콘텐츠의 고유한 강점을 극대화하는 방식으로 발전해왔다. 특히 K-무비로 대표되는 한류 콘텐츠는 글로벌 OTT와의 협업을 통해 또 한 번의 전성기를 맞이하고 있다.

이처럼 OTT는 영화산업 생태계의 균형을 흔드는 동시에, 새로운 가능성을 여는 이중적 기제로 작동하고 있다. 지금 OTT는 아시아영화 산업의 역량을 확장하는 게임체인저인가? 혹은 산업 기반을 잠식하는 구조적 리스크인가? 본 세션은 글로벌 OTT가 촉발한 영화산업의 변화를 아시아 주요 국가 및 지역별로 짚어보고, 각국이 직면한 도전과 과제를 살핀다. 이를 통해 글로벌 OTT 시대의 조류 속에서 아시아영화계가 연대할 수 있는 접점과 가능성을 모색해 본다.

기조발제	**박현선** (조지메이슨대)
발제	**박진희** (중앙대) **필 탕** (GrX Studio)
토론	**돈사론 코빗바니차** (방콕국제영화제) **이화배** (이화배컴퍼니) **황승흠** (국민대)

Is OTT Empowering or Undermining Asian Cinema

As global OTT platforms continue their relentless expansion, the film industries around the world have swiftly adapted. Yet, structural tensions between OTT and traditional cinema persist. The reorganization of production leadership, disputes over content IP ownership, conflicts of interest between OTT and theatrical releases, the migration of film professionals into OTT series production, and legal voids such as holdbacks and network usage fees all point to OTT's disruptive influence, driven by immense capital power, pushing the limits of what the film industry may be able to endure.

Nevertheless, it is undeniable that the rise of OTT has opened new avenues for content creation and distribution, especially for Asian filmmakers. Content produced in collaboration with global OTT platforms like Netflix, Disney+, and Apple TV+ are designed for a worldwide audience and have evolved to amplify the unique strengths of local content from various Asian countries. In particular, Korean cinema, representing the Korean Wave (Hallyu), has entered a new golden era through partnerships with global OTT platforms.

Thus, OTT functions as a dual force: destabilizing the balance of the film industry's ecosystem while simultaneously unlocking new possibilities. Is OTT a game-changer that expands the capabilities of Asian cinema, or a structural risk that erodes its industrial foundation? This session examines the transformations triggered by global OTT platforms across major Asian countries and regions, exploring the challenges each faces. Through this, it seeks to identify points of connection and potential for solidarity within the Asian film community in the age of global OTT.

Keynote Speech	PARK Hyunseon (George Mason Univ.)
Presentation	PARK Jin-hee (Chung-Ang Univ.) Phil TANG (GrX Studio)
Discussion	Donsaron KOVITVANITCHA (World Film Festival of Bangkok) LEE Hwabae (LEEHWABAE Company) HWANG Seungheum (Kookmin Univ)

글로벌 OTT 플랫폼의 부상과 전통적 유산의 상실

한국, 일본, 동남아시아 영화산업의 변화

박진희 / 영화연구자

문제제기

글로벌 OTT의 부상이

1. 지난 10년간 한국, 일본, 동남아시아에 어떤 변화를 일으켰는가?
2. 기존의 영화산업에 어떤 변화를 주었는가?

이른 결론

지난 10년 사이 한국, 일본, 동남아시아에서는 글로벌 OTT와 현지 OTT가 팬데믹을 계기로 급속도로 확산하며
기존 영화산업의 배급과 제작 등의 일부분을 대체하는 현상이 일어났으며,
영화제작은 극장 기반 블록버스터 영화와 디지털 스트리밍 기반 중소규모 영화/시리즈로 점차 나뉘고 있고,
OTT 플랫폼과 창작자 간 직접적인 관계가 형성됨으로써 전통적인 영화 제작에서의 많은 관행들이 사라지고
창작자들은 OTT 플랫폼 제작 스튜디오의 주도권에 종속되는 결과를 낳았다.

→ 글로벌 OTT의 부상은 기존 국가들의 영화산업의 취약성을 드러내고 불가피하게 체질 개선을 하는 계기로서 작용하고 있다고 할 수 있다.

발표 순서

Ⅰ. 글로벌 OTT의 부상
1. 동남아시아 그리고 인도
2. 일본
3. 한국

Ⅱ. 전통적 유산의 상실
1. 제작자의 역할 축소
2. 카피캣 영화들의 실종
3. 시청/창작 주도권 빼앗는 알고리듬

Ⅰ. 글로벌 OTT의 부상

동남아시아

OTT의 급증, 팬데믹 기간의 가속화

아시아-태평양은 문화적, 언어적, 경제적 다양성으로 인해 글로벌 업체가 진입하기 힘든 시장
그나마 자리잡은 글로벌OTT는 넷플릭스, 디즈니+, 아마존, 아이치이 정도
동남아시아에서 글로벌/현지 OTT의 인기가 급증한 시기는 2017년(Blackburn et al., 2019)
→ 로컬 콘텐츠에 대한 강한 수요가 확인됨(Content Asia, 2017)

팬데믹 기간 동남아시아 국가 전반에서 현지 OTT들이 영화 배급의 새로운 통로가 됨
→ 필리핀의 iWant TFC, 태국의 TrueID, 인도네시아의 Vidio, Genflix, GoPlay 등
스트리밍은 단순한 보조 채널이 아닌 주요한 배급 경로로 자리매김
글로벌OTT의 입장에서는 영화 불법 스트리밍 시장, 중국 OTT 사업체들과 여전히 경쟁 관계
(Statista, Changsong et al., 2021, The Conversation, 2023)

동남아시아

영화산업

영화 티켓값이 적정한 수준이기 때문에 극장과 OTT 간의 가격 우위는 X .... 여전히 극장 가는 사람들

태국, 인도네시아 → 자국 영화 강세

필리핀, 싱가포르 → 할리우드 영화 강세

베트남 → 할리우드 영화, 한국영화 강세 속 자국 영화 성장세

(The Guardian, 2024, Research HKTDC, 2025)





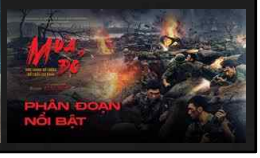












인도



Data from "Top streaming platforms in content-hungry India", *Reuters*, August 28, 2024.

OTT 플랫폼의 급성장

2015-2016년:

전국적인 인터넷 광역망 확장(2015년 모디 정부의 '디지털 인디아' 정책)으로 데이터 사용량 증가, 데이터 사용료 인하, 비디오 스트리밍 앱 사용량 증가가 압축적으로 일어남

2017년:

Hotstar, Voot, Amazon Prime Video, SonyLIV, Netflix 등 5개의 OTT 플랫폼이 시장을 견인하며 본격적인 경쟁 체제 진입

2024년 기준:

인도에 정식 등록된 OTT 플랫폼 57개, 글로벌 OTT와 현지 OTT 모두 성장세.

주요 OTT: Youtube, JioHotstar(Disney+Hostar + JioCinema), Amazon Prime Video, Netflix, Zee5, SonyLIV, MX Player

디지털 비디오 시청자 수는 5억 4,730만 명, 2023년 대비 13.8% 증가, 인구 기준 OTT 보급률도 34%에서 38%로 상승.

SVOD는 약 1억 5천만 명 정체 상태, 그러나 AVOD 구독자 수가 이전 연도 대비 21% 성장.

(한아름, 2024년 10월)

인도







영화산업의 변화

팬데믹 기간 인도는 극장산업이 크게 휘청이면서 영화산업 전반에 큰 타격.
많은 극장들이 용도변경하거나 폐관, 혹은 방치되었음.
영화가 가장 큰 오락이었던 인도 인구 15%가량의 2억 2천 만 저소득층은 극장을 떠났고,
인터넷 서비스나 스마트폰 이용이 자유로운 중산층은 OTT 이용으로 이동.
→ 코로나 기간 인도의 극장은 1차적으로 저소득층과 중산층 관객 모두를 잃게 됨.
(Rajeev Kamineni, Ruth Rentschler, 2023)

극장 박스오피스 - 부자 관객의 증가

인도의 박스오피스는 2023년 기준 극장 개봉 영화 전년 대비 11% 증가, 총 흥행수익 전년 대비 14% 증가(사상 최고치) →2024 년엔 다소 감소
주로 mass escapism(대중 전체가 즐길 수 있는 현실 도피형 콘텐츠)으로 분류될 수 있는 큰 영화에 관객이 집중됐고, 중간 규모나 작은 영화 성적은 좋지 못함. 인도의 1인당 소득이 늘면서 중산층 비율이 빠르게 증가하고 있어 업계에서는 극장 관객도 계속 늘어날 것으로 예측하고 대작영화에 대한 투자도 계속될 것으로 예측.
(FICCI-EY,《Indian M&E Sector Report 2023》,《Indian M&E Sector Report 2024》)

일본

OTT 플랫폼의 점진적인 정착



2011년: 미국의 훌루가 일본에서 서비스 개시한 SVOD 서비스의 원년
2012년: TV용 정액 무제한 동영상 서비스 유넥스트가 PC/스마트폰/
태블릿용 서비스를 개시
2015년: 넷플릭스, 아마존 프라임 비디오 론칭
2019년~2020년: 디즈니+, 애플TV+ 론칭

팬데믹 이전까지만 해도 일본의 시청 관습은 극장, DVD/BD 대여점 및 구매점, TV, PC 등으로 다양하게 형성.
팬데믹 이후 OTT가 극장 일부와 대여점, TV의 일부를 대체하면서 구독자를 늘려나감.
압도적 구독자를 가진 아마존(1,900만)에 비해, 일본 넷플릭스는 2019년 300만, 2021년 500만을 거쳐 2025년 현재 1,100만 구독자로 점진적으로 증가 중. 최근 일본 넷플릭스는 2026년 WBC 일본 중계권을 확보하며 더 큰 입지를 다질 수 있는 발판 마련.
오리지널 작품 제작이 가장 활발한 곳은 넷플릭스, 아마존이며, 라이선스 작품 시청은 유넥스트, 티바(Tver), 훌루 저팬이 활발.

일본

영화산업

2025년 현재 일본의 박스오피스는 자국 애니메이션 또는 할리우드 대작 블록버스터 등이 번갈아 가며 장악하는 가운데 대형 영화기업 위주의 극장 배급은 코로나 이전 수준과 비슷하게 유지되고 있고 DVD/BD 판매시장 또한 여전히 일정 규모를 유지하고 있음. 드라마틱한 성장은 없지만 내수 시장에서 어느 정도 리쿱이 가능한 선 안에서 돌아가고 있음.
영화산업에 있어서의 넷플릭스나 아마존과 같은 글로벌OTT와의 관계는 인력 이동 정도. 넷플릭스는 자체 인력을 중심으로 기존 방송국이나 영화사로부터 영입한 executive producer급들로 자체 생산 시스템 구축.

연도	스크린 수	일본영화 편수	관객 수(천 명)	평균 요금(엔)	일본영화 흥행소득(백만 엔)
2019	3,583	689	194,910	1,340	142,192
2020	3,616	506	106,137	1,350	109,276
2021	3,648	490	114,818	1,410	128,339
2022	3,634	634	152,005	1,402	146,579
2023	3,653	676	155,535	1,424	148,181
2024	3,675	685	144,441	1,433	155,800

데이터 출처: 일반사단법인일본영화제작자연맹
(Motion Picture Producers Association of Japan, Inc.)

일본

<국보>(이상일, 2025)의 경우

2025년 9월 11일 기준, 흥행수입 133억 엔으로 역대 실사영화 흥행 2위를 달성. (역대 1위는 173억 엔)

“<국보>는 실사영화 제작비 10억 엔 한계, 3시간 넘는 영화는 히트 못 한다, TV방송국이 주도하지 않으면 히트 못 한다는 3개의 상식을 깼다” (도쿠리키 모토히코(徳力 基彦), 칼럼니스트)

“국내에서만 통하는 영화를 싸게, 단기간에 만드는 것이 아니라, 패션으로 말하자면 오트쿠튀르처럼 기술과 돈을 들여 퀄리티가 높은 것을 만들 수 있다면 세계에 통하는 작품을 만들어 낼 수 있지 않을까 했다. 자국에서 흥행에 성공할 뿐만 아니라, 미국 박스오피스 톱10에 드는 작품도 늘어나고 있는 인도영화도 참조하고 있다.” (村田千恵子(무라타 치에코), 기획 및 프로듀스)

<국보>의 북미 배급사는 지브리 영화를 배급한 적 있는 지키드(GKIDS, 2025년 토호가 인수)로, 인도 디아스포라를 글로벌 흥행 기반으로 보고 있는 인도영화처럼 될 수 있을지, 에미상 18관왕 작품 <쇼군>처럼 화제가 될 수 있을지가 관전 포인트



한국

Netflix의 독주 체제 형성

2010년~2015년 사이 국내 통신사업자, 방송사업자들이 참전하여 OTT 플랫폼의 본격화
(2016년 왓챠플레이 론칭, 2019년 tving과 WAVVE의 가시화, 2020년 쿠팡플레이 론칭 등)
지상파 광고들이 OTT 광고로 눈을 돌린 것은 2017년부터 가속화
넷플릭스는 2016년 한국 론칭, 디즈니+는 2021년 한국 론칭...
디즈니+의 고전에 HBO Max, Paramount가 론칭 계획 철수

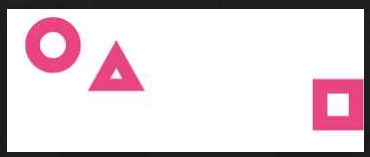




드라마: 2016년 7월 사드 배치 발표 후 중국 한한령... 중국 시장과 차이나 머니의 공백
영화: 2019년 1월 <킹덤> 글로벌 히트... 영화와 드라마 경계의 재인식 및 팬데믹 전후 극장사업 붕괴
→ "사실상 넷플릭스의 독주" 체제를 야기함

게임 체인저 <오징어 게임>의 등장

2021년 9월 17일 론칭된 <오징어 게임>... 전례 없는 글로벌 흥행으로 전 세계 영상 콘텐츠 산업의 판도와 패턴들을 바꿔나감



한국

영화산업의 변화 - 저물어가는 '1999년 체제'

1950년대부터 50여년간 뚝심 있는 개인 투자자들의 시대
→ 1999년부터 30여년간 대기업 배급사와 극장주들의 시대
→ 디지털 플랫폼이 주도하는 가운데 ~~다시 그 어느 때~~의 시대?



이창동의 신작이 넷플릭스로 간다는 것

한국영화에 역량 있는 개인 플레이어들은 있지만 투자자들이 떠난 지금 영화산업은 사실상 없는 상황
상업적 가능성이 낮은 거장의 시나리오는 앞으로 넷플릭스로 갈 가능성 큼
극장용 영화로는 IP가 확실한 대작영화 위주로 시도될 것이나 흥행 실패 사례가 계속 나오고 있는 상황

Ⅱ. 전통적 유산의 상실

프로듀서 역할의 축소

숙련된 에이전시로서의 제작자의 주도권 상실 (”기업가적 실패”)

기존의 영화산업에서 제작자는 창의성, 비즈니스, 실행 등 모든 측면을 아우르는 숙련된 에이전시 역할을 함. 자금 확보, 인재 등용, 예산 관리, 제작 및 후반 작업 총괄, 영화의 개봉 및 배급, 홍보까지 관여. 여기에는 강력한 커뮤니케이션, 조직력, 문제 해결 능력, 영화 제작 전체 과정에 대한 포괄적인 이해가 포함됨. 하지만 이러한 숙련된 제작자는 OTT 시대에 실력 발휘 할 수 있는 공간을 마련하지 못함.
(Rajeev Kamineni, Ruth Rentschler, 2023)

OTT 플랫폼의 데이터 기반 알고리듬으로의 대체

넷플릭스는 규모, 물량, 알고리듬 기반 제작이라는 세 가지 전략적 기둥에 기반 (Adelaida Afilipoaie et al., 2021)
넷플릭스는 각 시장의 특성과 고객 선호에 맞추어 데이터 분석과 알고리즘에 의해 전략적 투자 결정을 내리며(Shattuc, 2020),
넷플릭스의 과제는 기존 구독자를 만족시키는 동시에 신규 고객층을 확대하는 것(Evens and Donders, 2018; Lobato, 2019)

카피캣 영화의 실종

BUSAN 30th International Film Festival FORUM BIFF

대박 영화 패턴을 참조하는 아류작 더미가 사라짐

1930년대 할리우드 영화산업이 형성되었을 때부터 대중영화에서 장르 형성에서의 기본적인 패턴은 '아류작의 양산'이었음.
→ 관객의 피로를 불러일으키고 오히려 수요의 위축을 낳는다는 비판을 받음.

그러나 대중영화에서의 흥행공식의 반복은 문화적으로 특정 시대의 정서와 규범을 확인하고 강화하는 과정이며, 사회적 정치적 사건에 대한 문화적 대응이기도 하고(Thomas Schatz, 1981), 문화적으로 새로운 해석과 수용자의 정체성을 형성할 수 있는 장을 제공(Rick Altman, 1999).

한국 영화산업에서 이러한 패턴은 언젠가부터 사라지고, 오히려 넷플릭스에서 피카레스크물이나 데스게임물, 디스토피아물, 실화 기반 범죄물 같은 장르 패턴이 생성됨. 커뮤니티적인 관람이 아니라 1인 시청 관습에 의해 형성되는 알고리듬을 기반으로 형성되는 OTT 플랫폼의 아류작 더미 혹은 장르 패턴은 공동체의 어떤 정서와 규범에 대한 해석을 전달하고 있다고 하기에는 미흡하다고 생각됨.

시청/창작 주도권 빼앗는 알고리듬

BUSAN 30th International Film Festival FORUM BIFF

시청 주도권 빼앗는 알고리듬

제목/제작연도/RT/출연자/장르/영화특징/시놉만 제시
연출가(감독) 정보나 영화에 대한 리뷰 같은 정보는 사이트 밖에 존재
"알고리즘은 사용자의 이전 시청 기록을 기반으로 콘텐츠를 추천함으로써, 관객이 새로운 장르나 스타일의 영화를 발견하는 기회를 줄인다. 관객이 스스로 영화를 선택하고 탐색하는 능력을 약화시킨다"(마틴 스코세이지)
"해외 관람객들이 일본영화는 누가 감독하는지 얼굴이 안 보인다고 해서 안타까웠다"(유키사다 이사오)



창작 주도권 빼앗는 알고리듬

"넷플릭스가 알고리즘을 통해 시청자 데이터를 분석하여 콘텐츠를 제작하는 방식은 창작의 자유를 제한하고, 예술적 가치보다 상업적 성공을 우선시하는 것" (스콧 프랭크)
"전통적인 제작 방식에서 다양한 영화 프로젝트를 준비할 때 작품 가치의 우열을 가려 각각 발전시켜 나갈 수 있었다면, 넷플릭스는 인기작이든 모험작이든 다 같은 카테고리에 넣어버린다. 또한 여러 사람의 의견이 반영되기 때문에 아무래도 엣지가 둥글어지게 된다."(유키사다 이사오)

결론:

BUSAN 30th International Film Festival FORUM BIFF

2010년대 중반 글로벌 OTT 등장 후 팬데믹을 거치며 전 세계에 영향력 강화

언어와 문화, 경제수준의 격차가 큰 아시아-태평양 시장은 글로벌 OTT 사업자에게 진입하기 어려운 시장이었지만 아시아 각국의 '약한고리'를 파고들어 진입 후 자리매김하는 중 → 각국의 영화산업의 취약한 골격을 드러내는 계기로 작용

동남아시아나 인도의 영화산업이 대작 영화 제작(극장 기반), 중소규모 영화 제작(OTT행)으로 역할분담을 하며 어느 정도 유지되고 있는 반면

한국은 차이나 머니의 상실, 극장 산업의 점진적인 붕괴 등으로 넷플릭스에 의존도가 높아진 다음 창작자들의 협상력이 크게 낮아졌으며, 넷플릭스의 지배력이 강해지면서 한국 내 다른 글로벌OTT와 로컬OTT의 경쟁력도 낮아지고 다른 해외 배급 통로를 확보하기도 어려워짐

감사합니다.

글로벌 OTT 플랫폼의 부상과 전통적 유산의 상실: 한국, 일본, 동남아시아 영화산업의 변화를 중심으로

박진희 (영화연구자)

아시아의 영화 산업 종사자와 정책 전문가들이 모여 OTT가 각국의 영화 기획과 산업 시스템을 어떻게 바꿔놓고 있는지 진단한다.

핵심 가설 혹은 문제제기 :
글로벌 OTT의 부상이 지난 10년간 한국, 일본, 동남아시아의 영화산업에 어떤 영향력을 발휘하고 있는가? 그리고 그것이 어떤 방식으로 기존의 영화산업과 관계성을 형성하고 있는가?
결론 : 지난 10년 사이 한국, 일본, 동남아시아에서는 글로벌 OTT와 현지 OTT가 팬데믹을 계기로 기존 영화산업의 배급과 제작 등의 일부분을 대체하는 현상이 일어났으며, 영화산업은 극장 기반 산업에서 디지털 스트리밍 기반 산업으로 점차 바뀌고 있고, OTT 플랫폼과 창작자 간 직접적인 관계가 형성됨으로써 전통적인 '영화제작자'의 역할은 더 이상 유효하지 않게 되었다. 결과적으로 글로벌 OTT의 부상은 기존 국가들의 영화산업의 취약성을 드러내는 계기로서 작용했다고 할 수 있다.

Ⅰ. 글로벌 OTT의 부상

1. 동남아시아 그리고 인도

1) 동남아시아 전반

글로벌 OTT 및 현지 OTT가 등장하고 팬데믹을 거치면서 동남아시아 영화업계에 나타난 가장 큰 변화는 배급구조가 바뀌었다는 것. 전통적인 극장 배급에서 스트리밍 플랫폼으로의 전환. 이용자들 역시 모바일 보급률이나 데이터 사용료 인하, 인터넷 속도 개선에 따라 시청 관습의 변화를 동반하며 스트리밍 플랫폼으로 대거 이동.

동남아시아에서 글로벌 OTT, 현지 OTT의 인기가 급증한 시기는 2017년(Blackburn et al., 2019). The Trade Desk의 조사에 따르면, "동남아시아 시장에서 처음으로 이루어진 연구 결과, 1억 8천만 명의 소비자가 매달 80억 시간의 OTT 콘텐츠를 스트리밍하고 있으며, 이는 이 지역에서 가장 빠르게 성장하는 미디어 채널 중 하나가 OTT임을 보여준다"(Money Compass, 2020)

그 후 팬데믹 기간 봉쇄 조치로 영화 제작과 극장 개봉이 중단되면서 영화관을 대체하는 현지 OTT들이 론칭되거나 영화 배급의 새로운 통로로 자리 잡게 됨. 필리핀의 iWant TFC, 태국의 TrueID, 인도네시아의 Vidio, Genflix, GoPlay 등이 코로나 기간 동안 콘텐츠와 서비스 확장을 통해 크게 성장. 이 로컬 OTT들은 제작비를 직접 투자하기도 함.

그러나 동남아시아의 OTT 사업체들은 영화 불법 스트리밍 시장과 경쟁해야 하는 구조 속에 놓여 있고, 중국 OTT 사업체들과도 경쟁 관계를 이룸(인도는 제외). 적정한 영화 티켓값 덕분에 여전히 극장을 찾는 관객들도 많음(현재 태국과 인도네시아는 자국영화의 강세를 보이고 있고, 필리핀과 싱가포르는 할리우드 영화 절대 강세, 베트남은 할리우드 영화와 한국영화가 강세를 보이는 가운데 로컬 영화가 성장하고 있는 상황).
정리: 영화를 기준으로 놓으면 OTT, 극장이 일정 정도의 역할을 분담하고 있음. OTT는 양적으로 빠르게 성장했고, 극장은 블록버스터(대작, 체감 중시 영화) 중심으로 재편. 어느 한 곳에서 주도권을 쥐고 있다고 말하기 어려운 상황.

2) 인도

① OTT 플랫폼의 급성장

2015-2016년: 전국적인 인터넷 광역망 확장(2015년 모디 정부의 '디지털 인디아' 정책)으로 데이터 사용량 증가, 데이터 사용료 인하, 비디오 스트리밍 앱 사용량 증가가 압축적으로 일어남
2017년: Hotstar, Voot, Amazon Prime Video, SonyLIV, Netflix 등 5개의 OTT 플랫폼이 시장을 견인하며 본격적인 경쟁 체제 진입
2024년 현재: 인도에 정식 등록된 OTT 플랫폼 57개, 글로벌 OTT와 국산, 지역 OTT 모두 성장세. 주요 OTT는 Youtube, JioHotstar(Disney+Hostar + JioCinema), Amazon Prime Video, Netflix(인도에서 요금이 가장 비싼 플랫폼), Zee5, SonyLIV, MX Player 등.
디지털 비디오 시청자 수는 5억 4,730만 명, 즉 2023년 대비 13.8% 증가, 인구 기준 OTT 보급률도 34%에서 38%로 상승. SVOD는 약 1억 5천만 명을 유지하며 정체 상태를 보이지만 AVOD 구독자 수가 지난해 대비 21%의 성장을 기록하며 전체 성장률을 견인 중.

② 영화산업의 변화

팬데믹 기간 인도 역시 극장산업이 크게 휘청이면서 영화산업 전반에 큰 타격.
많은 극장들이 용도변경하거나 폐관, 혹은 방치되었음. 그러는 사이 영화가 가장 큰 오락이었던 인도 인구 15%가량의 2억 2천 만 저소득층은 극장을 떠났고, 인터넷 서비스나 스마트폰 이용이 자유로운 중산층(현재 빠르게 그 비율이 늘고 있음)은 OTT 이용으로 이동. 영화는 1차적으로 저소득층과 중산층 관객 모두를 잃게 됨. 그러나 팬데믹 종료 후 중산층 관객은 다시 극장으로 돌아감.
2023년 기준 극장 박스오피스는 극장 개봉 영화가 전년 대비 11% 늘고, 총 흥행수익이 전년 대비 14% 증가, 사상 최고치를 기록하면서 수치상으로는 거의 회복. 주로 mass escapism(대중 전체가 즐길 수 있는 현실 도피형 콘텐츠)으로 분류될 수 있는 큰 영화에 관객이 집중됐고, 중간 규모나, 작은 영화 성적은 좋지 못함. 인도의 1인당 소득이 늘면서 중산층 비율이 빠르게 증가하고 있어 업계에서는 극장 관객도 계속 늘어날 것으로 예측하고 대작영화에 대한 투자도 계속될 것으로 예측.

2. 일본

① OTT 플랫폼의 점진적인 성장

일본은 미국의 훌루가 일본에서 서비스를 개시한 2011년이 SVOD 서비스의 원년임. 2015년 넷플릭스, 아마존 프라임 비디오 서비스 론칭, 2019년~2020년 디즈니+, 애플TV+ 론칭. 아마존과 넷플릭스 두 플랫폼이 SVOD 시장을 비롯한 OTT 시장의 확장을 견인하고 있음. 팬데믹 이전까지만 해도 일본의 시청 관습은 극장, 대여점, DVD/BD 구매, TV, PC 등에 치중돼 있었음. 팬데믹 이후 OTT가 극장 일부와 대여점, TV의 일부를 대체하면서 구독자를 늘려나감. 압도적 구독자를 가진 아마존에 비해 일본 넷플릭스는 드라마틱한 상승세를 보였는데 2019년 300만 달성, 2021년 500만 달성을 거쳐 2024년에 1,000만 구독자를 달성해 아마존을 바짝 추격하고 있다. 최근 일본 넷플릭스는 2026년 WBC 중계권을 확보하며 더 큰 입지를 다질 수 있는 발판을 마련했음. 일본 넷플릭스는 오리지널 제작을 시작할 때만 해도 애니메이션에 중점을 뒀지만, 좋은 반응을 얻은 <살색의 감독 무라니시>(2019) 이후로는 기존 방송국과 영화 쪽에서 인력을 수급해 실사 드라마 시리즈와 영화에 주력하고 있다.

② 영화산업의 변화

일본 역시 팬데믹 기간 극장 매출은 기존 매출액의 절반가량으로 줄어들었고, 영화제작 편수도 2019년의 2/3 수준으로 감소.

2024년 현재 매출액은 2019년 수준으로는 회복하지 못했지만 거의 회복한 상황(자국영화만으로 한정하면 2019년을 상회하는 역대급 매출 기록 중). 2025년 현재 일본의 박스오피스는 자국 애니메이션 또는 할리우드 대작 블록버스터 등이 번갈아 가며 장악하는 가운데 대형 영화기업 위주의 극장 배급은 코로나 이전 수준과 비슷하게 유지되고 있고 DVD/BD 판매시장 또한 여전히 일정 규모를 유지하고 있음.

기존의 영화업계는 드라마틱한 성장은 없지만 내수 시장에서 어느 정도 리쿱이 가능한 선 안에서 돌아가고 있음.

넷플릭스는 기존의 영화업계와 방송업계로부터 executive producer급 인력들을 수급해 오리지널 작품 제작을 위한 자체 팀을 만들어 작품들을 제작해오고 있음. 시리즈와 예능 제작이 메인. 일본 넷플릭스는 론칭 초창기와 달리 지금은 기존의 영화업계나 방송업계와는 다른 제3의 정체성 즉, 내수와 글로벌 시장을 동시에 공략하는 외자계 회사로서의 정체성을 오히려 그들만의 특수성으로서 어필해가는 것으로 보이고, 아마존 프라임 비디오나 유넥스트는 기존의 방송업계와의 협력 관계 속에서 구독자 확보 싸움을 이어가고 있음.

※ <국보>(이상일, 2025)의 경우

2025년 9월 11일 기준, 흥행수입 133억 엔으로 역대 실사영화 흥행 2위를 달성. (역대 1위는 173억 엔)

“<국보>는 실사영화 제작비 10억 엔 한계, 3시간 넘는 영화는 히트 못 한다, TV방송국이 주도하지 않으면 히트 못 한다는 3개의 상식을 깼다” (도쿠리키 모토히코(徳力 基彦), 칼럼니스트)

“국내에서만 통하는 영화를 싸게, 단기간에 만드는 것이 아니라, 패션으로 말하자면 오트쿠튀르처럼 기술과 돈을 들여 퀄리티가 높은 것을 만들 수 있다면 세계에 통하는 작품을 만들어 낼 수 있지 않을까 했다. 자국에서 흥행에 성공할 뿐만

아니라, 미국 박스오피스 톱10에 드는 작품도 늘어나고 있는 인도영화도 참조하고 있다.” (村田千恵子(무라타 치에코), <국보> 기획 및 프로듀스)

<국보>의 북미 배급사는 지브리 영화를 배급한 적 있는 지키드(GKIDS, 2025년 토호가 인수)로, 인도 디아스포라를 글로벌 흥행 기반으로 보고 있는 인도영화처럼 될 수 있을지, 에미상 18관왕 작품 <쇼군>처럼 화제가 될 수 있을지가 관전 포인트

3. 한국

① Netflix의 미디어생태계 교란

2010년~2015년 사이 국내 통신사업자, 방송사업자들이 참전하여 OTT 플랫폼의 본격화 (2016년 왓챠플레이 론칭, 2019년 tving과 WAVVE의 가시화, 2020년 쿠팡플레이 론칭 등)

지상파 광고들이 OTT 광고로 눈을 돌린 것은 2017년부터 가속화 넷플릭스는 2016년 한국 론칭, 디즈니+는 2021년 한국 론칭... 디즈니+의 고전에 HBO Max, Paramount가 론칭 계획 철수

“사실상 넷플릭스의 독주”

드라마: 2016년 7월 사드 배치 발표 후 중국 한한령... 중국 시장과 차이나 머니의 공백

영화: 2019년 1월 <킹덤> 글로벌 히트... 영화와 드라마 경계의 재인식 및 팬데믹 전후 극장사업 붕괴

② 영화산업의 변화

영화산업의 변화 - 저물어가는 ‘1999년 체제’

이창동의 신작이 넷플릭스로 간다는 것

Ⅱ. 전통적 유산의 상실

1. 제작자의 역할 축소

기존의 영화산업에서 제작자는 창의성, 비즈니스, 실행 등 모든 측면을 아우르는 숙련된 에이전시 역할을 함. 자금 확보, 인재 등용, 예산 관리, 제작 및 후반 작업 총괄, 영화의 개봉 및 배급, 홍보까지 관여. 여기에는 강력한 커뮤니케이션, 조직력, 문제 해결 능력, 영화 제작 전체 과정에 대한 포괄적인 이해가 포함됨. 하지만 이러한 숙련된 제작자는 OTT 시대에 실력 발휘 할 수 있는 공간을 마련하지 못함. (Rajeev Kamineni, Ruth Rentschler, 2023)

넷플릭스는 규모, 물량, 알고리듬 기반 제작이라는 세 가지 전략적 기둥에 기반 (Adelaida Afilipoaie et al., 2021)

넷플릭스는 각 시장의 특성과 고객 선호에 맞추어 데이터 분석과 알고리즘에 의해 전략적 투자 결정을 내리며(Shattuc, 2020), 넷플릭스의 과제는 기존 구독자를 만족시키는 동시에 신규 고객층을 확대하는 것(Evens and Donders, 2018; Lobato, 2019)

2. 카피캣 영화의 실종

성공패턴이 확인된 콘텐츠 사이에 나타나는 '아류작', copycat film, me-too films, 便乘映画 같은 덩어리가 더 이상 만들어지지 않는다 -> 한국은 이것조차 글로벌OTT용 작품 쪽으로 다 넘어감. 장르 형성에서의 기본적인 패턴은 관객의 피로를 불러일으키고 오히려 수요의 위축을 낳는다는 비판을 받음. 그러나 대중영화에서의 흥행공식의 반복은 문화적으로 특정 시대의 정서와 규범을 확인하고 강화하는 과정이며, 사회적 정치적 사건에 대한 문화적 대응이기도 하고(Thomas Schatz, 1981), 문화적으로 새로운 해석과 수용자의 정체성을 형성할 수 있는 장을 제공(Rick Altman, 1999). 그러나 한국 영화산업에서 이러한 패턴은 사라지고 오히려 넷플릭스에서 일정 정도 생성(데스게임물, 피카레스크물, 실화범죄물 등) 되고 있다는 게 현재 한국영화의 현실을 보여줌. 커뮤니티적인 관람이 아니라 1인 시청 관습에 의해 형성되는 알고리듬을 기반으로 형성되는 OTT 플랫폼의 아류작들은 공동체의 어떤 정서와 규범에 대한 해석을 전달하고 있다고 하기에는 미흡하다고 생각됨. 오히려 인근 국가들끼리 '문화적 근접성'이라는 것이 나타난다. 일본드라마나 대만드라마, 동남아시아 드라마에 나타나는 K-드라마의 영향

3. 시청/창작 주도권 빼앗는 알고리듬

① 시청 주도권 빼앗는 알고리듬

제목/제작연도/RT/출연자/장르/영화특징/시놉만 제시

연출가(감독) 정보나 영화에 대한 리뷰 같은 정보는 사이트 밖에 존재

"알고리즘은 사용자의 이전 시청 기록을 기반으로 콘텐츠를 추천함으로써, 관객이 새로운 장르나 스타일의 영화를 발견하는 기회를 줄인다. 관객이 스스로 영화를 선택하고 탐색하는 능력을 약화시킨다"(마틴 스코세이지)

"해외 관람객들이 일본영화는 누가 감독하는지 얼굴이 안 보인다고 해서 안타까웠다"(유키사다 이사오)

② 창작 주도권 빼앗는 알고리듬

"넷플릭스가 알고리즘을 통해 시청자 데이터를 분석하여 콘텐츠를 제작하는 방식은 창작의 자유를 제한하고, 예술적 가치보다 상업적 성공을 우선시하는 것" (스콧 프랭크)

"전통적인 제작 방식에서 다양한 영화 프로젝트를 준비할 때 작품 가치의 우열을 가려 각각 발전시켜 나갈 수 있었다면, 넷플릭스는 인기작이든 모험작이든 다 같은 카테고리에 넣어버린다. 또한 여러 사람의 의견이 반영되기 때문에 아무래도 엣지가 둥글어지게 된다."(유키사다 이사오)

III. 결론

2010년대 중반 글로벌 OTT 등장 후 팬데믹을 거치며 전 세계에 영향력 강화. 언어와 문화, 경제수준의 격차가 큰 아시아-태평양 시장은 글로벌 OTT 사업자에게 진입하기 어려운 시장이었지만 아시아 각국의 '약한고리'를 파고들어 진입 후 자리매김하는 중 → 각국의 영화산업의 취약한 골격을 드러내는 계기로 작용. 동남아시아나 인도의 영화산업이 대작 영화 제작(극장 기반), 중소규모 영화 제작(OTT행)으로 역할분담을 하며 어느 정도 유지되고 있는 반면 한국은

차이나 머니의 상실, 극장 산업의 점진적인 붕괴 등으로 넷플릭스에 의존도가 높아진 다음 창작자들의 협상력이 크게 낮아졌으며, 넷플릭스의 지배력이 강해지면서 한국 내 다른 글로벌OTT와 로컬OTT의 경쟁력도 낮아지고 다른 해외 배급 통로를 확보하기도 어려워짐. 현재 한국영화의 창작자들은 <오징어게임> 속 게임 참가자 같은 상황을 겪고 있음. 그들은 글로벌 OTT가 만든 게임판에서 서로 데스게임을 벌이는 중.

참고 문헌

- JioCinema Merges With Disney Hotstar, Launches JioStar, Press Trust of India, Feb 14, 2025
- https://www.ndtv.com/business-news/jiocinema-merges-with-disney-hotstar-launches-jiostar-7706661
- “A rise in AVOD audience fuels India’s OTT growth”, Ormax Media, Aug 21, 2024
- https://www.ormaxmedia.com/insights/stories/a-rise-in-avod-audience-fuels-indias-ott-growth.html
- "Southeast Asian Cinema Emerging on the Global Platform: The Rise of the Southeast Asia Tiger", Qube Wire,
- (https://www.qubewire.com/newsletter-section/southeast-asian-cinema-emerging-on-the-global-platform)
- "India: Pay-TV and box office declines, while SVoD achieved double-digit growth", Señal News, 5 Sep., 2025
- (https://senalnews.com/en/data/india-pay-tv-and-box-office-declines-while-svod-achieved-double-digit-growth)
- "Golden age for south-east Asian cinema as local films break box office records", The Guardian, July 6 2024.
- (https://www.theguardian.com/film/article/2024/jul/06/golden-age-for-south-east-asian-cinema-as-local-films-break-box-office-records#:~:text=Last%20year%20was%20described%20as%20a%20golden,welcome%20but%20that%20more%20details%20were%20needed.)
- Hong Kong and Mainland Filmmakers Targeting Growing ASEAN Audience
- Research HKTDC (09 May 2025)
- https://research.hktdc.com/en/article/MjAwNDUzNzIyMA
- "India's OTT market hits Rs 37,940 Cr in FY24-25; YouTube grabs 38% share", e4m, Apr 23, 2025.
- (https://www.exchange4media.com/digital-news/indias-ott-market-hits-rs-37940-cr-in-2024-youtube-grabs-38-share-142850.html)

- "India’s OTT Audience Reached 481 Million in 2023: Only 7.6% Are Directly Paying To Streaming Platforms", Dazeinfo, Nov. 8, 2023.
- (https://dazeinfo.com/2023/11/08/indias-ott-audience-reached-481-million-in-2023-only-7-6-are-directly-paying-to-streaming-platforms/)
- https://www.broadcastandfilm.com/Post.aspx?id=47740
- https://www.eiren.org/toukei/data.html
- Content Asia, “Data: Forecasts” (April 19, 2017) (hereafter Content Asia 2017) (available at
- http://www.contentasia.tv/features/data-forecasts).
- Top streaming platforms in content-hungry India (August 28, 2024)
- https://www.reuters.com/business/media-telecom/top-streaming-platforms-content-hungry-india-2024-08-28/
- Thomas Schatz, Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System, Random House New York, 1981.
- Rick Altman, Film/genre, BFI Publishing, 1999.
- Rajeev Kamineni, Ruth Rentschler(2023), “No Lights, No Camera, No Action: Indian Movie Industry Practitioner Perspectives on Life After the Pandemic”, International Journal of Arts Management, 25(2), 72-78.
- Blackburn D, Eisenach JA and Soria B (2019) The Impact of Online Video Distribution on the Global Market for Digital Content. New York, NY: NERA Economic Consulting.
- Wang Changsong, Lucyann Kerry, Rustona Farady Marta, “Film distribution by video streaming platforms across Southeast Asia during COVID-19”, Media Culture & Society, Vol. 43(8), 2021.
- Shruti Nirmal, Thankachan Jose Kaitharath, "Contemporary relevance of OTT platforms in the entertainment world with special reference to Indian cinema industry," Journal of Management Research and Analysis, 9(4):187-190, 2022.
- Adelaida Afilipoaie, Catalina Iordache, Tim Raats, "The ‘Netflix Original’ and what it means for the production of European television content", Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies 2021, Vol. 16(3) 304–325
- FICCI-EY, 《Indian M&E Sector Report 2023》
- FICCI-EY, 《Indian M&E Sector Report 2024》
- 한아름, [KOFIC 통신원리포트 2024_Vol.36] 인도의 단관극장 현황과 지원정책, 영화진흥위원회, 2024년 8월 31일.
- 한아름, [KOFIC 통신원리포트 2024_Vol.54] 인도의 OTT 시청자 특성, 2024년 10월 31일.

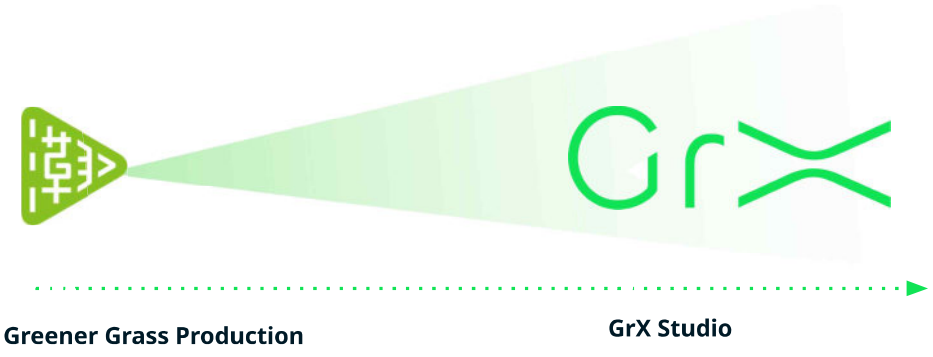
Asian Film Industry in the OTT Era:

Focus on Chinese-Speaking Regions

GrX Studio

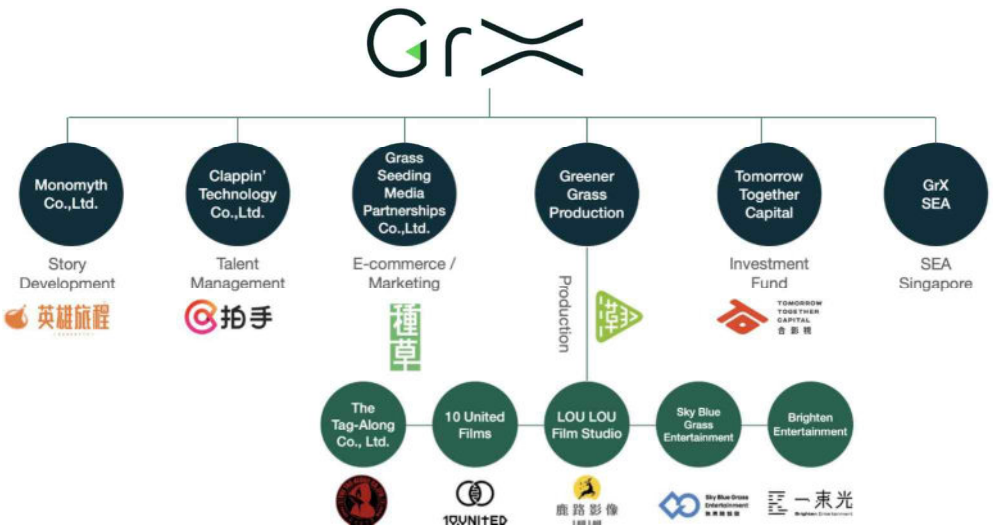
Phil Tang

INTRODUCTION



- **GrX Studio, formerly known as Greener Grass Production, was founded in 2008**
- **In 2022, after 14 years of growth, we rebranded with the vision of becoming Taiwan's first fully integrated audiovisual entertainment studio—GrX Studio.**

The GrX Studio Ecosystem





Chairperson / Executive Producer

Phil Tang





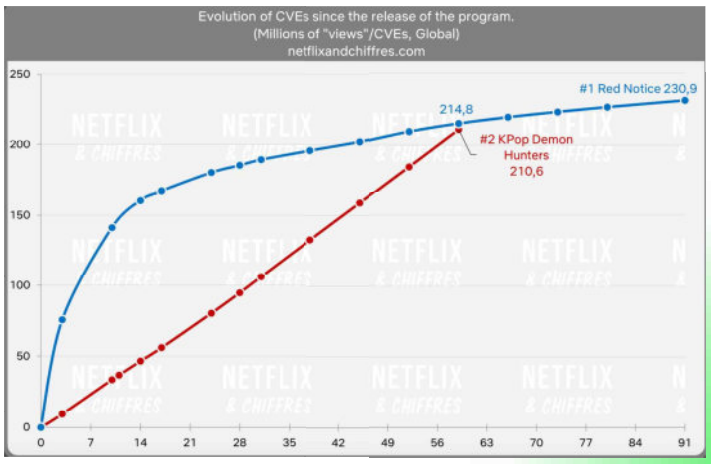
When the Screen Shrinks, Where Does the Story Go?

GrX Studio @ BIFF



236 million Netflix views

but Sony only earned USD 20 million?



#Most-watched film in Netflix history #Box office hit through sing-along release

GrX Studio @ BIFF

IP Power Shift in the Streaming Era

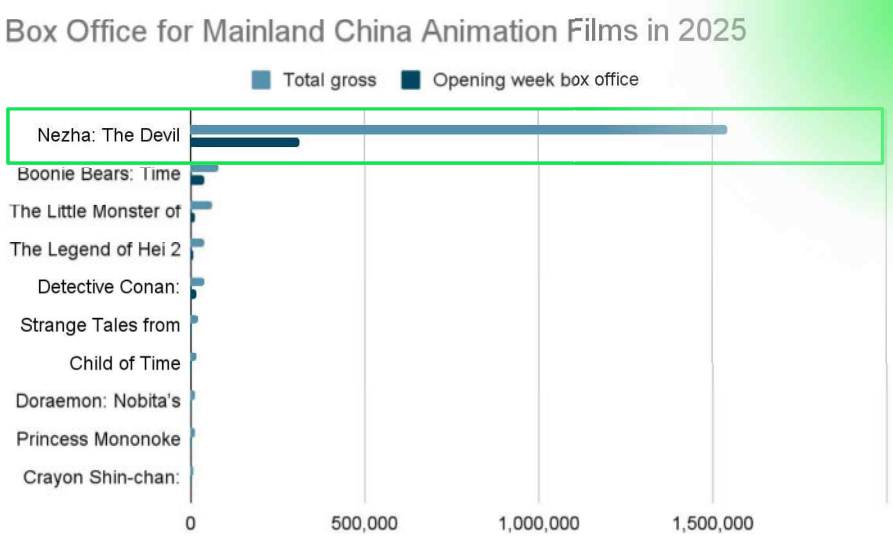


In the streaming era, audiences choose platforms—not individual films—shifting the power to platforms that now dictate genre trends and global pop culture.

- Platforms are no longer intermediaries; they have become the dominant gatekeepers.
- Content creators are being pushed to the end of the value chain.

GrX Studio @ BIFF



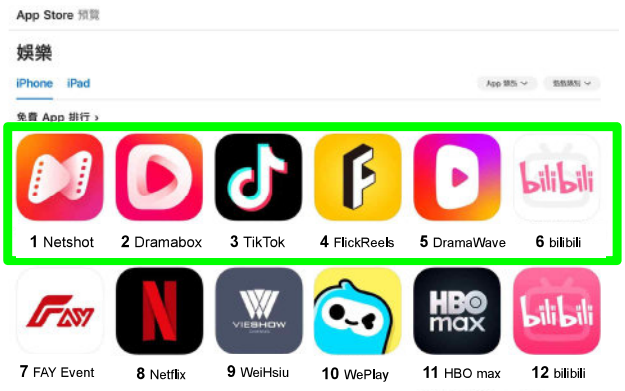


- Massive IP success, but not shared growth.
- Genre monopoly limits diversity.
- Hype can't replace ecosystem — most creators can't survive.

GrX Studio @ BIFF



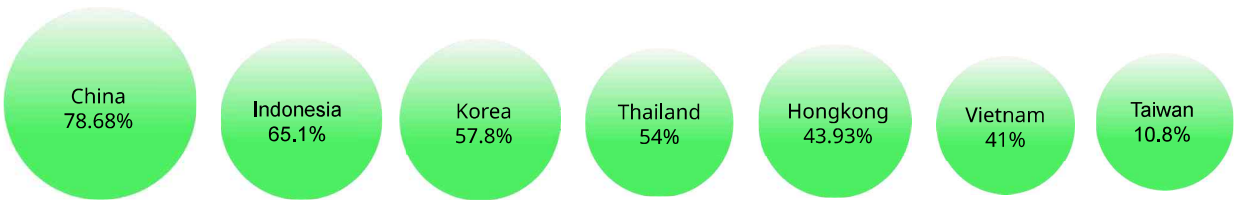
1. Output grew from **¥20B (2022) → ¥60B (2024) —** surpassing entire Chinese film industry.
2. In **2025 H1**, over **3,200 series** filmed in Hengdian alone.
3. As of Sept 1, 2025, **short drama apps dominate** App Store's entertainment chart.



GrX Studio @ BIFF

Film Market Overview 2024–2025

Local Films on the Rise



Top 4 Box Office Genres Across Asia

Romance | Comedy | Horror | Action

GrX Studio @ BIFF

Taiwan Market Snapshot

2023 & 2024 Taiwan Movie's Snapshot

	2023	2024
Numbers	84	83
Box Office	NTD 11.89 billion	NTD 6.75 billion
Views	487K viewers	263K viewers

Sharp Decline in Box Office

Taiwan's annual box office revenue dropped from **NT$10.1 billion in 2019** to **NT$6.03 billion in 2024**.

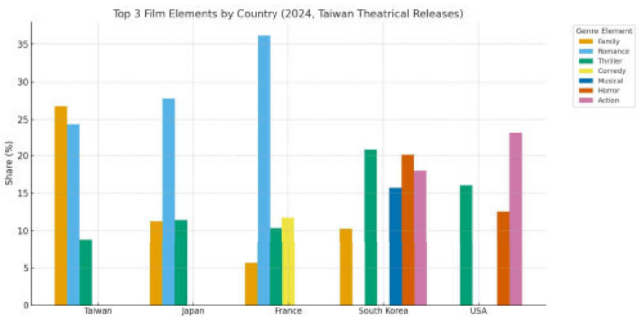
Local Film Struggles

Only **12 Taiwanese films** surpassed NT$10 million in 2024—**half as many as in 2023**.

Outlook for 2025

Early estimates suggest **2025 may hit a new low**, continuing the downward trend.

Taiwan Market Snapshot



Taiwanese films often revolve around:

Family drama

School romance

Horror/thrillers

Case Highlight: *Marry My Dead Body*

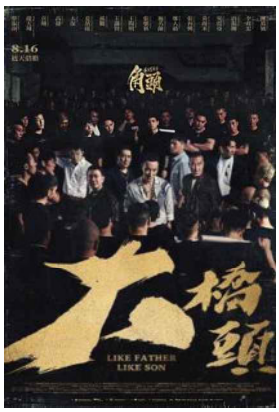
With strong **social media buzz** and **emotional resonance**, *Marry My Dead Body* grossed **NT$363 million**, becoming one of the highest-grossing local films in recent years.

Insight

Emotional connection and viral relevance continue to be **key drivers** of local box office success.

GrX Studio @ BIFF

Taiwan Market Snapshot



Box Office: NT$224 million



Box Office:NT$75.78 million



Box Office:NT$60.99 million

- **Horror films still have an edge**, though earnings have dropped from NT$30M to NT$10–15M. Still, they remain one of the few genres consistently making over NT$10M.
- **Romance films also declined**, but continue to deliver steady results and hold market appeal.

OTT in Taiwan – Impact & Ecosystemb

Industry Disruptions

- OTT viewing time has largely replaced theatrical viewing
- Film production and marketing cycles have shortened significantly

Local Challenges

- Theatrical release windows are shrinking (blockbusters extend runs, squeezing out smaller films)
- Funding production is harder as audiences shift to free or low-cost platforms

Table 2: Why Wait for Streaming?

Rank	Reason	%
1	Not in a hurry to watch	59.5%
2	Lacks spectacle	36.6%
3	Streaming is more flexible/switchable	30.4%
4	Ticket prices are too high	29.2%
5	Home viewing is more comfortable	29.2%
6	Can't fit the showtime	29.2%
7	Trailer doesn't entice	28.2%
8	Poor reviews or low media buzz	221%
9	Theater is too far	19.1%

Source: MIC & NMEA

Impact & Taiwan's Strategic Response

Market contraction, but **local topic-driven films still break through**



OTT collaboration and public platforms drive new opportunities





Funding and production support systems continue to strengthen





GrX Studio @ BIFF

Chinese-Language Film Market – Malaysia

NETFLIX Asia



iQIYI 爱奇艺



NETFLIX Region



- **2024 total box office**: RM 653.5 million (approx. NT$4.48 billion)
- **Compared to 2023**:
  · Box office down **19.4%**
  · Admissions down **19.9%**
- **Primary reason**: Poor performance of Hollywood releases

GrX Studio @ BIFF

Strong Performance of Local Films – Malaysia

2024 Malaysia Box Office – Top 10 Films
Currency: MYR | Source: Comscore, Numero, MBOC

Rank	Film Title	Total Gross (MYR)	Release Date
1	*The Inspector: Untold Truth*	60,526,913	2024/4/18
2	*Deadpool & Wolverine*	32,470,256	2024/7/25
3	*Godzilla x Kong: The New Empire*	29,444,517	2024/3/28
4	*Doraemon the Movie: Nobita's Earth Symphony*	26,880,645	2024/8/22
5	*Money No Enough 3 (Singapore)*	20,365,624	2024/2/10
6	*Step Up: The Final Dance*	20,345,276	2024/10/24
7	*Despicable Me 4*	18,901,070	2024/7/4
8	*The Garfield Movie*	18,272,760	2024/6/13
9	*How to Make Millions Before Grandma Dies (Thai)*	18,858,685	2024/5/30
10	*Kung Fu Panda 4*	18,019,706	2024/3/7

- **Local films took 24.8%** of total market share — the highest in recent years.
- *The Inspector: Anti-Corruption and Narcotics*, dubbed the "Malaysian Infernal Affairs," was **#1 at the box office** for the third consecutive year, beating all Hollywood releases.
- Hong Kong film **" The Last Dance** earned **RM 17.94 million** (approx. **NT$120 million**), making it th **highest-grossing HK film in Malaysia since 2020**.

GrX Studio @ BIFF

Chinese-Language Film Market – Singapore

NETFLIX Region



NETFLIX Asia



NETFLIX Asia



- In **2024**, Singapore's **total box office reached SGD 113.5 million** (approx. **NT$2.71 billion**).
- Total admissions were **8.56 million tickets sold**.
- Compared to **2023**, the market saw a **10.7% drop in revenue** and **10.4% decline in admissions**.

GrX Studio @ BIFF

Chinese-Language Film Market – Singapore

2024 Singapore Box Office – Top 10 Films
(Compiled by 打打, currency in SGD)

Rank	Film Title	Total Gross (SGD)	Release Date
1	Deadpool & Wolverine	7,002,795	2024/7/25
2	The Garfield Movie	6,815,635	2024/6/13
3	How to Make Millions Before Grandma Dies *(Thailand)*	5,858,198	2024/5/30
4	Money No Enough 3 *(Singapore)*	4,891,927	2024/2/10
5	Kung Fu Panda 4	4,502,534	2024/3/7
6	Godzilla x Kong: The New Empire	4,100,485	2024/3/28
7	Despicable Me 4	4,055,150	2024/7/4
8	The Marvels	3,781,127	2024/11/21
9	Dune: Part Two	3,623,631	2024/2/29
10	Aquaman and the Lost Kingdom	3,519,550	2024/1/28

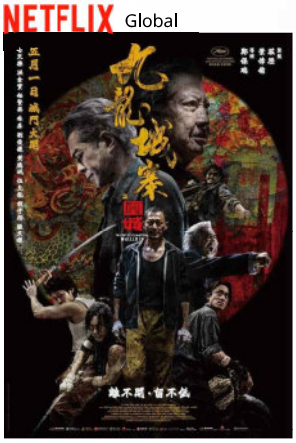
Source: Comscore, Numero, Singapore Film Distributors Association

- Thai film **"How to Make Millions Before Grandma Dies"** broke box office records in Singapore, earning nearly **5× more than "Shutter"** and ranking **#1 among Asian films in 2024**.
- Local Chinese New Year release **"Money No Enough 3"**, directed by Jack Neo, ranked **#4 overall**, breaking its own franchise record and entering the **top 6 all-time local films**.
- Despite strong hits, **local productions still rely heavily on government subsidies** or **co-productions with international streaming platforms** to achieve broader success.

GrX Studio @ BIFF

Chinese-Language Film Market – HongKong



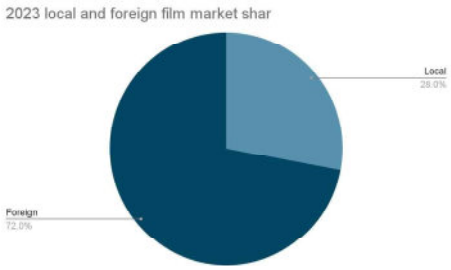


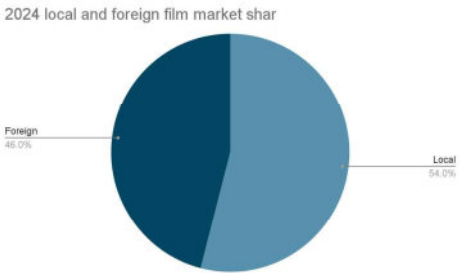


- **Audience recovery**: In **2024**, Hong Kong reached **19.17 million admissions**, the highest in recent years.
- **Market share boost**: Local films accounted for **43.93% of total box office**, the highest in **20 years.**
- **Strong 2025 start**: In the **first four months of 2025**, **six Hong Kong films** already surpassed **HK$10 million** at the box office.

GrX Studio @ BIFF

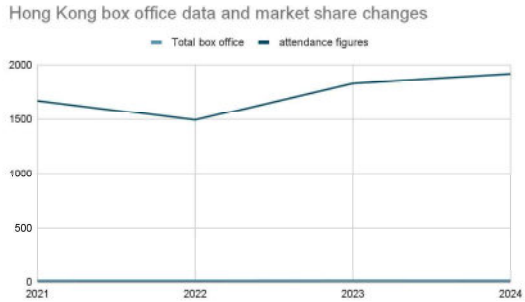
Chinese-Language Film Market – HongKong





Pricing Strategies Drive Viewership, But Cinemas Still Under Pressure

- **Lower ticket prices attract viewers**: Average ticket price dropped from **HK$78.3 to HK$70.5**, helping to **boost admissions.**
- **Structural decline in cinema operation**: Despite growing attendance, **cinema closures continue—6 fewer theaters** in operation, reflecting **ongoing industry contraction.**



GrX Studio @ BIFF

Audience Expectations in the Era of Pan-Entertainment

Key Trends in Viewing Behavior & Box Office Highlights:

- **Animation films** thrive via multi-format strategies: Annual **new theatrical releases**, **special edits for the big screen**, and **classic re-releases** sustain fan engagement.
- **Concert documentaries** draw fans to cinemas: Blending live music and cinema for immersive fan experiences.
- **Rise of international co-productions**: Driven by **subsidies**, **tax rebates**, and **foreign investment** across markets.
- **IMAX as a premium experience**: Audiences pursue **sensory-rich spectacles** beyond standard screenings.





GrX Studio @ BIFF

Plan A: Rethinking Content Strategy

Audience demands a stronger reason to visit the cinema:

- **IP recognition & brand trust**
- **High production value** and **technical sophistication** make theatrical releases stand out.
- **Social engagement**—films as shared experiences still matter.
- **Don't underestimate the power of animation**







Rank	Reason	%
1	In no hurry to watch	59.5%
2	No must-see movies	36.6%
3	Flexible & interchanggeaable	30.4%
4	Movie tickets	29.2%
5	More comfortable home environmert	29.2%
6	Unable to fit into release window	22.1%
7	Trailer unappealing	22.1%
8	Low review ratings or little media coverage	22.1%
9	Low review ranting	22.1%
10	Theater oriangs	11.0%
11	New alone	11.0%

Strategy Analytics | MIC & NME

Plan B: Reinventing Independent Cinemas

Lessons from France – Strategic Takeaways:

- **Cinemas should develop their own curatorial logic**, targeting distinct audience segments and reinforcing brand identity.
- **Create a membership-based alliance**, connecting independent cinemas across the city to **co-develop programming** and **expand audience networks**.



Plan C: Rethinking Distribution Strategy

UK | Disney+ × ITV

- **Model:** Cross-platform content exchange, no extra cost
- **Shared Content:**
  a. *The Bear* (from Disney+)
  b. *Love Island* (from ITV)
- **Audience Strategy:**
  a. Disney+ gains older ITV viewers
  b. ITV attracts younger streaming users
- **Impact:**Expanded audience base, improved retention, and stronger brand value for both platforms

France | Netflix × TF1

- **Model:** Full integration of TF1+ into Netflix
- **Content Offered:**30,000 hours of local news, sports, dramas, and variety shows
- **Strategic Goals:**
  - TF1 reaches non-TV users
  - Netflix deepens local engagement and ad ecosystem
- **Potential Gains:**Supports local viewing habits and develops new digital ad models

Content Synergy: Sharing content between global and local platforms broadens audience reach

Platform Mergers: Integrating local OTTs into global ecosystems boosts cultural visibility and monetization

Reframing Success

Box Office ≠ The Only Metric

- Success today = *Buzz* × *Cross-platform Conversion* × *Monetization Flow*
- From revenue to relevance: where are conversations happening?

Hybrid Strategy for a New Era

- Use **OTT & Short Video** as launchpads, not threats
- Co-promotion: cinema + streamer + social = wider reach
- Festivals × Independent Theaters × Streamers → *long-tail exposure & revenue*

Section B

한국영화를 구하라
Save the Korean Cinema!

Session 1

1996 플래시백: 한국영화는 무엇을 얻고 무엇을 잃었나

Flashback to 1996: Gains and Losses of Korean Cinema

Session 2

한국독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가

What Does Korean Independent Cinema Dream Of

Session 1

1996 플래시백:
한국영화는 무엇을 얻고 무엇을 잃었나

1990년대 중반은 한국영화가 과거의 계보를 정리하는 동시에, 다음 세대를 이끌 영화인들이 이미 준비되어 있다는 자신감을 드러낸 시대였다. 1996년 출범한 부산국제영화제는 기성 감독들을 '코리안 뉴웨이브'로 호명하며, 한국영화의 계보를 세계 영화 담론 속에 적극적으로 편입시켰다. 무엇보다 당시 한국영화의 역동성은 신구 영화인의 공존과 세대교체가 빚어낸 긴장감에서 비롯되었다. 작가영화, 웰메이드 상업영화, 천만 관객 블록버스터, 한국형 장르영화가 서로를 견제하며 공존하는 팽팽한 균형 속에서 한국영화는 전례 없는 활력을 발휘했다. 그러나 급속한 성장은 곧 구조적·미학적 한계와 마주했다.

'한국영화의 허리를 만들어라'는 정책적 구호는 수년간 반복됐지만 제도적 개선으로 이어지지 못했고, 산업 양극화는 점차 고착되었다. 그럼에도 박찬욱, 봉준호, 홍상수 등 일부 감독들이 국내외에서 성과를 이어가며 산업 전반의 위기를 가려왔다. 그러나 곧 '포스트 봉준호, 포스트 박찬욱은 누구인가'라는 질문 또한 반복적으로 제기되면서 세대교체의 필요성이 한국영화 담론의 중심이 되었다.

본 세션은 1990년대 중반을 기점으로 시작된 한국영화의 호황기부터 오늘날 위기 담론에 이르기까지 30여 년의 흐름을 되짚는다. 그 과정에서 한국영화가 무엇을 얻고 무엇을 잃었는지 점검하고, 다음 세대를 이끌 차세대 영화인의 탄생 조건과 새로운 담론의 방향을 모색한다.

기조발제	**민규동** (영화감독)
사회	**김이석** (동의대)
발제	**안시환** (영화평론가) **김성훈** (씨네21)
토론	**이준동** (나우필름) **주유신** (영산대) **차승재** (프로듀서) **한재덕** (사나이픽처스)

Flashback to 1996: Gains and Losses of Korean Cinema

The mid-1990s marked a period during which Korean cinema not only redefined its lineage but also made it clear that the next generation of filmmakers was ready to lead. The launch of the Busan International Film Festival in 1996 actively integrated Korean cinema into global film discourse by defining established directors to be part of the "Korean New Wave." Above all, the dynamism of Korean cinema at the time stemmed from the tension created by the coexistence of and generational shift between the established and emerging filmmakers. Auteur films, well-crafted commercial movies, blockbuster hits with over ten million viewers, and Korean-style genre films maintained a delicate balance, fueling unprecedented vitality in the industry. However, such rapid growth was soon confronted with structural and aesthetic limitations.

The slogan "Building a Strong Middle for Korean Cinema" persisted for years but failed to lead to institutional reform, and industrial polarization became entrenched. Nevertheless, directors like Park Chan-wook, Bong Joon-ho, and Hong Sang-soo continued to achieve success both domestically and internationally, masking the crisis within the industry. Yet the recurring question of "Who comes after Bong Joon-ho and Park Chan-wook?" highlighted the urgent need for the emergence of a new generation of filmmakers at the heart of Korean film discourse.

This session revisits the 30-year trajectory from the boom of Korean cinema in the mid-1990s to today's discourse on its crisis. It examines what Korean cinema has gained and lost along the way, and explores the conditions necessary for the emergence of a new generation of filmmakers and the direction of future discourse.

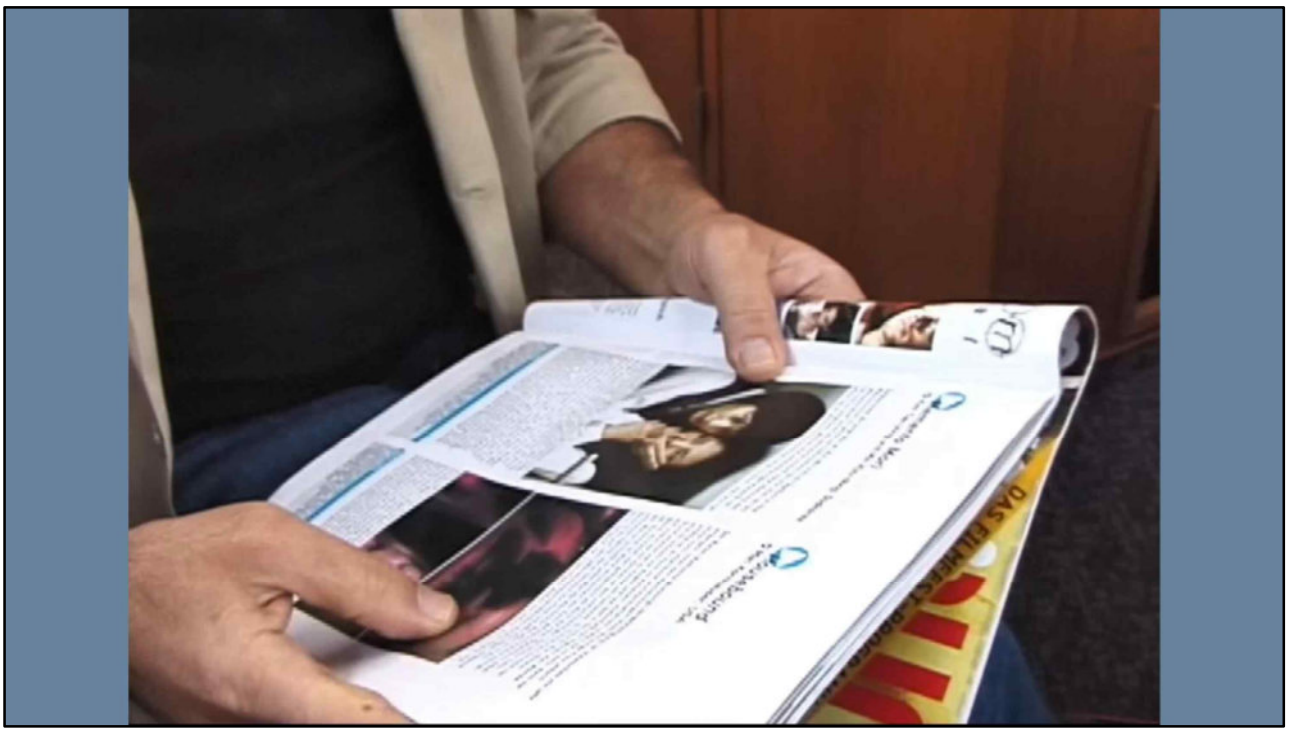
Keynote Speech	**MIN Kyu-dong** (Director)
Moderator	**KIM Yiseok** (Dong-Eui Univ.)
Presentation	**AHN Sihwan** (Film Critic) **KIM Seonghoon** (CINE21)
Discussion	**LEE Joon-dong** (Nowfilm) **JOO Youshin** (Youngsan Univ.) **TCHA Sungjai** (Producer) **HAN Jae-duk** (Sanai pictures)

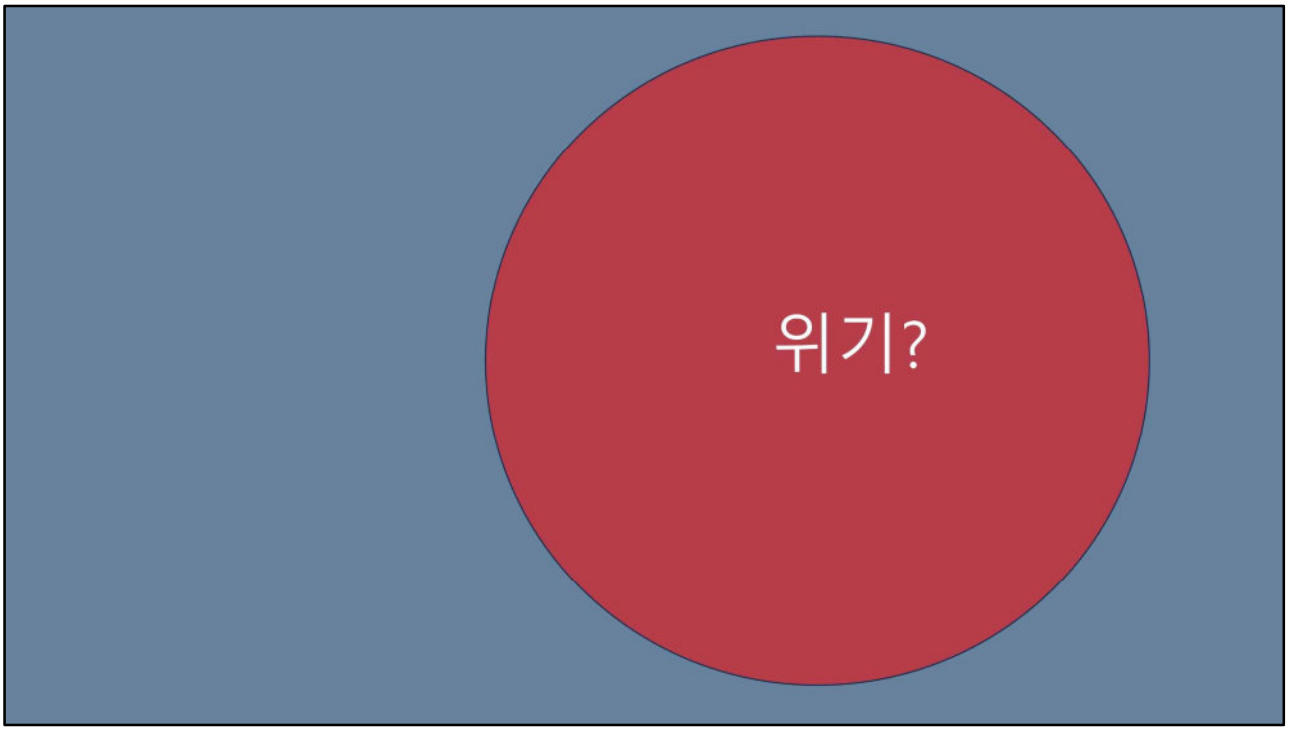
한국영화
건강검진

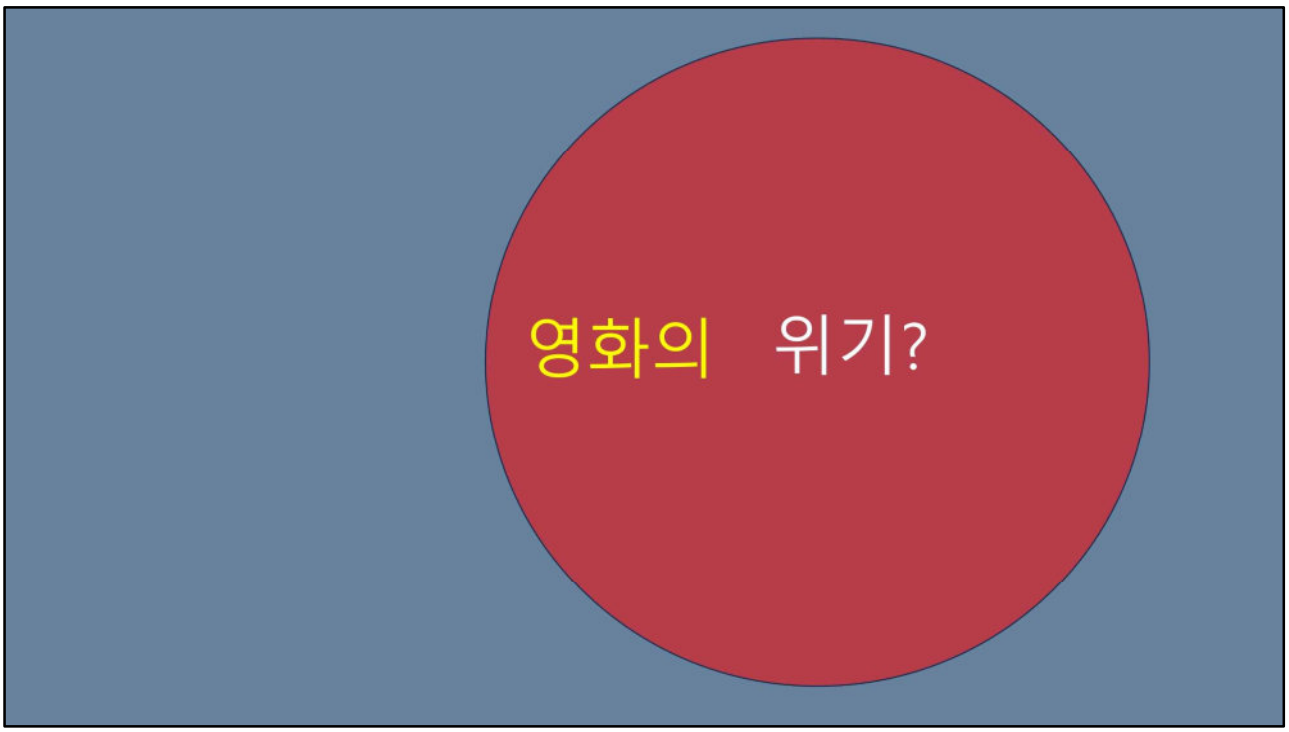
Survival Manual

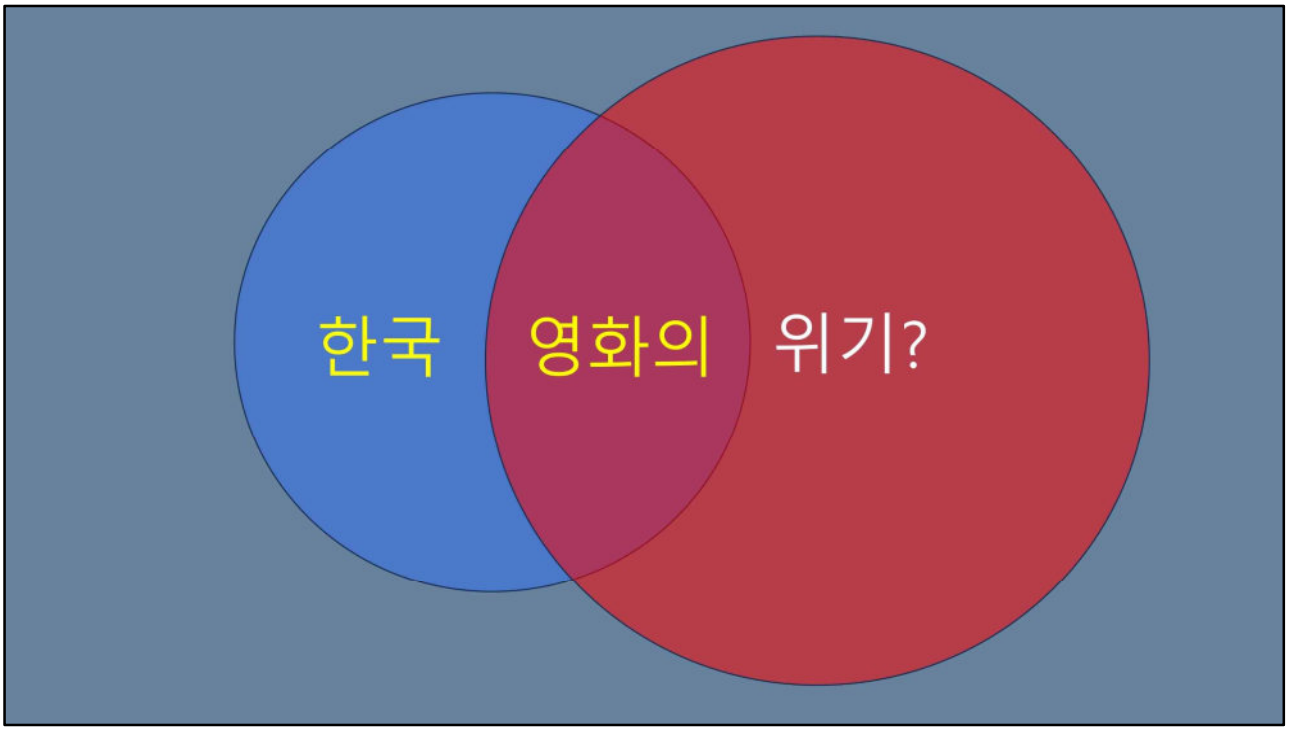


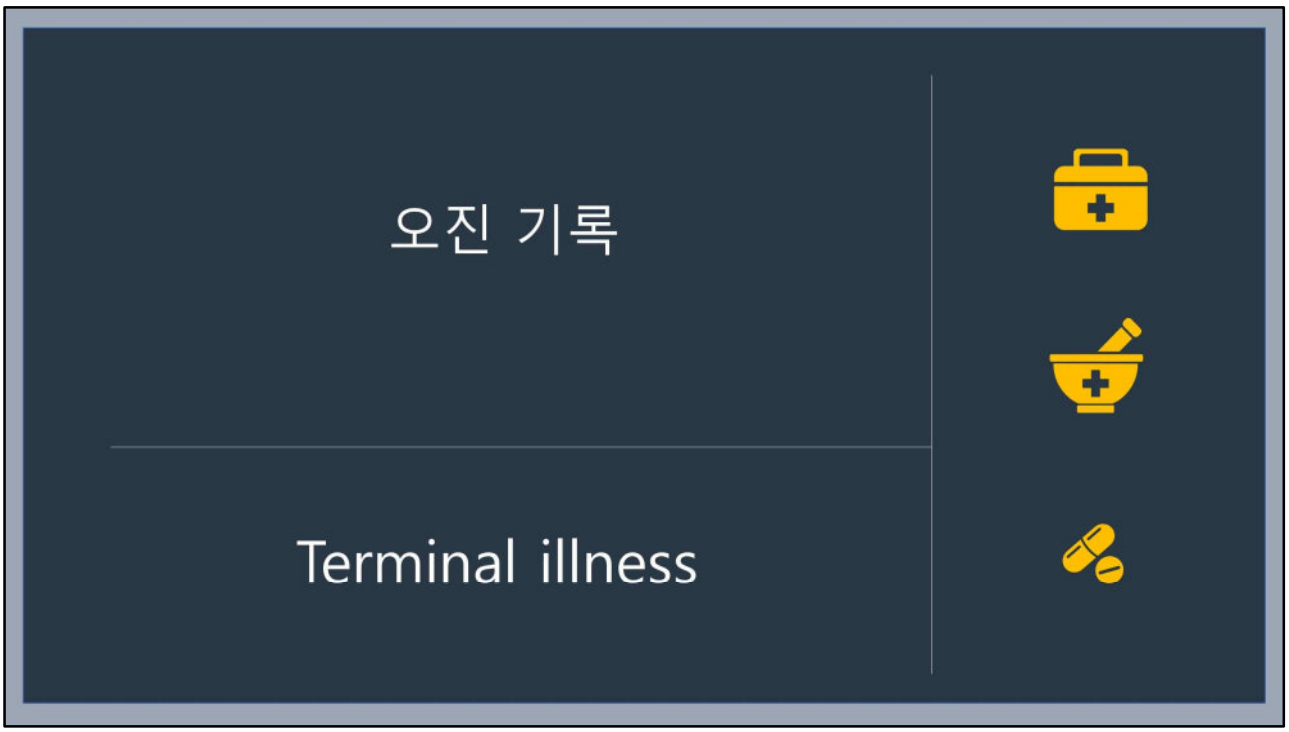

시민의 광장
하이델베르그
헤어 미용실




위기?

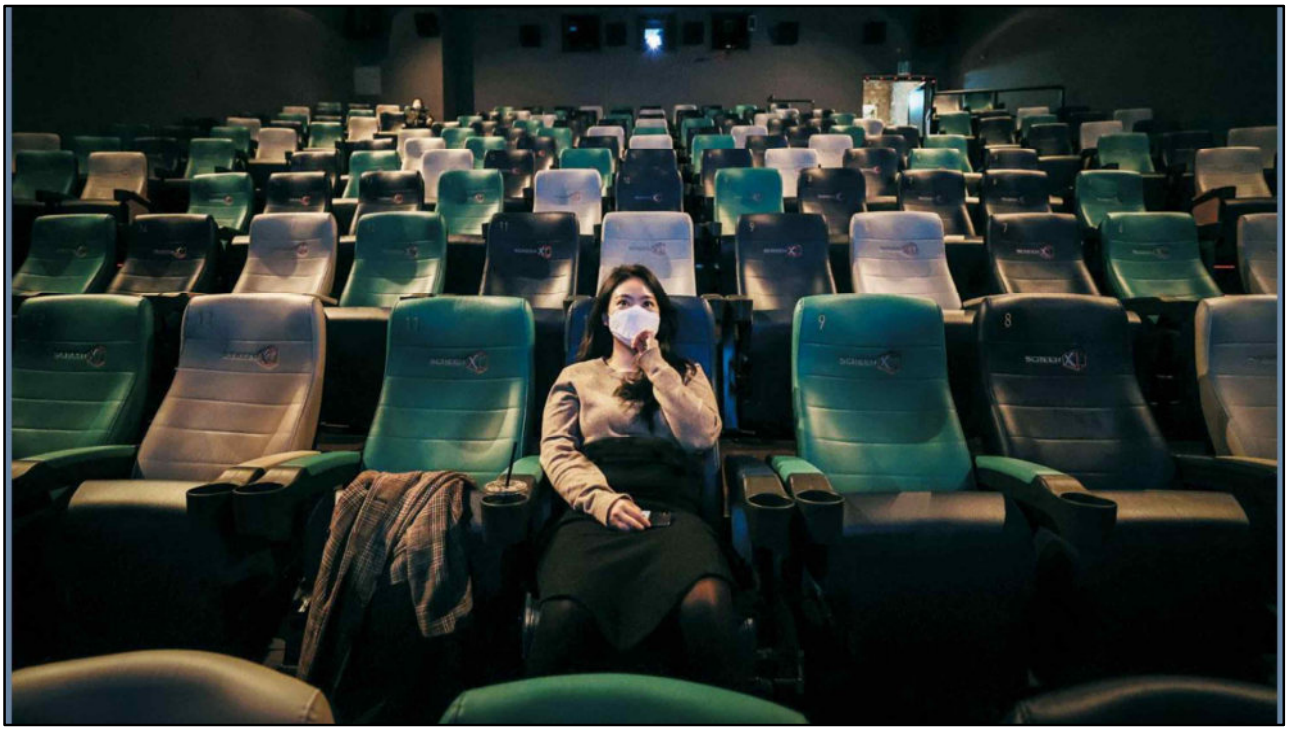

영화의 위기?


한국
영화의
위기?


오진 기록
Terminal illness


〈사랑과 영혼〉보지말고!
〈그들도 우리처럼〉관람하자!
1988


스크린쿼터가
왕의남자를
만들었습니다.
사수하여 문화주권
1998-2006



빛과 그림자
30년의 회고

Nouvelle Vague
Renaissance


21세기 한국영화
웰메이드 영화의 시대
'한국영화 르네상스'를
한눈에 담다
2003, 웰메이드 시대를 열다
영화 미학의 모험
여성 영화의 새로운 물결
1
3
5
2
4
6
멀티플렉스가 낳은 천만 영화
장르의 유혹
웰메이드 독립·다큐영화


제57회 칸 영화제 그랑프리 수상
전세계가 극찬한 자랑스런 우리영화!
두 남자의 비밀
올드보이
우리가
이룬 것들
흑과 백, 넘지 못할 선은 없다.
봉준호 감독 작품
기생충 : 흑백판
2월 26일 대개봉

감독들의 만성질환

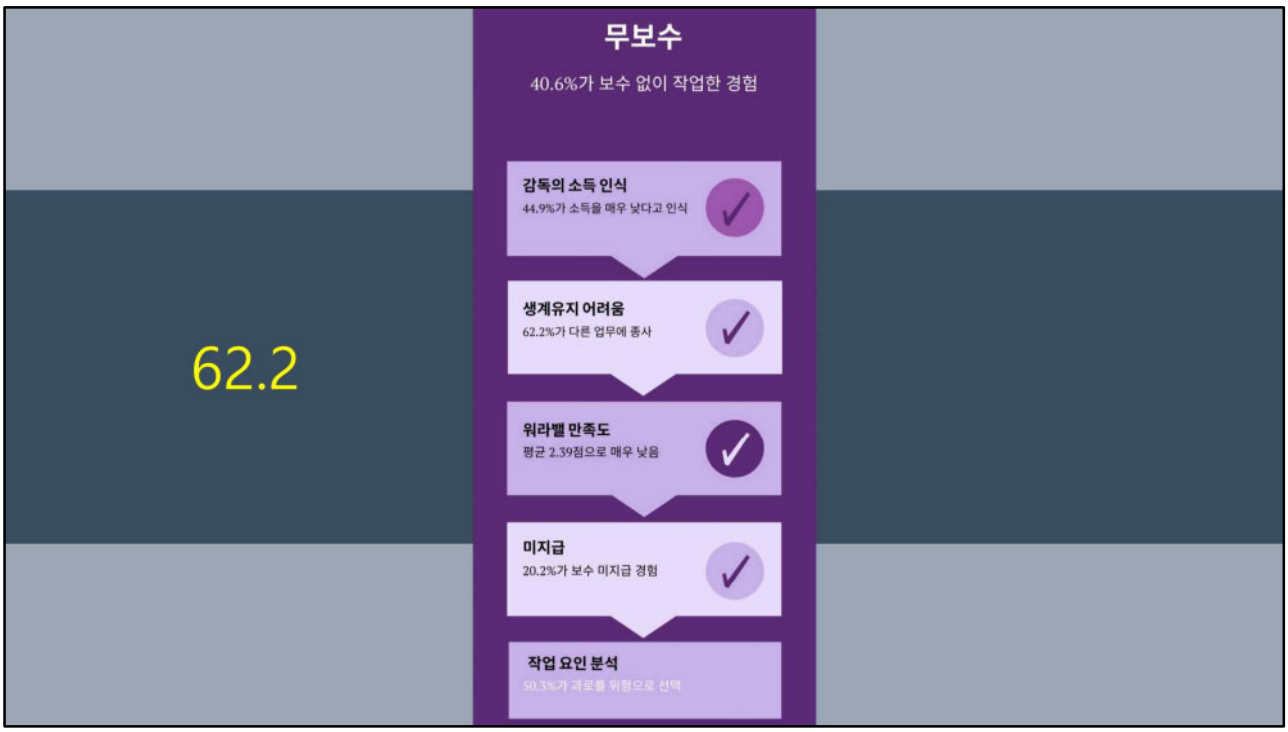
연간 평균 수입 : 7,149

감독들의 만성질환

연간 평균 수입 : 7,149

편당 작품 주기 : 4.9


무보수
40.6%가 보수 없이 작업한 경험
감독의 소득 인식
44.9%가 소득을 매우 낮다고 인식
생계유지 어려움
62.2%가 다른 업무에 종사
워라밸 만족도
평균 2.39점으로 매우 낮음
미지급
20.2%가 보수 미지급 경험
작업 요인 분석
50.3%가 과로를 위험으로 선택


62.2
무보수
40.6%가 보수 없이 작업한 경험
감독의 소득 인식
44.9%가 소득을 매우 낮다고 인식
생계유지 어려움
62.2%가 다른 업무에 종사
워라밸 만족도
평균 2.39점으로 매우 낮음
미지급
20.2%가 보수 미지급 경험
작업 요인 분석
50.3%가 과로를 위험으로 선택

무보수

40.6%가 보수 없이 작업한 경험

감독의 소득 인식
44.9%가 소득을 매우 낮다고 인식

생계유지 어려움
62.2%가 다른 업무에 종사

워라밸 만족도
평균 2.39점으로 매우 낮음

미지급
20.2%가 보수 미지급 경험

작업 요인 분석
50.3%가 과로를 위험으로 선택

2.39/10

최근 5년간 연출료의 연봉 환산



(단위 만원)

최근 5년간 연출료의 연봉 환산



(단위 만원)

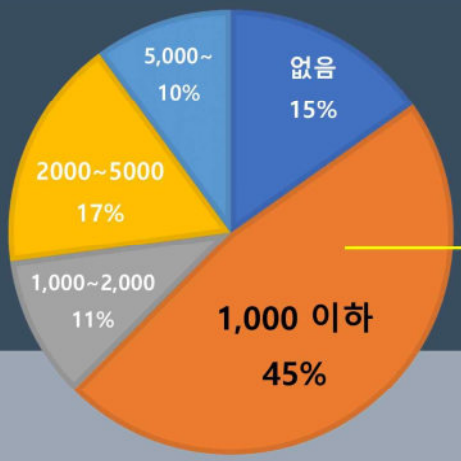
41% 월 90만원 미만 수입

최근 5년간 연출료의 연봉 환산



2020년 영화진흥위원회 **창작자(감독) 공정환경 실태조사**

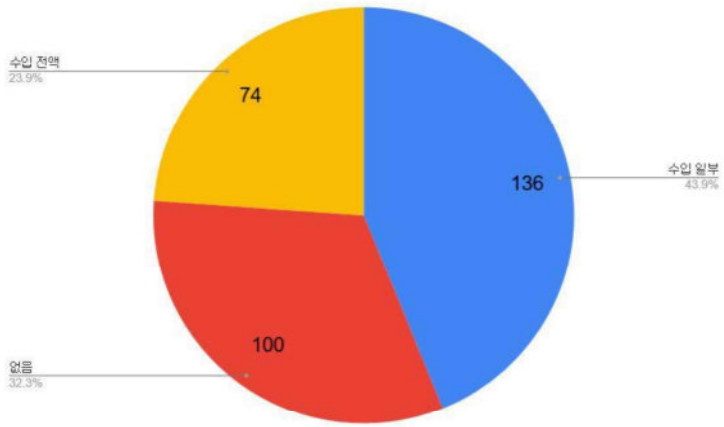
최근 5년간 연출료의 연봉 환산



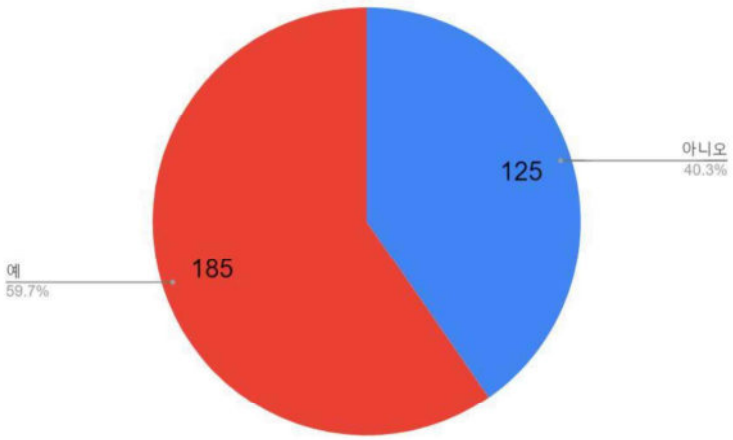
70% 연봉 2천 만원 미만

2020년 영화진흥위원회 **창작자(감독) 공정환경 실태조사**

작품 수입 32.3% : 없음

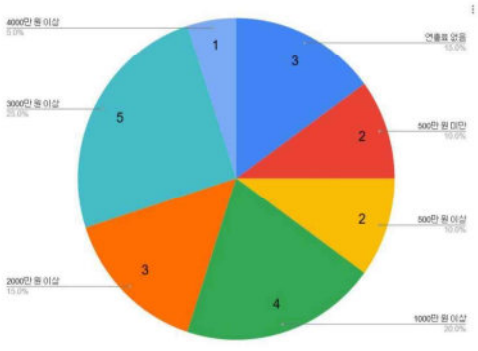


채무 60% :1억 3500만원

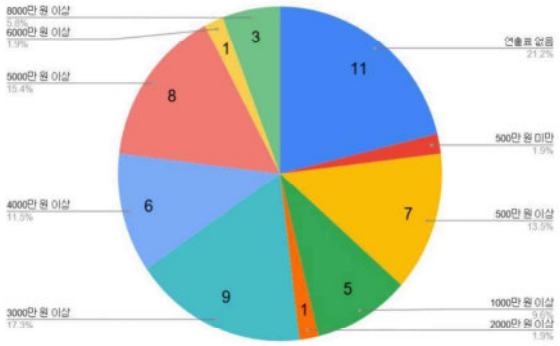


18.8% vs 69.2%

2001~2005 연출료 = 3200만원



2017~2019 연출료 = 3880만원



[1차] 코로나19 긴급 지원사업

과제	지원대상	추진사업	예산(억원)	비고
제도 개선 : 열받기금 납부 유예/감액	영화관	영화발전기금 납부 유예 및 기간산업 업체 납부금액 감면조치(3%→0.3%)	-	3.11/4.21
방역지원	영화관	영화관 손소독제 비로 (5,000개)	0.6	2.10.
	영화관	영화관 방역지원 사업(5.7억) 시행	5.7	3.13.~ 진행 중
	제작사, 투자사	영화제작현장 방역지원 사업 시행	1.5	4.15.~ 진행 중
	제작사	코로나19 대응 영화제작현장 안전관리 매뉴얼 공지	-	4.6.
전문인력 인건비 지원, 영화제 스태프 인건비 지원	영화제 참여단	국내영화제 및 독립예술영화전용관 보조금 30% 내 인건비 사용 확대 조치	-	4.14.
제작/개봉기간 연기	제작사	극장예술영화 개봉 지원작품 사업기간 연장 가능 조치	-	2.27.
합 계			7.8	

[2차] 코로나19 대책 지원사업 (170억 원)

과제	지원대상	추진사업	예산(억원)	비고
제도 개선 : 특별 고용 지원업종 지정	영화업 종사자	영화업 특별고용지원업종 지정을 영화계 3개 단체에서 고용노동부에 신청	-	4.22.
설계비 지원	영화인	1. 현장영화인 직업훈련 지원사업 추가시행 예산소진시까지	0	5.6. 사업 공고
제작비 무자, 지원	제작사	2. 코로나19특별 한국영화 제작 활성화 지원	21	〃
전문인력 인건비 지원, 마케팅 지원	배급사	3. 코로나19특별 한국영화 개봉 활성화 지원	21	〃
(중소)영화관 광장 운영비 지원 특별예술영화 기획전 지원	영화관, 배급 마케팅사	4. 코로나19특별 중소영화관 기획전 지원 (대관료 20억, 기획전 운영 10억)	30	〃
관객 지원	관객 영화관	5. 코로나19특별 국민 영화관람 활성화 지원 사업(할인권 90억)	90	〃
합 계			170	

[3차] 3차 추경사업안

(단위: 억 원)

과제	지원대상	추진사업	요구 예산	정부 확정안	추가(국회) 요구안
금융지원	영화관 투자배급사	1. '영화발전기금 융자자금(대여)	125	-	-
금융지원	중소 영화업체	2. 기술보증기금 특례 보증 출연 (3배수 30억 원 소액대출)	10	-	-
제작비 무자, 지원	제작사	3. 코로나19특별 한국영화 제작 활성화 특별지원(2차 추가) - 20편 내외 x2억원~4억원	40	-	-
설계비 지원	영화인	4. 철저한 안전망 온라인 VOD/OTT 영상콘텐츠 제작지원 - 우종제작(3인,c250만원, 제작비 840만원) x 300명 등	35	-	35 (1순위)
관객 지원	관객	5. 코로나19 극복, 특별 국민 영화관람 활성화 지원 - 140.8 만 x4000원-60억 원	90	00	00
전문인력 인건비 지원	영화인	6. 영화제, 비디오센터, NPO 등 전문인력 공유고용 지원 - 220만x5명x168개월 등	20	-	-
전문인력 인건비 지원	영화인	7. 청소년 콘텐츠 활용 역량강화 - 방과후 영화교육, 강사료 2,200만x25인원x18회차 등	50 (국고)	-	-
합 계			370	00	128

우순 선위?

[1차] 코로나19 긴급 지원사업

과제	지원대상	추진사업	예산(억원)	비고
제도 개선 : 열받기금 납부 유예/감액	영화관	영화발전기금 납부 유예 및 기간산업 업체 납부금액 감면조치(3%→0.3%)	-	3.11/4.21
방역지원	영화관	영화관 손소독제 비로 (5,000개)	0.6	2.10.
	영화관	영화관 방역지원 사업(5.7억) 시행	5.7	3.13.~ 진행 중
	제작사, 투자사	영화제작현장 방역지원 사업 시행	1.5	4.15.~ 진행 중
	제작사	코로나19 대응 영화제작현장 안전관리 매뉴얼 공지	-	4.6.
전문인력 인건비 지원, 영화제 스태프 인건비 지원	영화제 참여단	국내영화제 및 독립예술영화전용관 보조금 30% 내 인건비 사용 확대 조치	-	4.14.
제작/개봉기간 연기	제작사	극장예술영화 개봉 지원작품 사업기간 연장 가능 조치	-	2.27.
합 계			7.8	

[2차] 코로나19 대책 지원사업 (170억 원)

과제	지원대상	추진사업	예산(억원)	비고
제도 개선 : 특별 고용 지원업종 지정	영화업 종사자	영화업 특별고용지원업종 지정을 영화계 3개 단체에서 고용노동부에 신청	-	4.22.
설계비 지원	영화인	1. 현장영화인 직업훈련 지원사업 추가시행 예산소진시까지	0	5.6. 사업 공고
제작비 무자, 지원	제작사	2. 코로나19특별 한국영화 제작 활성화 지원	21	〃
전문인력 인건비 지원, 마케팅 지원	배급사	3. 코로나19특별 한국영화 개봉 활성화 지원	21	〃
(중소)영화관 광장 운영비 지원 특별예술영화 기획전 지원	영화관, 배급 마케팅사	4. 코로나19특별 중소영화관 기획전 지원 (대관료 20억, 기획전 운영 10억)	30	〃
관객 지원	관객 영화관	5. 코로나19특별 국민 영화관람 활성화 지원 사업(할인권 90억)	90	〃
합 계			170	

[3차] 3차 추경사업안

(단위: 억 원)

과제	지원대상	추진사업	요구 예산	정부 확정안	추가(국회) 요구안
금융지원	영화관 투자배급사	1. '영화발전기금 융자자금(대여)	125	-	-
금융지원	중소 영화업체	2. 기술보증기금 특례 보증 출연 (3배수 30억 원 소액대출)	10	-	-
제작비 무자, 지원	제작사	3. 코로나19특별 한국영화 제작 활성화 특별지원(2차 추가) - 20편 내외 x2억원~4억원	40	-	-
설계비 지원	영화인	4. 철저한 안전망 온라인 VOD/OTT 영상콘텐츠 제작지원 - 우종제작(3인,c250만원, 제작비 840만원) x 300명 등	35	-	35 (1순위)
관객 지원	관객	5. 코로나19 극복, 특별 국민 영화관람 활성화 지원 - 140.8 만 x4000원-60억 원	90	00	00
전문인력 인건비 지원	영화인	6. 영화제, 비디오센터, NPO 등 전문인력 공유고용 지원 - 220만x5명x168개월 등	20	-	-
전문인력 인건비 지원	영화인	7. 청소년 콘텐츠 활용 역량강화 - 방과후 영화교육, 강사료 2,200만x25인원x18회차 등	50 (국고)	-	-
합 계			370	00	128

피해를 증명하라!

비상 탈출을 위한 구제 순위



영화관

투자,배급사

제작,마케팅사

. . .

감독,작가

제2의 봉준호?

제3의 봉준호?

#허락받자

진짜 위기?



썰說

1. 정책 지원 확대 세액공제, 증예산 지원, 강소제작사 펀드, 정부 마중물 역할
2. 투자 활성화 민간 투자 유도, 공정 배급, 부가판권 시장, 중간 규모 영화
3. 극장 경험 재정의 IMAX/4DX, 이벤트 상영, 공동체적 관람, 팬덤 활용
4. 창의성 회복 참신한 시나리오, 기획개발센터, 작가주의 강화, 장르 다양성
5. 독립•예술영화 지원 * 배급 지원, 홍보 강화, 작가 감독 육성, 국제영화제 연계
6. 스태프 처우 개선 표준계약서, 근로환경 개선, 사회보험, 임금체불 근절
7. 글로벌 진출 해외시장 확대, 국제 공동제작, 배급망 강화, 외국영화 국내 유치
8. 배우, OTT 협업, 제작비 절감, 신기술 활용 AI, VR/AR 체험,

“

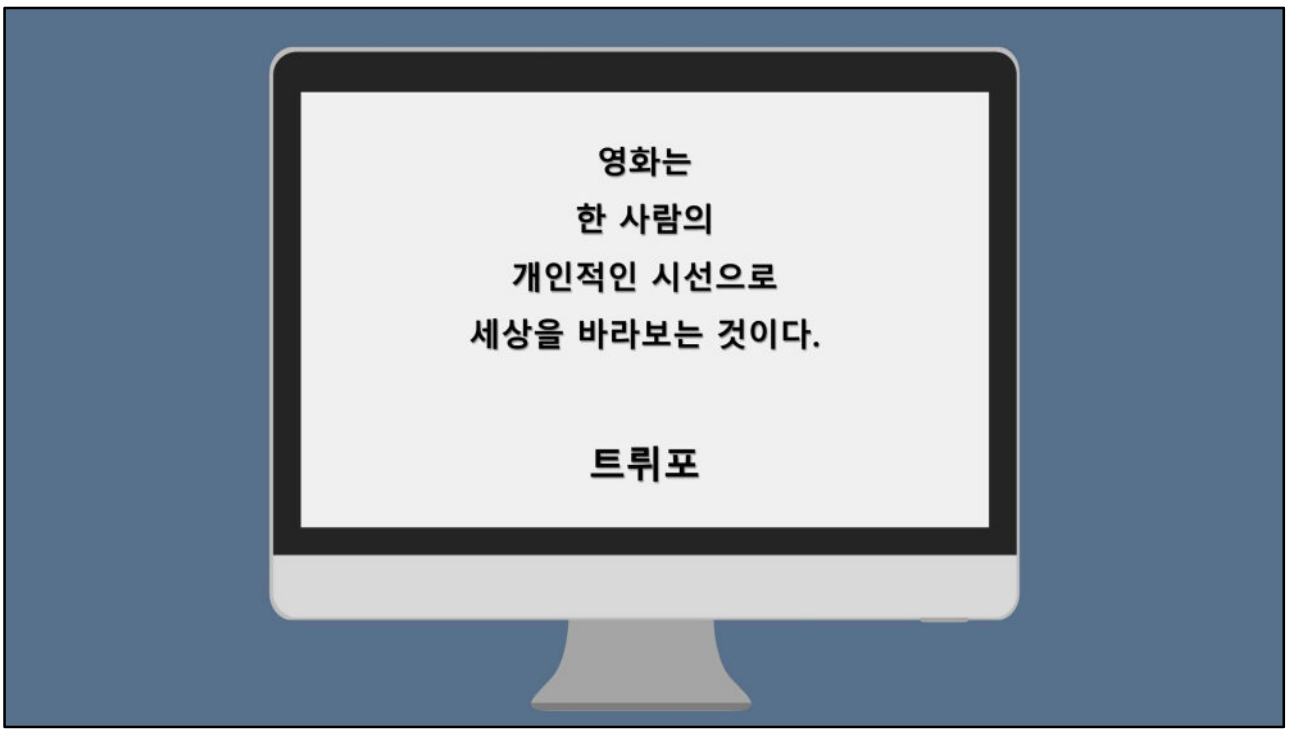
#처방전

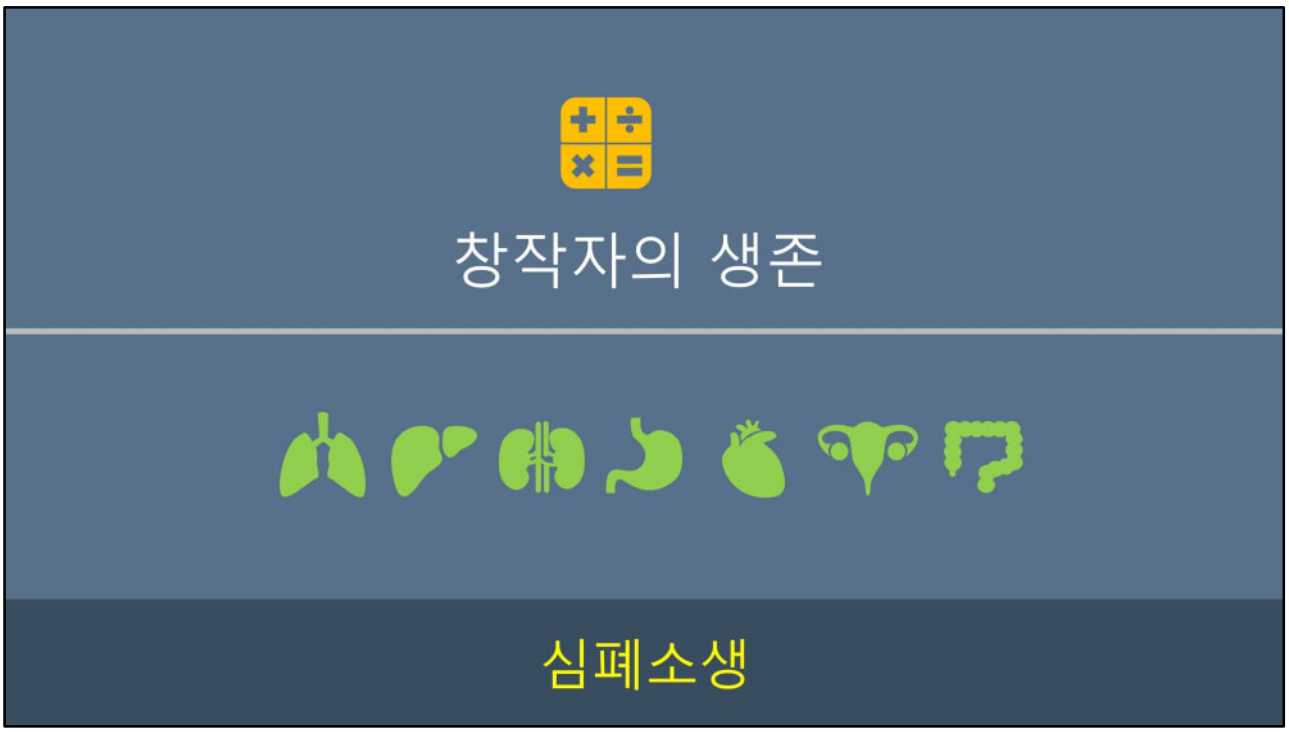
참신한 시나리오	중간 규모	다양한 장르	투자 지원	모태펀드 제한안화	공정배급 환경조성	극장체험 확대	OTT 상생모델	불법유통 근절
콘텐츠 질적향상	창의성 다양성	AI 신기술	저작권법 개정	정부 정책	부가시장 활성화	투자위축 해소	산업 구조	독과점 개선
교육 혁신	신인 발굴	저작권 지원	해외영화 제작유치	등급제도 개선	표준 계약서	제작비 절감	수익구조 다변화	마케팅 다양화
지원 강화	자생적 시스템	창작 지원	창의성 다양성	정부 정책	산업 구조	기술적 몰입감	팬덤 이벤트	공동체 관람
영화제	독립 예술 영화	배급 지원	독립 예술 영화	한국영화 위기극복	극장 경험	본질적 가치	극장 경험	관객특화 콘텐츠
상영기회 확대	대중영화 연계점	영화제 지원	OTT 전략	창작자 처우	글로벌 경쟁력	편의성 증진	특별한 경험제공	티겟가격 합리화
상생 모델	관객의 재정의	홀드백	낮은보수 현실화	무급노동 근절	공정계약 관행	해외교류 확대	BIFF 경쟁전환	국제공동 제작확대
콘텐츠 개발	OTT 전략	차별화	크레딧 위원회	창작자 처우	사회보험 사각지대	해외관객 분석전략	글로벌 경쟁력	해외시장 진출노력
극장관객 감소문제	온라인 서비스	부가판권	저작권법 개정	감독생계 안정화	작업환경 개선	국제 영화제	글로벌 OTT	K시네마 브랜드



농부




영화는
한 사람의
개인적인 시선으로
세상을 바라보는 것이다.
트뤼포


창작자의 생존
심폐소생

긴급 재난?



긴급 재난?

일상 재난!



멸종의
시그널

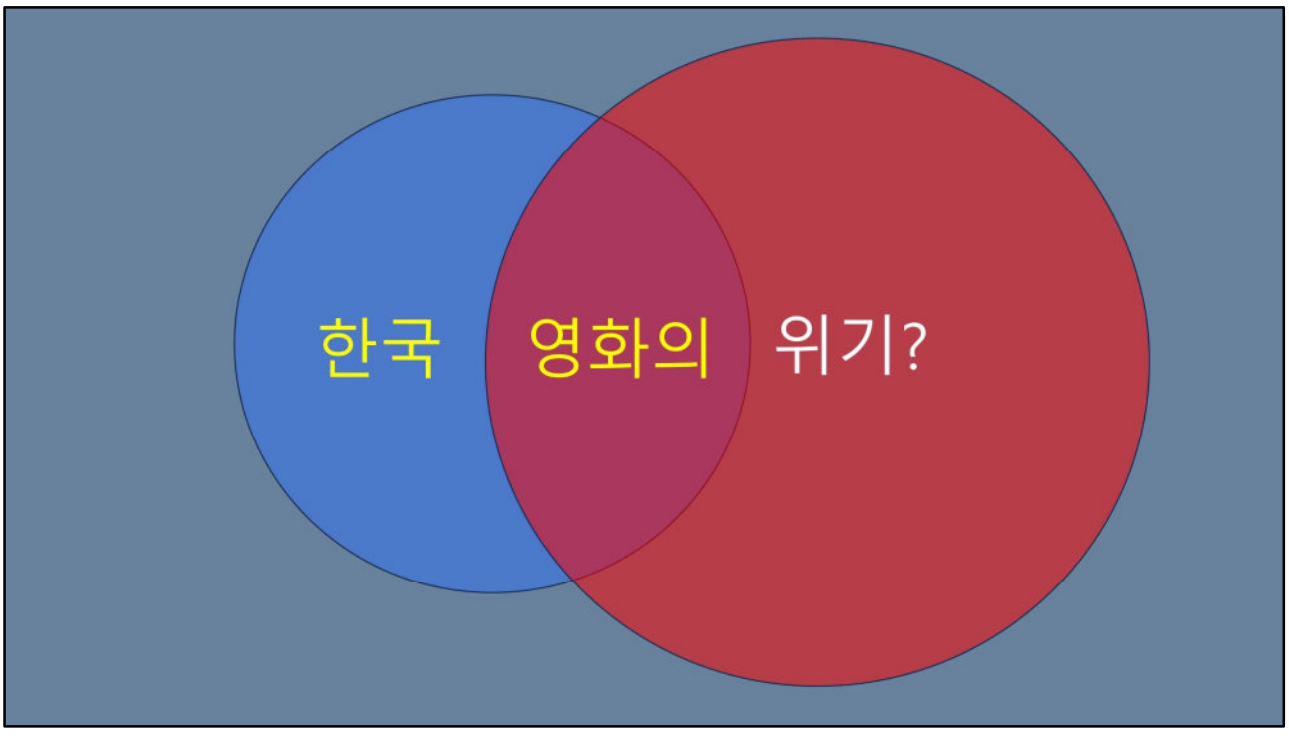


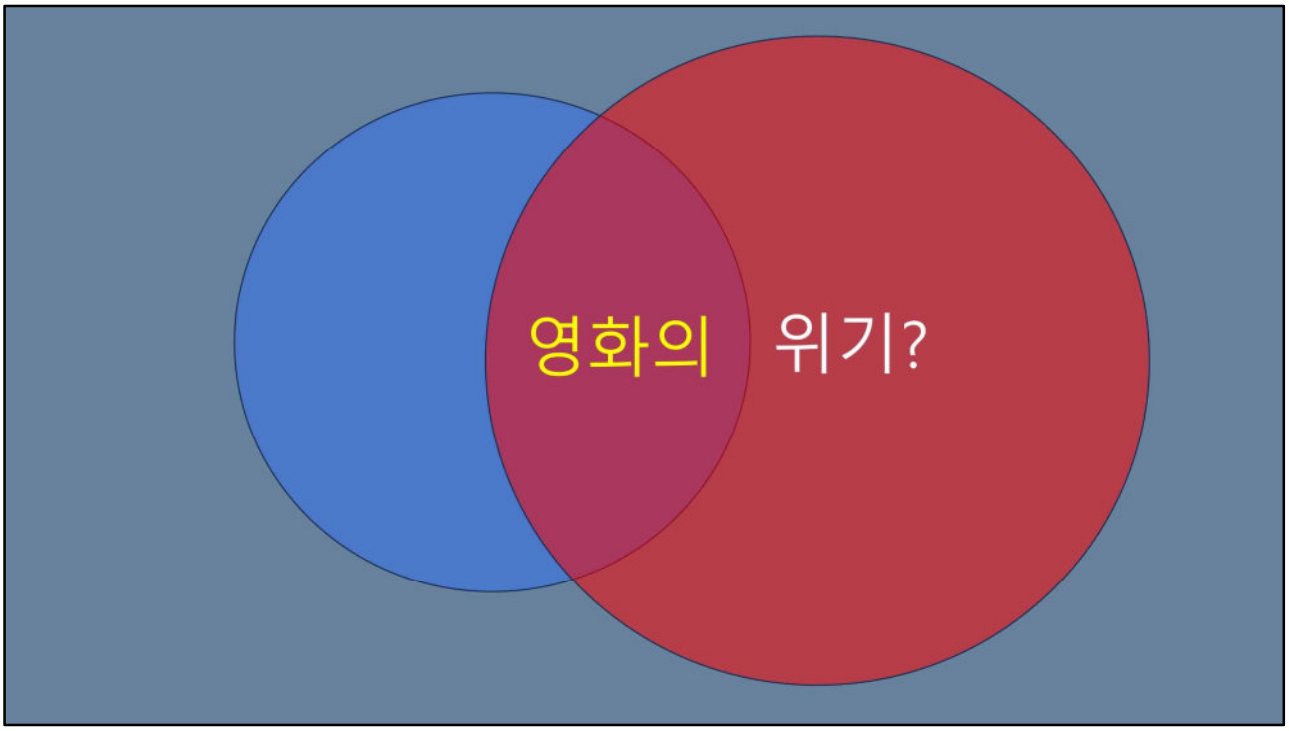
멸종의
시그널



Diversity

상업 VS 예술





진화중!

진화중!

잔존물?


LITTLE WINGS
A MIN KYU-DONG FILM
창작자의 서명
VS
AI
LITTLE WINGS
A MIN KYU-DONG FILM

영화의 양태?

이야기!

고맙습니다

건강검진을 많이 받으면 건강해지나요

민규동 (영화감독)

여러분, 안녕하십니까. 개막식은 어떠셨나요. 제가 뽕네프의 연인들, 나쁜 피, 블루를 보고, 줄리엣 비노쉬 보겠다고 결심하고, 파리로 무작정 건너갔습니다. 혹여나 부딪칠까…4년을 방황하고도 못 만났었는데, 어제 직접 뵈었습니다. 부산영화제 너무 고마워요. 우선 어제 뵌 또 다른 귀인, 자파르 파나히 감독과의 인연으로 시작해보려고 합니다.

1996년 1회 부산국제영화제 때 남포동에서 한국영화아카데미 13기 동기들과 함께 인사를 나눴었습니다. 칸에서 황금카메라상을 받고 첫 해에 방문했었죠. 그리고 재회한 건 2000년 9월 함부르크영화제에서였습니다. 항구 로케이션 투어 때 잠깐 영상 인터뷰를 시도했었어요. 나는 부산에서 본 기억도 못 떠올렸고, 그가 베니스에서 황금사자상을 받고 막 건너온 것도 모른 채 그저 개막작으로 화양연화를 들고 왔던 왕가위 외에는 아시안이 거의 없어서 반가운 나머지 막 카메라를 들이댄 것이었습니다. 그리고 25년이 더 지나 어제 아시아영화인상을 받는 모습을 보았습니다. 비슷하게 막 영화를 시작했었는데, 현재의 큰 간극을 보며, 인생이란 무엇인가… 라는 톨스토이적 질문이 스쳤습니다. 반가움과 함께 경외감이 스쳤는데, 그것은… 카메라를 들 수 없어도 영화를 만들어내고, 상영할 수 없어도 이야기를 풀어내는, 어떤 장애물에도 자신만의 영화를 만들어온 그 집요한 삶에 대한 감탄 때문이었습니다. 그가 마주하고 굴곡과 억압의 조건 앞에서 현재 우리의 처지, 우리의 힘겨움, 우리의 두려움을 놓고 "위기"라는 말이 쉽게 꺼내지지 않습니다.

즉, 위기라는 말의 정의를 한번 재정의해봐야 할 것 같다고 느꼈습니다.

위기에 대한 우리의 오진 기록

80년대에 외화 직배가 시작될 때 한국영화 망할 거라고 분노하며 극장에 뱀을 풀기도 했죠. 90년대 스크린쿼터 축소된다고 했을 때 전 영화인이 위기감을 느끼고 거리로 나섰습니다. 그런데 외화 직배 이후 한국영화의 뉴 웨이브가 시작됐고, 스크린쿼터 축소 되고 점유율 60%라는 경이적인 부흥기로서 한국영화의 르네상스가 왔습니다. 우리는 잘 못 맞춘다? 솔직히 말해 꽝이다! 그래도 그때는 다소 민족주의적 프로파간다가 가능했습니다. 애국심의 발로이기도 했고요. 지금은…? 미국영화인 케데헌이 전국민이 흥분하죠. 마치 쉰들러 리스트을 보고 독일 국민들이 우리 독일장교가 주인공인 감동적인 이야기다!라고 흥분하는 맥락일까요. 좀 다르지만 분명한 건 우리 이야기, 우리 것의 경계가 흐릿해졌고 국경을 넘어섰다는 거죠. 그래서인지 누군가 단식을 하거나 삭발하며 목소리를 높이지 않습니다. 아마도 이번엔 적이 분명치 않기 때문입니다.

“한국” 영화의 진짜 위기라는 진단은…코로나 때 무수히 쏟아져나왔던 수많은 진단처럼 제발 오진이길 바랍니다. 하지만 “영화”의 위기라면, 그 진단은 꽤 무섭습니다. 이것은 외부 빌런과 맞서 싸우는 전쟁이 아니라 인류 역사의 전개에 따른 내부적 세포의 변화이고 자연 선택의 과정에서 소멸될 수도 있는 불가항력적인 진화의 한 과정일 수도 있기 때문입니다.

빛과 그림자: 30년의 회고

먼저 부산영화제와 함께 평행선을 이루며 30여 년을 거쳐온 저의 커리어 속에서 일종의 목격자로서 지난 시간들을 간단히 진단해보겠습니다.

우리가 이룬 것들

분명 우리는 대단한 것들을 이뤘습니다. 박찬욱 감독의 <올드보이> 칸 심사위원대상을 시작으로, (여러 수상 이미지들) 그리고 마침내 <기생충>의 아카데미 4관왕까지. 1999년 49편이던 제작 편수는 2006년 110편까지 증가했고, 2013년에는 한국영화 점유율이 60%에 육박했습니다. 우리는 공포에서 멜로, 코미디에서 사극, SF에서 액션 느와르까지 종횡무진하며 장르의 다양성을 확보했습니다.

하지만 숨겨진 현실: 감독들의 생존기

그런데 이 글로벌 성공의 이면에는 가혹한 현실이 존재합니다. 제가 건강검진에 비유한 이유가 여기에 있습니다. 겉으로는 건강해 보이지만, 정작 현장의 창작자들은 만성질환을 앓고 있습니다. 구체적인 수치를 보면 더 명확해집니다. 2023년 기준 감독의 연간 평균 수입은 7,149만 원입니다. 그런데 이마저도 평균의 함정이 있어요. 감독의 44.9%가 자신의 소득 수준을 '매우 낮다'고 인식하고 있습니다.

더 충격적인 것은 감독의 40.6%가 보수 없이 작업한 경험이 있다는 점입니다. 20.2%는 계약한 작품에 대해 보수를 받지 못한 경험이 있고요. 62.2%는 생계유지를 위해 감독 활동 외 다른 업무에 종사했습니다. 대학 강의, 학원 강의, 집필, 배달 아르바이트까지. 감독들은 평균 4.9년, 즉 5년에 한 편의 영화를 만듭니다. 박찬욱, 봉준호, 류승완 감독은 그보다 더 빨리 만들죠. 평균 5년이 되려면 7년, 8년, 10년 만에 영화 한 편을 만드는 감독들이 있어야 합니다. 영화를 못 만든다면 그들은 어떻게 생존할까요?

워라밸 만족도는 2.39점입니다. 10점 만점에 2.39점이에요. 가장 위험한 작업 요인으로 50.3%가 '과로'를 꼽았습니다.

최근 CJ문화재단과 함께 하는 DGK의 스토리업 장편 제작 지원에 341편의 지원작이 몰렸습니다. 4억 제작비 지원에 단 한 편만 선정되고 나머지 340편은 만들어지지 않습니다. 그 340편에 투여된 인생은 각각 1년으로 쳐도 최소 340년입니다. 그 인생은 어떻게 되는 걸까요?

우리는 성공한 산업 속에서 생존을 걱정하고 있습니다. 그리고 여기서 가장 아픈 질문이 나옵니다. 우리 젊은 친구들이, 우리 자녀들이 이 현실을 안다면, 우리는 그들에게 이 영화의 세계로 초대할 수 있을까요? 엄청난 K-컬처의 시대에 영화 창작자로 산다는 것이 실제로 어떤 모습인지… 호흡기를 낀 채 침대에 누워 있다는…가려진 또 다른 진실을 말해야 할까요?

진짜 위기는 무엇인가

30년이라는 긴 시간 동안 마음속에 이 질문이 자라났습니다. 건강검진을 많이 받으면 건강해지나요? 진단과 처방은 넘쳐났지만 건강 염려증은 어느 때보다 심해졌습니다. 왜일까요? 우리가 정말 제대로 된 투시경으로 세포 깊숙이 들여다보고 있는 걸까요?

처방전: 만다라트의 구현

• 정책 지원 확대 세액공제, 중예산 지원, 강소제작사 펀드, 정부 마중물 역할

• 투자 활성화 민간 투자 유도, 공정 배급, 부가판권 시장, 중간 규모 영화

• 극장 경험 재정의 IMAX/4DX, 이벤트 상영, 공동체적 관람, 팬덤 활용

• 창의성 회복 참신한 시나리오, 기획개발센터, 작가주의 강화, 장르 다양성

• 독립•예술영화 지원 배급 지원, 홍보 강화, 작가 감독 육성, 국제영화제 연계

• 스태프 처우 개선 표준계약서, 근로환경 개선, 사회보험, 임금체불 근절

• 글로벌 진출 해외시장 확대, 국제 공동제작, 배급망 강화, 외국영화 국내 유치

• OTT 협업, 신기술 AI 활용, 제작비 절감, VR/AR 체험 확대

종합적으로는 창작자들의 생산적인 삶, 제작사의 혁신, 정책적 지원과 산업적 변화가 만나는 지점에서 한국영화의 새로운 미래가 시작될 거라는 진단을 내려볼 수 있습니다.

벼농사의 위기, 누구를 먼저 구할 것인가

그런데 여기서 잠깐, 벼농사가 긴급 재난의 위기일 때를 생각해봅시다. 쌀 백화점을 구해야 할까요? 쌀 유통업체? 쌀 가공공장? 지주? 관세 보호 정책? 최신 농기구 개발? 이 모든 것들이 다 중요하죠. 하지만 실은 “농부”를 가장 먼저 구해야 하는 거 아닐까요? 농부가 없으면 쌀이 없고, 쌀이 없으면 그 모든 화려한 시스템이 무의미해집니다. 아무리 좋은 유통망이 있어도, 아무리 혁신적인 기술이 있어도, 아무리 완벽한 정책이 있어도 말이에요.

영화도 마찬가지입니다. 극장, 투자사, 배급사, 제작사, 정책, 기술 혁신... 이들이 각각의 장기처럼 유기적으로 연결되어 있어서 어느 하나 중요하지 않은 게 없습니다. 하지만 감독과 작가가 심장이 아닐까요? 두뇌일까요? 피일까요? 이 모든 것들이 중요하지만, 결국 영화를 만드는 사람이 없으면 아무것도 시작되지 않습니다.

트뤼포가 말했죠. "영화는 한 사람의 개인적인 시선으로 세상을 바라보는 것이다." 그 개인적인 시선, 그 창작의 욕망이 멈추면 아무리 완벽한 시스템이 있어도 생명이 없는 거예요. 지금 우리는 심폐소생술이 필요한 상황입니다.

감독의 62.2%가 생계 때문에 배달 아르바이트를 하고, 40.6%가 무급으로 일하는 상황에서 아무리 좋은 시스템을 만들어봐야 소용없어요. 사실 감독들은 긴급 재난이 아니고 일상 재난의 상황입니다.

지속가능한 미래: 한국영화를 구하는 길

멸종의 이유

생물학적으로 멸종의 시그널은 개체의 다양성 감소라고 합니다. 한 종에 속하는 서로 다른 개체가 다양한 특성을 보유해야만 환경 변화에 유연하게 적응하고 다른 개체의 생존을 도울 수 있습니다. 어떤 한 개체의 모습이 좋아보여 너도나도 추구하다 보면 개체간의 차이도 줄어들고 결국 변화에 대해 적응하지 못하고 소멸하게 됩니다.

(영화 앞에 어떠한 수식어가 붙든) 다양한 이야기에 대한 욕망을 가진 창작자가 살아남아야 합니다. 그것이 궁극적으로 영화를 살려내는 출발점이라고 생각합니다.

상업 VS 예술

프랑스의 CNC 대표가 그러더군요. 코로나 기간 동안 예술영화는 타격이 전혀 없었다고. 시사하는 바가 있습니다. 상업성은 시대에 따라 급하게 변하는 트렌드의 영향을 받지만 예술성은 시대를 관통하는 불멸의 지위를 갖고 있습니다. 이 또한 생물학적 관점에서 볼 때 영화의 멸종을 막아내는 중요한 지점입니다. 짧은 시간만에 대선배인 문학, 미술, 음악 등과 맞먹는 예술적 지위를 획득했던 영화가 놓치지 않아야 할 중요한 속성이라고 생각됩니다.

마무리: 영화라는 매체의 실존적 질문 앞에서

창작자로서, 벼농사의 위기를 맞이한 농부의 마음으로 검진을 해보았습니다. 진단 결과는 명확합니다. 우리는 겉보기엔 건강해 보이지만, 내부적으로는 심각한 영양실조와 만성피로에 시달리고 있습니다. 하지만 이번 건강검진에서는 여느 진단과 처방과는 다른 진화가 이뤄지길 기원합니다.

우리에게는 위기를 기회로 바꿔온 30년의 경험이 있습니다. 외화 직배 때도, 스크린쿼터 축소 때도 우리는 오히려 더 강해졌습니다. 다만 이번엔 외부의 적이 아니라 우리 내부의 지속가능성이 문제입니다. 하지만 그렇기 때문에 해법도 우리 손 안에 있습니다.

하지만 여기서 더 근본적인 질문을 던져야 할 때가 왔습니다. 만약 이것이 단순히 한국영화의 위기가 아니라 영화라는 매체 자체의 위기라면? 100여 년간 독보적인 예술의 지위를 누렸던 영화가, 손글씨가 그랬듯이 일종의 잔존물로 그 정체성이 격하된다면? 사진의 등장 때 인상주의가 피어났고, 워드 때문에 손글씨 없어질 줄 알았는데… 잘 쓰이고 있죠. 사과문?!! 손글씨는 진실을 더 담보한다, 라는 관념이 형성됐죠. 영화가 만약 새로운 매체들 사이에서 잔존물이 된다면… 이라고 무서운 자문을 해봅니다.

AI로 인해 창작자의 서명이 사라지는 시대. 게다가 여기에 더해 AI라는 새로운 변수가 등장했습니다. AI 배우가 스캔들 없이, 몸값 걱정 없이 영화에 출연하고, AI가 시나리오를 쓰고, 편집하고, 심지어 연출까지 할 수 있는 시대가 예견됩니다. 이는 제작비 절감이라는 당장의 해법을 제시하지만, 동시에 영화가 무엇인지에 대한 근본적 질문을 던집니다.

인간의 경험과 감정을 바탕으로 한 이야기가 AI의 알고리즘으로 대체될 수 있을까요? 트뤼포가 말한 "개인적인 시선"이 기계의 데이터 처리로 바뀐다면, 그것을 여전히 영화라고 부를 수 있을까요? 하지만, 자파르 파나히가 카메라를 들 수 없어도 영화를 만들어내듯, 우리는 극장이 사라져도, 스크린이 없어져도, 심지어 '영화'라는 이름 자체가 바뀌어도 여전히 이야기하고 싶어 하는 존재들입니다.

그렇다면 질문은 이것입니다. 영화가 생존하는 양태는 무엇일까요? 그것이 우리가 아는 '영화'의 모습과 전혀 다를지라도, 인간이 서로에게 들려주고 싶어 하는 이야기의 본질만큼은 남아있을까요? 혹은 이 위기 자체가 새로운

서사의 소재 아닐까요. 앞으로의 30년은 한국영화를 구하는 시간인 동시에, 영화라는 매체가 무엇인지를 다시 정의하는 시간이 될 것입니다. 이 질문 앞에 선 우리는 모두 함께 답을 찾아가야 할 동반자입니다. 감사합니다.

BIFF FORUM BIFF

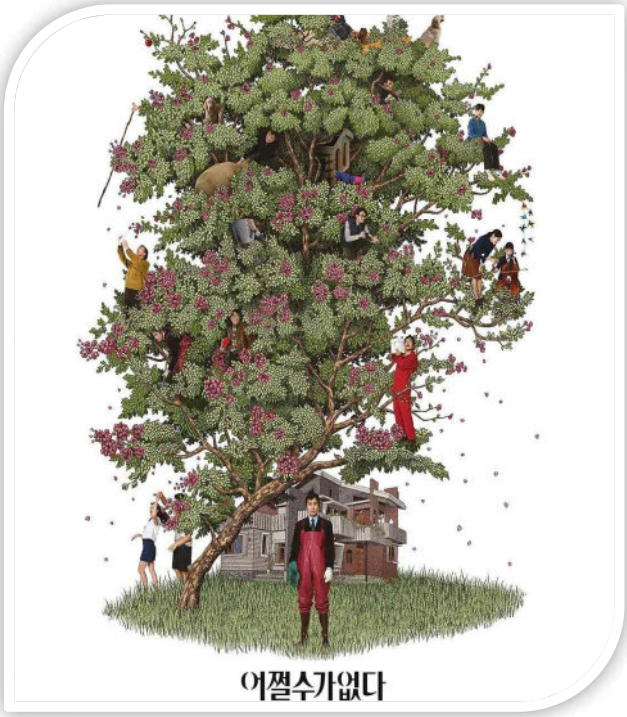
지금, 여기,
한국영화에서 사라진 것(들)

안시환(영화평론가)

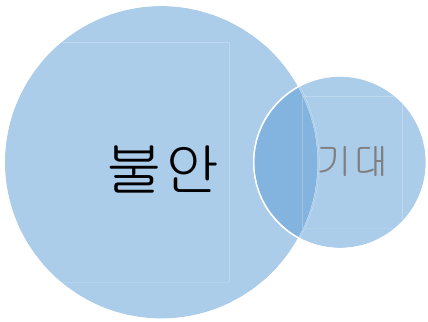
BIFF FORUM BIFF

1996 플레시백, 한국영화는 무엇을 얻고 무엇을 잃었나

– 2025년에 1996년을 되돌아 본다는 것



BIFF FORUM BIFF



2025, 점점 사라지는 설레임
또는, 여전히, 그들이라는 사실

한국영화의 위기의 징표

BIFF FORUM BIFF



지금은 보이지 않는 것들, 지금은 희미해진 것들이
한국영화 르네상스 시절에는 어떻게 존재했을까?

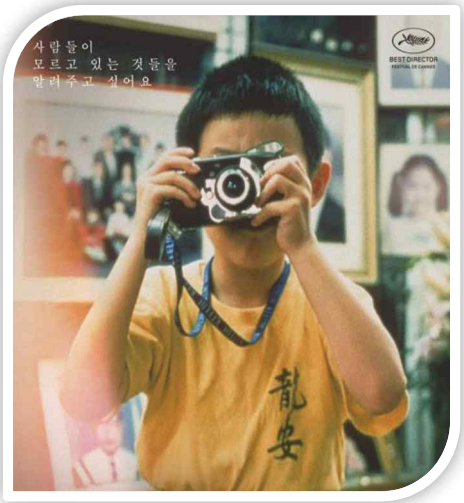
대중이라는 화두

1. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

2025년, 지금의 한국영화는,
사람의 수명을 세 배쯤 늘려줄 수 있을까?

2025년, 지금의 한국영화는,
수명까지는 아니더라도,
문화적 취향, 또는 영화적 취향을 한 뼘이라도 넓혀줄 수 있을까?

그렇다면,
한국영화 르네상스 시기의 한국영화는?



BIFF FORUM BIFF

1. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

한국영화 르네상스 대표작의 미덕

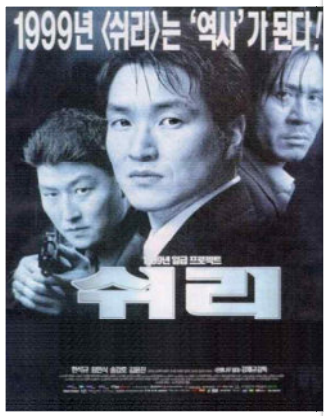
↓

대중의 문화적 취향과 문화적 취향을
한 뼘쯤 넓혀준 것

↑

대중의 눈높이를 배신했거나, 못 맞췄거나, 혹은 과신했거나

한국영화 르네상스의 시작 : 1997년 ~



<쉬리>(강제규, 1999)



<초록 물고기>(이창동, 1997)



<접속>(장윤현, 1997)



<8월의 크리스마스>(허진호, 1998)

2000년의 한국영화 주요작품









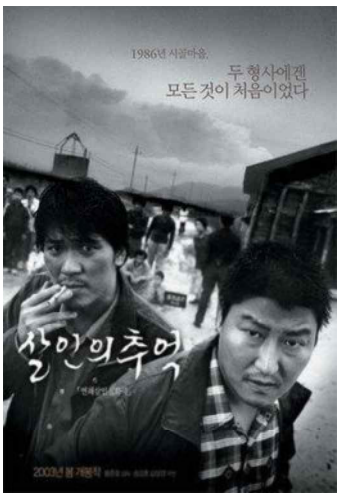
2000년의 한국영화 주요작품



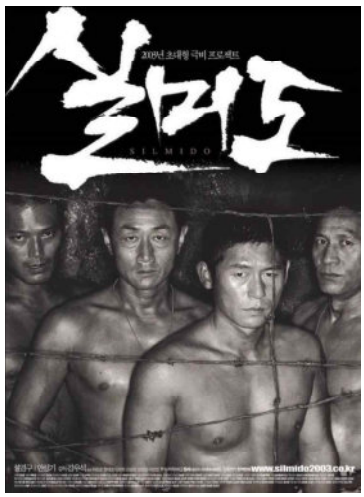


BIFF FORUM BIFF

2003년, 한국영화 르네상스의 정점



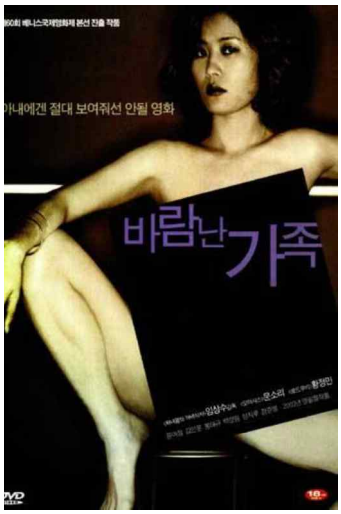






2003년, 한국영화 르네상스의 정점





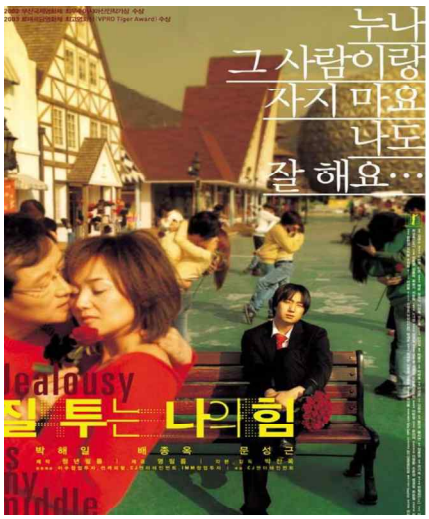




BIFF FORUM BIFF

2003년, 한국영화 르네상스의 정점







1. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

- 한국영화 르네상스 시절을 대표하는 영화들의 매력은 이들 영화를 보면서 관객이 자신의 문화적 취향, 영화적 관심사를 발견할 수 있었다는 것
- 관객의 문화적, 영화적 취향을 (재)확인시켜주는 영화가 아닌, 그것이 확장되는 경험.

↓

- 이 시기의 대중은 한국영화를 통해 자신의 영화적 취향을, 영화적 욕망을 '발견'할 수 있었고, 영화적 경험을 통해 대중은 더 높이서 더 멀리 바라볼 수 있었던 것은 아닐까?

↓

영화적 취향, 또는 대중문화적 '욕망의 디자이너'로서의 한국영화

BIFF FORUM BIFF

1. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

- **영화적 대중의 형성 시기, 대중의 영화적 취향과 욕망이 무엇인지 확언할 수 없었을 뿐만 아니라, 레퍼런스도 충분치 않았던 시기, 대중의 눈높이를 가늠할 수 없는 시기, 라는 시대적 한계**

↓

대중의 눈높이를 향해 '어쩔 수 없는 모험'을 감행하게 했던 시절

↑

대중이라는 욕망의 모호한 대상, 또는 욕망의 불투명성의 시대

1. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

2025년 한국영화를 향한 질문

- 지금의 한국영화는 대중의 눈높이를 못 맞춰 상업적으로 성공하지 못하는 것일까? 오히려 지나치게 대중의 눈높이에'만' 맞추기 때문에 점점 시시해지고 뻔한 한국영화가 재생산되고 있는 것은 아닐까?
- 천만이라는 양적 성공을 위해 **대중의 눈높이를 한껏 낮춰보고 그 취향을 규격화해 최대한의 관객 규모를 확보**하려고만 하는 것은 아닐까?

- ***현재 기획의 이름으로 행해지는 '낮아진 눈높이'와 규격화된 취향은 욕망을 디자인하기는 커녕 오히려 관객의 보고자 하는 욕망을 시시한 것으로 전락시키고 본 것을 또 봐야 하는 지루함만 양산하고 있는 것이 아닌가?***

2. 사라진 밀당의 고수들



- '웰메이드 영화'라는 표현은 <스캔들 – 조선남녀상열지사>(이재용, 2003) 개봉과 함께 '웰메이드 사극'이라는 표현이 사용되며, 한국영화의 한 경향을 지칭하는 용어로 자리잡음

2. 사라진 밀당의 고수들

한국영화의 힘, 또는 자부심 – 웰메이드 영화

- ‘웰메이드 영화’는 ‘상업적 성공’과 ‘질적으로 뛰어난 영화적 만듦새’를 모두 갖춘 작품을 의미함. 즉, 한국영화의 상업적 성공 요인으로 뛰어난 영화적 만듦새를 전제하고 인식했다고 점이 중요함

- 웰메이드 영화라는 표현은 한국영화 르네상스의 궁극적 동력(또는 핵심)을 ‘대중적 상업성’과 ‘예술적 작품성’(또는 감독의 개성이나 비장르성)의 공존으로 포착함

- 장르적인 표현으로 관객에게 다가가면서도 개인적인 영화적 표현으로 관객을 자신의 영화세계로 끌고오는 박찬욱, 봉준호 감독 등의 르네상스 시기의 대표적인 감독과 작품은 관객과 벌이는 ‘밀당의 고수’였음

BIFF FORUM BIFF

2. 사라진 밀당의 고수들

하나의 징후 – 사라진 웰메이드, 살아남은 천만 영화

⇩

- 작품성(감독의 개성, 예술성)과 대중성(상업성), 둘 모두에서 둘 중 하나만 남는 상황이며, 이는 한국영화의 비상을 가능하게 했던 두 날개 중 한 쪽 날개가 잘려 나갔다는 것과 다르지 않음

⇧

이러한 과정에 한국영화 산업의 지형이 변화가 놓여 있음

2. 사라진 밀당의 고수들

2025, 웹툰영화의 시대, 웹툰영화는 한국영화를 살릴 수 있을까?

- 한국영화 르네상스 대표하는 한국영화에는 오리지널 시나리오가 높은 비중을 차지했으며, 원작이 있는 경우도 있었지만, 각색과 연출 과정에서 감독의 개성이 원작을 압도하는 경우가 다수였음

↕

웹툰 영화, 상업적 수단으로서의 한국영화, 또는 1970년대 문예영화의 또 다른 버전

↑

- 지금의 한국영화는 웹툰과 웹소설을 통해 이미 대중적으로 검증된 콘텐츠(이야기)를 보다 많은 대중에 확장하기 위한 '거점 콘텐츠'로서 변해가고 있음.
- 거점 콘텐츠에 대한 원작의 재해석이나 감독의 개성, 영화만의 차별화된 표현이 아님(최근의 팬덤은 이를 허용하지 않음). 때문에 거점 콘텐츠로서의 역할이 강화될수록 영화로서의 자유로운 표현 영역은 축소됨

3. 당신은 감독 이름을 기억하시나요?

질문 하나,
평균 1년에 두 세번 정도 극장에 가는 관객이
기억하는 감독 이름은 얼마나 될까?

박찬욱, 봉준호, 류승완 그리고… 업데이트 되지 않는 감독이름

3. 당신은 감독 이름을 기억하시나요?

투명한 한국영화와 침묵하는 대중, 또는 사라진 논쟁
– “옷이 하품하는 곳”, 관능이 사라진 한국영화

- 지금 한국영화는 애초에 그 속이 너무 훤히 보여서 감춰진 곳, 불투명한 곳이 없다. 속이 애초에 훤히 들여다 보이는 투명한 영화가 관객의 궁금증을 불러일으킬 수 있을까?

영화적 논쟁은 사라지고, 관객은 침묵하는 시대

르네상스 시절, 한국영화는 한 편의 영화가 흥행하거나 화제작이 등장하면 영화산업 전체가 들썩이는 작품 간의 연쇄 효과가 있었지만, 지금은 개별적인 작품의 흥행으로 그칠 뿐 한국영화 전반의 분위기로 이어지지 않음

BIFF FORUM BIFF

3. 당신은 감독 이름을 기억하시나요?

마지막 질문, 또는 의문

- **대중문화에서 대중의 ‘침묵’만큼 무서운 것이 또 있을까?**
- **감독의 이름이 더 이상 업데이트 되지 않는 것과 대중이 영화에 대해 침묵하는 것이 과연 무관할 것일까?**

4. 아슬아슬한 비행을 기다리며

둘 중 하나가 아닌, 둘 모두라는 한국영화 르네상스의 아슬아슬한 비행

한국영화 르네상스의 종언 이후, 한국영화는 한 쪽 날개로만 비행하다 점점 추락하고 있다.
그것은 상업적으로 가장 안전한 방식을 지향한 결과였는지도 모른다.
다시 말하지만, 한국영화는 아슬아슬한 위험을 감수했을 때
가장 활기가 넘쳤다는 사실을 기억해야 한다.

그때 감독의 이름은 대중의 기억에서 다시 업데이트될 것이다.

감사합니다.

지금, 여기, 한국영화에서 사라진 것(들)

안시환 (영화평론가)

2025년 이 포럼을 기획한 것은 미래에 대한 기대 때문일까? 아니면 현재에 대한 위기의식 때문일까? 오랜 침체기를 겪던 한국영화는 1990년대 후반부터 부활하기 시작한다. 그리고 한국영화 르네상스라 불리는 화양연화를 맞이했던 것처럼, 코로나 19 이후 침체를 겪고 있는 한국영화를 되살릴 만한 누군가에 대한 기대일까, 아니면 그러한 시대는 다시 오지 않으리라는 불안일까? 2025년 지금, 여기는 기대의 설레임은 희미하고 위기의 공포는 선명해지고 있다. 박찬욱, 봉준호, 류승완 감독 정도를 제외한다면, 어떤 작품이 개봉한다는 소식이 우리를 설레게 하는 일이 점점 사라지고 있다. 이는 영화 자체에 대한 기대감이 그만큼 줄어들었다는 의미와 크게 다르지 않을 것이다. 지금 신작 소식이 우리를 설레게 하는 감독들 대부분이 '한국영화 르네상스'를 이끌었던 감독들 정도라는 사실은, 한국영화의 위기를 단적으로 드러내는 징표인지도 모르겠다.

한국영화의 '집단적 흐름' 자체가 우리에게 기대감을 갖게 했던 시절, 그러니까 우리가 흔히 한국영화 르네상스라고 부르는 그 시절의 설레임은 더 이상 존재하지 않는다. 그저 개별적으로 관심을 끄는 영화 몇 편이 간헐적으로 등장했다 사라질 뿐이다. 더군다나 '집단적 흐름'으로서의 한국영화의 방향성도 보이지 않는다. 아니, 그 방향성은 분명 존재하지만, 그것이 한국영화 르네상스를 가능하게 했던 것과는 전혀 다른 방향으로 전개되고 있다고 말하는 것이 더 정확할 지도 모르겠다.

내가 이 포럼에서 말하고자 하는 것은 간단하다. 한국영화 르네상스를 가능하게 한 힘은 무엇이었는지, 그리고 2025년 지금의 한국영화에서 사라진 것은 무엇인지 이야기하는 것이다. 지금까지 한국영화 르네상스가 어떻게 가능했는지에 대해서는 이미 많은 논의가 있었다. 그러니 이미 익히 알려진 내용을 길게 정리하거나 반복할 이유는 없을 것이다. 그래서 나는 기존의 논의를 전제로, 지금은 보이지 않는 것들, 희미해진 것들이 한국영화 르네상스 시절에는 어떻게 존재했는지, 그리고 그것이 어떤 힘을 발휘했는지 하는 내용을 중심으로 이야기를 해볼까 한다. 그 논의의 중심은 창작자가 아니라 대중이다. 한국영화가 대중을 대하는 태도, 그리고 대중이 한국영화를 대하는 태도 속에서 그 변화를 찾아보는 것이 이 발표의 목적이다.

01. 대중의 눈높이를 배신하는 '객기, 혹은 과신의 시대'

<하나 그리고 둘>(에드워드 양, 2020)에서 에드워드 양은 극중 인물의 입을 빌려 영화에 대한 자신의 생각을 전한다. 사람은 자신의 삶을 경험하며 얻는 것 외에도 영화를 통해 두 배의 삶을 더 경험하기 때문에 영화의 탄생 이후에 인간의 수명은 세 배쯤 더 늘어났다고 말이다. 나는 에드워드 양의 가르침처럼 영화가 수명을 늘릴 수 있을 지까지는 모르겠지만, 나는 우리의 문화적 취향이나 문화적 소양의 한 뼘 정도라도 늘려준다면, 그것만으로 영화는 충분히 자신의 소임을 다 한 것이라고 생각한다.

한국영화 르네상스 시절의 한국영화, 이제는 과거가 되어버린 그 시절의 한국영화는 그러한 역할을 하기에 부족함이 없었다. 기존에 자신이 알고 있던 것과 비교해 뭔가 익숙하고 닮아있는 듯하면서도 이전과는 다른 영역을 경험할 수 있게 하는 것, 그럼으로써 나의 영화적 취향을, 나아가 문화적 취향을 한 뼘쯤 넓혀주는 것, 그것이 한국영화 르네상스 시절의 한국영화가 가진 가장 큰 미덕이었다, 라고 나는 믿는다. 그것이 수명이나 세상의 한 뼘도 아니라 하더라도, 그리고 그저 딱 한 뼘에 불과하다 할지라도 말이다.

한국영화 르네상스 시기의 작품들, 또는 이 시기를 이끌었던 감독들의 가장 큰 성과는 대중성과 예술성의 간극을 지워버렸다는 데 있다. 한국영화 르네상스가 학술적으로 정리된 용어는 아니라 해도, 그것의 일반적인 특징과 영화적 성과, 발전 과정은 등은 어느 정도 일치된 견해를 보인다. 다만 그 시기 규정의 문제, 달리 말해 그 시절을 언제부터 언제까지로 볼 것인가, 정도에서 다소 차이가 있다. 일반적으로 한국영화 르네상스는 그 이전에 쉽게 볼 수 없던 장르적 완성도를 보여주며 장르영화의 수준을 한 단계 끌어올린 <쉬리>(강제규, 1999)의 성공과 함께 시작된 것으로 이야기된다. 하지만 나의 경우는 <쉬리> 이전에, 이미 <초록물고기>(이창동, 1997), <접속>(장윤현. 1997), <8월의 크리스마스>(허진호, 1998) 등을 통해 이러한 움직임이 시작되고 있었다고 보는 편이다. 특히 이들 작품은 한국영화 르네상스의 가장 중요한 특징으로 언급되는 상업성과 작품성을 겸비하고, 장르적인 완성도와 함께 작가적 개성이 등이 공존하는 작품 세계를 보여주는 특징이 있다. 무엇보다 가장 중요한 것은 <쉬리>를 비롯한 이러한 작품들을 통해 한국영화에 대한 대중의 편견을 무너뜨리면서 대중의 문화적 관심사로서 한국영화가 자리잡게 했다는 점이다.

이러한 분위기 속에서 한국영화는 양적, 질적으로 다양한 영화가 쏟아져 나온다. 2000년만 하더라도, <플란다스의 개>를 통해 봉준호 감독이 데뷔하고 <공동경비구역 JSA>로 박찬욱 감독이 재등장한다. 이창동 감독은 <박하사탕>을, 김지운은 <반칙왕>을, 임권택 감독은 <춘향뎐>을, 이현승 감독은 <시월애>를 발표한다. 그리고 한국영화의 역사에서 가장 주목할 만한 해인 2003년이 도래하고, <살인의 추억>(봉준호), <올드보이>(박찬욱)가 비평과 흥행에서 큰 성공을 거두면서 한국영화는 한국 대중문화의 중심에 놓이게 된다. 2003년 개봉한 몇몇 작품만 거론하자면, 강우석 감독의 <실미도>를 비롯해 김지운 감독의 <장화, 홍련>, 이재용 감독의 <스캔들>, 임상수 감독의 <바람난 가족>, 권칠인 감독의 <싱글즈>, 이준익 감독의 <황산벌>, 그리고 김기덕 감독의 <봄 여름 가을 겨울 그리고 봄>. 박찬옥의 <질투는 나의 힘>과 장준환 감독의 <지구를 지켜라>까지. 지금이라면 1년에 두 세편 만나기도 힘든 작품들이 한꺼번에 쏟아져

나온 해가 2003년이다. 그리고 2004년 <실미도>가 한국영화로서는 최초로 천만 관객을 동원하고 연이어 <태극기 휘날리며>(강제규)가 다시 한 번 천만 관객을 동원하며 한국영화의 전성기를 맞이한다.

그런데 지금 현재의 시점에서 보면 가장 놀라운 점은 한 해에 어떻게 이 정도로 다양한 경향의 작품들이 개봉할 수 있었는가 하는 점이다. 어쩌면 이 시기 한국영화의 가장 큰 힘은 이처럼 개성이 뚜렷한 작품이 제작될 수 있는 환경이었을 것이다. 물론 그 당시에는 그 시절이 그런 시절로 기억되리라고 생각한 사람은 그리 없었을 수도 있지만 말이다. 우리가 흔히 한데 묶어 언급하지만 박찬욱 감독과 봉준호의 성향이 다르다. 또한 철저히 대중성을 지향하는 강제규 감독과 강우석 감독도 성향이 다르듯, 같은 예술영화 계열로 분류된다 해도 김기덕 감독과 홍상수 감독이 다르고, 또한 류승완 감독과 김지운 감독의 성향이 달랐다. 2010년대 이후 데뷔한 감독들 중에서 이 시기에 활동을 시작한 감독들처럼 뚜렷하게 자신의 색깔을 보여주는 감독이 극히 드물다는 것을 고려하면 이 시기가 왜 한국영화 르네상스인지 이해하기는 그리 어렵지 않을 듯하다,

한국영화 르네상스, 또는 한국영화의 화양연화라고 불리던 이 시절의 영화들의 가장 큰 매력은 우리가 이들 영화를 보면서 자신의 문화적 취향을, 영화적 관심사를 발견할 수 있었다는 것이다. 한 발짝, 또는 두 발짝? '한국영화 르네상스'를 이끈 영화들은 대중의 문화적 취향보다 한두 발짝 앞서 있었다, 라고 나는 믿는다. 그리고 그것이 지금의 한국영화와 그 시절의 한국영화 간의 중요한 차이라고 생각한다. 내가 여기서 말하는 '대중의 취향'이라는 표현은 흔히 '대중의 눈높이'라고 칭하는 것과 비슷할 것이다. 한국영화 르네상스를 이끈 영화 중 '대중의 눈높이'에 맞춰진 작품이 얼마나 있었을까? 달리 말해, 우리가 흔히 칭하는 '한국영화 르네상스'라는 현상은 대중의 눈높이에 잘 맞춰서라기보다는, 오히려 그것을 배신한 데서 그 가능성이 꽃피울 수 있었던 것은 아닐까? 물론 그 배신이 대중의 눈높이를 잘못 계산한 오류의 결과였다 할지라도, 이들 작품들이 대중에게 어떤 압도적인 영화적, 정서적 체험을 할 수 있었다면, 그것은 그 이전까지 자신이 알지 못했던 영화적 영역에 발을 딛고 있다는 극장에서의 경험 때문이 아니었을까? 자신의 취향을 (재)확인시켜주는 영화가 아니라 취향을 확장시키는 영화. 영화를 보기 전까지 자신에게 이러한 영화적 취향이 있는지 알지 못했지만, 영화를 보면서 미지의 영토로 내가 한 발 다가간 듯한 기이한 영화적 경험을 통해 자신의 영화적 취향을 확장하는 계기가 되어준 영화. 내 경우는, 박찬욱 감독의 <복수는 나의 것>을 보면서 미처 몰랐던 나의 영화적 취향을 발견한 경우다.

한국영화 르네상스의 시기에 대중은 한국영화를 통해 자신의 영화적 취향을, 영화적 욕망을 '발견'할 수 있었고, 이러한 영화적 경험을 통해 대중은 더 높이서 더 멀리 바라볼 수 있었다. 한마디로, 한국영화 르네상스를 이끈 작품은 대중의 취향, 또는 대중문화적 욕망의 '디자이너'였다고 말할 수 있을 것이다. 한국영화가 한때나마 대중문화의 첨병으로 자리할 수 있었던 것은, 단지 인기 있는 대중문화의 하나였기 때문이 아니라, 그들이 무언가 보고자 하는 욕망을 디자인하는 '대중문화적 욕망의 디자이너'였기 때문이었을 것이다.

어쩌면 지금의 대중과 당시의 대중은 다른 상태였는지도 모르겠다. 지금의 대중과 비교하면, 당시의 대중의 취향은 훨씬 '미결정의 상태'였다. 그리고 그것이 다양한 영화적 시도를 가능했던 이유였다. 물론 바람난 애인처럼 언제 어떻게

변심할지 알 수 없는 것이 대중의 취향이라 해도, 영화적 대중의 형성 시기, 대중의 영화적 취향과 욕망이 무엇인지 확언할 수 없었을 뿐만 아니라, (몇몇 조폭 영화를 제외하고는) 레퍼런스도 충분치 않았던 시기라는 시대적 한계가 오히려 대중의 눈높이를 가늠하게 할 수 없게 하면서 그 모호한 눈높이를 향해 어쩔 수 없는 모험을 감행하게 했던 것이 바로 그 시절이었다. 마치 한때 어느 기업의 상품 개발 전략을 두고 대중이 무엇을 좋아할지 몰라서 이것저것 다 만들어낸다고 했던 농담처럼, 그 시기의 대중의 불투명성이야말로 한국영화가 여러 시도를 할 수 있게 한 원동력이었다. 아니 좋게 말하면, 그 어떤 시도도 대중이 소화할 수 있으리라는 과신과 객기의 시기였는지도 모르겠다. 그리고 그것이 지금 보면 무모할 수도 있고 객기어린 시도처럼 보이는 과감한 기획이 가능했던 이유였을 것이다. 단적으로 말하자면, 지금 한국영화의 제작 풍토에서 <지구를 지켜라>가 제작될 수 있을까?

그렇다면 지금의 한국영화는 대중의 눈높이를 못 맞춰서 상업적으로 성공하지 못하는 것일까? 오히려 지나치게 대중의 눈높이에‘만’ 맞추기 때문에 점점 시시해지고 뻔한 한국영화가 재생산되고 있는 것은 아닐까? 최근 한국영화는 ‘최대한’의 대중을 끌어들이기 위해 그 눈높이를 한껏 낮추는 전략을 구사한다. 천만이라는 양적 성공을 위해 대중의 눈높이를 한껏 낮추고 그 취향을 규격화해 최대한의 관객 규모를 확보하려 한다. 낮아진 눈높이는 욕망을 디자인하는 것이 아니라, 오히려 보고자 하는 욕망을 시시한 것으로 전락시키고, 규격화된 취향은 본 것을 또 봐야 하는 지루함만 양산할 뿐이다. 그것이 기획이라는 이름으로 행해지고 있다. 그 과정에서 한국영화는 무엇을 잃고 있는 것일까?

02. 사라진 밀당의 고수들

우리가 여기서 기억해야 하는 것은, 한국영화 르네상스는 우리가 흔히 ‘충무로’ 라고 부르던 자본이 존재하던 시절에 시작되었고, 대기업 자본이 한국영화계를 완전히 장악하면서 끝맺게 되었다는 점이다. 한국영화 르네상스와 그 이후에 나타난 변화는 한국영화를 수식하던 표현들의 변화에서 잘 나타난다. 현재 한국영화를 수식하는 말 중 지금 우리에게 남아있는 표현은 ‘천만 영화’와 ‘K무비’가 전부다. 영화계에 활기가 넘치던 시절, 한국영화의 특성을 규정하려는 시도들이 있었다. 학계에서는 ‘코리안 뉴웨이브‘나 ’포스트 코리안 뉴웨이브‘ 등의 용어로 1990년대와 2000년대의 한국영화의 특성을 규정하려 했고, 가장 대중적으로 사용된 ’한국영화 르네상스’라는 표현이 있었으며, 저널과 마케팅 영역에서는 ‘한국형 블록버스터’나 ‘웰메이드 영화’ 등의 표현으로 한국영화의 한 경향을 가리키려 했다. 이들 용어 중 가장 흥미로운 표현은 ‘웰메이드 영화’다. 언제, 누가, 어떤 맥락에서 웰메이드 영화라는 표현을 사용했는지는 명확히 알 수 없지만, 이 표현이 저널을 중심으로 본격적으로 사용된 것은 2003년 무렵이었던 것 같다. 내가 이 용어를 처음 접한 것은 <스캔들>이 개봉한 뒤 사용된 ‘웰메이드 사극’이라는 표현을 통해서였다.

웰메이드 영화라는 표현이 한국영화의 한 경향을 지칭하는 용어로 자리할 수 있던 가장 큰 이유는 이 용어가 당시 한국영화의 중요한 특징을 그 안에 정확히 담고 있었기 때문이었을 것이다. 엄밀한 학술적 정의는 아니지만, ‘웰메이드 영화’는 ‘상업적 성공’과 ‘질적으로 뛰어난 영화적 만듦새’를 모두 갖춘 작품을 의미했다. 더 정확히 말하면, 한국영화의

상업적 성공 요인으로 뛰어난 영화적 만듦새를 전제한 것이다. 개인적으는 한동안 이 표현에 거부감이 있었는데, 그 이유는 영화의 다른 요소보다 프로덕션 디자인을 지나치게 강조하는 경향, 그러니까 속칭 '때깔'이라 불리던 영화의 표면적 화려함만 앞세우는 경향을 옹호하는 것처럼 느꼈기 때문이다. 하지만 시간이 지나면서 이 용어는 단지 '때깔 좋은' 프로덕션 디자인만이 아니라 감독의 개성과 작품성까지 포함하는 개념으로 발전했고, 이어 한국영화 성장의 궁극적 동력이었던 대중적 상업성과 예술성(또는 감독의 개성이나 비장르성)의 공존이라는 핵심을 담아내게 되었다, 이러한 면에서 웰메이드 영화라는 표현 속에는 그 어느 국가도 쉽게 이루지 못한 영화적 특성을 성취한 한국영화에 대한 자부심이 묻어있다. 실제로 박찬욱, 봉준호 감독처럼 장르적인 표현으로 관객에게 다가가면서도 지극히 개인적인 영화적 표현으로 관객을 자신의 영화세계로 끌고 오는 르네상스 시기의 대표적인 감독과 작품들은 관객과 벌이는 '밀당의 고수'이기도 했다.

어쨌든 웰메이드 영화는 '질적으로 뛰어난 영화적 만듦새'를 대중적 성공요인으로 인식했다는 점에서 무엇보다 중요하다. 이러한 면에서 상업적 성공의 결과로서의 천만 영화는 살아남고, 그것이 갖춰야 하는 조건으로서의 만듦새를 강조했던 웰메이드 영화라는 표현은 사라졌다는 것은 꽤 징후적인 것처럼 보인다. 여기서 우리가 잊지 말아야 하는 것은 한국영화 르네상스는 작품성과 예술성의 간극이 사라졌을 때, 즉 둘 중 하나가 아니라 둘 모두를 갖춤으로써 성공했다는 점이다. 결국 웰메이드 영화는 사라지고 천만 영화는 살아남았다는 사실은, 한국영화의 비상을 가능하게 했던 두 날개 중 한 쪽 날개가 잘려나갔다는 것과 다르지 않다. 앞서 언급했듯이, 이러한 변화 과정에 한국영화 산업의 지형이 변화했다는 사실은 꼭 기억해야 할 부분이다.

한국영화 르네상스 대표하는 한국영화에는 오리지널 시나리오가 높은 비중을 차지했다. 물론 원작이 있는 경우도 꽤 있었지만, 각색과 연출 과정에서 감독의 개성이 원작을 압도하는 경우가 다수였다. 박찬욱 감독의 <올드보이>와 <박쥐>가 대표적인 사례일 것이다. 현재는 웹툰의 시대다. 물론 그것은 영화뿐만 아니라 드라마와 시리즈물 전반에서 나타나는 현상이다. 현재 원작 웹툰의 지배력은 마치 1960, 1970년대 문예영화의 통속적 버전을 보는 듯하다. 익히 알려져 있듯이, 1970년대 외화 수입권을 따내기 위한 수단이 문예영화였다. 즉, 수단으로서의 한국영화. 지금 웹툰 영화의 시대에 한국영화는 이러한 처지가 되어가고 있다. 웹툰과 웹소설을 통해 이미 대중적으로 검증된 이야기를 보다 많은 대중에 확장하기 용이한 수단인 '거점 콘텐츠'로서의 한국영화 말이다. 물론 대중문화 영역에서 급격히 위축되어가는 영화의 위상을 고려하면, 영화가 거점 콘텐츠로서 여겨지는 것 자체를 감사하게 생각해야 할지도 모르겠다. 하지만 이러한 거점 콘텐츠에게 기대하는 것은 웹툰을 재해석하는 감독의 개성이나 영화만의 차별화된 표현이 아니다. 오히려 거점 콘텐츠로서의 역할이 강화될수록 감독이, 그리고 영화가 자유롭게 표현할 수 있는 영역은 축소된다. 특히 최근처럼 팬덤의 영향력이 커진 상황에서 웹툰 영화는 원작의 시각적 번역물에서 벗어나는 것이 쉽지 않다. 한국영화 르네상스가 단지 상업적 성공만으로 이뤄진 것이 아니라는 점을 고려한다면, 이러한 웹툰 영화가 제아무리 성공한다 하더라도 한국영화 르네상스가 다시 가능할 것이라는 생각은 들지 않는다. 마치 <범죄 도시> 시리즈 중 두 편이 천만 관객을 돌파했어도, 차갑게 식어있는 한국영화의 전반적인 분위기를 바꾸지 못하는 것처럼 말이다.

03. 당신은 감독 이름을 기억하시나요?

이제는 평일 표도 예매하기 힘들어진 프로야구의 인기를 보자. 코로나 19 시절 함께 어려움을 겪었지만, 영화와 달리 프로야구는 평일에도 표를 구하기 힘들 만큼 엄청난 인기를 구가하고 있다. 그 뿐만이 아니다. 코로나 19의 종식 이후, 음악 분야는 그 이전에 비해 매출액 규모가 두 배 이상 성장했고, 영화산업의 규모에는 미치지 못한다 해도 만화 시장 역시 지속적으로 성장하고 있다. 반면 영화 산업은 좀처럼 회생의 기미가 보이지 않고 있다. 하지만 콘텐츠 산업이라는 큰 틀에서 보자면, 애초에 콘텐츠 산업 내에서 한국영화가 차지하는 산업 규모는 그리 큰 비중이 아니었다. 그것은 코로나 19 이전인 2019년에도 마찬가지였다. 매출액이나 부가가치액 규모에서 영화산업에 뒤진 분야는 만화와 애니메이션 산업 정도에 불과했다. 그런데 여타 콘텐츠산업 분야에 크게 못 미치는 산업 규모를 가졌음에도 불구하고, 영화산업은 그 규모 이상의 중요성과 가치를 인정받곤 했다. 이는 한국영화의 중요성이 산업적 규모보다는 그것이 지닌 문화적 함의에서 비롯된다는 의미일 것이다. 그리고 이러한 힘이 발휘되는데 있어 <춘향뎐>, <올드보이>, <밀양>, <아가씨>, <기생충> 등의 해외 영화제 수상이 큰 역할을 했음을 부정할 수 없을 것이다. 결국, 한국영화가 그 산업적인 파이 이상으로 그 중요성을 인정받을 수 있었던 것은 한국영화를 이끌어 온 '창작자'의 역량 덕분이었다.

그런데 지금의 대중은 얼마나 그 창작자를 기억하고 있을까? 가정을 해보자. 1년에 두세 번 정도 극장에 가는 가장 일반적인 관객에게 혹시 이름을 아는 감독이 있냐고 물어본다고 가정해보자. 그들의 입에서 나오는 감독 이름은 어느 정도일까? 봉준호, 박찬욱, 류승완…. 그리고 어, 어, 그 사람 있는데…, 하며 그 이상 나아가지 못하는 경우가 대부분일 것이다. 세대에 따라 차이가 있겠지만, 여기에 임권택, 이창동, 김지운, 나홍진 정도가 더해지는 정도일 것이다. 어느 순간부터 감독 이름은 대중의 기억의 대상에서 제외되어 갔다. 가장 최근 천만 영화를 돌파한 <서울의 봄>(김성수, 2003), <파묘>(장재현, 2024), <범죄도시 3>(이상용, 2023), <범죄도시 4>(허명행. 2024)의 감독 이름을 기억하는 이는 극히 드물다. 심지어 그렇게 세상을 떠들썩하게 한 <오징어게임> 시리즈의 연출자 이름이 황동혁이라는 것도 알지 못하는 이들이 대다수이다. 대중의 기억 속 감독은 르네상스 시절을 이끌었던 감독에 머무른 채 좀처럼 업데이트되지 않는다. 지금은 그것이 누구의 서명이 들어간 작품인지 굳이 알 필요가 없는 시대다. 과거 영화감독이 누렸던 문화적 영예를 누리고 있는 이들은 유튜브 크리에이터들이다. 한국영화의 위상이 산업적 힘이 아니라 창작자의 역량에서 비롯된 것이라면, 감독이 더 이상 기억의 대상이 아니라는 것만큼 한국영화의 위치를 위협하는 것은 없을 것이다. 그리고 그 사실은 지금 한국영화가 어떤 위치에 있는지 단적으로 보여주는 것익기도 하다.

지금의 한국영화는 너무 투명하다. 롤랑 바르트는 '관능'에 대해 '옷이 하품하는 곳'이라고 표현한 바 있는데, 지금의 한국영화는 애초에 그 속이 너무 훤히 보여서 감춰진 곳, 불투명한 곳이 없다. 불투명하거나 감춰진 것이 있어야 궁금증을 유발할 수 있지만, 애초에 모든 것을 다 까발리는 영화에서 무엇이 궁금증을 불러일으킬 수 있겠는가? 그러니 옷이 하품하는 관능을 바라는 것은 무리일 수밖에 없다. 이러한 현상과 함께 살펴봐야 하는 것은 관객이 영화에 대해 점점 침묵하고 있다는 사실이다. 개인적으로 나는 영화의 참 재밌는 특징 중 하나가 관람과 비평(여기서 말하는 비평은 전문가적 비평이 아니라 관객이 영화에 대해 자유롭게 떠드는 모든 것을 말한다)이 아주 가깝고 즉각적으로 이뤄진다는

점이라고 생각해왔다. 그것이 문학의 독자와 영화 관객의 중요한 차이라는 생각을 갖고 있었는데, 한국영화가 관객의 입을(또는 손을) 움직일 힘을 점점 잃어간다는 것은 무엇보다 심각한 문제라고 할 수 있다. 사라진 논쟁. 지금은 영화적 논쟁 자체가 없는 시대다. 세상 사는데 논쟁이 꼭 필요할까 싶기도 하지만, 영화적 논쟁이 없다는 것은 그 누구도 영화를 진지하게 여기지 않는다는 것이기도 하다. 진지하게 여기지 않는다 해도, 일다 보고 떠들어야 하는데 지금의 한국영화 관객은 너무도 조용하다.

대중문화에서 대중의 침묵만큼 무서운 것이 또 있을까? 감독의 이름이 더 이상 업데이트 되지 않는 것과 대중이 영화에 대해 침묵하는 것이 과연 무관할 것일까? 한국영화 르네상스 시절에 천만을 넘어선 영화들 <실미도>(강우석, 2003 – 천만 관객 돌파는 2004년), <태극기 휘날리며>, <왕의 남자>(이준익, 2005 – 천만 관객 돌파는 2006년), <괴물> 등이 불러일으킨 문화적 파장은 전방위적이었다. 그것은 영화계의 이슈로 머물지 않고 문화적 담론의 일부로 확장되기도 했고, 그 과정에서 감독은 문화적 관심사의 대상이었고, 비평적 담론의 대상이 되기도 했다. 하지만 르네상스가 저물고 한국영화는 그러한 위상을 잃어갔다. 천만 영화라 해도 기억되지 않고 금세 휘발되었다. 감독의 이름 역시 마찬가지였다. 지금의 한국영화는 기다림의 설레임도, 우연한 마주침이 건네는 즐거움도 모두 잃어가고 있다. 르네상스 시절 한국영화는 한 편이 흥행하거나 화제작이 등장하면 영화산업 전체가 들썩이며 전반적인 분위기가 고조되는 작품 간의 연쇄 효과가 있었다. 하지만 지금은 개별적인 작품의 흥행에 그칠 뿐, 한국영화 전반의 분위기로 이어지지 않는다. 한국영화 르네상스 시기에 등장한 감독들을 제외하면 차기작을 기다리게 하는 감독을 찾아보기 힘들다. 그러니 굳이 감독의 이름을 기억할 필요가 없다. 예외가 있다면 한국영화 르네상스 시기의 끝자락에 데뷔한 나홍진 감독 정도일 것이다.

04. 아슬아슬한 비행을 다시 기다리며

어쩌면 한국영화 르네상스는 애초에 언제 무너질지 모르는 아슬아슬한 위험이 내재한 성공이었는지도 모른다. 상업성과 작품성(또는 예술성이나 작가적 개성) 둘 중 하나가 아니라, 둘 모두를 갖춰야 유지될 수 있다는 점에서 말이다. 작품을 만드는 입장에서 이 둘을 조화시킨다는 것만큼 어려운 것이 또 어디 있겠는가?

현재 유튜브와 OTT 중심으로 발빠르게 재편된 대중문화의 지형도는 제2의 박찬욱과 봉준호의 등장을 더욱 어렵게 한다. 한국영화의 성장에 자양분이 되었던 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지의 대중문화의 지형도와 현재의 대중문화 지형도는 너무나 다르다. 1990년대 중후반과 2000년대 초중반은 영상문화 세대의 등장으로 대변되는 대중문화가 대두하며 한국영화가 대중문화의 중심으로 자리할 수 있는 비옥한 토대가 존재했지만, 지금은 그 땅의 자양분을 여타 대중문화가 흡수하며 한국영화는 점점 메말라가고 있다. 어쩌면 가장 먼저 성장했기에 가장 빨리 노쇠하는 것은 어쩔 수 없는 세사의 이치인지도 모르겠다.

하지만 그럴수록 우리는 한국영화가 지녔던 힘이 어디에서 비롯된 것이었는지 다시 생각해야 하지 않을까? 르네상스의 종언 이후, 한국영화는 한 쪽 날개로만 비행하다 점점 추락하고 있다. 그것은 가장 상업적으로 안전한 방식을 지향한 결과였는지도 모른다. 다시 말하지만, 한국영화의 전성기는 아슬아슬한 위험을 감수했을 때 가장 활기가 넘쳤다는 사실을 기억해야 한다. 그때 감독의 이름은 대중의 기억에서 다시 업데이트될 것이다.

한국 영화산업의 돌파구는 없는가?

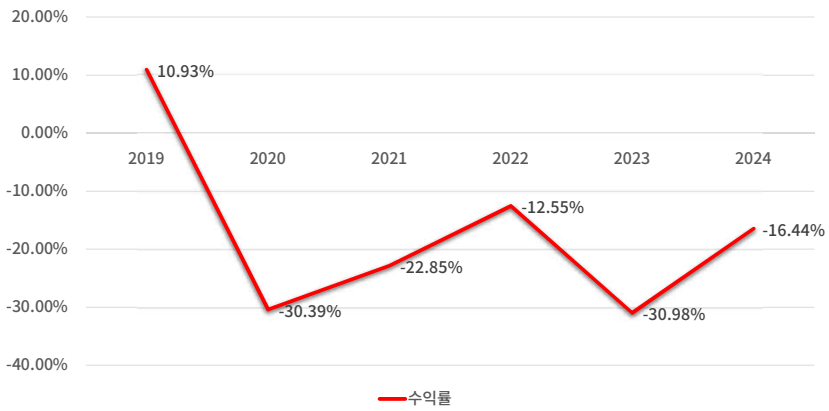
BIFF FORUM BIFF

씨네21 디지털콘텐츠 본부장
김성훈

한국 상업영화 수익률

BIFF FORUM BIFF

2019년 부터 2024년까지 지난 5년간



구조조정의 시작인가,
새로운 투자유치의 전략인가?

BIFF FORUM BIFF

메가박스와 롯데컬처웍스 합병 (2025년 5월)

- 목표: 시장 점유율 확대 → 투자유치
- 현실: 팬데믹을 거치며 불어난 부채, 임대로, 인건비 등의 높은 고정비
- 예상 결과: 단계적인 구조조정 & 상영관 숫자 대폭 정리

MEGABOX

롯데컬처웍스

천만 영화보다
백만 영화가 더 어려운 시장

BIFF FORUM BIFF

과거

- 1990년대: 스크린쿼터 사수 투쟁
- 2008~09년 : 가파른 산업성장 이후
  - -43.5% 최악의 수익률
  - 금융자본 철수로 인한 보릿고개

VS

오늘

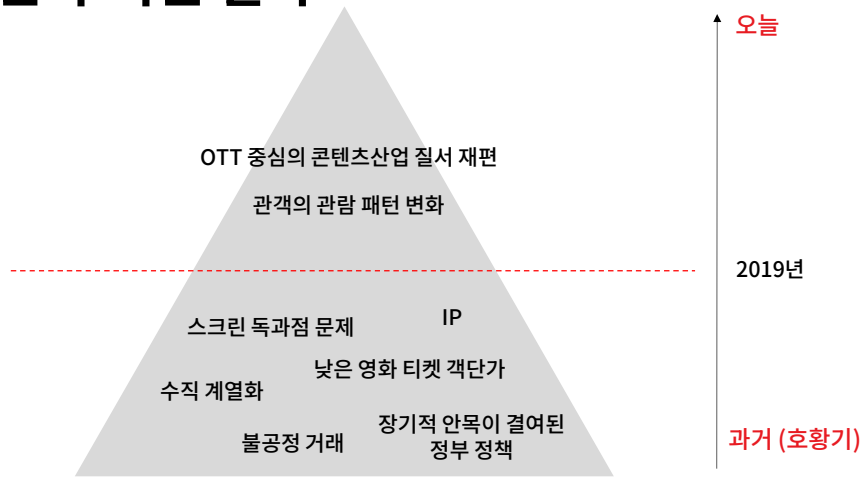
- 신작 감소 (메이저 라인업 < 20편/년)
- 투자 위축 → 외부 자금 유입 부재
- 한국영화 수익률: 5년 연속 두 자릿수 마이너스

왜 수익성이 떨어졌나?

- 배우·스태프 비용 폭등 + 물가 상승 → 제작비 증가
- 관객 감소 + 티켓 가격보다 낮은 객단가
- OTT 중심 콘텐츠 소비 전환
- 완성도 저하 & 흥행 불확실성

오래된 구조적
모순이 낳은 누적된 결과

BIFF FORUM BIFF



비용절감을 통한 수익성 개선 노력

BIFF FORUM BIFF

영화 구성원의 공감대 형성과 정책 지원필요

제작 현장의 대응

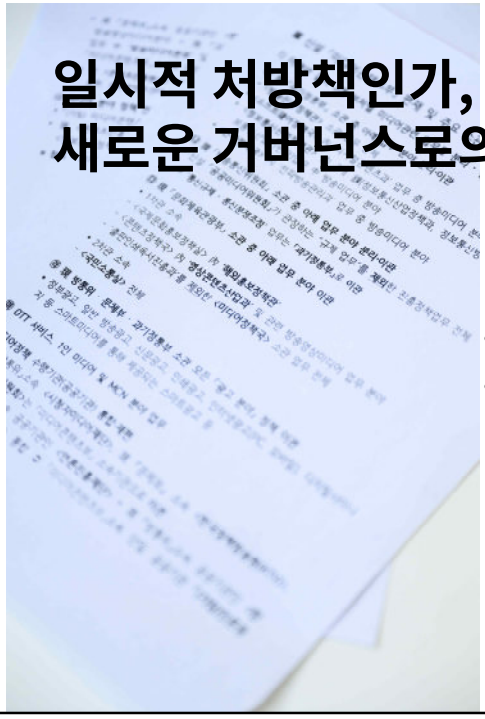
"저예산으로라도 영화를 만들고자 한다"

- 저예산 영화의 기획 확산 (순제작비 50억 이하 다수)
- 배우 개런티, 영화 소재, 효율적 회차 운영, 등 비용 절감 시도
- 손익분기점: 150만명 목표
- 시장에 맞는 규모의 기획·개발로 수익성 개성

메이저 투자배급/정부

"투자배급사는 앞장서서 수익률을 개선할 방안,
정부는 기존의 모태펀드 뿐만 아니라 신규 펀드를 조성 필요"

- 투자 배급사: 수익률 개선책 마련 필요
- 정부: 신규 펀드 조성 등 자금 지원 필수
- 영진위손익분기점: 정책 거버넌스의 역할 필요
- 영화계 전체 구성원들의 노력 필요



일시적 처방책인가, 새로운 거버넌스로의 편입인가?

BIFF FORUM BIFF

- 2026년 문체부 영화분야 예산 1498억원 편성 (2025년 대비 80.8% 증가)
- 미디어 콘텐츠부 신설, 영화산업도 편입?

영화산업, 선택의 기로에 서다

BIFF FORUM BIFF

이번 위기는 산업 구조의 취약성이 드러난 결과

고착된 위기 vs. 반등 기회

산업 주체들의 공동 대응과 제도적 뒷받침

감사합니다.

한국 영화산업의 돌파구는 없는가?

김성훈 (씨네21 디지털콘텐츠 본부장)

슬라이드 1

안녕하세요, 씨네21 김성훈 디지털콘텐츠본부장입니다. 반갑습니다. 귀한 시간을 내주셔서 감사드립니다. 사라진 밀당의 고수들이 만든 영화를 보고 오늘 포럼비프에서 여러분 앞에서 발제할 주제는 '쪼그라든 한국 영화산업의 돌파구는 없는가'입니다. 무거운 주제지만, 지난 20년 동안 한국 영화 산업을 가까이서 보고, 듣고, 느꼈던 취재를 바탕으로 현재 산업 상황에 대해 간략하게 말씀드리겠습니다.

슬라이드 2

여기 이 그래프가 보이시나요. 코로나19 이후 지난해까지 최근 5년 동안 한국 상업영화의 수익률입니다. 보시다시피 5년 동안 마이너스를 기록하고 있습니다. 지난해 수익률은 -16.44%를 기록하며 재작년의 -30.98%에 비해 두배 가까이 회복했지만, 5년째 두자리 숫자의 마이너스를 기록하고 있어 회복의 기미가 좀처럼 보이지 않습니다. 한국영화는 원금보장조차 되지 않는 상품이라는 얘기죠. 그 얘기는 투자자들에게 한국영화는 더이상 매력적인 상품이 아니라는 얘기기도 합니다.

슬라이드 3

올해 초 롯데컬처웍스와 메가박스의 합병 소식은 충격적이었습니다. 이 소식을 처음 접했을 때 들었던 생각은, 두 회사의 합병으로 인한 시너지 효과가 기대된다라거나 시장 점유율이 올라갈 거라는 생각은 아니었습니다. 물론 멀티플렉스가 동네마다 하나씩 있던 시대가 이렇게 지나가는구나, 싶기도 하고 극장 매출액에 대한 의존도가 높은 한국영화로선 새로운 수익 모델이나 구조를 준비할 때가 이미 지난 것 같다는 생각도 들었습니다. 그보다는 산업 전반적으로 대규모의 구조조정이 시작되는 게 아닌가, 그 구조조정이 도미노처럼 이 산업에 영향을 끼치는 신호탄이 아닐까라는 우려가 들었습니다. 그 결과, 산업 전반적으로 여러 곳에서 구조조정이 이미 진행되고 있습니다.

슬라이드 4

이 같은 구조 조정의 움직임이 보이는 것도 낮아진 수익률과 무관하지 않습니다. 수익률이 낮은 이유는 간단합니다. 비용이 증가했고, 이전만큼 높은 수익을 내기 힘든 시장이 되었습니다. 배우 개런티와 스탭 인건비는 천정부지로 올라가고, 물가가 가파르게 상승하면서 순제작비가 껑충 뛰었는데, 낮은 객단가, 위축된 극장, 관객의 관람 패턴 변화, 낮은 완성도, 홀드백 등 복합적인 이유로 흥행은 더욱 어려워졌습니다.

세션 1 1996 플래시백: 한국영화는 무엇을 얻고 무엇을 잃었나

한국 영화산업은 과거에도 위기가 몇차례 있었습니다. 1990년대 스크린쿼터 사수 운동이 있었고, 검열 문제가 있었으며, 블랙리스트 사건도 있었습니다. 낮아진 수익률을 개선하기 위해 허리띠를 졸라맸던 적도 있었습니다.

2000 년대 초 한국영화 르네상스를 발판삼아 대규모 금융자본이 밀물처럼 들어왔다가, 2008년 -43.5%라는 역대 최저 수익률을 기록한 뒤 자본이 썰물처럼 빠진 적도 있었습니다. 많은 제작자, 감독들이 순제작비 10~20억원 규모의 저예산 상업영화를 만들던 충무로 보릿고개 시절이었습니다. 당시 영화인들은 수익률을 개선하기 위해서는 비용을 절감하고, 새롭고 달라진 한국영화를 제작해 관객에게 인정받아야 시장이 다시 커질 수 있는 사실을 학습한 바 있습니다.

그렇지만 지금은 산업의 구조적인 기반이 흔들리고 있다는 점에서, 콘텐츠 산업의 지형이 근본적으로 바뀌었다는 점에서 과거의 위기와 직접적으로 비교하고, 해결책을 찾는 것과는 다른 상황인 것 같습니다.

슬라이드 5

영화가 아무리 '하이 리스크 하이 리턴'의 속성을 가진 산업이라고 해도 팬데믹, 관객의 관람 패턴 변화, OTT 중심의 콘텐츠산업 질서 재편 등 외부 환경 변화에 이렇게 쉽게 휘청거릴 줄은 누구도 예상하지 못했을 겁니다. 그것은 어쩌면 스크린 독과점, 대기업 수직 계열화 등 산업이 호황기일 때 지속적으로 제기됐던 구조적 문제들을 방치해 누적된 결과인지도 모르겠습니다. 돈이 말라붙었습니다. 아주 말라붙었습니다. 올해 메이저 투자배급사들의 신작 라인업이 스무편도 채 되지 않습니다. 메이저 투자배급사들의 투자 심사가 그만큼 까다롭고 신중해졌습니다. 더 심각한 건 산업 안팎에서 새로운 돈이 들어올 상황도 아닙니다.

슬라이드 6

그나마 희망을 걸어볼만한 것은 제작자들도 투자배급사들도 감독들도 낮아진 수익률을 개선하기 위한 방법을 찾고 있다는 사실입니다. 투자배급사들은 지난 2년 동안 각 제작사에 투자했던 기획개발비 일부를 회수했고, 강도 높은 구조조정과 조직 개편을 통해 공룡 같은 몸집을 대폭 줄였으며 영화 사업 방향을 원점에서 재검토하고 있습니다.

투자심사 또한 여전히 회사마다 진행되고 있습니다. 심사가 과거에 비해 좀 더 신중하고 엄격하게 이루어지고 있습니다. 라인업을 경쟁적으로 쓸어담던 팬데믹 이전과는 사뭇 다른 풍경입니다. 제작자들도 손익분기점을 150만명 수준으로 목표로 하고 있습니다. 그것은 순제작비로 치면 50억원 이하의 영화들입니다.

기획 개발 단계에서 이 예산 안에서 제작이 가능한 소재를 고르고, 회차를 효율적으로 운용해 비용을 줄이는 방법을 찾고 있습니다. 젊은 감독들도 제작비를 줄여서라도 OTT시리즈보다 영화를 찍겠다는 의지가 강합니다. 창업투자사들의 얘기에 따르면 요즘 30~50억원 규모의 시나리오가 많이 들어오고 있다고 합니다. 이렇게라도 비용을 줄이지 않으면 안된다는 사실을 영화계 각 구성원들은 누구보다도 잘 알고 있습니다.

당분간 시장이 지금보다 더 커지기는 힘들기 때문입니다. 한국 극장 시장은 1년에 최대 2억여명이 한계입니다. 그래서 많은 한국 영화인들이 최근에는 국제 공동 제작으로 눈을 돌려서 해외 합작을 시도하는 것도 좀 더 넓은 시장으로 나아가기 위한 목적입니다. 하지만 제작자들은 제작자만의 노력으로는 한계가 있다고 합니다.

비용을 시장 상황에 맞게, 합리적으로 줄이기 위해서는 투자배급사들이 배우, 스탭, 제작사 사이에서 중재자로서 적극적으로 나서야 하고, 메인 투자사로서 비용 절감을 할 수 있는 방안을 찾아야 한다고 합니다. 정부도 보다 기민하게 시장 환경에 맞는 펀드를 조성하고, 지원을 아끼지 말아야 한다고 강조합니다.

슬라이드 7

지금 한국 영화 산업은 소용돌이 한가운데에 있습니다. 얼마 전까지 국회와 새 정부가 새로 신설하는 부처인 미디어콘텐츠부 안에 영화산업을 포함시킬 것인가라는 예측이 정부 안팎, 국회 안팎, 영화 산업 안팎에서 얘기가 나온 것으로 알고 있습니다. 물론 문체부는 영화 산업이 새 부처로 이관하지 않는다는 입장이고요.

결과적으로 새로 발의한 정부 조직 개편안에 따르면, 미디어 콘텐츠부는 방송과 유료 방송만 아우르는 정부 부처가 될 것으로 보입니다. OTT는 별도의 부처에서 당분간 관리하기로 했습니다.

문체부는 내년 영화분야 예산으로 1498억원을 편성했습니다. 2025년 대비해 무려 80.8%가 증가된 금액입니다. 기획 예산을 포함해 각종 지원 예산이 확충됐습니다. 정부도, 국회도 한국 영화 산업이 고사 직전의 상태이고, 이 산업을 다시 살리기 위해 노력해야 한다는 사실을 인지하고 있습니다. 그럼에도 여전히 우려되는 상황도 최근 벌어지고 있습니다. 얼마 전 국회에서 홀드백을 법제화한다는 법안이 발의되기도 했습니다. 영화의 극장 상영 이후 6개월이 지난 후 OTT 등 다른 동영상 플랫폼에서 공개될 수 있다는 내용의 법안입니다.

요즘처럼 극장 이외 다른 플랫폼으로 공개되는 시기가 짧아진 산업 상황에서 이 법안의 6개월은 너무 길다는 의견이 많고, 극장 입장에만 편중한 내용의 법안이라는 비판도 많습니다.

슬라이드 8

최근의 위기는 앞서 말씀드린대로 한국 영화 산업이 지난 30년 동안 급속도로 성장하는 과정에서 어쩔 수 없이 안고 가야 했거나 해결하지 못했거나, 손도 대지 못했던 구조적 모순들을 방치한 결과로도 보입니다.

모두가 샴페인을 터트릴 때 구조적 취약성들을 제대로 돌보지 않은 탓입니다. 지금의 상황이 장기화될지, 아니면 예상치 못한 행운을 발판 삼아 반등할지, 그것이 지금 한국 영화 산업을 바라봐야 할 주요한 관전 포인트라고 생각합니다. 더 자세한 이야기는 토론에서 말씀을 나누겠습니다. 감사합니다.

Session 2

한국독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가

한국독립영화는 언제나 위기로 명명되어 왔다. 제작비 부족, 제한적인 상영 기회, OTT 플랫폼에서의 소외 등 구조적인 어려움이 독립영화를 끊임없이 둘러싸고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 여러 시도와 대안이 제시되었지만, 독립영화의 현실은 여전히 바뀐 것이 없다. 특히 올해에는 독립영화에 지원되는 예산이 대폭 축소되었고, 독립영화 제작 편수 또한 감소하면서 전반적으로 위축 현상이 더욱 뚜렷해졌다.

이 세션에서는 먼저 한국독립영화가 지속될 수 있었던 이유를 미학적 관점에서 조명하며 독립영화가 가진 한계와 강점이 무엇인지 살펴본다. 이어 독립영화의 자생적 발전을 위해 영화인들이 취해야 할 전략과 자세 그리고 정책적으로 개선되어야 할 점이 무엇인지 논의한다. 이때 전체 영화 시장에서 1%에 불과한 독립영화의 관객 점유율을 높이는 방안 등 현실적 대안을 함께 제시한다. 마지막으로, 척박한 독립영화의 제작 환경 속에서도 자신만의 확고한 스타일을 유지하며 꾸준히 창작 활동을 이어가는 독립영화 감독과 제작자의 목소리를 들어본다. 이들의 경험과 비전은 한국독립영화가 앞으로 나아가야 할 방향을 모색하는 데 중요한 이정표가 될 것이다.

사회	**문관규** (부산대)
발제	**원승환** (인디스페이스) **차한비** (영화 저널리스트) **박송열** (영화감독) **박두희** (프로듀서)
토론	**김진유** (영화감독) **성송이** (씨네소파) **조영각** (프로듀서)

What Does Korean Independent Cinema Dream Of

Korean independent cinema has long been defined by crisis. Structural challenges such as lack of production funding, limited screening opportunities, and marginalization on OTT platforms continue to impact the independent film scene. Despite various attempts and proposed alternatives, the reality remains largely unchanged. This year, in particular, saw a significant reduction in budget allocations for independent films and a decline in the number of productions, further highlighting the overall contraction of the sector.

This session begins by examining the aesthetic reasons why Korean independent cinema was able to sustain itself, identifying both its limitations and strengths. It then explores the strategies and attitudes filmmakers must adopt for sustainable growth, as well as the policy improvements needed to support the sector. Practical solutions will be proposed, including ways to increase the audience share of independent films, which currently accounts for only 1% of the overall market. Finally, the session will feature the voices of independent directors and producers who are continuing their creative endeavors without losing their own distinct styles despite harsh production conditions. Their experiences and visions will serve as vital signposts for the future direction of Korean independent cinema.

Moderator	MUN Gwan-gyu (Pusan Nat'l Univ.)
Presentation	WON Seunghwan (Indiespace) CHA Hanbi (Film Journalist) PARK Songyeol (Director) PARK Doohee (Producer)
Discussion	KIM Jinyu (Director) SUNG Songyee (CINESOFA) CHO Youngkag (Producer)

관객이 만드는 독립예술영화 생태계

BIFF FORUM BIFF

한국독립예술영화 시장점유율 10% 전략

인디스페이스

원승환

핵심질문

BIFF FORUM BIFF

한국 독립예술영화 생태계는 지속가능한가?

100편+

연간개봉편수

1~2%

현재시장점유율

-69%

평균수익률

현황 진단

BIFF FORUM BIFF

2017~2022년 한국 독립예술영화 흥행 데이터 분석

(데이터 출처 : 독립예술영화유통배급지원센터 인디그라운드 한국독립예술영화 결산통계연구 2017~2022)

1,766만 원
매출액 중간값

2,184명
관객 수 중간값

공급 > 수요
구조적 불균형

공급은 활발하나 수요가 부족한 악순환 구조

우리의 목표

BIFF FORUM BIFF

10% 시장점유율 달성

미국, 프랑스, 영국 등

영화 다양성 확보 국가들이 기록한 시장점유율(추정치)

'투자 – 제작 – 유통 – 재투자' 선순환의 최소 임계점

정책 패러다임 전환

BIFF FORUM BIFF

지금: 공급 중심

- 제작 지원 중심
- 전용관에 상영비율 할당
- 행정적 독립예술영화 인정

미래: 수요 중심

- **관객 유효수요 창출**
- **접근성 및 편의성**
- **관객중심 가치 평가**

유효수요 원리

BIFF FORUM BIFF

케인스 이론을 한국 독립예술영화 시장에 적용

잠재적 관객은 존재하지만 유효수요가 되지 못하는 이유

상영관 부족
독립예술영화전용관 숫자 부족

정보 부족
상영 정보와 추천 정보의 파편화

높은 기회 비용
14,000원의 관람료 부담

접근성 제한
지리적, 시간적 제약

6대 핵심 정책

BIFF FORUM BIFF

1. 인디필름패스
구독형 관람제도

2. 멀티플렉스 지원
관람 접근성 확대

3. 전용관 활성화
영화문화의 거점 강화

4. 온라인 플랫폼
정보 접근성 향상

5. 관객 공동체 활성화
능동적 관객 육성

6. 추천 영화 제도
새로운 정체성 확립

정책 1 : 인디필름패스

BIFF FORUM BIFF

월 1만원
구독료

관람 3편
관람 접근성 확대

9,000원
기준 단가

❖ 관객 관람 지원 제도 : 회원부담 33% + 정부지원 67%

❖ 사용처 : 전국 독립예술영화전용관 + 멀티플렉스의 한국 독립예술영화 상영

❖ 연간 총 관람 목표 : 108만 회

❖ 관객 지불(36억 원) + 정부지출(67억 원) 등 총 103억 원 투입 → 212.4억 원 사회적 편익

❖ 정부 지출 1원 당 3.17원의 사회적 편익 발생 (이상 인디필름패스 1차년 사업계획안 기준)

정책 2 : 멀티플렉스 상영 지원

93.3%
2024년 멀티플렉스 스크린 점유율

96.5%
2024년 멀티플렉스 매출 점유율

0.72%
2024년 멀티플렉스 예술영화스크린 비율

'거대한 인프라 속의 고립' 해결

❖ 한국 독립예술영화 가중회차 기반 차등 지원
❖ 프라임타임, 주말, 좌석 수, 지방 여부, 다양성 비율 등의 조건에 가중치 적용
❖ 성과 연동 인센티브 구조
❖ 한국 독립예술영화 관람의 일상화

정책 3 : 독립예술영화전용관 활성화

문화적 교류와 예술적 성찰의 공간

차별적 가치
- 문화적 교류의 공간
- 대안적 영화문화의 거점
- 교육적 기능 수행

지원 방향
- 운영 지원 : 인력, 프로그램 등
- 설립 지원 : 공간, 장비, 개발비 등

지역 공동체 문화 다양성의 거점

정책 4 : 통합 정보 플랫폼

BIFF FORUM BIFF

전국
작품 및 상영 정보 통합

개인화/큐레이션
취향과 필요에 맞는 영화 발견

커뮤니티
비평과 추천, 소통의 플랫폼

'정보 파편화' 문제 해결

❖ 전국의 독립예술영화 상영 정보와 영화 정보를 한 곳에서 확인하고 예매

❖ 지능형 개인화 시스템과 큐레이션 추천 시스템으로 취향과 필요에 맞는 영화 발견

❖ 커뮤니티에서 감상과 비평 공유와 소통

'창작자 - 관객- 상영관'의 네트워크 효과 창출

정책 5 : 관객 영화 공동체 활성화

BIFF FORUM BIFF

시네클럽
미학적, 예술적 접근과 비평 / 확산

커뮤니티시네마
사회적 접근과 지역 공동체 활성화

마이크로시네마
제도 경계의 실험과 실천의 공간

능동적 관객 행동 모델 가설



정책 6 : 영화 추천 및 큐레이션

BIFF FORUM BIFF

가치 발견 | **맥락적 제안** | **선택권 확대**

❖ 현행 행정 중심의 독립예술영화 인정 제도를 **관객의 가치 발견을 위한 추천** 시스템으로 전환

❖ 비평가(전문성)와 관객(대중성)이 참여하는 이중 평가 시스템을 도입하여 추천 목록 생성

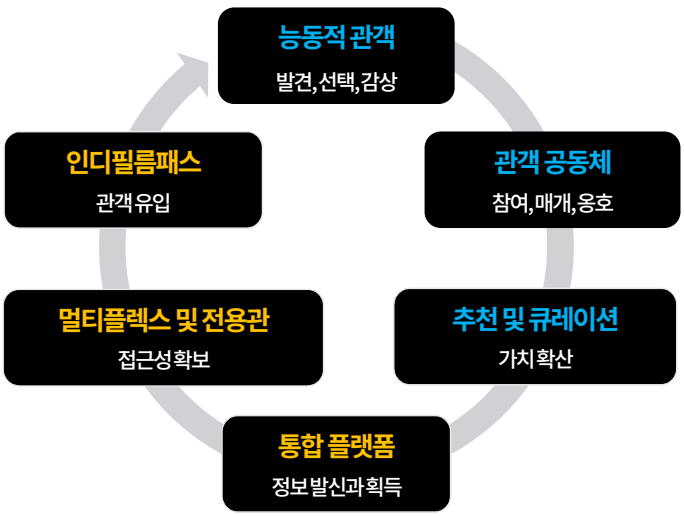
❖ '독립예술영화'라는 장르적 분류 대신, **관객의 요구와 필요에 맞춘 큐레이션** 제공

❖ 극장과 관객의 선택권 확대를 통해 문화적 소통을 활성화하고 영화 생태계 강화

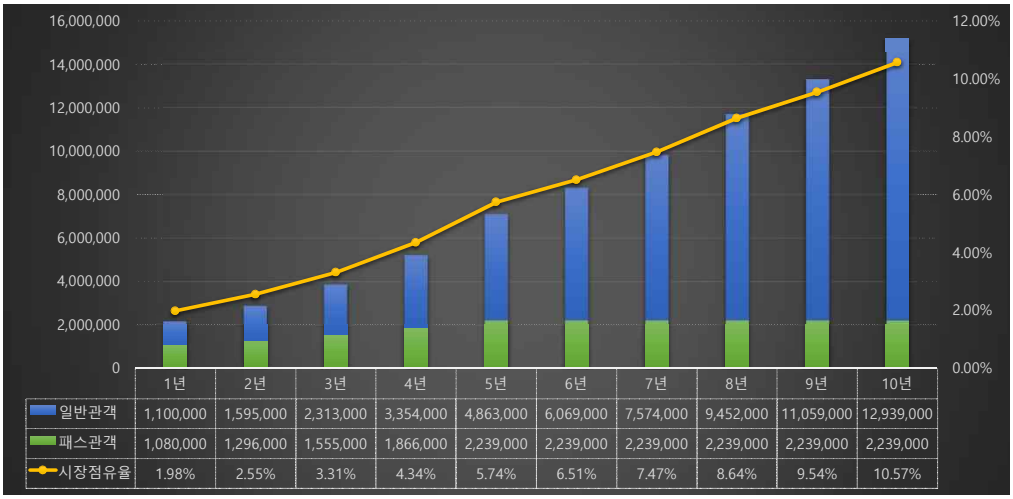
❖ 독립예술영화의 정체성을 '지원이 필요한 영화'에서 **'개인의 성장을 위해 선택하는 대상'**으로 재정립

정책 간 시너지 효과

BIFF FORUM BIFF



관객 수 및 시장점유율 로드맵



	1년	2년	3년	4년	5년	6년	7년	8년	9년	10년
일반관객	1,100,000	1,595,000	2,313,000	3,354,000	4,863,000	6,069,000	7,574,000	9,452,000	11,059,000	12,939,000
패스관객	1,080,000	1,296,000	1,555,000	1,866,000	2,239,000	2,239,000	2,239,000	2,239,000	2,239,000	2,239,000
시장점유율	1.98%	2.55%	3.31%	4.34%	5.74%	6.51%	7.47%	8.64%	9.54%	10.57%

경제적 타당성

3,004억 원
총 10년 지원 총액

10.57%
10년 차 목표 시장 점유율

1,537억 원
10년 차 한국 독립예술영화 목표 매출총액

❖ 10년 간 총 3,004억 원을 투입하는 **미래 가치 창출형 전략적 투자**

❖ 정책 목표인 시장점유율 10% 달성, 연매출 1,500억 원대 시장 형성

❖ 총 투자액의 절반 이상을 연매출로 기록, 사실상 2년 내 투자금 회수 가능

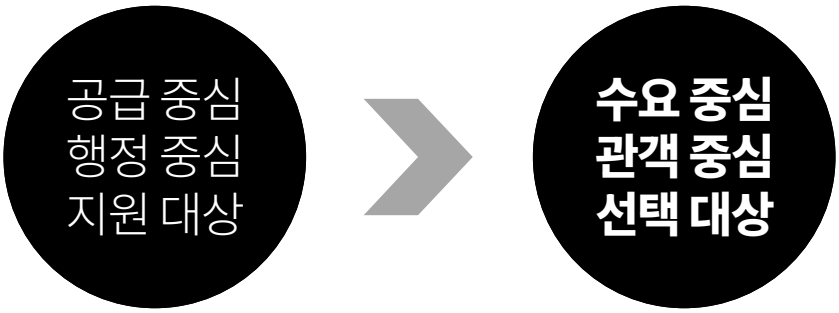
❖ 단순 지원을 넘어 '투자 - 제작 – 유통 – 재투자'의 **지속가능한 자생적 선순환 구조 구축**

❖ 문화적 가치 증진과 경제적 효율성을 동시에 극대화하는 혁신적 투자 모델

관객이 만드는 생태계

BIFF FORUM BIFF

한국 독립예술영화의 새로운 미래



감사합니다.

관객이 만드는 독립예술영화 생태계

- 한국 독립예술영화 시장점유율 10% 전략

원승환 (인디스페이스 관장)

고사 직전, 지속 불가능의 늪에 빠진 한국 독립예술영화

“지금 한국 독립예술영화 생태계는 지속가능한가?”. 이 냉정한 질문에 대한 답은 안타깝게도 ‘아니다’에 가깝다. 매년 100편이 넘는 독립예술영화가 개봉하지만, 전체 시장에서 차지하는 관객 점유율은 수년째 1~2%의 보이지 않는 벽을 넘지 못하고 있다. 더 심각한 문제는 수익 구조다. 지난 6년간 평균 수익률은 –69.19%라는 충격적인 적자를 기록했다. 이는 1억 원을 투자하면 3천만 원밖에 회수하지 못한다는 의미로, 창작자에게는 다음 작품을 포기하게 만드는 부채가 되고 산업에는 재투자의 동력을 완전히 상실시키는 악순환의 시작이다. 특히 팬데믹이 절정이던 2020년에는 –81.63%까지 추락하며 외부 충격에 얼마나 취약한 구조인지 여실히 드러냈다.

2017년부터 2022년까지의 매출액 중간값은 1,766만 원, 관객 수 중간값은 2,184명. 이는 영화 한 편의 평균 마케팅 비용은커녕 기본적인 배급 비용조차 감당하기 힘든 수치다. 현재 시장은 극심한 ‘공급 과잉 및 수요 부족’ 상태이며, 건강한 산업의 근간이 되는 ‘투자-제작-유통-재투자’의 선순환 고리는 사실상 작동을 멈췄다. 이대로라면 재능 있는 창작자들이 산업을 떠나고, 한국 영화의 문화적 다양성이 고사하는 것은 시간문제다.

새로운 목표, 왜 ‘시장 점유율 10%’인가?

이 총체적 위기를 타개하기 위해서는 막연한 희망이 아니라 담대하고 구체적인 목표가 필요하다. 그것은 바로 ‘시장 점유율 10% 달성’이다. 10%는 단순한 상징적 숫자가 아니다. 미국, 프랑스, 영국 등 이미 강력한 자국 영화 산업과 문화적 다양성을 동시에 확보한 국가들이 현실에서 구현한 숫자다. 이들 국가는 탄탄한 공공 지원과 예술영화 전용관 시스템, 관객 개발 정책을 통해 독립·예술영화가 상업영화와 공존할 수 있는 토양을 만들었다. 또한 국내 독립예술영화의 연간 총제작비 규모가 전체 영화 시장 총매출액의 8~10%에 해당한다는 점도 이 목표의 현실성을 뒷받침한다. 즉, 10%는 외부 지원에만 의존하는 연약한 구조에서 벗어나, 생태계가 스스로 생존하고 성장하며 다음 단계로 나아갈 수 있는 최소한의 ‘임계점’이다.

패러다임의 전환: '공급'에서 '수요'로, 이론적 근거

목표 달성을 위해서는 정책 패러다임의 근본적인 전환이 필요하다 한다. 지금까지의 정책이 제작 편수를 보장하는 '공급 중심'이었다면, 이제는 관객이 영화를 적극적으로 선택하고 감상할 수 있게 하는 '수요 중심'으로 무게 중심을 옮겨야 한다. 관객을 만나지 못한 영화는 창고에 쌓인 재고와 다를 바 없으며, 이는 창작자의 의욕 저하와 사회적 자원 낭비로 이어진다.

여기에는 두 가지 중요한 이론적 근거가 있다. 첫째, 독립예술영화는 사회 전체에 긍정적 외부효과를 창출하지만 시장 논리에만 맡겨두면 충분히 공급되지 않는 '메릿재(Merit Goods)'의 특성을 가진다. 당장의 흥행 수치로 계산할 수 없는 사회적 담론 형성, 창의적 인재 양성, 문화적 다양성 증진이라는 가치를 지녔기에, 교육이나 의료처럼 공공의 가치를 위해 정부의 적극적인 개입과 지원이 필수적이다. 둘째, 경제학자 케인스의 '유효수요' 원리다. 독립영화에 대한 잠재적 관심은 분명 존재하지만, "상영관 부족, 정보 부족, 높은 기회비용"이라는 복합적인 장벽 때문에 실제 구매(관람)로 이어지지 못하고 있다. 정책의 목표는 이 장벽을 체계적으로 허물어 잠재 수요를 실질적인 유효수요로 전환시키는 것이다.

6대 핵심 정책 제안

관객 중심의 생태계를 구축하고 실질적인 수요를 창출하기 위해, 다음과 같은 6가지 핵심 정책을 유기적으로 연결하여 추진할 것을 제안한다.

'인디필름패스' 도입: '월 1만 원에 영화 3편'과 같은 파격적인 구독 모델로 가격 장벽을 허문다. 이는 관객 부담 33%, 정부 지원 67% 구조로, 정부가 1원을 지출할 때마다 약 3.17원의 사회적 편익을 창출하는 고효율 투자 모델이 될 수 있다. 이는 단순한 할인 정책을 넘어, 관객에게 새로운 관람 습관을 형성하고 독립영화 시장의 저변을 넓히는 기폭제가 될 것이다.

멀티플렉스 상영 지원: 전국 스크린의 95% 이상을 차지하는 멀티플렉스에서 주말, 황금 시간대 상영 시 가중치를 두는 인센티브를 제공, 독립영화를 '어렵게 찾아보는 영화'에서 '일상에서 쉽게 만나는 영화'로 바꾼다. 대중의 접근성을 획기적으로 개선하여 잠재 관객이 자연스럽게 유입되도록 유도하는 핵심 전략이다.

독립예술영화전용관 활성화: 단순 상영 공간을 넘어, 깊이 있는 예술적 담론과 토론이 오가는 '지역 공동체의 문화 거점'으로 기능하도록 안정적 운영과 신규 설립을 체계적으로 지원한다. 감독과의 대화, 기획전, 교육 프로그램을 통해 영화의 깊이를 더하고, 충성도 높은 관객 커뮤니티를 형성하는 심장부 역할을 해야 한다.

통합 정보 플랫폼 구축: AI 기반 개인화 추천, 예매, 커뮤니티 기능을 결합한 원스톱 플랫폼을 통해 정보 탐색의 피로감을 줄이고 창작자-극장-관객을 잇는 강력한 '네트워크 효과'를 창출한다. 흩어져 있는 상영 정보를 모으는 것을 넘어, 관객의 취향 데이터를 분석하여 맞춤형 큐레이션을 제공하고 자발적인 바이럴을 유도하는 생태계의 허브가 되어야 한다.

관객 영화 공동체 활성화: 프랑스 누벨바그 운동이 시네클럽에서 태동했듯, 자생적 관객 커뮤니티는 생태계의 핵심 동력이다. 관객이 단순 소비자를 넘어 영화를 매개하고 가치를 옹호하는 관객으로 성장하도록 지원하여, 풀뿌리 관객 공동체의 기반을 다져야 한다.

'독립·예술영화 추천 제도'의 도입: 행정적 절차에 그치는 현행 '독립·예술영화 인정 제도'를 '비평가 지수'와 '관객 지수'를 결합한 이중 평가 시스템으로 개편하여, "왜 이 영화가 특별한가"에 대한 구체적 정보를 제공하고 관객의 현명한 선택을 돕는다. 이는 작품에 대한 신뢰도를 높이고, 관객이 실패의 두려움 없이 새로운 영화에 도전할 수 있는 용기를 줄 것이다.

10년의 로드맵: 3단계 성장 전략과 기대 효과

이 정책들을 바탕으로 10년 내 시장 점유율 10% 달성을 목표로 하는 체계적인 3단계 로드맵을 설계할 수 있다.

1단계: 최고 성장기 (1~5년차, 연평균 45% 성장): 모든 정책 역량을 집중해 시장의 파이를 폭발적으로 키우는 '점화기' 역할을 한다. 공격적인 마케팅과 지원으로 시장에 독립영화의 존재감을 확실히 각인시키고 초기 핵심 관객층을 확보하는 단계다.

2단계: 성장 전환기 (6~8년차, 연평균 24.8% 성장): 확보된 관객 기반으로 양적 성장에서 질적 성장으로의 '연착륙'을 시도한다. 성장률은 다소 둔화되지만, 커진 시장 규모 위에서 안정적인 성장 동력을 확보하고 산업의 내실을 다지는 시기다.

3단계: 안정 성숙기 (9~10년차, 연평균 17.0% 성장): 시장이 자생력을 갖추고, 잘 구축된 플랫폼과 관객 공동체의 네트워크 효과를 통해 외부 지원 없이도 지속 가능한 성장을 이어가는 단계다.

이를 위해 10년간 총 3,004억 원의 전략적 투자가 필요하다. 시뮬레이션 결과, 10년 차에는 시장 점유율 10.57%, 연 매출 1,537억 원 달성이 가능할 것으로 예측된다. 이는 10년간의 총투자액을 목표 달성 후 불과 2년 안에 회수할 수 있는, 압도적으로 효율성이 높은 투자임을 명확히 보여준다.

독립예술영화를 관객이 선택하는 문화로

한국 독립예술영화의 지속가능성은 결국 관객에게 달려있다. 제안된 로드맵은 독립예술영화를 더 이상 '보호해야 할 소수'가 아닌, '관객이 스스로 사랑하고 선택하는 문화'로 만들기 위한 구체적이고 실현가능한 청사진이다. 이것은 단순한 비용 지출이 아닌, 미래 가치를 창출하는 혁신적인 문화 투자다. 관객 중심의 정책 전환을 통해 한국 영화 생태계가 더욱 풍성하고 건강해지기를 기대한다.

정답 없음 :
2010년 이후

한국 독립영화의 궤적과 질문들

차한비

들어가며

01

미디액트

국내 최초 비영리 공공미디어센터
2002.5.9 개관
2010.5.14 재개관

02

영화제

서울독립영화제 (1975~)
부산국제영화제 (1996~)
부천국제판타스틱영화제 (1997~)
서울국제여성영화제 (1997~)
전주국제영화제 (2000~)

03

인디스페이스

국내 최초 독립영화전용관
2007.11.8 개관
2012.5.29 재개관

2010~현재

1기	2기	3기	현재
2010~2014	2015~2019	2020~2024	오늘날
학생	활동가	기자	?
용산 참사(2009) 대학 반값등록금 운동(2011) 한진중공업 희망버스(2011) *아이폰/UCC	세월호 참사(2014) 강남역 살인사건(2016) #MeToo (2018)	코로나19 이태원 참사(2022) 12.3 비상계엄(2024)	

1기: 2010~2014



자전적 리얼리즘과 사회 감수성의 집결

〈무산일기〉(박정범, 2011) 〈파수꾼〉(윤성현, 2011)
〈명왕성〉(신수원, 2013) 〈지슬〉(오멸, 2013)
〈한공주〉(이수진, 2014) 〈도희야〉(정주리, 2014)



정동의 정확성 / 작은 제작×긴 상영 / 윤리적 거리

'작은 제작=작은 파급력' 공식을 깨뜨림
장기 상영의 가능성 제시
동일 톤/장면의 '양식화' 위험도 싹트기 시작

2기: 2015~2019



시선의 전환: 여성/퀴어, 사적 서사의 보편화

〈우리들〉(윤가은, 2016) 〈초행〉(김대환, 2017) 〈소공녀〉(전고운, 2018)
〈메기〉(이옥섭, 2019) 〈벌새〉(김보라, 2019) 〈윤희에게〉(임대형, 2019)
〈찬실이는 복도 많지〉(김초희, 2020) 〈남매의 여름밤〉(윤단비, 2020)



관계의 정치 / 자기-서사화 / 형식 갱신

사적 서사의 보편화: '작은 이야기'의 국제적 소통
현실주의를 넘어 장르·하이브리드로 확장
소규모 제작–직접 접속의 표준화 초석

3기: 2020~2024



팬데믹: 분화, 고립, 반복 또는 암중모색

〈낮에는 덥고 밤에는 춥고〉(박송열, 2021) 〈초록밤〉(윤서진, 2022)
〈같은 속옷을 입는 두 여자〉(김세인, 2022) 〈그 겨울, 나는〉(오성호, 2022)
〈다섯 번째 흉추〉(박세영, 2023) 〈괴인〉(이정홍, 2023) 〈정순〉(정지혜 2024)
〈딸에 대하여〉(이미랑, 2024) 〈럭키, 아파트〉(강유가람, 2024) 〈장손〉(오정민, 2024)



불확실성 / 미시화 / 형식 실험

관객 총량 축소 → 중·대작 불확실성↑, 독립예술영화 상영기회 양극화(과잉/기근)
서사의 미시화·생활화: 관계·돌봄·노동·주거·디지털 폭력의 교차
형식 실험의 귀환: 색·프레이밍·사운드·포맷의 산발적 형식 돌파

오늘날: 주목할 만한 움직임



Case 1 〈THE 자연인〉(노영석, 2025)
All-in-One 1인 제작

Case 2 〈봄밤〉(강미자, 2025)
6인 스태프, 소수관 개봉+GV 투어

Case 3 〈그래도, 사랑해〉(김준석, 2025)
〈키케가 홈런을 칠 거야〉(박송열, 2024)
2인(감독·배우)×다중 포지션

Case 4 〈인서트〉(이종수, 2024)
비개봉 상영회, 비평 중심

Case 5 〈뭐 그런 거지〉(이하람, 2024)
〈기행〉(이하람, 2022)
1인 제작, 초소규모×쇼케이스

Case 6 〈바얌섬〉(김유민, 2023)
초소규모, 제한된 시공간

'독립'의 보편화: 사례 되기

새로운 표준

지속가능성의 실천
새로운 운영 감각 훈련:

초소규모 제작
자가 배급
커뮤니티 상영

변동성

대작의 성공/실패 변동성 확대:

〈파묘〉(장재현, 2024)
〈외계+인 2부〉(최동훈, 2024)
〈원더랜드〉(김태용, 2024)

예측 불가능

스케일≠안전
대형 IP도 예측 불가능:

〈전지적 독자 시점〉
(김병우, 2025)

영화제의 재위치



발견

새로운 창작자·
미학·담론의 발굴



배치

선별·상영을 넘어
어디에/누구를/어떻게?



축적

연계, 혼합 파이프라인
오픈데이터·비평·교육

Point

- 영화제 프로그램–전용관–지역 순회–교육–온라인–아카이브
- 신인의 '반복된 진입'을 연결된 경로로 전환

비평과 담론

Check_1	**플랫폼**	지면·웹진에서 SNS·뉴스레터·팟캐스트·유튜브로 다층화
Check_2	**확장성**	영화 내부의 감식을 넘어, 제작-유통-수용의 과정까지 읽기
Check_3	**큐레이션**	작품을 살아나게 하는 배치, 비평·프로그래밍·교육·커뮤니티

모든 영화는
독립영화가 될 것이다

이제 영화는 크고 작음을 떠나, "자율적 제작-유통-수용의 감각"을 요구받는 것 아닐까?

'독립'은 규모가 아닌 태도와 방식

만드는 사람이 만든다, 트는 사람이 튼다, 보는 사람이 본다



정답 없음: 2010년 이후 한국 독립영화의 궤적과 질문들

차한비 (영화 저널리스트)

0. 범위와 정의

이 글에서 '독립영화'는 예산의 크기가 아니라 의사결정의 독립성(기획–제작–배급의 자율성)과 관객 접속의 직접성으로 규정한다. 극영화·다큐멘터리·하이브리드, 장편·단편을 포괄하되, 대형 스튜디오의 패키지 의사결정 체계로 제작·배급된 작품은 논의 바깥에 둔다. '독립'은 규모가 아니라 방식과 태도의 문제다.

1. 들어가며

2010년 이후 한국 독립영화는 감정–형식, 발화–수용, 창작–제도의 긴장 위에서 궤적을 그려왔다. 새 어휘를 밀어붙이는 작품들이 끊임없이 등장했지만, 그 에너지가 제도·유통·담론을 지속적으로 바꾸는 경로로 이어지지 못한 순간도 반복되었다. '2010년 이후'라는 시기 구분은 애초 영화제 측에서 제안해준 것이나, 공교롭게도 또는 운이 좋게도 내가 성인이 되고 대학생활을 시작하고 새로운 문화와 사회적 가치를 흡수하기 시작한 시기와 맞물린다. 그리고 오늘 한국 독립영화에 관해 이야기할 수 있는 데에는, 당시엔 몰랐으나 분명한 혜택이 존재했다. 영화를 공부하는 학생도 아니었고 소위 씨네필처럼 영화를 탐닉하는 쪽도 아니었으나, 성인이 되고 서울로 진학한 이후 영화를 쉽게 접할 수 있었다. 서울이라는 대도시에 산적한 문화적 자본, 아마도 그것이 첫 번째 혜택일 것이다. 나는 그저 새로운 것, 몰랐던 것, 자극을 주는 무언가를 찾는 20대였고, 몇몇 극장을 드나들게 된다. 그중 한국 독립영화를 만나게 해준 대표적인 곳이 인디스페이스였다. 그곳에서 개봉하는 영화뿐만 아니라 다양한 기획전과 상영회를 통해 독립영화라는 대상을 친숙하게 받아들였다. 시간이 좀 더 흐르자 이 영화들의 보편적 이동 경로도 파악했다. 독립영화를 포함한 대안적 미디어의 제작 및 교육을 담당하는 미디액트 같은 센터가 있고, 그곳을 거친 창작자들이 종종 영화제에 가고, 영화제에서 처음 선보인 영화들이 인디스페이스 같은 극장에서 상영 기회를 얻는 흐름이었다. 물론 영화를 보면서 낯선 이름들을 늘 마주했지만, 적어도 제도권 영화교육 바깥에서 독립영화를 즐겨보는 관객으로서는 이 경로를 실감할 수 있었다. 그러니까 오래전부터 센터를 만들고 영화제를 개최하고 극장 문을 열고 이 모든 터를 유지, 발전, 보수해나가는 누군가의 노력을 혜택으로 누렸다고 할 수 있다.

2. [2010-현재] 시간과 위치와 영화

2010년부터 오늘날까지의 한국 독립영화를 5년 단위로 구분하려고 한다. 자의적이고 어찌 보면 기능적인 구분이기에 한계가 있겠으나 나름의 이유도 존재한다. 내가 시기마다 관객으로, 활동가로, 기자로 역할을 바꿔 가며 혹은 동시에 수행하며 영화를 만나왔기에, '경향'이라는 흐름 또한 이러한 시기 구분을 통해 정리할 수 있다고 본다. 또한 독립영화의 가장 중요한 특성 중 하나는 동시대 사회 문제와 정서에 기민하게 반응하는 것이라고 생각한다. 표 하단에 개인적으로 영향을 주었을 뿐만 아니라 사회 구성원으로서, 또한 영화계 종사자로서 강렬하게 경험했던 사건들을 적었다.

1기: 용산 참사와 한진중공업 희망버스를 대표적으로 꼽을 수 있다. 더불어, 당시 학생이었던 내게는 대학 내 반값등록금 운동과 '안녕들하십니까' 대자보 운동이 우선적으로 떠오른다. 이들 사건의 공통점은 경제적 부와 빈곤이 어떻게 사회적 계급으로 연결되는지를 드러낸다는 것. 그리고 이 시기에는 '영상을 만든다'는 것이 누구나 해볼 만한 일로 여겨지면서 카메라 영상 작업에 대한 진입 장벽이 낮아지기도 했다. 아이폰이 드디어 한국에 출시됐고, 대학뿐만 아니라 중고등학교나 일반인 대상으로도 온갖 ucc 공모전이 열렸다. 소규모 자본과 장비, 인력으로 비교적 단기간에 영화를 만드는 것이 가능해진 셈.

2기: 당시 한국독립영화협회 활동가로 일했다. 입사에 가장 영향을 미친 사건이 세월호 참사였다. 참사를 목격하며 무력감을 느끼던 시기에 참사 현장에서 주류 미디어와는 사뭇 다른 방식으로 보여주고 말하는 카메라들에 관심이 갔고, 동료 또는 이웃이라고 부를 수 있는 구체적 대상을 찾고 싶었다. 그리고 활동가로 일하는 기간에 강남역 살인사건, 미투 운동 등 외면할 수 없는 일들이 일어났다. 한국 독립영화라는 영역 안에서도 이 무력감과 절망감을 어떻게든 변화의 초석으로 삼기 위해 많은 사람이 노력을 거듭했던 기억이 난다. 눈앞의 폭력성을 어떻게 바라볼지, 우리가 서로에게 또 사회에 어떤 변화를 기대하는지 여러 창구에서 이야기가 터져나왔다. 이는 비단 포럼이나 라운드 테이블 같은 발언의 장 또는 캠페인 같은 실천적 영역뿐만 아니라, 이 시기 제작된 작품에도 뚜렷한 흔적을 새겼다.

3기: 어떻게 보면 더 암담해졌다고 할 수도 있을 것이다. 세월호 참사가 '해결'됐다고 말할 수 없는 시기에 사회적 참사가 되풀이되었고, 그 과정에서 많은 활동가와 창작자가 절망, 분노, 무력감에 시달리는 것을 지켜봤다. 정치적 상황도 끔찍했다. 12.3 비상계엄 이전부터 전 정부의 압력은 지속되어 왔고, 특히 여성, 장애인, 성소수자와 같은 사회적 약자를 향한 비난, 대안적 가치를 실현하는 조직 및 단체에 대한 탄압이 이어지면서 문화예술계, 특히 독립영화 안에서도 검열과 그에 대한 의심이 자라났던 것 같다. 무엇보다 이 5년은 모두가 알다시피 코로나19의 시대. 전세계적인 팬데믹 상황에서 영화는 존재 그 자체로 근본적인 질문에 놓이게 된다. 대부분의 필름메이커들은 내가 영화를 만드는 이유, 내 영화를 극장에서 틀어야 하는 이유, 그걸 또 관객들이 돈 내고 봐야 하는 이유를 고민하게 됐다.

이제 이러한 상황에서 영화들이 어떤 흐름으로 등장했는지 살펴보겠다. 해당 시기의 영화들을 언급하는과정에서 기준으로 삼은 것은 관객과의 유의미한 소통을 경험한 작품, 가능하면 부산국제영화제에서 선공개한 작품으로 예시를

정리했다. 시간이 갈수록 영화제에서 일정한 인정과 성과를 얻고 개봉으로 연결하는 독립영화 사례가 늘어나기도 하고, 동시에 이것이 영화와 관객이 만나는 방식에 의문을 제기하는 지표가 될 수도 있다고 생각하기 때문이다.

3. 1기(2010–2014) — 자전적 리얼리즘과 사회감수성의 집결

키워드: 정동의 정확성 / 작은 제작×긴 상영 / 윤리적 거리

〈파수꾼〉(윤성현, 2011)과 〈무산일기〉(박정범, 2011)는 부재·책임·경계의 삶을 미시적 리얼리즘으로 포착했다. 〈명왕성〉(신수원, 2013)은 교실 권력 구조를 장르적 변주로 비틀었다. 〈지슬〉(오멸, 2013)은 제주 4·3을 흑백 미장센과 지역 언어로 재기록하며 '작은 제작=작은 파급력' 공식을 깨뜨렸고, 〈한공주〉(이수진, 2014)는 피해 이후의 일상을 절제된 거리로 그려 독립영화의 극장 장기 상영 가능성을 증명했다. 〈도희야〉(정주리, 2014)는 지방/여성/폭력의 교차를 응시했다. 성취는 컸지만, 유사 톤·구도의 양식화 위험 또한 싹텄다.

4. 2기(2015–2019) — 시선의 전환: 여성/퀴어, 사적 서사의 보편화

키워드: 관계의 정치 / 자기-서사화 / 형식 갱신

〈우리들〉(윤가은, 2016)은 친밀성의 미세한 결을 존중의 윤리로 포착했고, 〈초행〉(김대환, 2017)은 장면 지속·대화 리듬으로 사생활의 문법을 구축했다. 〈소공녀〉(전고운, 2018)는 노동·주거·취향의 균열을 미니멀 미장센으로 번역했으며, 〈메기〉(이옥섭, 2019)는 내레이션·몽타주를 비틀어 실험성과 유머를 공존시켰다. 또한 이 시기 〈벌새〉(김보라, 2019)는 국내뿐만 아니라 해외영화제에서 다수 수상을 차지하며 사적=보편 명제를 국제어로 증명하기도 했다. 〈윤희에게〉(임대형, 2019)는 중년·퀴어·기억의 회귀를 서정적 리듬으로 엮었고, 2019년 영화제에서 공개된 〈찬실이는 복도 많지〉(김초희, 2020)와 〈남매의 여름밤〉(윤단비, 2020)은 각각 창작과 노동, 가족과 성장 등의 주제를 공간·관계·감수성의 정밀한 조율로 설득력 있게 풀어냈다.

5. 3기(2020–2024) — 팬데믹: 분화, 고립, 반복의 그림자

키워드: 불확실성 / 미시화 / 형식 실험

팬데믹은 제작–상영–수용의 리듬을 동시다발로 흔들었다. 그 속에서도 감정–구조의 접합부를 예리하게 연결한 성취가 등장한다. 〈낮에는 덥고 밤에는 춥고〉(박송열, 2021)는 이동·노동의 리듬을 코미디/멜로로 전치했고, 〈초록밤〉(윤서진, 2022)은 색·프레이밍으로 감정의 구조를 재배치했다. 〈같은 속옷을 입는 두여자〉(김세인, 2022)과 〈그

겨울, 나는〉(오성호, 2022)은 각각 모녀 관계와 청년 불안이라는 익숙한 주제를 감독만의 진중한 언어로 탐구하며 호평을 끌어냈다. 또한 이 시기 <다섯 번째 흉추>(박세영, 2022) <괴인>(이정홍, 2023) 등은 새로운 영화 형식과 리듬을 구사하는 독창성으로 관객과 평단에 활기를 불어넣기도 했다. <딸에 대하여>(이미랑, 2024) <럭키, 아파트>(강유가람, 2024) <장손>(오정민,2024)는 전통적 문법 속에서 돌봄·계급·경제·불안 등의 주제를 장르적 밀도로 압축하여 서사의 깊이와 입체감을 더했다.

6. 4기(2024 중반–현재) — '독립'의 보편화: 작은 구조 vs 큰 구조

키워드: 창작자 직집행 / 자가 배급 / 커뮤니티 / 변동성의 상수화

최근 독립영화 안에서 주목할 만한 움직임을 소개해보려고 한다. [초소규모 제작–자가 배급–커뮤니티 상영]이 표준값으로 부상한 사례들이다. 먼저 〈THE 자연인〉(노영석, 2025)은 각본, 연출, 촬영, 음악, 녹음, 편집, CG까지 1인이 수행한 장편으로 결정 권한을 극도로 압축한다. 〈봄밤〉(강미자, 2025) 간결한 스태핑과 장기 GV 투어로 소수관–전용관–지역 회로를 촘촘히 잇는다. 〈그래도, 사랑해〉(김준석, 2025)·〈키케가 홈런을 칠 거야〉(박송열, 2024)는 감독–배우 2인 중심의 초소규모 장편으로, 다중 포지션을 겸임하며 관객과의 접속을 GV·지역 상영으로 이어간다. 감독과 배우가 부부인 팀이기도 한데, <3학년 2학기>의 이란희 감독과 신운섭 프로듀서, <더 납작 엎드릴게요>의 김은영 감독과 황영 프로듀서 역시 비슷한 사례로 언급할 수 있다. 이들은 창작, 노동, 일상을 공유하는 주체로서 창작 과정에서 소통의 밀도와 속도를 압축적으로 전개하는 힘을 보여준다. <인서트>(이종수, 2024)는 비평 중심의 비개봉 상영회를 기획하며 제작–상영–담론이 한 묶음으로 순환하는 모델을 제시하고, <뭐 그런 거지>(이하람, 2024)〈기행〉(이하람, 2023) 등을 연출한 이하람 감독은 초소규모 구성을 지속하며 작품과 시네마테크의 접점을 마련했다. 한편, 〈바얌섬〉(김유민, 2023)은 소규모 스태핑으로 제한된 시공간에서 제작하는 방식을 택해 독특한 SF 시대극을 선보여 주목받기도 했다.

7. 독립의 보편화: 사례 되기

이처럼 독립영화 안에서는 작은 규모의 실천을 통해 지속가능성을 탐구하고 새로운 운영 감각을 훈련하는, 즉 기존의 틀에서 한 걸음씩 벗어나려는 새로운 움직임을 확인할 수 있다. 창작자가 의도했든 아니든 그들은 얼마간 독립의 의미와 영역을 고민하며 저마다 유의미한 사례를 보여주고 있다. 이는 관객이 줄어들고 극장이 사라져 가는 현재 영화산업의 환경 변화에 민감하게, 또한 능동적으로 반응하는 흐름이기도 하다. 중대작 영화의 불확실성은 높아져 가고 독립영화 제작 및 개봉지원 정책은 혼란을 거듭하고 있다. 동시에 '큰 구조'에서는 스케일=안전의 공식이 약화됐다. 〈파묘〉(장재현, 2024)가 예외적 대성공을 거둔 반면, 〈외계+인 2부〉(최동훈, 2024)·〈원더랜드〉(김태용, 2024)는

부진했고, 〈전지적 독자 시점〉(김병우, 2025)의 흥행 실패는 대형 IP 또한 흥행 여부를 예측하기 불가능하다는 사실을 드러냈다. 결국 '큰돈/큰 스크린/큰 스타=안전'이라는 명제가 더 이상 자동으로 작동하지 않는다는 것이다.

8. 영화제의 재위치: '발견'에서 '배치'와 '축적'으로

앞으로 영화제의 역할은 어디에 방점을 찍어야 할까? 영화제는 현재 창작자들에게 중복된 의미를 갖는다. 누군가에게는 최초의 관문, 또 누군가에게는 최후의 보루다. 어떤 이는 영화제를 꿈에 그려온 무대로 여기고, 또 다른 이는 제 능력을 공식적으로 인정받는 절차로 이해하는가 하면, 개봉을 염두에 둔 이들은 돈 안 드는 시사회로 활용하기도 한다. 중요한 것은 영화제가 지난 시간 발견–검증–유통을 연결하는 허브였다는 사실이다. 그러나 선정/환대의 기준이 곧 새 전형을 만들고, 그 전형이 프로그램의 안전지대가 될 때, '발견'은 반복되고 배치와 축적은 지연된다. 영화제는 좋은 작품과 창작자, 새로운 미학과 담론을 발굴하는 것을 넘어서 상영 이후 어디/누구/어떻게를 설계하고 배치하는 것으로 역할을 확장해야 한다. 여태껏 없던 공간이나 단위를 새로 만들어야 한다는 뜻은 아니다. 현재 존재하는 독립예술영화 전용관, 지역 아트하우스·미디어센터·공동체 상영 공간은 이미 관객 개발–교육–담론 축적을 동시에 수행하는 거점이고, 앞으로도 그 활동과 역량을 확장해나갈 여지가 있는 기반이다. 영화제 개최 기간, 수도권 중심 회로만으로는 영화의 생애주기가 짧다. 발견→배치→축적의 경로로 다양한 기관 및 주체와 연계할 때, 영화는 좀 더 넓게 그리고 오래 산다.

9. 비평과 담론

최근 비평의 특징으로는 우선 채널의 다중화를 꼽을 수 있다. 인스타그램, X, 브런치, 개인/매체 기반의 뉴스레터, 유튜브/팟캐스트가 동시다발적 비평 생산지가 되었고, 페미니즘·퀴어·지역 언어·노동 등 특정 주제를 지향하는 커뮤니티가 큐레이션 주체로 등장한다. 이 과정에서 비평가의 진입로 역시 재편된다. 공모/지면 중심의 '등단' 시스템 바깥에서 블로그·브런치·개인 채널로 글쓰기를 시작해, 출판/프로그램/교육으로 연결되는 경로가 자리잡았다. 이는 평론가-프로그래머-운영자 경계를 이동시키면서, '비평=연결의 인프라'라는 기능을 강화한다. 텍스트 기반 매체의 권위가 사라졌다는 뜻이 아니라, 포맷이 분화되었다고 보는 것이 옳다. 오늘의 비평은 글/영상/오디오/이벤트/큐레이션이 하나의 파이프라인 안에서 만난다. 결국 영화제와 마찬가지로 비평에서 또한 영화 내부의 감식과 더불어, 제작-유통-수용 과정을 읽어내며 작품을 살아나게 하는 배치의 기술이 중요하게 대두된다.

10. 모든 영화는 독립영화가 될 것이다

지나친 태평함도, 과한 자괴감도 없이 정말로 모든 영화는 독립영화가 될 것이라고 생각한다. “이제 누가 영화에 투자라는 걸 하겠어? 요즘 누가 영화로 돈 벌 생각을 해?”라는 단순한 체념이나 비관이 아니다. 이 말은 앞으로 창작자의 욕구와 의지 그리고 기지가 어떤 영화를 탄생시키는 데 주요하게 작용할 것이라는 의미이자, 관객이 영화라는 매체에 기대하는 바 또한 점점 더 세분화되고 다양해진다는 의미에 가깝다. 투자사도 제작사도 그 어느 누구도 관객 반응이라는 걸 예측하기 어려워졌다. 자본·공식·예측의 효력이 약해진 자리에서 성패를 좌우하는 것은 결정권의 자율성과 연결망의 설계다. 즉 “모든 영화는 독립영화가 될 것이다”라는 말은 상업과 산업에 대한 부정이 아니라, 불확실성의 상수화 속에서 모든 작품이 의사결정의 독립성과 관객 접속의 직접성을 요구받는다는 뜻이다. 지난 15년은 정동의 정확성(1기), 시선의 전환(2기), 언어의 재발견(3기), 독립의 보편화(4기)가 교차한 시간이었다. 결국 핵심은 단순하다. 독립은 규모가 아니라 태도다. 만드는 사람이 만든다. 트는 사람이 튼다. 보는 사람이 본다. 그 단순한 사실만이 영화를 계속해서 존재하게 한다. 독립을 태도로서 표준화하는 순간 규모와 무관하게 모든 영화는 어느 지점에서든 독립영화가 된다.

궁하니까 창조성이 발휘되었다

-사랑하자의 독립영화 제작과 지속 가능성-

영화 제작사 사랑하자

감독 박송열

1. 영화를 만든 시작점

부부 가내수공업 제작단 사랑하자 Saranghaja

박송열 Park Songyeol, 원향라 Won Hyangra 두 사람의 소규모 제작사
두 사람이 가진 역량으로 영화를 만들기로 결심
핵심은 카메라와 마이크를 세워두고 직접 연기

<가끔 구름> *Can We Just Love* (2018)
<낮에는 덥고 밤에는 춥고> *Hot in Day Cold at Night* (2021)
<키케가 홈런을 칠거야> *Kike Will Hit a Home Run* (2024)

2. 우리만의 독립, 무엇으로부터 독립하였나?





풍요대신 궁핍, 자유

물리적, 인적으로 부족한 것은 그대로 괴로움을 느낌
하지만 큰 부담이 없고 오히려 압박에서 자유로움
촬영현장에서의 여유는 창의적 시도를 가능하게 해 줌

3. 영화를 만들면서 얻은 것





<가끔 구름>의 작은 욕망

화려하고 격정적인 삶보다,
일상의 작은 순간에 주목

<낮에는 덥고 밤에는 춥고>의 새로운 캐릭터

대중미디어에 종속 된 캐릭터가 아닌,
영화가 요구하는 캐릭터로

<키케가 홈런을 칠거야>의 시간

비선형적 시간과 우리 영화만의 세계

4. 독립영화의 한계와 고민

BIFF FORUM BIFF

적은 관객수

창작자의 경제적 어려움

관객에 대한 본질적 고민

대중의 기대나 관습을 깨고, 시도하는 데에 의미
관객의 수용여부 모두 자연스러운 일
중요한것은 이야기를 생성하고 생각을
불러일으키는 힘

다양한 시도를 지속할 수 있는 지원 방향 설계

지원 과정은 창작자의 수익이 보장되는
구조도 마련

5. 주류너머의 시선, 독립영화

BIFF FORUM BIFF

상업영화

대중성, 수익성 우선

상호보완적 관계

다양한 규모와 형식의 영화가 공존

독립영화

다양성, 실험성

6. 독립영화 지원 정책의 현실과 새로운 접근법

독립영화 지원 정책 현실

상대적으로 사전 제작 단계에 집중되어 다양한 독립영화를 포괄하기 어려운 단일한 구조
다수결, 평균점수 방식의 심사에서는 무난하고 안전한 선택 가능성

독립영화 지원 정책 대안

특정 방식에 편중되지 않고 평등의 원리 적용
정부의 선매입, 소규모로 제작하는 창작자에 대한 상설 지원 부문 신설
다양한 지원 카테고리로 선제적으로 다양성을 뒷받침
사전제작 지원은 발굴, 완성작 지원은 지속 가능성의 의미, 두 단계는 병행

7. 지속 가능한 영화를 위한 현실적 선택

500만 원

현실의 삶과 영화라는 꿈, 두 세계를 모두
지키기 위한 가장 현실적인 선택

사랑하자의 지속 가능성

쌓아온 경험과 우리만의 작은 세계관은
제작비 마련의 고민을 덜어줌
형편에 맞춰 만든 방식으로
보편적인 대안으로는 분명한 한계
창작자의 사정과 비전이 다르기 때문

독립영화 이후의 선택

독립영화를 계속 할 수 있다는 전망 부재
주류 영화계, 대형 드라마 분야로의 편입
독립영화의 지속 가능성은 취약함을 보여줌
개인의 인내와 희생으로 충분하지 않음
공적 제도가 창작자의 지속 가능성을 함께
책임지는 구조 필요

8. 사랑하자의 꿈

BIFF FORUM BIFF

일상의 미세한 감정

과장된 이야기의 군더더기가 벗겨질 때,
드러나는 인간의 품위와 고통에 주목
기술이나 규모이전의 순수한 영화적
경험을 탐구하는 꿈

개봉

개봉의 권리가 시장 논리에만 의존하게 될 때,
공공 정책의 문제와 직결
공공 정책은 영화의 다양성과 실험성이
실제로 관객과 공유될 수 있는 구조로
영화 언어의 실험성과 형식적 고민이
충분히 평가받아야 함

사랑하자의 꿈

특정 관객만이 아닌 더 넓은
삶의 자리로 확장 되어야 함
마치 산골 마을에도 전기가 닿는 이치
다양한 삶을 살아가는 그 누군가의 관객과
만나는 것이 사랑하자의 꿈

감사합니다

궁하니까 창조성이 발휘되었다.

박송열 (영화감독)

1. 영화를 만든 시작점

안녕하세요. 영화제작사 사랑하자 (Saranghaja) 감독 박송열입니다. 사랑하자는 저와 원향라 배우 둘만 있는 소규모 제작사입니다. 어떤 분은 저희를 보고 부부 가내수공업 제작단이라고 말하기도 합니다. 그 말이 붙은 이유는 저희 두 사람이 처음부터 완성까지 거의 모든 과정을 직접 작업하기 때문입니다.

요즘 한국의 독립영화는 공공기관의 지원으로 1억에서 5억 규모로 만들어지거나, 거기에 소규모 투자가 더해져 5억 원 이상으로 확장되기도 합니다. 혹은 창작자가 사비로 제작하기도 하는데, 규모는 수백만 원에서 수천만 원까지 다양합니다.

저희 사랑하자는 지금까지 세 편의 영화를 만들었는데, 모두 사비를 들여 완성한 작품들입니다. 사전 제작 지원사업에도 몇 차례 응모했지만 번번이 탈락했고, 업계의 투자는 애초에 우리와 어울리지 않을 것 같아 처음부터 고려하지 않았습니다.

그래서 우리는, 우리가 가진 역량으로 영화를 만들어 보자고 결심했습니다. 우선 가능한 자금이 얼마인지 따져 보았습니다. 수중에 있는 얼마의 돈은 영화를 찍기 위해 따로 마련한 돈이 아니라 생활비였습니다. 그러므로 이 돈을 쓰더라도 생활이 위험하지 않아야 했고, 석 달 안에 단순노동으로 다시 채울 수 있는 수준이어야 한다고 결론 내렸습니다. 그 돈은 오백만 원이었습니다.

아주 적은 인원으로 최소의 비용으로 영화를 찍는 사례는 더러 있습니다만, 그 같은 경우도 섭외한 인원에 대한 인건비는 마련해야 했기 때문에 스태프와 배우, 누구 하나 섭외하기 어려웠습니다.

그래서 우리는 먼저 스태프 구성은 포기했습니다. 둘이서 연기를 겸하면서 직접 몸으로 때울 생각이었고, 시간이 오래 걸릴 각오도 했습니다. 나머지 배역은 가족부터 가까운 지인에게 제안할 생각이었습니다. 그렇게 되면 비전문 배우와 전문 배우가 섞이는 상황이었지만, 비전문 배우의 부자연스러움과 전문 배우의 자연스러움이 혼돈을 이룰 때 새로운 가능성이 열릴 것이라 생각했습니다.

당시 녹음 장비는 있었고, 15만 원에 중고 카메라를 하나 샀습니다. 그렇게 카메라와 마이크를 준비하고 주연 배우는 저와 원향라 둘이었습니다. 그러니까 저희 작업의 핵심은 카메라와 마이크를 세워두고, 저와 원향라 배우 둘이 직접 연기를 하는 것이었습니다.

그렇게 해서 첫 영화 <가끔 구름> *Can We Just Love* (2018)을 2년여에 걸쳐 완성하였습니다. 이후 같은 방식으로 <낮에는 덥고 밤에는 춥고> *Hot in Day Cold at Night* (2021), <키케가 홈런을 칠거야> *Kike Will Hit a Home Run* (2024)까지 세 편을 만들었습니다.

2. 우리만의 독립, 무엇으로부터 독립하였나?

전 과정을 직접 맡다 보니 할 일은 끝없이 많았지만, 이상하게도 큰 부담은 없었습니다. 누구의 눈치를 볼 필요도 없고, 정해진 마감에 쫓길 이유도 없었습니다. 만약 투자를 받았다면 수익 논리와 창작 의지가 충돌했을 것이고, 스태프와 배우가 많았다면 일정 관리의 스트레스가 컸을 것입니다. 하지만 저희는 그런 상황이 거의 없었습니다.

물론 물리적 · 인적 자원이 턱없이 부족한 건 그것 그대로 괴로웠습니다. 카메라를 직접 조작할 수 없으니, 괜찮게 찍었다 싶어도 초점이 나간 경우가 많았습니다. 또 오랜 시간 촬영하다 보니 계절이 바뀌거나 머리 모양이 달라져서 장면이 연결되지 않는 경우도 있었습니다. 그럴 때마다 어쩔 수 없이 다시 찍는 수밖에 없었고, 종종 지치기도 했습니다.

하지만 물질적 풍요 대신 궁핍을 선택함으로써 자유를 얻었고, 그 자유가 저희만의 창의적 시도를 가능하게 했습니다. 예를 들어 <낮에는 덥고 밤에는 춥고>의 부부 악수 장면은 현장에서 확보한 여유 덕분에 시도할 수 있었던 장면입니다.

또한, 현장에 저희 둘만 있다 보니 카메라는 대부분 고정될 수밖에 없었습니다. 이는 분명 제약이었지만, 반대로 불가능한 것을 붙들고 낭비하지 않아도 되는 상황이기도 했습니다. 좁혀진 조건 안에서 답을 찾으려 했고, 부족한 부분을 창의력으로 메꾸는 방식이 저희의 독립적인 영화 만들기를 가능하게 했습니다.

3. 영화를 만들면서 얻은 것.

저는 무엇보다 해방감을 느꼈습니다. “시나리오는 흥미로운 사건이 있어야 하고, 더 극적이어야 한다.”라는 강박에서 벗어날 수 있었기 때문입니다. 우리의 평범한 일상에서도 충분히 이야기가 만들어질 수 있다는 사실을 깨달았습니다. 화려하고 격정적인 삶보다, 일상의 작은 순간에 주목하고 관찰하면 삶의 의미를 발견할 수 있다는 것을 알게 된 것입니다. 그것이 바로 영화가 되었습니다.

우리의 시선은 작은 것, 더 작은 것들을 바라보는 쪽으로 더 깊어졌고, 그에 따라 영화도 점점 더 단순하고 작은 영화로의 욕망이 생겼습니다. <가끔 구름>에서 담으려 했던 그 욕망입니다.

또한, 기존의 관습적 캐릭터와 고정된 이미지에 얽매이지 않게 되었습니다. 일반적으로 받아들여지는 어떤 캐릭터에 대한 이미지가 어디에서 왔는지 떠올려보고 그것이 만약 대중미디어에서 비롯된 것이라면 거부했습니다.

이와 같은 태도를 유지하면서 캐릭터를 영화로 들여오는 것이 아닌 영화가 요구하는 캐릭터로 새롭게 만들었습니다. “저렇게 착한 사채업자가 어디 있냐?”라고 하던 <낮에는 덥고 밤에는 춥고>의 그 사채업자가 그 캐릭터입니다.

시간의 개념도 다시 생각했습니다. 영화 속 시간은 과거, 현재, 미래로 이어지는 한 방향이 아니라, 방향이 없는 시간으로 설정했습니다. 즉, 지금 영화 속의 세계가 과거, 현재, 미래의 시대 그 어느 쪽도 아닌 이 영화만의 세계와 시간으로 설정하고 그렇게 표현했습니다. 그 안에서 현실적 맥락인 부동산 광풍이라는 극단적 상황을 은근히 비추되 영화만의 독자적 세계와 시간을 구현했습니다. <키케가 홈런을 칠거야>의 그 시간입니다.

4. 독립영화의 한계와 고민

그렇다면 여기서 자연스럽게 이어지는 질문이 있습니다. “이런 영화를 과연 누가 볼까?”라는 물음입니다. 사실 창작자인 저희도 관객 수를 예측할 수는 없습니다. 어떤 감독은 “관객이 있기는 한 걸까?”라며 자조 섞인 말을 하기도 합니다.

현실적으로 독립영화는 제작비를 회수하기 어렵습니다. 설령 회수에 성공하더라도 수익이 창작자에게 돌아오는 것은 맨 마지막입니다. 그래서 많은 독립영화감독은 영화 외에 각자의 생계를 유지할 다른 직업을 가지고 있습니다. 저 또한 마찬가지입니다.

무엇보다도 독립영화에서 관객을 떠올릴 때, 더 본질적인 고민이 나타납니다. 창작자가 관객을 통제할 수 없다는 점입니다. 더 나아가 관객을 지나치게 의식하는 것 자체가 독립영화의 본질과는 어긋납니다. 독립영화는 대중의 기대나 관습을 따르기보다는 오히려 그것을 깨고, 새로운 시도를 자유롭게 펼치는 데에 의미가 있습니다. 관객은 영화 속 다양한 실험과 표현을 있는 그대로 받아들이면 되고, 이해하지 못하거나 공감하지 못하는 관객이 있다면, 그것 역시 자연스러운 것입니다.

중요한 것은 한 편의 독립영화가 사람들 사이에서 이야기되고, 생각을 불러일으키는 힘입니다. 독립영화를 문화적 대상으로 즐기는 풍토가 풍성해져야 합니다.

이런 이유로 지원 정책도 단순히 수치적 관객 수를 목표로 하기보다는, 창작자가 다양한 시도를 지속할 수 있는 방향으로 설계되어야 합니다. 그 과정에서 창작자의 수익이 보장되는 구조가 함께 마련되어야 창작자는 영화 제작에 더 온전히 집중할 수 있습니다. 관객 수는 자연스럽게 여기에 따라갈 것입니다.

5. 주류 너머의 시선, 독립영화

상업영화를 주로 다루는 주류 영화계에서는 감독이 창의성을 마음껏 발휘할 기회가 제한적입니다. 대중의 취향을 우선시하다 보니 영화의 다양성도 자연스럽게 그 범위 안에 갇히기 쉽습니다. 물론 일부 상업영화는 여전히 예술적 가치와 창의적인 시도를 담고 있지만, 대다수는 시장과 관객의 기대에 맞추어 제작되는 경우가 많습니다.

이런 상황에서 독립영화는 다양성의 가치를 지키기 위해 중요한 역할을 하고 있다고 생각합니다. 독립영화는 그동안 사회적 약자, 주목하지 않았던 역사, 소외된 비주류 문화 등 주류 영화계에서 다루지 않았던 다양한 소재와 주제를 탐구하며 창의적인 실험을 이어왔습니다.

다양한 규모와 형식의 영화가 공존함으로써, 영화 산업은 한쪽으로 치우치지 않고 균형을 유지할 수 있습니다. 만약 독립영화가 줄어들고 상업영화가 대부분을 차지하게 된다면, 영화 산업에서 발휘될 수 있는 창의성과 다양성은 크게 제한될 수밖에 없습니다. 결국, 영화 산업은 상업적 성공에 치우친 구조로 고착될 수 있습니다.

따라서 독립영화의 존재 가치를 인정하고, 이를 누구나 쉽게 접할 수 있는 보편적인 문화로 발전시켜 나가는 것이 중요합니다. 독립영화는 상업영화와 상호보완적인 관계 속에서 영화 산업의 지속 가능한 발전과 창의적인 다양성을 유지할 수 있을 것입니다.

6. 독립영화 지원 정책의 현실과 새로운 접근법

앞서 말씀드린 것처럼, 독립영화는 상업영화와 달리 다양성과 창의성을 유지하는 중요한 역할을 합니다. 현재 영진위(*Korean Film Council)*을 중심으로 하는 독립영화 지원 정책은 상대적으로 사전 제작 단계에 집중되어 있고, 완성작에 대한 지원은 제한적입니다.

사전단계에서는 완성되었을 때의 영화를 최대한 연상할 수 있도록 시나리오, 스토리보드 또는 콘티, 촬영 계획서, 예산안 등을 문서로 만들어야 합니다. 즉, 영화의 구상과 비전을 미리 정해진 틀 안에 넣어야 하는데, 이는 최근 다양하게 제작되고 있는 독립영화를 포괄하기 어려운 단일한 구조입니다.

세션 2 한국독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가

독립영화는 하나의 정의로 규정하기 어려울 정도로 다양한 형식과 태도, 비전을 품고 있는 창작 활동입니다. 어떤 작품은 시나리오 없이 기획안만으로 출발하기도 하고, 문서화할 수 없는 창작자의 감각과 직관이 핵심이 되기도 합니다. 이 때문에 정형화된 틀은 전통적인 드라마 구조나 익숙한 내러티브를 따르는 작품에 유리하게 설계될 수밖에 없습니다. 이로 인해 독창적이고 실험적인 창작자들은 상대적으로 소외될 가능성이 큽니다.

심사 과정에도 맹점이 존재합니다. 여러 명이 참여해 다단계로 진행되는 방식은 공정성 측면에서 장점이 있지만, 최종 작품 선정을 위해 다수의 뜻을 모으는 과정에서 다수결이나 평균 점수 방식이 적용될 때 어느 쪽이든 문제를 안고 있습니다.

다수결 방식에서는 대다수가 공감할 수 있는 익숙한 형식의 시나리오가 선택되기 쉽고, 독창적이거나 실험적인 작품은 소수 의견으로 밀려나 사실상 선택되기 어렵습니다.

점수를 매기고 평균을 내는 방식 역시 심사위원의 개성 있는 평가나 소수의 강한 지지를 충분히 반영하기 어렵습니다. 최고점과 최저점을 제외하면 창의적이고 실험적인 작품에 대한 극단적인 호불호가 반영되지 않아 무난하고 안전한 중간값의 선택이 상위에 오를 가능성이 큽니다. 결과적으로 다양성보다는 대중성이 우선시 되는 구조가 형성됩니다.

또한, 심사 과정에서 자주 등장하는 기준 중 하나가 높은 완성도입니다. 그러나 여기서 말하는 완성도는 주로 드라마 구조가 흥미롭게 짜였는가에 국한되는 경우가 많습니다. 아직 완성되지 않은 영화의 완성도를 논하는 것은 합리적이라고 보기 어렵습니다. 완성된 영화에서 보자면 시나리오는 문서에 불과하며, 영화는 제작 과정에서 수없이 변형되고 발전합니다. 창작자의 비전은 그 문서 너머에서 비로소 드러나는 것이기 때문입니다.

현재의 지원 구조는 획일적인 틀 안에서 관습적 드라마를 우선시하는 시스템으로 고착될 위험이 있으며, 이는 독립영화의 본질인 다양성과 실험성을 충분히 반영하지 못합니다.

따라서 우리는 지금의 지원 정책이 독립영화의 다양성을 충분히 담아내고 있는가를 질문할 수밖에 없습니다.

공공의 영화 지원은 특정 방식에 편중되지 않고, 그 안에서 평등의 원리가 작동되어야 합니다. 지원 정책은 사전 단계부터 완성 단계까지 균형 있게 설계되어야 하며, 작품에 따라서 사전단계만으로는 구체적인 비전을 발견하기 어려울 수 있으므로 완성 후에야 작품성이 드러나는 작품에 대한 지원이 확대되어야 한다는 것입니다. 현재 완성작 지원은 개봉 지원, 인디그라운드, 한국영상자료원의 자료 보관 정도에 그치지만, 이를 확대할 필요가 있습니다.

예를 들어, 완성작에 대한 정부의 선매입 정책을 고려할 수 있습니다. 창작자의 작품 지분을 일정 부분, 일정 기간 정부가 확보하고, 이후 창작자의 자유로운 권리 활동으로 얻는 수익을 지분 비율에 따라 창작자와 정부가 공유하는 방식입니다. 이는 창작자의 현재 작품을 평가하고 지원하여 후속 작품에 대한 사전 제작을 지원하는 효과가 될 것입니다.

심사 방식도 단일 기준이나 공식에서 벗어나, 창작자의 비전과 실험성, 창의성을 중심으로 판단할 수 있는 다층적 구조로 보완되어야 합니다. 심사가 단순한 평가를 넘어 작품을 발견하는 자리로 확장된다면, 독립영화의 다양성이 더욱 선명해질 것입니다.

다음으로, 소규모로 제작하는 창작자에 대한 지원 부문도 신설되어야 합니다. 최근 주요 독립영화 제작 흐름 중 하나는 열 명이 채 안 되는 인원으로 단기간에 단 몇 회차만으로 영화를 만드는 소규모 제작입니다. 이러한 흐름을 지원할 수 있도록, 몇백만 원에서 몇천만 원 수준의 지원 부문을 마련해야 합니다.

공공기관의 지원 프로그램이 다양한 카테고리를 선제적으로 두고 독립영화의 다양성을 충분히 수용할 때, 비로소 공공영화 지원이 생태계의 다양성을 실질적으로 뒷받침할 수 있습니다. 사전제작 지원은 발굴의 의미를, 완성작 지원은 지속 가능성을 확보하는 의미를 가지며, 두 단계는 병행되어야 합니다.

7. 지속 가능한 영화를 위한 현실적 선택

저희가 첫 영화를 만들 당시, 500만 원이라는 예산은 현실의 삶과 영화라는 꿈, 두 세계를 모두 지키기 위한 가장 현실적인 선택이었습니다. 저희는 전세금 같은 큰돈을 빼서 한 번의 기회에 모든 것을 걸고 영화를 만들지 말자는 생각을 오래전부터 해왔습니다. 영화를 인생 역전과 같은 대박의 기회로 여기고 싶지 않았고, 오히려 일상의 삶과 영화라는 꿈 사이에서 균형을 지켜야만 영화를 꾸준히 이어갈 수 있다고 생각했습니다.

지금까지 세 작품을 만들었지만, 사랑하자의 영화 만들기는 여전히 백지상태에서 시작합니다. 첫 작품 <가끔 구름>을 만들 때와 사정은 크게 달라지지 않았습니다. 그럼에도 우리는 또 영화를 만들 준비를 하고 있습니다. 그동안 쌓아온 경험과 저예산 제작 방식으로 형성된 우리만의 작은 세계관은 제작비 마련을 위해 써야 할 시간과 노동을 덜어주었습니다. 이러한 실천이 사랑하자의 영화가 지속 가능하게 한 원동력이라고 생각합니다.

사랑하자의 영화는 어디까지나 형편에 맞추어 만든 방식입니다. 우리의 지속 가능함을 위한 실천이 보편적인 대안이 될 수 있는지는 분명 한계가 있습니다. 독립영화 창작자의 사정은 저마다 다르고 추구하는 비전과 구상, 규모도 각기 다르기 때문입니다.

최근의 한국 독립영화의 흐름을 보면, 첫 번째와 두 번째 작품까지 각자의 비전으로 독립영화를 만들어 스타일과 힘을 보여준 후, 이후에는 주류 영화계의 선택을 받거나 온라인 동영상 플랫폼 드라마 쪽으로 시선을 돌리는 경우가 많습니다. 독립영화를 계속할 수 있다는 전망이 없는 상황에서 이러한 선택은 이해할 만합니다. 각자의 비전에 따른 선택이므로 존중되어야 하지만, 만약 이러한 선택이 대세가 된다면 독립영화는 처음부터 의도했던 독립적 창작의 길을 잃고 주류 산업으로 가기 위한 디딤돌에 그칠 수 있습니다.

이를 종합해 보면 독립영화의 지속 가능성은 여전히 매우 취약합니다. 우리는 각자의 방식으로 지속 가능성을 모색해 왔지만, 이제는 개인의 인내와 희생만으로는 충분하지 않습니다. 공적 제도가 창작자의 지속 가능성을 함께 책임지는 구조가 필요합니다.

8. 사랑하자의 꿈

우리는 흔히 영화를 생각할 때, 현실보다 더 극적인 사건과 감정을 기대합니다. 큰 사건, 자극적인 전개, 극적인 감정—이런 것들이 영화의 규모가 되고, 결국 상업시스템과 협상해야 하는 지점에 이르게 됩니다.

하지만 사랑하자는 그런 길과는 조금 다른 방향을 가고자 합니다. 삶 속의 작은 일상에서 피어나는 기대, 실망, 감사 같은 미세한 감정에 집중하고자 합니다. 과장된 이야기의 군더더기가 벗겨질 때, 인간의 품위와 고통이 드러나고, 우리는 그것을 마주해 보고자 합니다. 기술이나 규모 이전의 순수한 영화적 경험을 탐구하는 것이 우리가 내면적으로 지향하는 꿈입니다.

영화를 만들면 개봉이라는 현실적 과제와 맞닥뜨립니다. 창작자가 영화 제작 과정에서 끊임없이 고민하고 노력하더라도, 개봉은 단순히 상영을 넘어 시장이라는 시스템에 편입되는 일이어서, 의지나 철학만으로는 해결하기 어렵습니다. “개봉을 꼭 해야 하느냐?”라는 질문을 받곤 합니다. 이 질문은 독립영화의 현실을 이해한 데서 비롯된 것이기에 공감합니다. 그렇지만 개봉하지 않아도 선택할 수 있는 또 다른 길이 실질적으로 존재해야 하는데, 그렇지 않은 상황에서 이 질문은 때로 부당하게 느껴집니다. 저는 독립영화가 시장 논리에 종속되지 않고, 개봉의 기회라는 권리를 가져야 한다고 생각합니다. 이 권리가 행사될 때, 관객의 다양한 선택권도 비로소 실현됩니다. 그러나 개봉의 권리가 시장 논리에만 의존하게 될 때, 이는 곧 공공 정책의 문제와도 직결됩니다.

현실적으로 상업시스템은 대중적 매력이 분명한 독립영화를 더 쉽게 받아들입니다. 대중성과 상업성이 일정 수준 확보된 작품이 개봉의 우선순위가 되는 구조는, 어쩔 수 없이 가능성과 효율성을 중시하는 판단일 수 있습니다. 그러나 그렇다고 해서 창작자들의 다양한 표현 방식이 뒤로 밀려서는 안 됩니다.

모든 독립영화가 개봉될 수 없다는 사실은 인정하더라도, 개봉하는 영화와 그렇지 못한 영화 사이의 차이가 단지 대중성과 상업성에 있다면, 이는 독립영화의 다양성을 지켜 온 창작자들의 노력을 무력화하는 결과를 낳게 됩니다. 동시에 공공의 지원 정책이 지니는 의미 또한 퇴색될 것입니다.

이러한 현실을 고려할 때, 공공의 개봉 지원 정책은 완성작 지원 정책과 긴밀히 연계되어, 독립영화의 다양성과 실험성이 실제로 관객에게 전달되고 공유될 수 있는 구조를 만들어야 합니다.

독립영화를 평가할 때, 대체로 소재나 주제적 측면, 즉 영화가 무엇을 말하는지에 치중되어 있습니다. 반면, 어떻게 말하는가? 즉, 영화 언어의 실험성과 형식적 고민은 충분히 평가받지 못하는 경향이 있습니다.

“그건 피가 아니라, 붉은색이다.” “It’s not blood, it’s red.”

장 뤽 고다르 *Jean-Luc Godard* 의 이 말은, 피라는 내용보다 붉은색이라는 시각적 요소로 보여주는 방식이 관객에게 더 많은 걸 말할 수 있다는 뜻입니다. 영화 언어는 바로 그 표현 방식이 의미를 생성하는 구조를 뜻합니다. 영화가 단지 무엇을 말하는가에 머물지 않고, 어떻게 말하느냐가 예술적 핵심이라면, 그 ‘어떻게’를 탐구하려는 심사 기준이 부재한 지금의 체계는 본질적으로 한계를 가질 수밖에 없습니다. 그리고 이건 단지 비판이 아니라, 독립영화가 형식의 실험을 시도할 수 있는 최소한의 권리를 옹호하는 철학적 입장이기도 합니다.

마지막으로 저희는, 우리가 만든 영화가 특정 관객층에만 머무르지 않고, 더 넓은 삶의 자리로 확장되는 것이 중요하다고 생각합니다. 많은 관객만을 의미하는 것은 아닙니다. 어딘가에서 농사를 짓고 있는 누구, 어딘가에서 기계를 고치는 일을 하며 살아가는 누구 등 다양한 삶 속 그 누군가에게도, 마치 산골 마을에도 전기가 닿듯이 우리의 영화가 닿아야 한다는 뜻입니다. 관객과의 만남, 이것이 외면적으로 지향하는 사랑하자의 꿈입니다. 그리고 그 만남은 결국, 우리가 처음에 말했던 삶 속의 작은 일상과 미세한 감정이 더 많은 이들에게 닿을 수 있도록 하는 길이기도 합니다.

BIFF FORUM BIFF

한국 독립영화는
어떤 관객에 닿고자 하는가?

㈜영화사 달리기 대표 | 프로듀서
박 두 희

발제자 소개

BIFF FORUM BIFF







현장 스태프 경력

제작팀/미술팀 담당

발제자 소개

BIFF FORUM BIFF









CJ E&M 재직

투자/마케팅 담당

발제자 소개

BIFF FORUM BIFF







리틀빅픽처스 재직

배급 담당

발제자 소개







영화사 달리기 설립

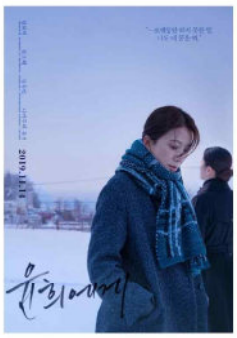
제작 담당

〈메리 크리스마스 미스터 모〉 & 〈윤희에게〉



2017년 12월 14일 개봉

극장 관객수 : 4,401명



2019년 11월 14일 개봉

극장 관객수 : 124,897명

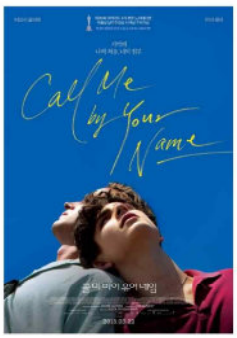
〈윤희에게〉 기획 목표 1

BIFF FORUM BIFF



2016년 2월 4일 개봉

극장 관객수 : 32만명
(재개봉 관객수 불포함)



2018년 3월 22일 개봉

극장 관객수 : 20만명
(재개봉 관객수 불포함)

〈윤희에게〉 기획 목표 2

BIFF FORUM BIFF



일본 내, 퀴어 영화 시장의 가능성

APAC	Lifetime Gross	Rank
South Korea	$4,283,092	1,196
Australia	$3,973,742	1,330
Japan	$1,003,366	2,923



일본 시장까지 확장한 국제공동제작

해외 매출 전체 30% 목표

〈메리 크리스마스 미스터 모〉 기획 목표

BIFF FORUM BIFF



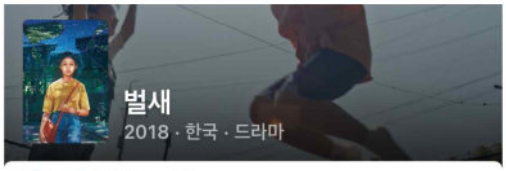
왓챠피디아 데이터

BIFF FORUM BIFF



예상★3.6 평균★3.6 (2714명)

평가자수 : 2,714명
관객수 : 4,401명
데이터 비율 : 1:1.62



예상★3.8 평균★3.8 (8.5만명)

평가자수 : 8.5만명
관객수 : 15만명
데이터 비율 : 1:1.76

왓챠피디아 데이터

BIFF FORUM BIFF

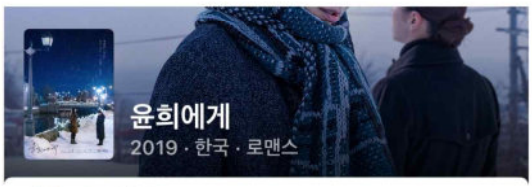
평가자수 : ?명
관객수 : 124,897명
데이터 비율 : 1:1.7

왓챠피디아 데이터

BIFF FORUM BIFF

평가자수 : 7.3만명
관객수 : 124,897명
데이터 비율 : 1:1.7

왓챠피디아 데이터



예상★3.7 평균★3.9 (25.7만명)

평가자수 : 7.3만명 25.7만명

관객수 : 124,897명

데이터 비율 : 1:1.7 2.07:1

한국 독립영화는 어떤 관객에게 닿고자 하는가?

박두희 (프로듀서)

안녕하세요! 영화사 달리기의 박두희 프로듀서입니다.

1) 서론

그동안 강의는 많이 해왔지만, 이렇게 발제를 맡아서 진행하는 부분은 처음이다 보니, 조금은 미숙하더라도 양해 부탁드립니다. 평소 영화제 등 여러 공적인 자리에 참석해서 살펴 보면, 솔직한 이야기들이 흘러나오지 않았던 점이 아쉬웠습니다. 사담에서는 속 편히 이야기할 수 있는 언행들이, 말에 책임을 져야 하는 공적인 자리에서는 조심스러워지는게 당연하다고 생각합니다. 하지만 저는 오늘 조금은 솔직해지려 합니다. 그래서 이해관계가 얽힌 이야기들이 아니라, 제가 진행하는 프로젝트들 중심으로 이야기하려 합니다.

2) 발제자 소개

먼저, 간단하게 제 소개 드리겠습니다. 저는 CJ E&M에서 영화 <거인>과 <돌연변이> 그리고 <목숨>과 <위로공단>이라는 다큐멘터리에 투자와 마케팅 담당으로 참여했습니다. 리틀빅픽처스에서는 <아이 캔 스피크>, <1급 기밀>, <미쓰백>과 같은 작품들의 배급 담당으로 일했습니다. 또 영화 현장 스태프로는 영화 <용서는 없다>, <써니>, <타짜-신의 손> 같은 작품으로 참여했었고, 제가 제작한 작품으로는 영화 <메리 크리스마스 미스터 모>, <윤희에게>, <두 번째 아이>가 있습니다.

극영화와 다큐멘터리는 물론 저예산 아트하우스영화와 중/저예산 대중영화까지 다양한 범위에 있는 작품들에 운좋게 참여하며 인사이트를 넓힐 수 있었습니다. 그 중 오늘은 제가 제작했던 영화 <메리 크리스마스 미스터 모>와 <윤희에게>의 기획과 성과를 중심으로 이야기해 보고자 합니다.

3) <메리크리스마스 미스터 모> 그리고 <윤희에게>

*** <윤희에게>를 기획할 때의 첫 번째 태도.**

특별히 <윤희에게>에 있어서 저는 29만명의 손익분기점을 달성할 수 있다고 믿었고, 그를 뛰어 넘어 목표관객은 50만명이었습니다. 2016년 개봉했던 영화 <캐롤> 약 32만명 (재개봉 수치 불포함)의 사례를 기획 당시 목도하였고, 영화 캐스팅 진행중이었던 2018년 개봉했던 <콜미 바이 유어 네임> 약 20만명 (재개봉 관객수 수치 불포함) 의 관객수를 동원했습니다. 이 두 수입영화가 한국영화 관객들에게 주었던 영향을 지켜보며, 퀴어 멜로 영화가 한국 시장에도 확산될 수 있음을 확인했고, 그 중심에는 '멜로' 장르의 문법을 충실히 따르는 "이루어지지 않는 사랑 이야기"에 대한 보편적 감성이 통하지 않았나 생각했습니다. 그래서 중년 여성의 이루어지지 않았던 첫사랑 퀴어 영화를 도전함에 용기가 되었습니다. 동시에 <캐롤>과 <콜미 바이 유어 네임>에 열광했던 관객들의 흔적을 쫓아가 보았습니다. 어떤 관객층위가 이 영화들에 열광하고 있는가.

*** <윤희에게>를 기획할 때의 두 번째 태도.**

<윤희에게>의 아이템이 결정되기도 전, 제가 임대형 감독님께 요청했던 부분은 딱 한가지였습니다. 왜 미국의 독립영화들은 예산이 수입억 수백억씩 투입될 수 있을까. 결론은 하나, 돈이된다. 그리고 미국은 내수 시장뿐이 아닌, 전세계 아트하우스 영화 관객을 목표로 한다. 한국독립영화는 내수시장만 생각하는 경향이 있다. 아시아 국제공동제작을 통해 아시아 시장을 동시 공략하자. 단순히 해외 촬영이 있는 정도로는 부족하다. 주인공이 아시아 사람이어야만 한다. 그래야 현지 국가에서도 반향을 일으킬 수 있다. 일본으로 영화 속 배경이 결정된 이후, 일본 내 아트하우스 영화 시장과 영화 <캐롤>의 일본내 반향 등을 확인해보며, 일본 관객 층위에 대한 조사도 시작했습니다.

*** <메리 크리스마스 미스터 모>를 기획할 때의 태도**

좋은 영화 만들고 싶었습니다. 임대형 감독이라는 재능 있는 창작자가 세상에 소개되길 간절히 원했습니다. 특히나 깊이 있는 이야기를 쉽게 전달하는 능력은 아트하우스 영화 창작자로서 귀한 능력이라고 믿어 의심치 않았습니다. 결국 두 영화를 기획할때의 차이점은 제작자와 프로듀서의 차이였다고 생각합니다. 산업을 이해하면서 영화의 본질을 관객들에게 전달하려 했던 부분과 창작자를 도와 서포터로서의 역할에 충실했던 차이. 근데 이 차이를 지녔으면, <윤희에게>는 BEP를 달성하고, <메리 크리스마스 미스터 모>는 BEP 달성 여부는 중요치 않았어야 했는데. 왜 거꾸로 된 결과값이 되었을까요?

세션 2 한국독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가

*** 타켓 관객층 설정의 모호성과 특수성을 고려치 않음.**

영화를 좋아하시는 분들은 왓챠피디아 어플에 자신이 본 영화의 별점을 기록하고 아카이빙을 하시곤 합니다. 비록 공신력 있는 데이터는 아니지만, 한번 생각해볼 여지가 있어서 가져와봤습니다.

먼저, 영화 <메리 크리스마스 미스터 모>입니다. 2,714명이 평가해주셨고, 극장관객수는 4,401명입니다. 왓챠피디아의 평가자수와 통전망 기준 극장관객수의 비율은 1:1.62 정도입니다. <윤희에게>와 같은 2019년에 개봉했고, 그해 가장 독보적인 성과를 냈던 작품 영화 <벌새> 약 8.5만명이 평가해주셨고, 극장관객수는 15만명입니다. 이 역시 비율은 1:1.76 정도입니다. 그렇다면 <윤희에게>는 어떨까요? 왓챠피디아에서 약 25.7만명이 평가해주셨고, 앞서 두 사례의 데이터값을 고려해보면 1.7배인 43만명이 예상되는 극장 관객수이지만, 실제로는 12만명의 스코어입니다. 즉, <윤희에게>는 압도적으로 극장보다 부가판권으로 영화를 관람하신 관객이 많다는 의미겠죠.

영화 <윤희에게> 개봉 이후, 많은 고민을 했습니다. 왜 개봉 이후, 폭발적인 인기를 누리는 걸까? 마케팅을 이렇게 했으면 극장에서 더 봤을까? 개봉일을 이렇게 했으면 더 봤을까? 하지만 더 본질적으로 영화를 기획할때부터 이랬으면 어땠을까? 하는 질문에 이르게 되었습니다.

앞서 말씀드렸던 <윤희에게>를 기획할때의 제 두가지 태도. 첫째, <캐롤>과 <콜미바이유어네임>의 관객 층위의 레퍼런스 답습. 둘째, 일본 아트하우스 시장 관객 성향의 답습. 저는 관객을 분석했지만, 있는 결과값에 의존했고, 결과적으로 왓챠피디아에서 영화 <윤희에게>를 관람하고 기록해준 25.7만명을 극장으로 불러모으는데에 실패했습니다. 그 무엇보다 저는 <윤희에게>로 손익분기점을 넘기고 싶었습니다. 돈을 벌고 싶었습니다. 중년 여성이 주인공인 퀴어 독립영화로 산업적 성취를 보이고 싶었습니다. 그래야만! 한국 독립영화생태계의 산업화 그리고 자본의 순환이 이루어지며 투자와 지원이 확대될것이라 믿었기 때문입니다. 저는 그런 시도를 지금도 하고 있습니다.

방금 12시 30분에 첫 선을 보인 영화 <두 번째 아이>의 예고편 최초공개합니다. 함께 보시죠. 엄마와 두 딸 그리고 딸의 도플갱어 존재가 얽혀 있는 다크 판타지/미스터리/드라마 영화입니다. 한국영화에서 상업은 물론 독립영화에서도 찾아보기 어려웠던 새로운 시도라 확신합니다. 단순히 새로운 영화를 만들고자 했던 부분이 아닙니다. 지금 한국의 관객들이 특히 영화를 좋아하는 헤비 유저층이 즐길 수 있는 영화를 만들고자 했습니다.

이 포럼의 발제를 처음 제안받았을 때, 한국 독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가. 에 대한 제작자로서의 제 답은 영화 <두 번째 아이>입니다. 그리고 이 꿈을 같이 꿀 동료들에게 어떤 관객에 닿고자 하는지 물어보고 싶었습니다. 저는 100만명 이상의 대중관객에게 닿지는 않아도, 30-50만명의 영화 헤비 유저들에게는 닿고 싶습니다. 다만, 이것이 독립영화 안에서 보편적인 접근은 아니라는 것도 알고 있습니다. 그럼에도 불구하고 동료 창작자들에게 묻고 싶습니다. 어떤 관객을 만족시키고 싶은지. 1,000명. 5,000명, 1만명, 3만명, 5만명, 10만명. 이 숫자가 단순히 어떤 관객수의 머릿수가 아닌 그룹이고 어떤 관객층위를 만족시킬 영화를 목표로 하는지 묻고 싶습니다.

세션 2 한국독립영화는 어떤 꿈을 꾸는가

여기 계신 청중 대부분이 영화를 업으로 삼고 계신 분이거나 희망하고 계신 분일거라 생각합니다. 우리가 왜 영화를 만들기를 꿈꾸었던가요. 우리 모두 관객이었을 때, 그때 영화를 꿈꾸기 시작하지 않았나요. 적어도 어떤 관객을 대상으로 내가 어떤 이야기를 하고 싶은가. 거기에서 영화 만들기의 출발점이 있어야 하지 않을까요. 물론 현재 한국독립영화 창작의 시스템을 보면, 결국 제작지원사업에 선정되기 위한, 영화제에 초청되기 위한, 대중영화 데뷔를 위한. 시스템적 오류들도 분명히 있습니다. 그렇기에 미학적/서사적/장르적 실험과 도전은 실종되었습니다. 그러나 관객들이 진정 원하는 독립영화는 새로움이지 않을까요. 대중영화에서 기대하는 안정적인 부분들을 기대할까요. 이제는 관객들의 목소리에 귀기울여 보아야 할 때라 생각합니다. 그래서 저는 한국 독립영화는 어떤 관객에게 다가가야할지, 논의하고 싶습니다. 감사합니다.

Section C

시네마의 미래: 새로운 테크놀로지와 영화교육
The Future of Cinema: Tech Innovation and Film Education

Session 1
리부팅 한국영화
Re: Booting Korean Cinema

Session 2
지역에서 세계로 향하는 시각문화의 미래
Envisioning the Global Future of Visual Culture from Local Contexts

Session 3
아시아 영상 교육의 미래
Exploring the Present and Future of Film and Media Education in Asia

Session 1

리부팅 한국영화

최근 세계 영화 시장에서 고전영화의 리마스터링 재개봉은 하나의 흐름으로 자리 잡았다. 이러한 리마스터링 작업은 주로 4K 화질 복원 등 영상 중심 기술이 주도해 왔으며, 디지털 화질에 익숙한 현대 관객들에게 필름 고유의 질감을 유지하면서도, 개별 이미지의 명확도를 높여 영화적 재미를 배가시켰다는 평가를 받고 있다. 국내에서도 <쉬리>(1999), <태극기 휘날리며>(2004) 등이 리마스터링을 통해 극장에서 다시 상영되며 과거 작품이 새로운 관객과 만나는 계기를 마련하고 있다. 오늘날의 영상문화는 최신작뿐 아니라 고전영화를 새롭게 해석하고 향유하며, 시대와 기술을 넘나들어 그 범주를 확장해 가고 있다.

이러한 흐름 속에서 한국영화의 '리부팅'을 위한 한국영상자료원의 역할은 더욱 중요하다. 한국영상자료원은 고전 작품을 보존하고 현재 관객과 연결하는 것을 넘어, 지금의 영화를 기록하고 미래를 위해 수집 범위를 확장하고 있다. 이를 위해 영화 보존과 자료원의 역할에 대한 끊임없는 질문과 논의가 필요하며, 이번 세션은 학계와 산업계가 함께 이러한 고민과 비전을 나누는 자리로 마련되었다.

1부에서는 디지털 시대 사운드 기술의 현재와 미래를 살피고, 이를 바탕으로 고전 한국영화 사운드 복원의 과제를 조망한다. 극장과 디지털 플랫폼은 관객에게 더 깊은 몰입감을 주기 위해 어떤 기술·예술적 노력이 필요한지, 고전영화 사운드 복원이 오늘날 관객과 어떻게 소통할지를 살펴본다. 2부에서는 디지털 시각효과와 인공지능 기술이 변화시키고 있는 영화 데이터와 제작 환경에 대해 논의한다. 시각효과 제작에 필수적인 에셋 데이터의 수집·관리·활용 현황과 그 의미를 짚고, 향후 고도화된 데이터 관리 방안을 모색한다. 3부에서는 영화 현장의 최전선에 있는 프로듀서, 감독, VFX 슈퍼바이저가 참여하여 최근 제작 사례를 중심으로 기술 변화가 실제 제작 과정과 결과물에 어떻게 반영되고 있는지, 그리고 이러한 변화가 한국영화의 새로운 리부팅 가능성과 과제를 어떻게 제시하고 있는지를 심층적으로 살펴본다.

공동주최	한국영상자료원
기조발제	김홍준 (한국영상자료원)
사회	이주영 (한국영상자료원) 박세호 (한국영상자료원) 정찬철 (부경대) 김승경 (한국영상자료원)
발제	김병인 (넷플릭스) 박민영 (한국영상자료원) 정민재 (노느니특공대엔터테인먼트) 유태경 (중앙대)
토론	강윤성 (영화감독) 김익상 (서일대) 손승현 (웨스트월드)

Re: Booting Korean Cinema

In the global film market today, the re-release of classic films through remastering has become an established trend. These remastering projects, driven largely by image-focused technologies such as 4K restoration, enhance the clarity of individual images while retaining the unique texture of analog film, offering contemporary audiences who are accustomed to digital images a heightened cinematic experience. In Korea, titles such as *Swiri* (1999) and *Taegukgi: The Brotherhood of War* (2004) have been brought back to theaters in remastered forms, creating opportunities for past works to meet new viewers. Today's screening culture is expanding its scope beyond new releases through the reinterpretation and enjoyment of classic films, traversing eras and technologies. In this context, the role of the Korean Film Archive in "rebooting" Korean cinema is more crucial than ever. Beyond preserving classic works and connecting them with present-day audiences, the Archive is also documenting today's films and broadening its collection scope for the future. This calls for ongoing inquiry and discussion on film preservation and the Archive's missions, and this session provides a platform for academia and industry to share concerns and visions.

Part 1 examines the present and future of sound technology in the digital era, focusing on the challenges of restoring sound in classic Korean films. It will explore the technological and artistic efforts needed to enhance audience immersion in both theaters and digital platforms, and how sound restoration can facilitate communication with contemporary viewers. Part 2 addresses how digital visual effects and AI technologies are reshaping film data and production environments. Discussions will cover the current state of collecting, managing, and utilizing essential asset data for VFX production, as well as potential strategies for more advanced data management. Part 3 brings together producers, directors, and VFX supervisors working at the forefront of film production to discuss recent case studies. It will explore how technological changes are reflected in actual production processes and outcomes, and how these shifts present both opportunities and challenges for the potential "reboot" of Korean cinema.

Co-Host	Korean Film Archive
Keynote Speech	KIM Hong-joon (Korean Film Archive)
Moderator	LEE Jooyoung (Korean Film Archive) PARK Seho (Korean Film Archive) JEONG Chancheol (Pukyong Nat'l Univ.) KIM Seungkyung (Korean Film Archive)
Presentation	KIM Byungin (NETFLIX) PARK Minyoung (Korean Film Archive) CHUNG Minjae (NONUNI Entertainment) YOO Taekyung (Chung-Ang Univ.)
Discussion	KANG Yunsung (Director) Stanley Iksang KIM (Seoil Univ.) Daniel SON (Westworld)

RE: SOUNDING
Korean Cinema

1부
리사운딩 한국영화
Re:Sounding Korean Cinema



사회
박세호
한국영상자료원 프로그램팀
프로그래머

김병인
넷플릭스
사운드 매니저

박민영
한국영상자료원 디지털복원팀
사운드 복원 스페셜리스트

RE: SOUNDING
Korean Cinema

RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

극장에서 스트리밍까지 청각적 몰입의 진화

영화관 중심의 몰입형 사운드에서
OTT 스트리밍으로 이어지는
기술 전개와 그 의미

김병인
넷플릭스

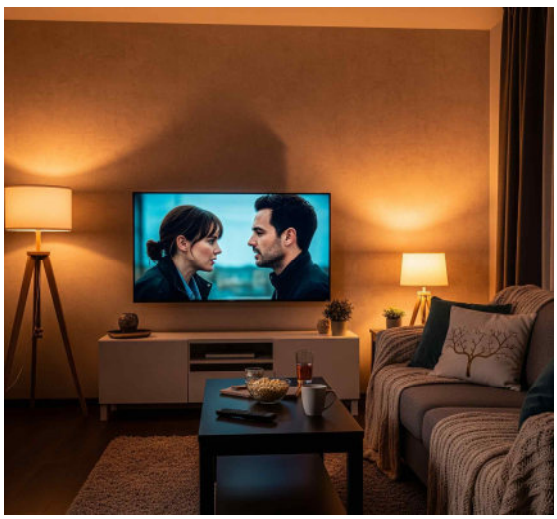
RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF

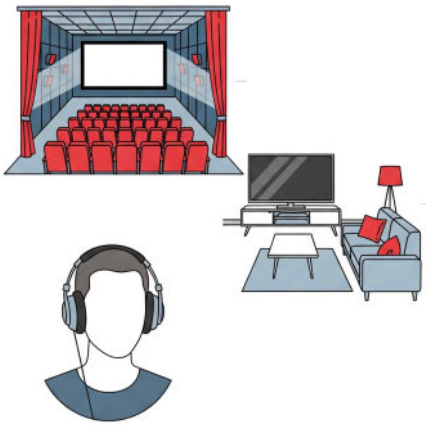
Korean Film Archive 한국영상자료원

같은 사운드 경험인가?





목차



- **기술적 진화** – 극장 vs. OTT
- **니어필드 환경** – 새로운 청취 조건
- **믹싱 전략** – Mix for Nearfield
- **결론** – OTT는 독립적 몰입 환경

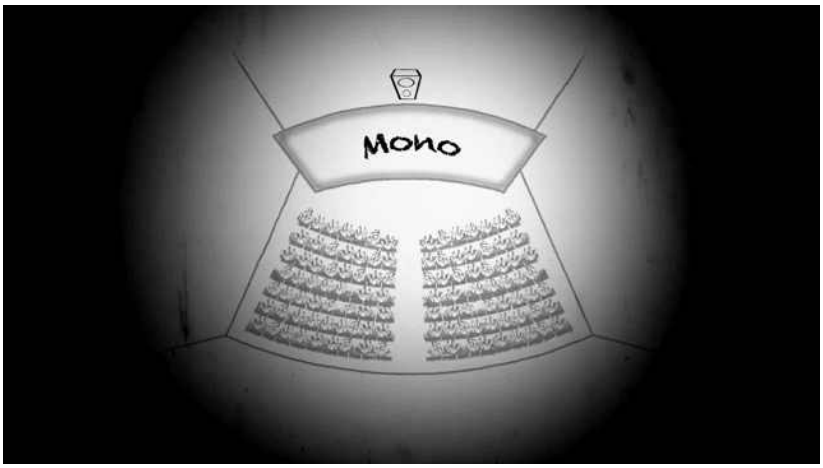
RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

기술적 진화와 플랫폼 차이

RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

영화 사운드 발전의 타임라인

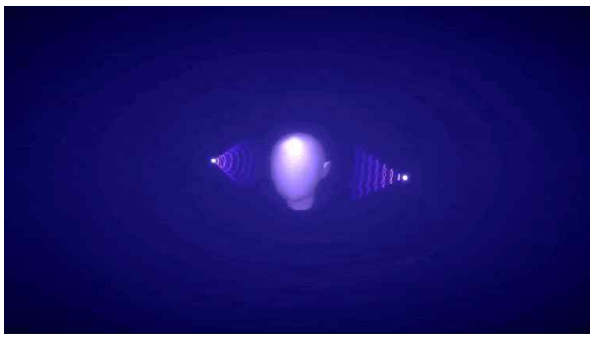


RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

영화 사운드 발전의 타임라인

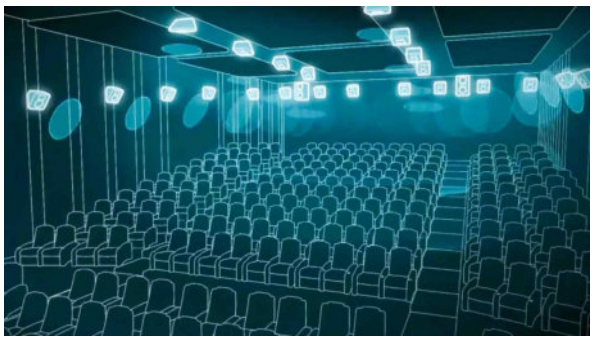
- 영화관 사운드는 기술 발전과 함께 진화
- Dolby Stereo (1970s) → 5.1 Surround (1990s) → Dolby Atmos (현재)
- 몰입형 사운드 포맷으로 확장



극장의 몰입형 사운드 체험

DOLBY ATMOS

- 수십 개의 스피커가 공간 전체를 감싸는 구조
- 상하좌우와 천장을 활용한 입체적 청취 경험
- 관객을 실제 공간 속에 있는 듯 몰입시키는 효과
- 공간 자체에서 소리가 최종적으로 믹스가 됨



RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

OTT 시대의 등장

- 관객의 시청 공간이 극장에서 가정으로 이동
- OTT 플랫폼이 주요 콘텐츠 소비 채널로 부상
- TV, 태블릿, 모바일이 새로운 영화관 역할
- 청취 경험이 개인화되는 흐름



스트리밍 속 ATMOS

- Dolby Atmos는 OTT에서도 제공
- 다양한 기기에서 재생 가능: TV, 사운드바, 이어폰
- 기기별 하드웨어 한계로 품질 차이 발생
- 같은 포맷이라도 체험은 극장과 다름



극장vs스트리밍 청취 환경

극장 (Theater Listening Environment)

- 대형 공간에서 설계된 사운드 시스템
- 수십 개 스피커로 구현되는 서라운드 & 오버헤드 채널
- 높은 음압과 넓은 다이내믹 레인지 제공
- 웅장함과 공간적 스케일이 강점
- 대사를 포함한 사운드 밸런스가 대규모 공간에 최적화됨



극장vs스트리밍 청취 환경

스트리밍 (Streaming Listening Environment)

- 작은 거실, 이어폰, 사운드바 등 근거리 청취 중심
- 기기 성능에 따라 채널 수와 주파수 재현 한계
- 낮은 음압과 제한된 다이내믹 레인지
- 대사 전달력과 일관된 볼륨 관리가 중요한 요소



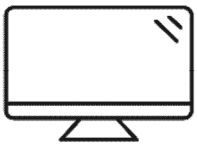
RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

니어필드 환경과 믹싱 전략

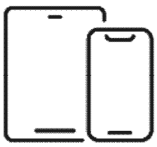
RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

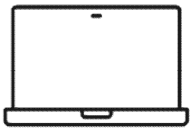
OTT 시청 환경 데이터



70



20



10



RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

영화를 위한 Farfield 모니터링

- 대형 공간(영화관, 믹싱 스테이지)을 가정한 원거리 청취 환경
- 청취자가 스피커에서 수 미터 이상 떨어져 위치
- 룸 어쿠스틱과 잔향이 소리 경험에 큰 영향을 미침
- 높은 음압과 넓은 다이내믹 레인지 설계 가능
- 웅장함과 공간적 스케일을 재현하는 데 최적화





Nearfield 모니터링은 무엇인가?

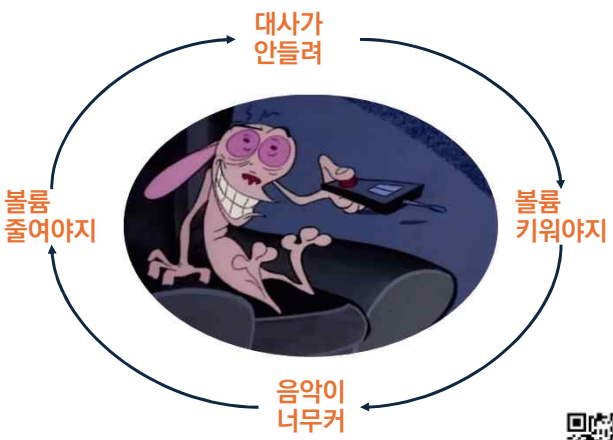
- 근거리 청취 환경, 스피커와 청취자 사이 거리가 1~2m 수준
- 직접음 비중이 커서 소리의 디테일과 명료도가 뚜렷하게 전달됨
- 룸 어쿠스틱 영향이 최소화되어 공간 특성에 덜 좌우됨
- 대사, 효과, 음악의 밸런스를 세밀하게 조정하기 용이
- OTT, TV, 이어폰 등 실제 소비 환경과 유사한 조건 재현



RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

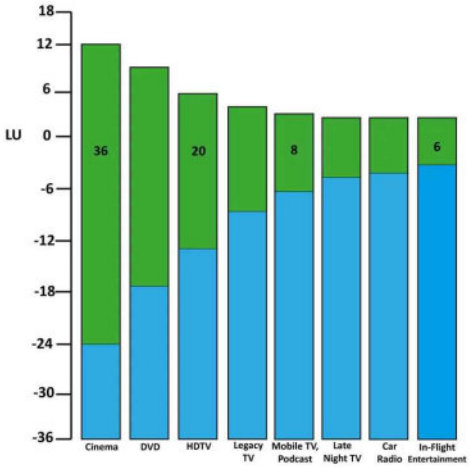
극장 믹스를 그대로 사용할 경우

- 극장 믹스를 그대로 OTT에 적용하면 문제 발생
- 대사 명료도 저하, 다이내믹 과도 현상
- 작은 공간에서는 효과음·음악이 과장됨
- 시청자가 볼륨을 자주 조절해야 함



Re-Mix for Nearfield 개념

- OTT 전용으로 다시 믹싱하는 과정 필요
  - 기존 극장 믹스를 바탕으로 재편집
  - 동일 포맷 유지하면서 조건에 최적화
- 대사·음악·효과의 밸런스를 환경에 맞게 조정
  - 대사 강조, 불필요한 저역·효과음 조정
- 글로벌 플랫폼에서 점차 표준화
- **효율적이지만 완전 별도 제작보다 제약 존재**



RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

Nearfield 타겟 믹싱

- 처음부터 니어필드 환경을 목표로 설계
- 제작 가이드라인 제공
  - 거실과 비슷한 크기의 믹싱룸
  - 스피커 위치, 모니터링 볼륨 등
  - 대사의 소리크기를 스펙으로 규정
- 기기별 특성을 고려한 다이나믹·EQ 최적화

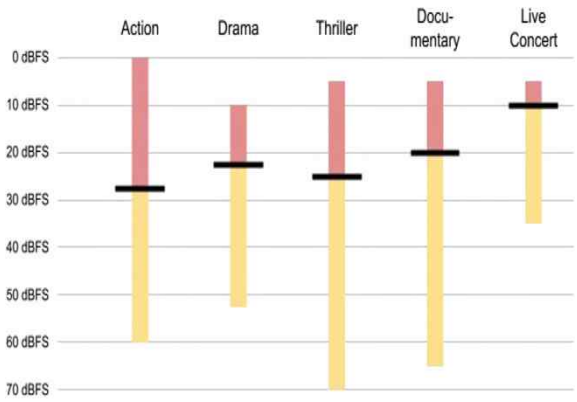


RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

대사레벨 평준화

- 장르마다 다이나믹 레인지가 상이
  - 그에 따른 대사의 평균 레벨도 다름
- 작품별로 대사의 레벨의 차이를 줄이기 위한 방법
  - 인코딩시 대사의 평균레벨 측정
  - 디코딩시 환경에 맞는 레벨로 재생
- 글로벌 OTT제작사는 대사의 레벨을 규정함 (-27LKFS)

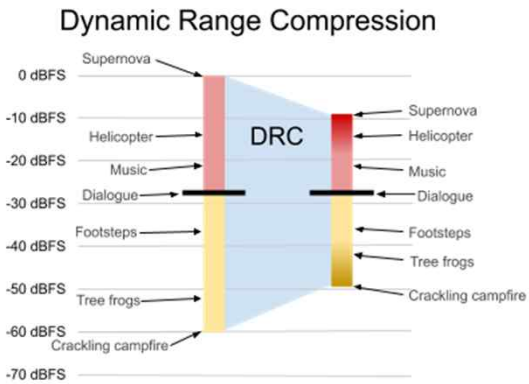


RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

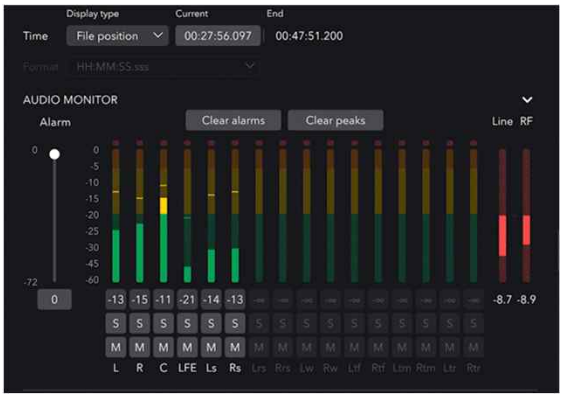
다이나믹 레인지 조절

- 다이내믹 레인지(작은 소리와 큰 소리의 차이)를 줄이는 기술
- 작은 소리를 키워 대사가 묻히지 않도록 보정
- 가정, TV, 사운드바 같은 니어필드 환경에서 효과적
- 시청자가 볼륨을 자주 조절하지 않아도 안정적인 청취 가능



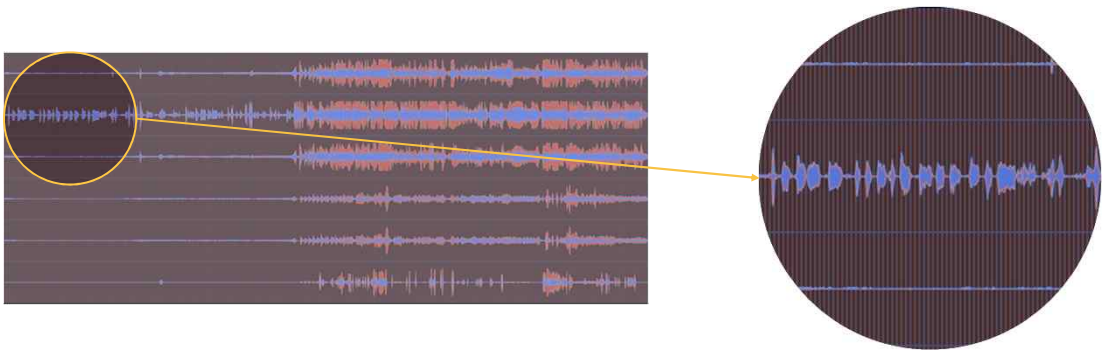
다이나믹 레인지 조절

- 입력 신호가 일정 기준(Threshold)을 넘으면 압축이 시작됨
- 큰 소리는 비율(Ratio)에 따라 줄어듦
- 작은 소리는 비율에 따라 더 커짐
- 대사는 그대로 유지되어 상대적으로 더 잘 들림
- 결과적으로 전체 소리의 균형이 맞춰져 안정된 청취 경험 제공



RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

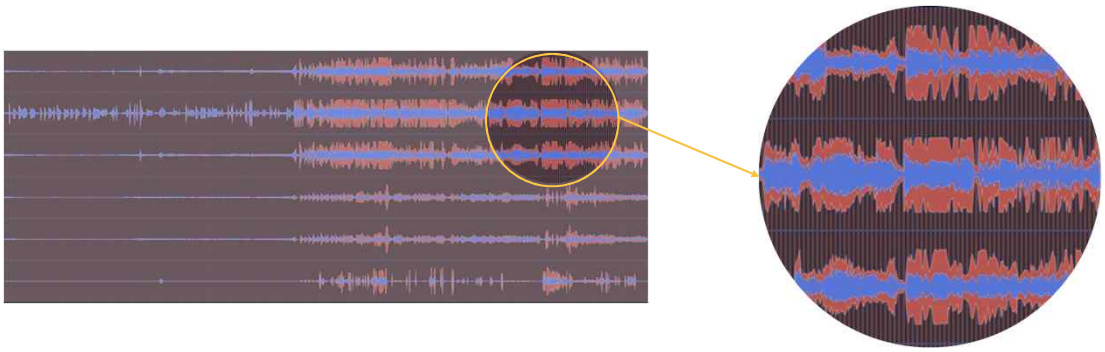
다이나믹 레인지 조절



다이나믹 레인지 비교

대사의 평균레벨에는 적용 되지 않음, 비교 결과 큰 차이 없음

다이나믹 레인지 조절



다이나믹 레인지 비교

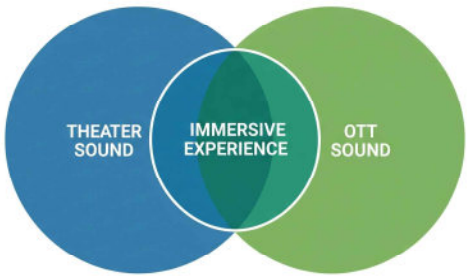
소리가 큰 부분은 일정 비율로 컴프레싱과 리미팅이 적용

RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

결론

핵심 정리

- OTT는 극장의 단순 축소판이 아님
- 니어필드 환경에 맞춘 믹싱이 필요
  - 니어필드 믹싱은 시청 경험 품질을 좌우
- 플랫폼 맞춤형 믹싱 전략은 선택이 아닌 필수
  - 플랫폼 맞춤형 사운드 전략이 새로운 기준
- **OTT는 극장의 축소판이 아닌 독립적 환경**
- **극장과 OTT 모두, 결국 경험의 중심은 청취자**



RE SOUNDING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

마무리 제안

- 앞으로는 각자의 거실·이어폰·헤드셋이 작은 영화관
- 개인화된 공간 음향이 새로운 패러다임으로 부상
- **"여러분은 개인화된 공간 음향 경험을 어떻게 준비하고 있습니까?"**

Spatial Audio

RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

감사합니다

극장에서 스트리밍까지 청각적 몰입의 진화

영화관 중심의 몰입형 사운드에서 OTT 스트리밍으로 이어지는 기술 전개와 그 의미

김병인 (넷플릭스)

슬라이드 2 – 제목

오늘은 영화관에서 경험하던 사운드가 OTT 스트리밍 시대로 넘어오면서 어떻게 변화하고 있는지 이야기 나누겠습니다. 단순히 기술 발전만이 아니라, 청취 환경이 달라지면서 우리에게 어떤 새로운 과제가 생겼는지가 핵심입니다.

슬라이드 3 – 같은 사운드 경험인가?

혹시 이런 경험 있으신가요? 극장에서 볼 때는 배우의 대사가 또렷하게 들리는데, 집에서 TV로 보면 대사가 잘 안 들려서 리모컨을 잡게 되는 경험이요. 같은 영화인데도 들리는 방식이 다릅니다. 바로 이 지점이 오늘 발표의 시작점입니다. 같은 콘텐츠라도 환경이 다르면 경험은 완전히 달라집니다.

슬라이드 4 – 목차

오늘은 네 가지 주제를 말씀드리겠습니다. 먼저 극장과 OTT의 기술적 차이를 보고, 이어서 스트리밍의 새로운 청취 환경인 니어필드를 설명하겠습니다. 그 다음, 이런 환경에 맞는 믹싱 전략을 말씀드리고, 마지막으로 핵심 메시지를 정리하겠습니다.

슬라이드 6–7 – 영화 사운드 발전의 타임라인

영화 사운드는 늘 발전해왔습니다. 70년대 Dolby Stereo에서 출발해, 90년대에는 5.1 서라운드가 표준이 되었고, 지금은 Dolby Atmos가 몰입형 사운드의 중심이 되었습니다. 더 많은 채널, 더 넓은 공간감, 더 큰 몰입을 향해 사운드 기술은 끊임없이 진화해왔습니다.

슬라이드 8 – 극장의 몰입형 사운드 체험

Dolby Atmos가 극장에서 주는 경험은 특별합니다. 머리 위로 비행기가 지나가고, 뒤에서 발자국 소리가 들려오면 관객은 마치 영화 속 공간 안에 들어간 것처럼 느낍니다. 수십 개의 스피커가 공간 전체를 하나의 악기처럼 만들어내는 것이죠. 그래서 극장에서의 청취 경험은 그 자체로 독보적입니다.

슬라이드 9 – OTT 시대의 등장

하지만 요즘은 영화관보다 집에서 영화를 보시는 경우가 더 많으실 겁니다. OTT 플랫폼은 이제 콘텐츠 소비의 중심이 되었고, TV와 태블릿, 이어폰이 새로운 영화관이 되었습니다. 관객의 시청 환경이 바뀌었다는 점이 바로 오늘의 핵심 배경입니다.

슬라이드 10 – 스트리밍 속 Atmos

OTT에서도 Atmos를 지원합니다. 하지만 사운드바로 듣는 Atmos와 이어폰으로 듣는 Atmos는 체험이 전혀 다릅니다. 같은 포맷을 쓴다고 해서 같은 경험이 되는 건 아닙니다. 결국 사운드는 포맷 자체보다 환경에 얼마나 잘 맞추느냐가 더 중요한 시대가 된 것이죠.

슬라이드 11 – 극장 청취 환경

극장은 거대한 공간을 전제로 설계된 사운드 환경입니다. 수십 개의 스피커가 사방에 배치되고,높은 음압과 넓은 다이내믹 레인지가 가능합니다. 그래서 관객은 웅장한 스케일을 느끼고, 사운드의 힘에 압도되는 경험을 하게 됩니다.

슬라이드 12 – 스트리밍 청취 환경

반면 집이나 이어폰 환경은 훨씬 작은 공간입니다. 근거리 청취, 즉 니어필드 환경이 중심이 되죠. 여기서는 웅장함보다 대사가 또렷하게 들리고, 소리가 일정하게 유지되는 게 훨씬 중요합니다. OTT 믹싱 전략이 필요한 이유가 여기에 있습니다.

슬라이드 14 – OTT 시청 환경 데이터

데이터를 보시면 OTT 시청자의 70%는 TV, 22%는 모바일, 8%는 노트북을 씁니다. 즉, 대다수는 극장이 아닌 집과 개인 기기에서 영화를 보고 있습니다. 결국 믹싱도 이런 환경을 기준으로 바뀌어야 한다는 뜻입니다.

슬라이드 15 – Farfield 모니터링

전통적으로 영화 믹싱은 Farfield, 즉 원거리 환경에서 진행됩니다. 큰 스피커와 넓은 공간, 그리고 잔향까지 고려하는 방식입니다. 이렇게 하면 웅장함과 스케일을 극대화할 수 있습니다. 하지만 이런 조건은 집과는 거리가 멀죠.

슬라이드 16 – Nearfield 모니터링

Nearfield는 반대로 스피커와 청취자의 거리가 1~2미터 정도인 환경을 말합니다. 직사음이 중심이 되기 때문에 대사가 또렷하게 들리고, 디테일이 살아납니다. OTT, TV, 이어폰 환경이 바로이런 니어필드 조건과 가장 가깝습니다.

슬라이드 17 – 극장 믹스를 그대로 사용할 경우

극장 믹스를 그대로 집에서 쓰면 어떤 일이 생길까요? 대사가 묻히고, 효과음이 과하게 들리고, 음악이 너무 커집니다. 그래서 시청자는 계속 볼륨을 만져야 합니다. 결국 OTT에는 별도의 접근이 필요하다는 결론이 나옵니다.

슬라이드 18 – Re-Mix for Nearfield

그래서 등장한 개념이 'Re-Mix for Nearfield'입니다. 기존 극장 믹스를 다시 손봐서 OTT 환경에 맞게 조정하는 것이죠. 대사를 조금 더 키우고, 저역이나 효과음을 줄여서, 거실이나 이어폰에서도 편안하게 들을 수 있게 만드는 방식입니다. 글로벌 플랫폼들이 이미 표준으로 삼고 있는 방법이기도 합니다.

슬라이드 19 – Nearfield 타겟 믹싱

한 걸음 더 나아가면, 아예 처음부터 OTT 환경을 목표로 믹스를 만드는 방식도 있습니다. 거실 크기의 믹싱룸에서 작업하고, 대사 크기까지 규정해두죠. 기기별 특성을 고려해 다이내믹과 EQ를 최적화하는 것입니다. OTT에 최적화된 전략입니다.

슬라이드 20 – 대사 레벨 평준화

또 하나 중요한 부분은 대사의 크기를 일정하게 맞추는 겁니다. 장르마다 대사 크기가 들쭉날쭉하면 시청자가 혼란스럽습니다. 그래서 글로벌 플랫폼들은 -27 LKFS라는 기준을 사용해 대사 레벨을 통일합니다. 덕분에 어떤 콘텐츠를 보든 대사가 일정하게 들리죠.

슬라이드 21~22 – 다이내믹 레인지 조절

다이내믹 레인지 조절, 즉 DRC는 작은 소리를 키우고 큰 소리를 줄여주는 기술입니다. 극장처럼 큰 공간에서는 다이나믹이 넓을수록 좋지만, 거실에서는 오히려 불편할 수 있습니다. 그래서 OTT에서는 DRC가 중요한 역할을 합니다. 시청자가 리모컨을 계속 만지지 않아도 되도록 해줍니다.

슬라이드 23~24 – DRC 시각적 예시

이 그래프를 보시면 극장 믹스는 폭이 넓고, OTT 믹스는 큰 소리를 눌러주고 작은 소리를 끌어올려 안정된 곡선을 만듭니다. 이렇게 하면 집이나 이어폰 환경에서도 소리가 튀지 않고, 편안하게들을 수 있습니다. 바로 이것이 스트리밍 환경에 맞춘 설계입니다.

슬라이드 26 – 핵심 정리

정리하자면, OTT는 극장의 축소판이 아닙니다. 완전히 독립된 환경입니다. 따라서 별도의 믹싱전략이 필요합니다. 결국 극장이든 OTT든 중요한 건 청취자입니다. 청취자의 환경에 맞는 사운드를 만드는 것이 우리의 과제입니다.

슬라이드 27 – 마무리 제안

앞으로는 각자의 거실, 이어폰, 헤드셋이 작은 영화관이 될 겁니다. 개인에게 맞춘 공간 음향이 새로운 패러다임으로 다가올 것입니다. 여러분은 이 변화에 어떻게 대비하고 계신가요? 오늘 제 이야기가 그 고민에 작은 단초가 되었으면 합니다.

슬라이드 28 – 감사합니다

경청해 주셔서 감사합니다. 오늘 말씀드린 내용이 여러분의 작업이나 감상 경험에 조금이나마 도움이 되기를 바랍니다.

RE SOUNDING Korean Cinema

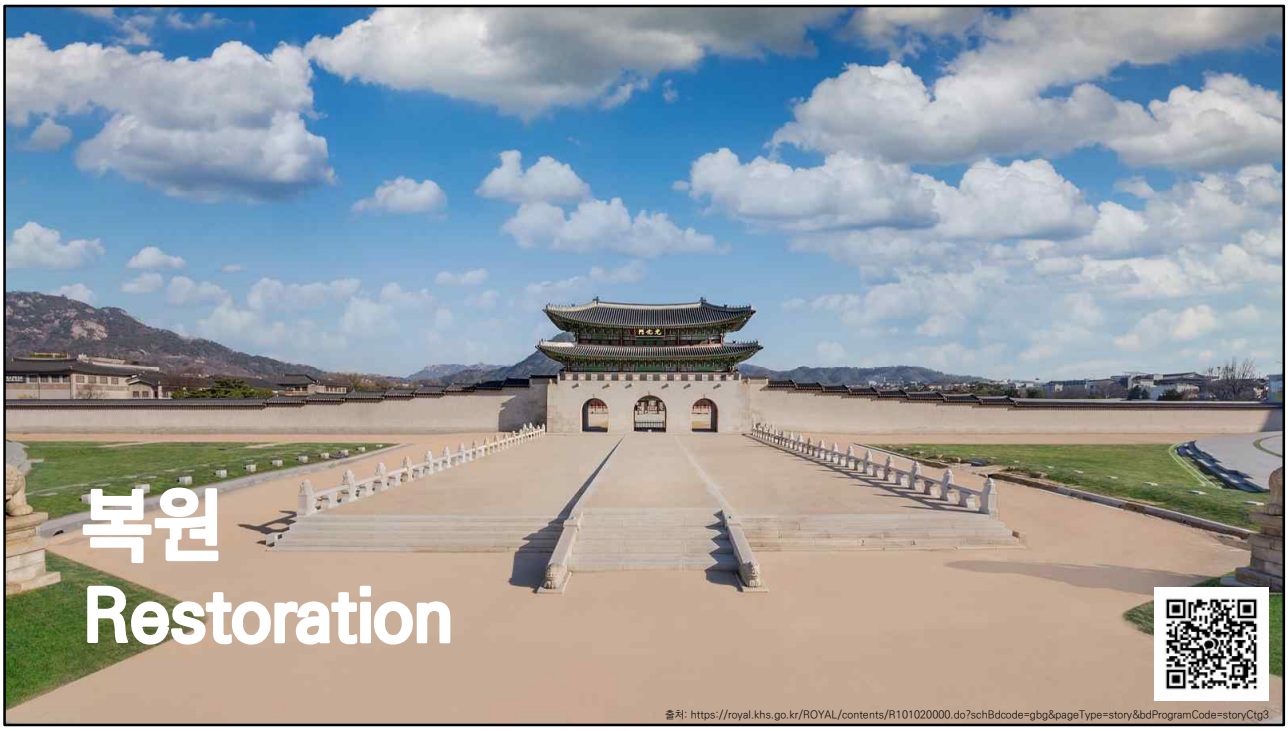
RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

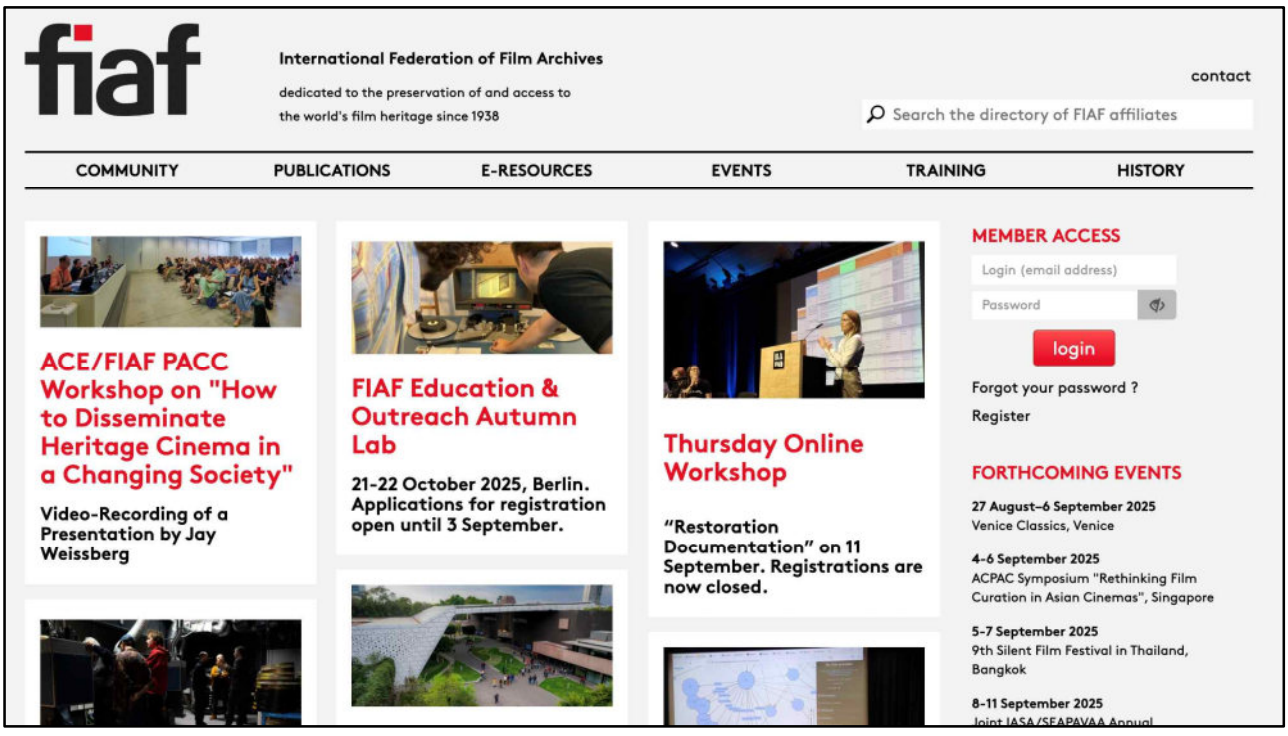
한국영화 사운드 복원의 도전과 과제

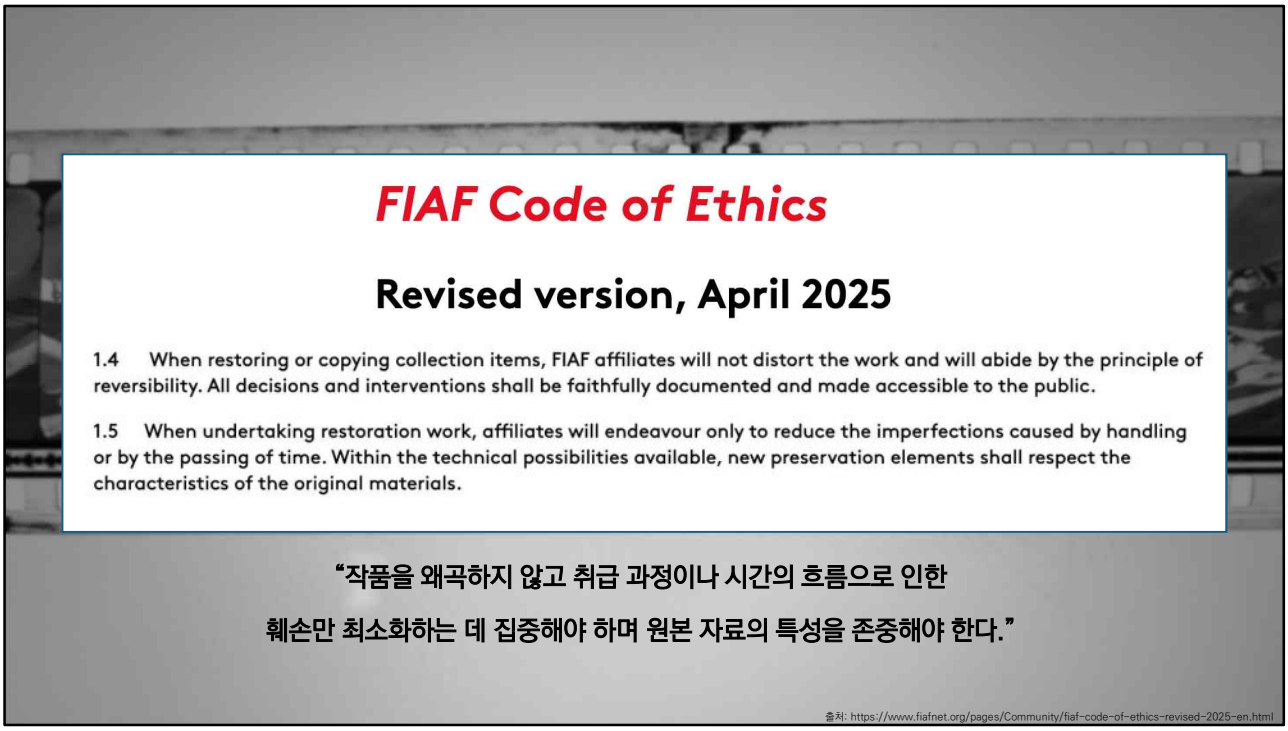
박민영
한국영상자료원 디지털복원팀


복원
Restoration
출처: https://royal.khs.go.kr/ROYAL/contents/R101020000.do?schBdcode=gbg&pageType=story&bdProgramCode=storyCtg3

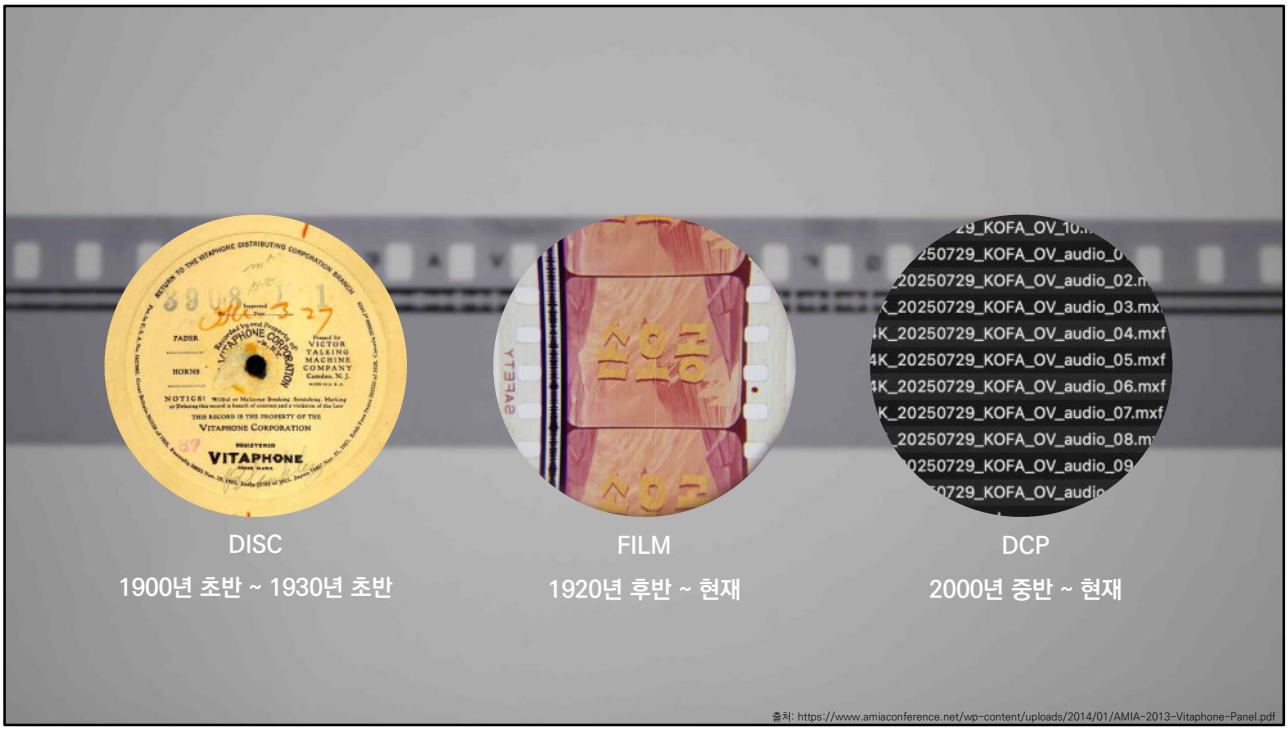

베니스 헌장
복원은 추측이 시작되는 지점에서 멈추어야 한다
- 베니스 헌장(1964), 제9조
출처: https://admin.icomos.org/wp-content/uploads/2025/03/Venice_Charter_EN.pdf

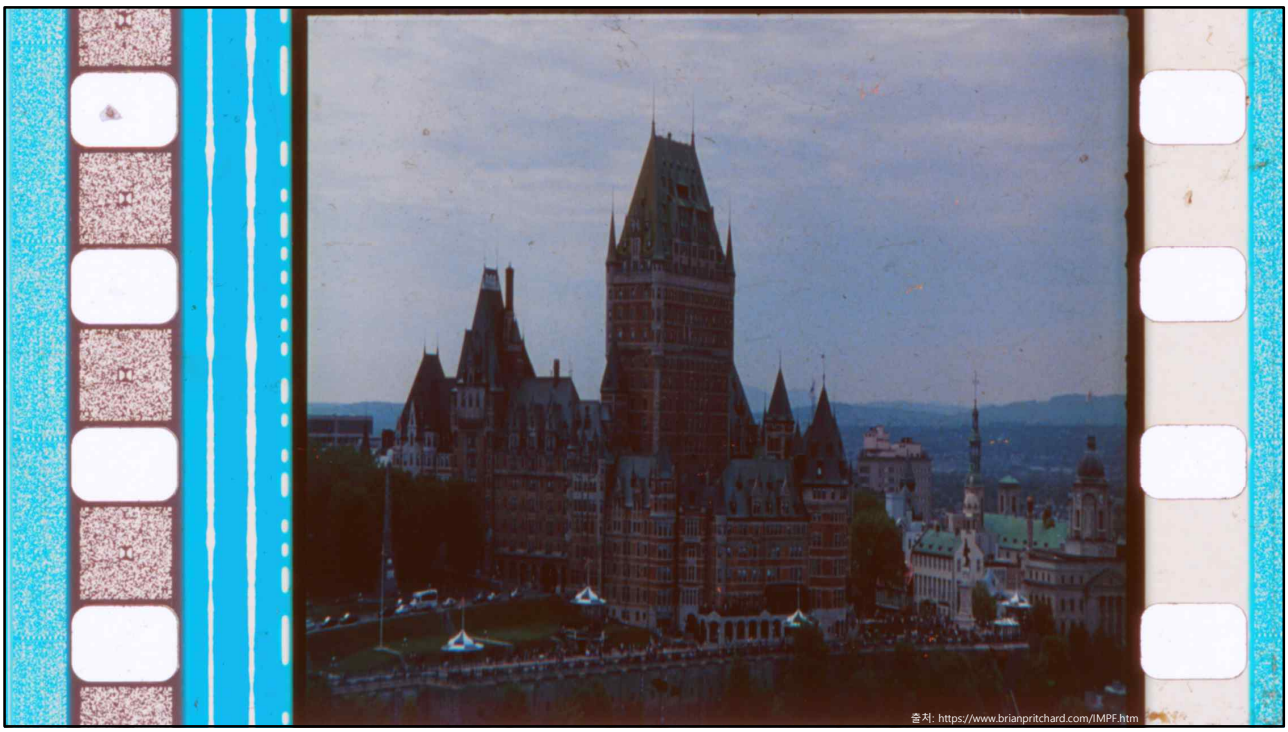

SAFETY
영화 복원
Film Restoration


fiaf
International Federation of Film Archives
dedicated to the preservation of and access to the world's film heritage since 1938
contact
Search the directory of FIAF affiliates
COMMUNITY
PUBLICATIONS
E-RESOURCES
EVENTS
TRAINING
HISTORY
ACE/FIAF PACC Workshop on "How to Disseminate Heritage Cinema in a Changing Society"
Video-Recording of a Presentation by Jay Weissberg
FIAF Education & Outreach Autumn Lab
21-22 October 2025, Berlin. Applications for registration open until 3 September.
Thursday Online Workshop
"Restoration Documentation" on 11 September. Registrations are now closed.
MEMBER ACCESS
Login (email address)
Password
login
Forgot your password ?
Register
FORTHCOMING EVENTS
27 August–6 September 2025
Venice Classics, Venice
4-6 September 2025
ACPAC Symposium "Rethinking Film Curation in Asian Cinemas", Singapore
5-7 September 2025
9th Silent Film Festival in Thailand, Bangkok
8-11 September 2025

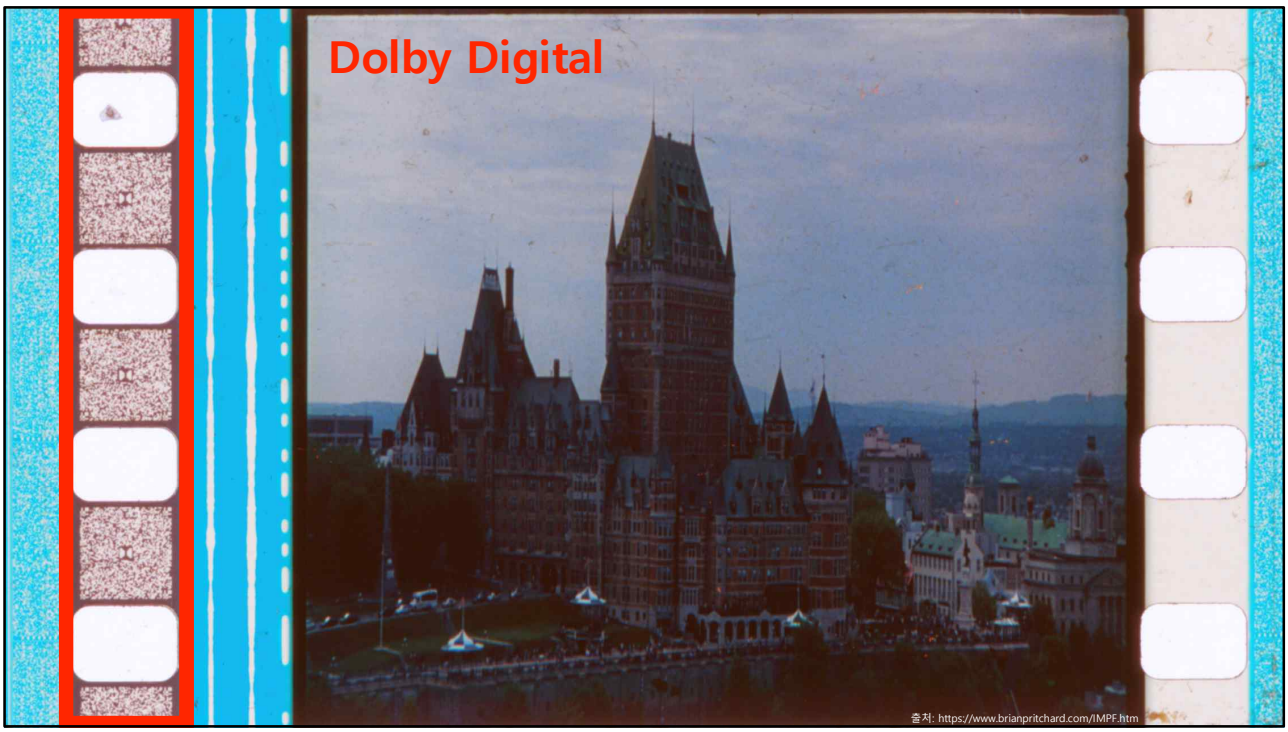

FIAF Code of Ethics
Revised version, April 2025
1.4 When restoring or copying collection items, FIAF affiliates will not distort the work and will abide by the principle of reversibility. All decisions and interventions shall be faithfully documented and made accessible to the public.
1.5 When undertaking restoration work, affiliates will endeavour only to reduce the imperfections caused by handling or by the passing of time. Within the technical possibilities available, new preservation elements shall respect the characteristics of the original materials.
"작품을 왜곡하지 않고 취급 과정이나 시간의 흐름으로 인한
훼손만 최소화하는 데 집중해야 하며 원본 자료의 특성을 존중해야 한다."
출처: https://www.fiafnet.org/pages/Community/fiaf-code-of-ethics-revised-2025-en.html

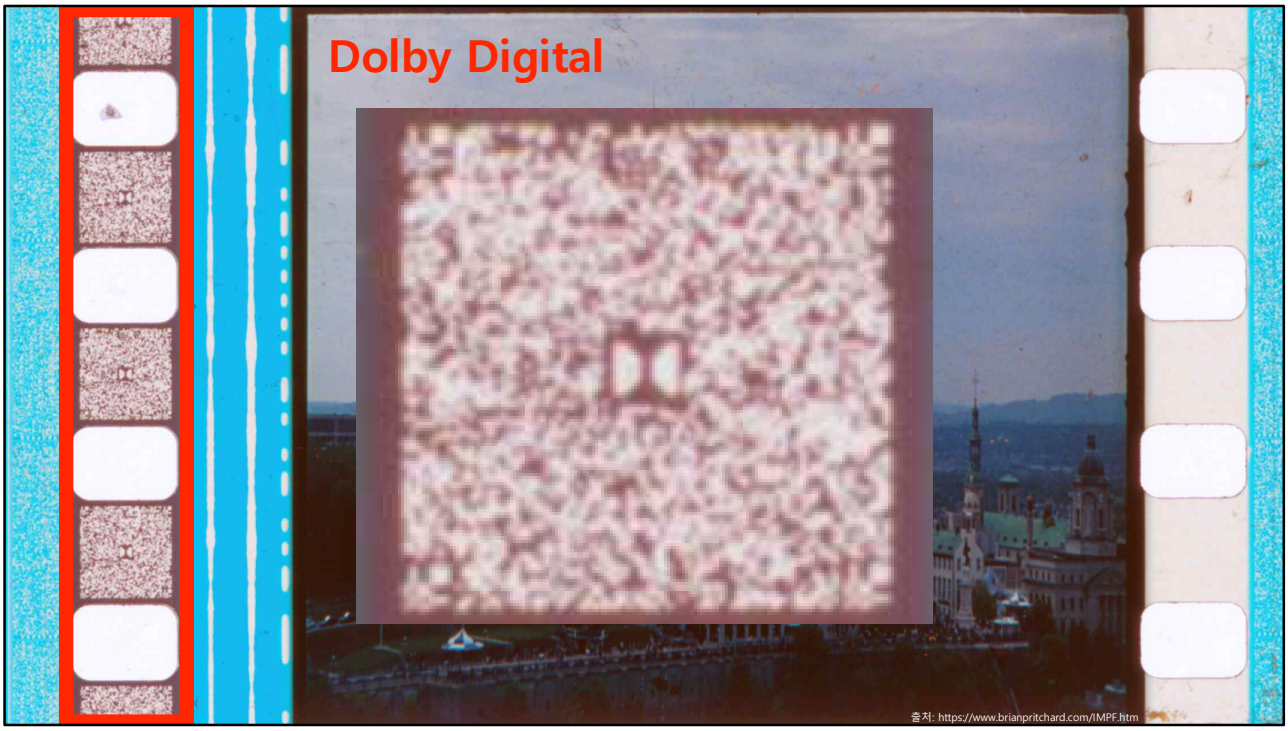

사운드 복원
Sound Restoration

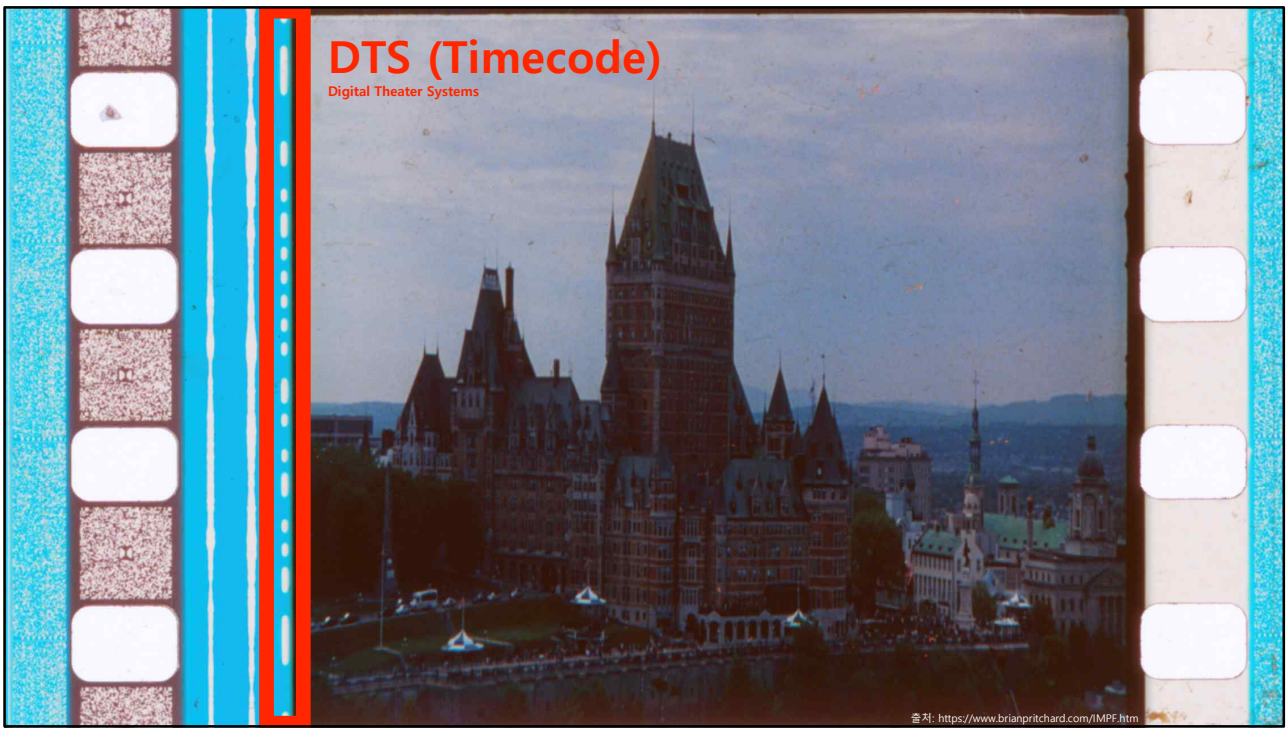

DISC
1900년 초반 ~ 1930년 초반
FILM
1920년 후반 ~ 현재
DCP
2000년 중반 ~ 현재
출처: https://www.amiaconference.net/wp-content/uploads/2014/01/AMIA-2013-Vitaphone-Panel.pdf


출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm

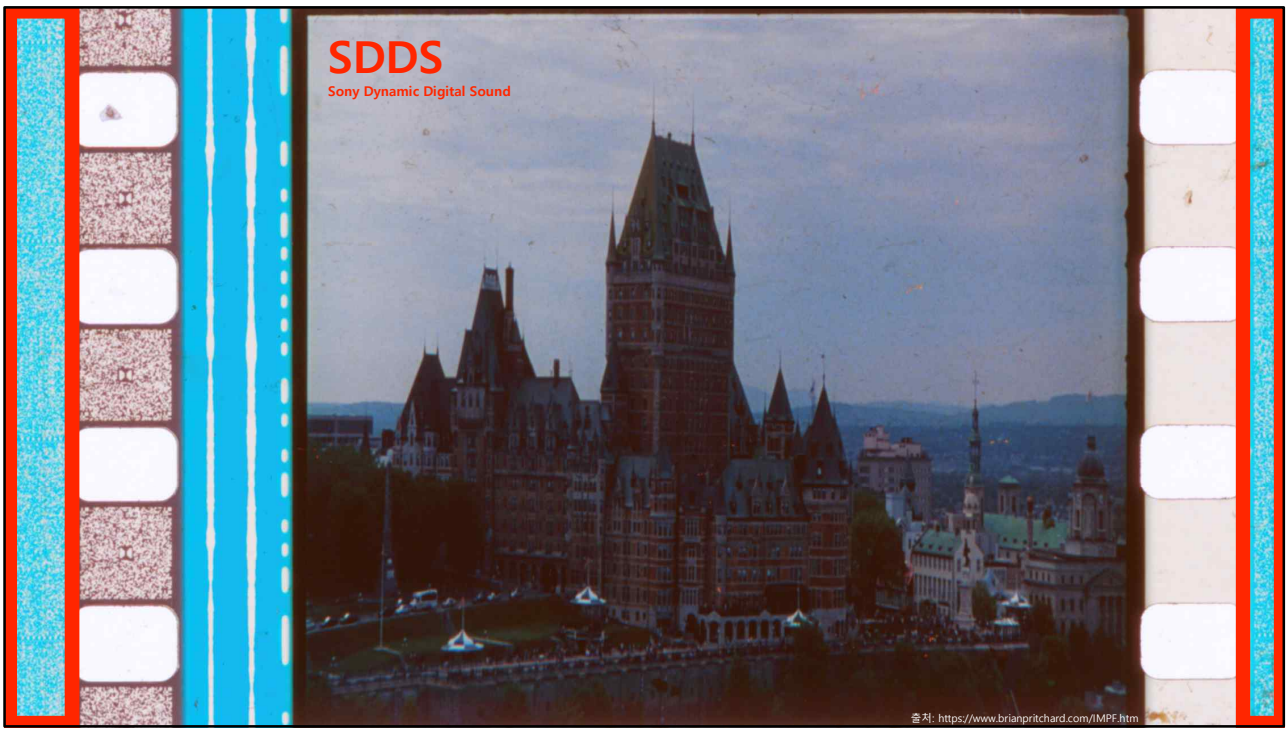

Mono(Variable Density, Area)
Dolby Stereo
Dolby SR
DTS Stereo
출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm


Dolby Digital
출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm


Dolby Digital
출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm


DTS (Timecode)
Digital Theater Systems
출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm


DTS (Timecode)
Digital Theater Systems
JURASSIC PARK
DIGITAL
dts
SOUND
digital
DTS IN SELECTED THEATRES
6-TRACK A
SERIAL NO. 1003
DIGITAL THEATERS SYSTEMS INC 1993
PATENTS PENDING
출처: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jurassic_Park_DTS_CD-ROM_Disc_%281993%29.jpg


SDDS
Sony Dynamic Digital Sound
출처: https://www.brianpritchard.com/IMPF.htm



한국 고전 영화 사운드
Korean Classic Film Sound



映画

孫仁鎬씨 錄音技師

死生결단 같던 錄音

상상도못했던 겹치기-徹夜작업

사생(死生)결단 같던 녹음(録音) 상상도 못했던 겹치기 – 철야(徹夜)작업 영화(映画)
녹음기사(録音技師) 손인호(孫仁鎬)씨

『옛날보다 퇴보(退歩)한 것이 있다면 그것은 **녹음용(用)필름을 35㎜에서 싸구료16㎜로 격하**(格下)했다는 점』인데,
우선 화면(畵面)이 흐려 입 맞히기가 어렵고 남성우(南声優)들의 시력(視力)이 나빠졌고 – 보름,한달씩 시간을 들이던 옛날에 비해
요샌 단 이틀에 극영화 한 편의 녹음을 끝내는데 작은16㎜화면이라「졸속(拙速)」일수가 많다.』

(조선일보, 1968.08.15, 5면)



1976年 8月 7日 土曜日 12版 (2)

社說

映畵藝術의 암담한 現況

— 우리映畵의 低質化에 寄与는 길

영화예술(映畵藝術)의 암담한 현황(現況)

오늘날의 영화계 현황을 보면, 노후(老朽)한 촬영기, 부족한 렌즈,

여전한 후시(後時)녹음, 껍데기뿐인 촬영소…

(조선일보, 1976.08.07, 5면)



幕間

山中촬영땐 새울음도 한몫

邦畵史上 첫 同時녹음 현장에서

鄭鎭宇감독⊙이 超指向性마이크앞에서 스타프 캐스트들을 지휘하고있다。

20m 앞의 속삭임도 잡아내

"即興·얼굴演技는 안통해"

예상외 비행기소리에 NG내기도

山 (산)中 (중) 촬영 땐 새울음도 한 몫

정진우 감독

"낙후된 우리영화의 수준을 우선 기술적인 면에서 향상시켜보려고 시도했읍니다.

더빙으로 처리된 영화를 관객들이 관람하고 있으면

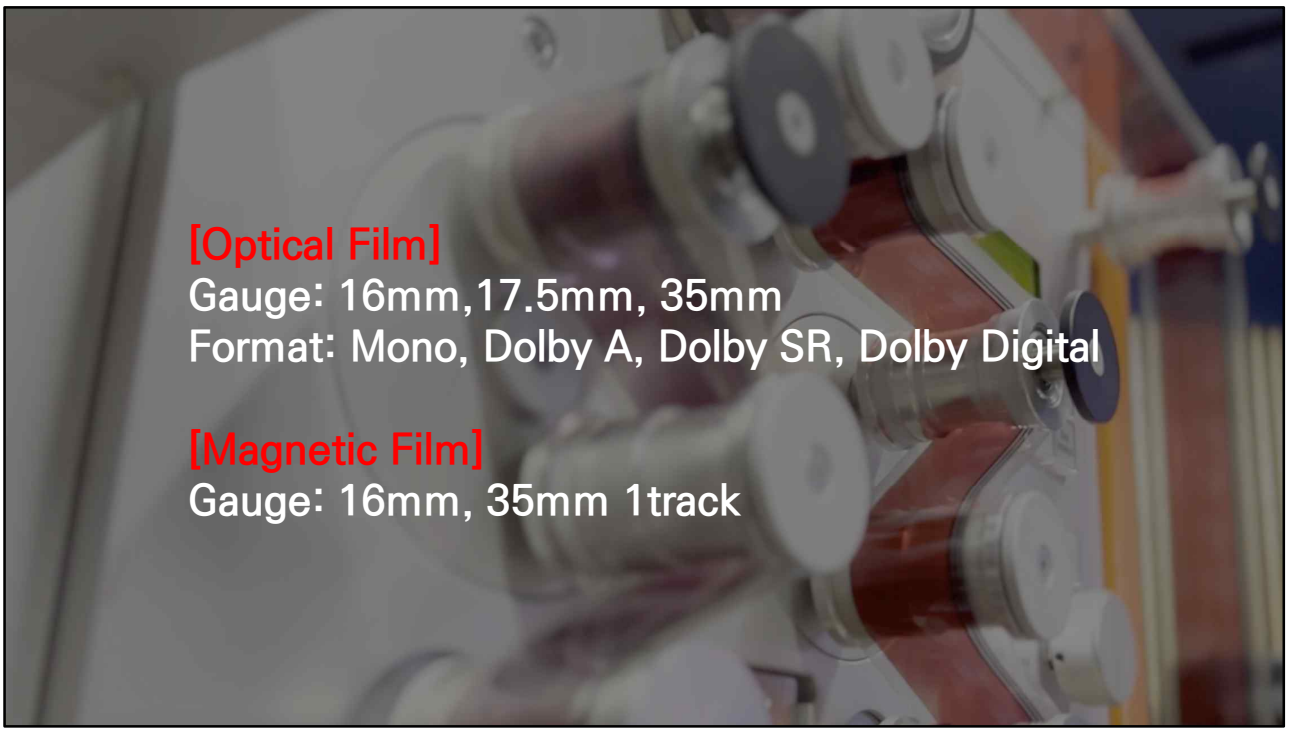
우선 연기자의 입놀림과 대사가 맞지 않는 것을 볼수 있죠.

게다가 한정된 녹음실안에서 대사를 녹음하기 때문에 **소리의 원금감(遠近感)도 없어요.**

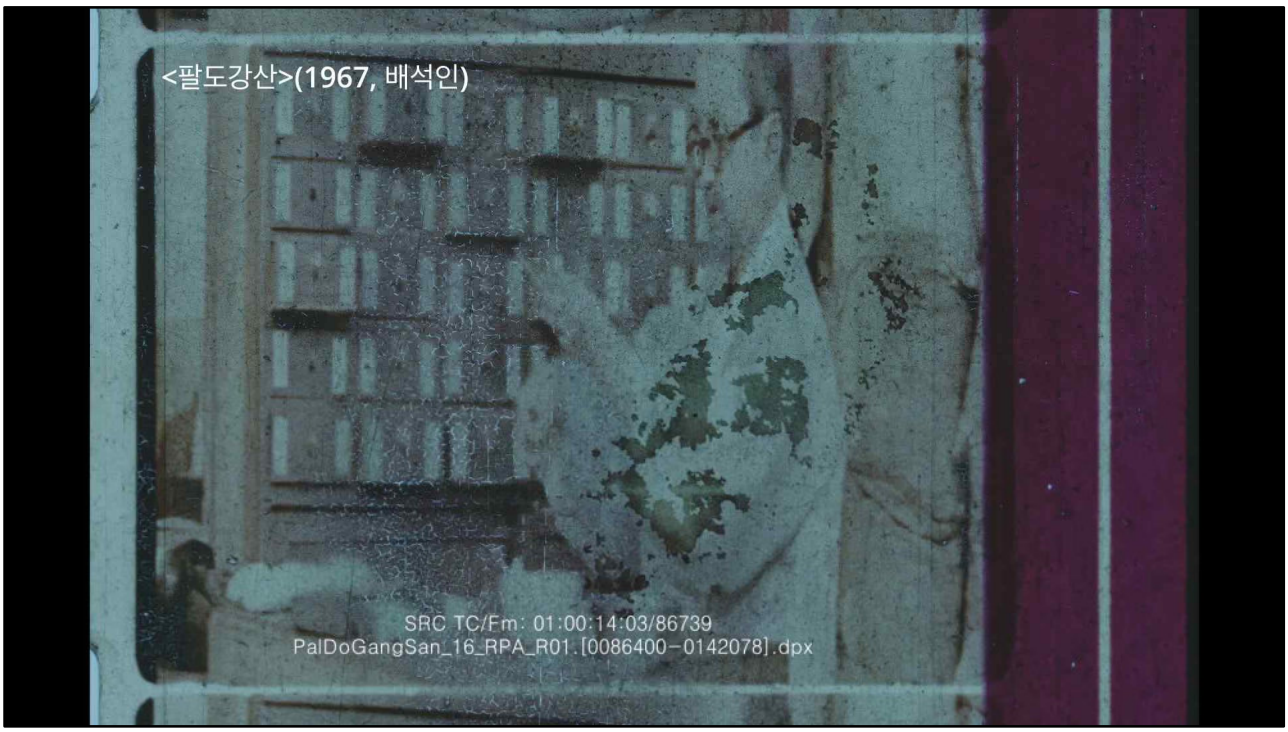
그래서 연기자들의 감정을 살리지 못해 생생한 **현장감(現場感)이 없게** 마련 입니다."

(경향신문, 1977.08.20, 5면)


한국영상자료원 사운드 복원
KOFA Sound Restoration


[Optical Film]
Gauge: 16mm,17.5mm, 35mm
Format: Mono, Dolby A, Dolby SR, Dolby Digital
[Magnetic Film]
Gauge: 16mm, 35mm 1track


충무공
충무공
충무공
충무공
그분이 어삐리면
그분이 어삐리면
그분이 어삐리면

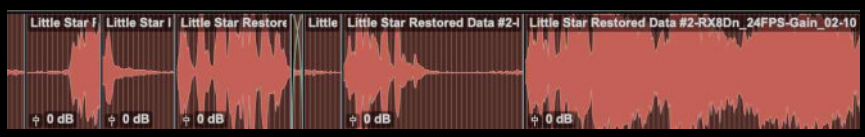

<팔도강산>(1967, 배석인)
SRC TC/Fm: 01:00:14:03/86739
PalDoGangSan_16_RPA_R01.[0086400-0142078].dpx

원본



전세계 하나밖에 없는 천재적인 악단입니다 그 이름도 찬란한 **세븐** (환호성) 리틀스타

복원



우리나라에서 아니,전세계에 하나밖에 없는 천재적인 악단입니다. 그 이름도 찬란한 **세븐 스타** (환호성) 리틀스타



6	사회자	레디 앤 겜틀맨! 지금 여러분 앞에 혜성처럼 나타난 이 7남매로 말할 것 같으면 우리나라에서 아니 전세계에 하나밖에 없는 천재적인 악단입니다 그 이름 찬란한 세븐스타
	안봉	리틀 스타
	사회자	아니 리틀 스타

원본

<작은별>(1974, 강문수)



원본

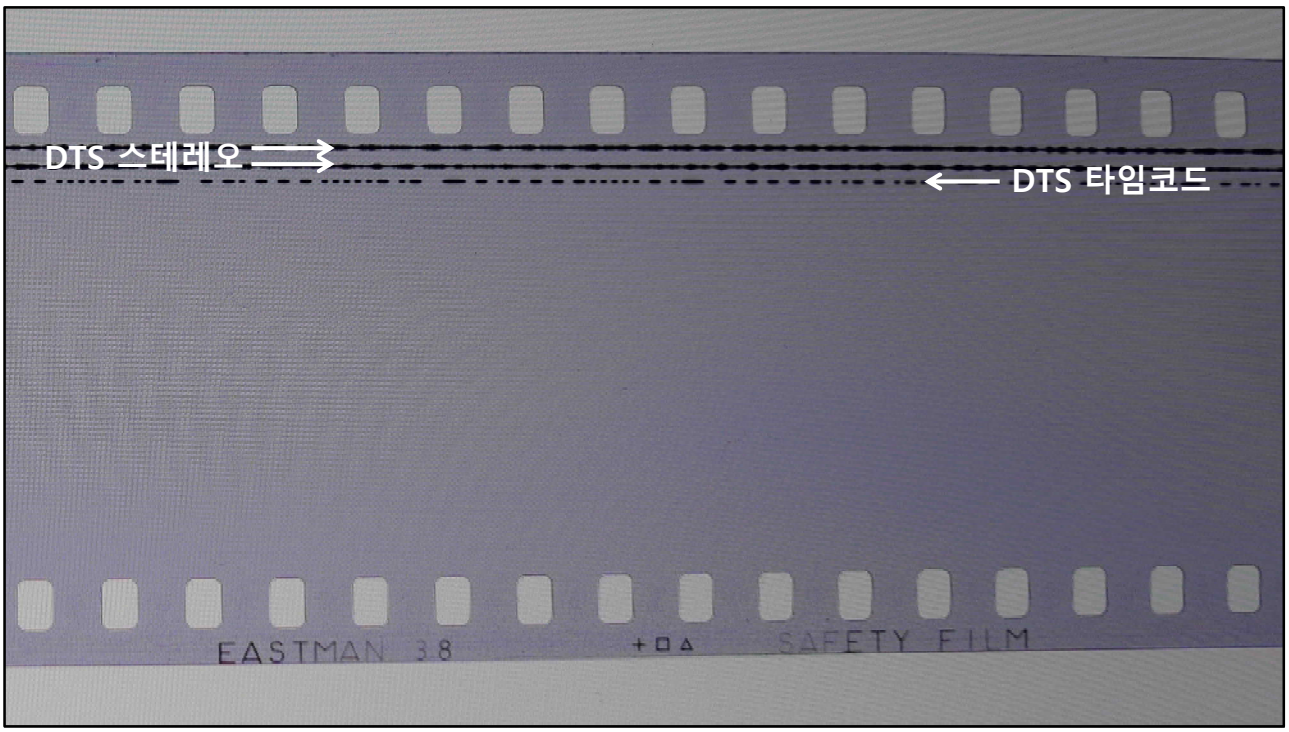


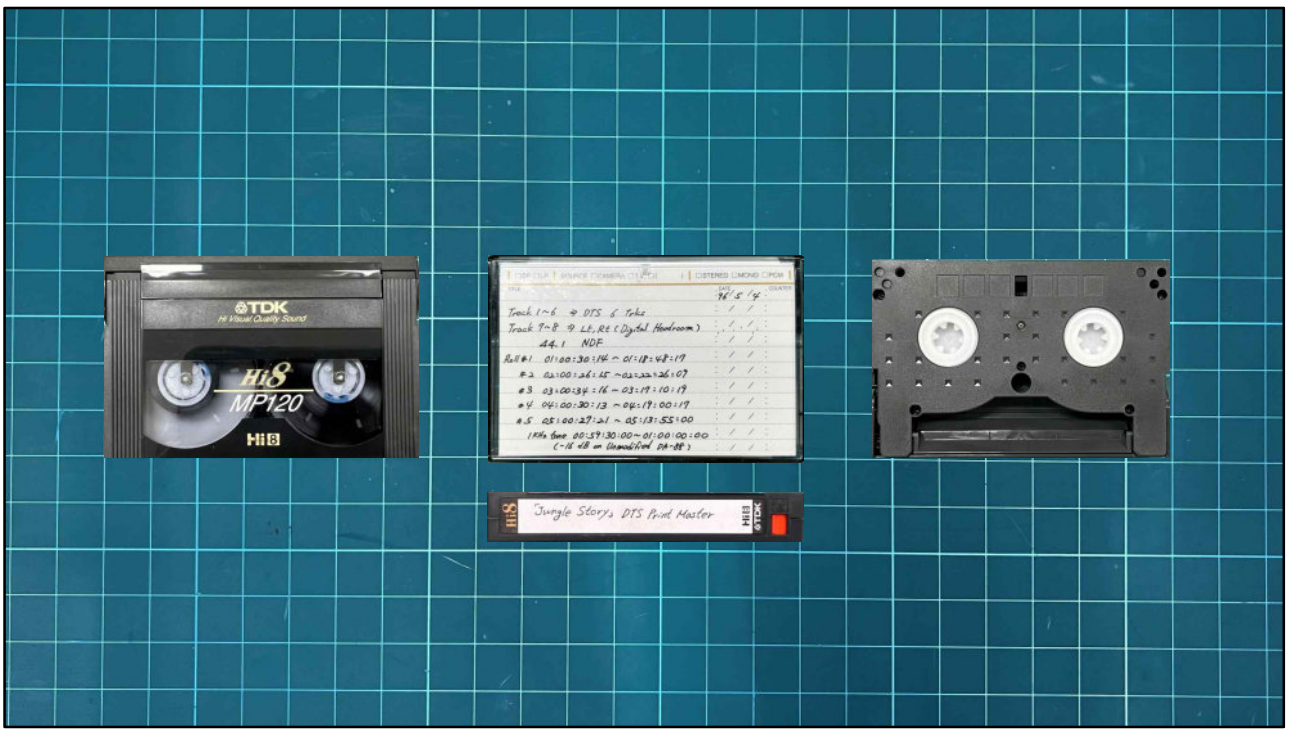
자료보유현황

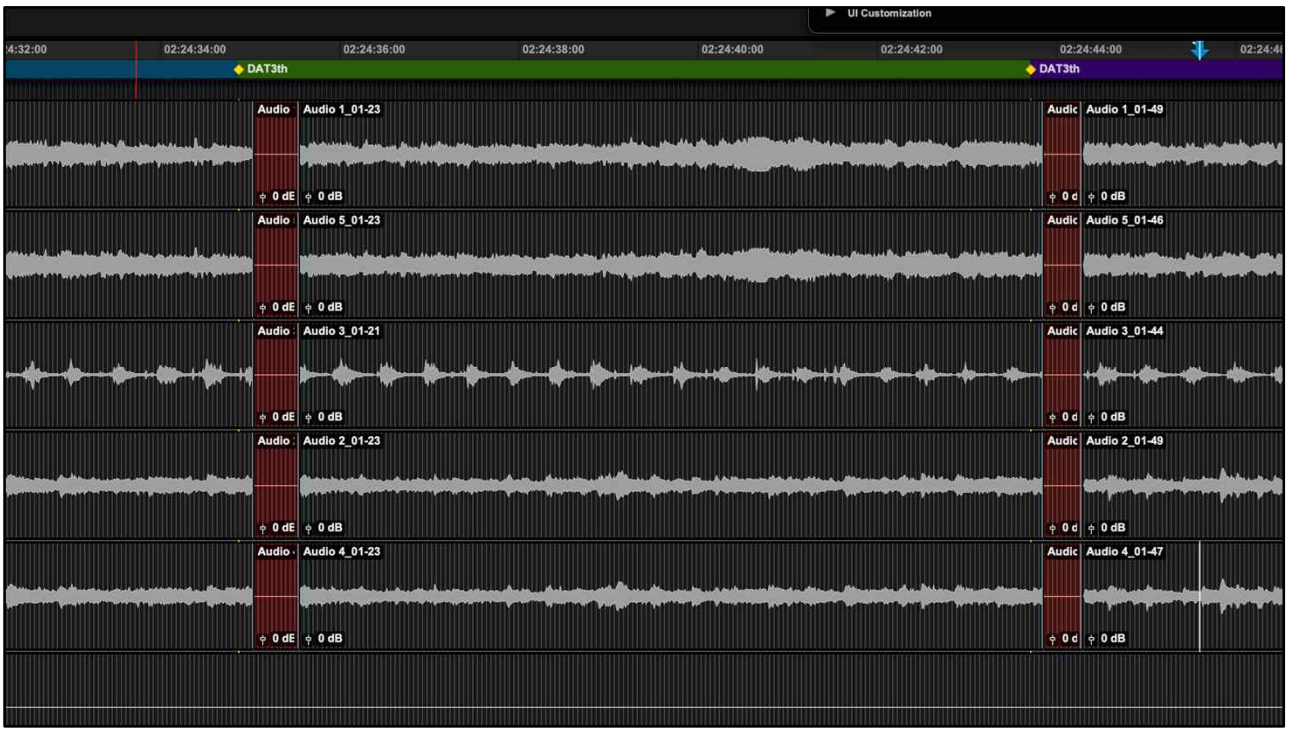
1	필름본편	ON : 1 / RP : 3
2	필름예고편	ON : 1
3	비디오	DV : 1 / Digi-Betacam : 1 / VHS : 3
4	동영상	본편 : 1 / 영화해설 : 1
5	포스터	인쇄물 : 1 / 파일 : 1
6	스틸	홍보용(인):1 / 정사진(인):34 / 홍보용(파):6 / 정사진(파):80
7	스틸필름	슬라이드 : 35 / 네가 : 435
8	시나리오/콘티	기타 : 1 / 녹음대본 : 1 / 심의대본 : 3 / 오리지널 : 12
9	학위/논문	학위 : 1
10	기사/평론	기사 : 8
11	보도자료	인쇄물 : 3
12	전단	전단지 : 3
13	기타자료	제작실무자료 : 15
14	심의서류	3건

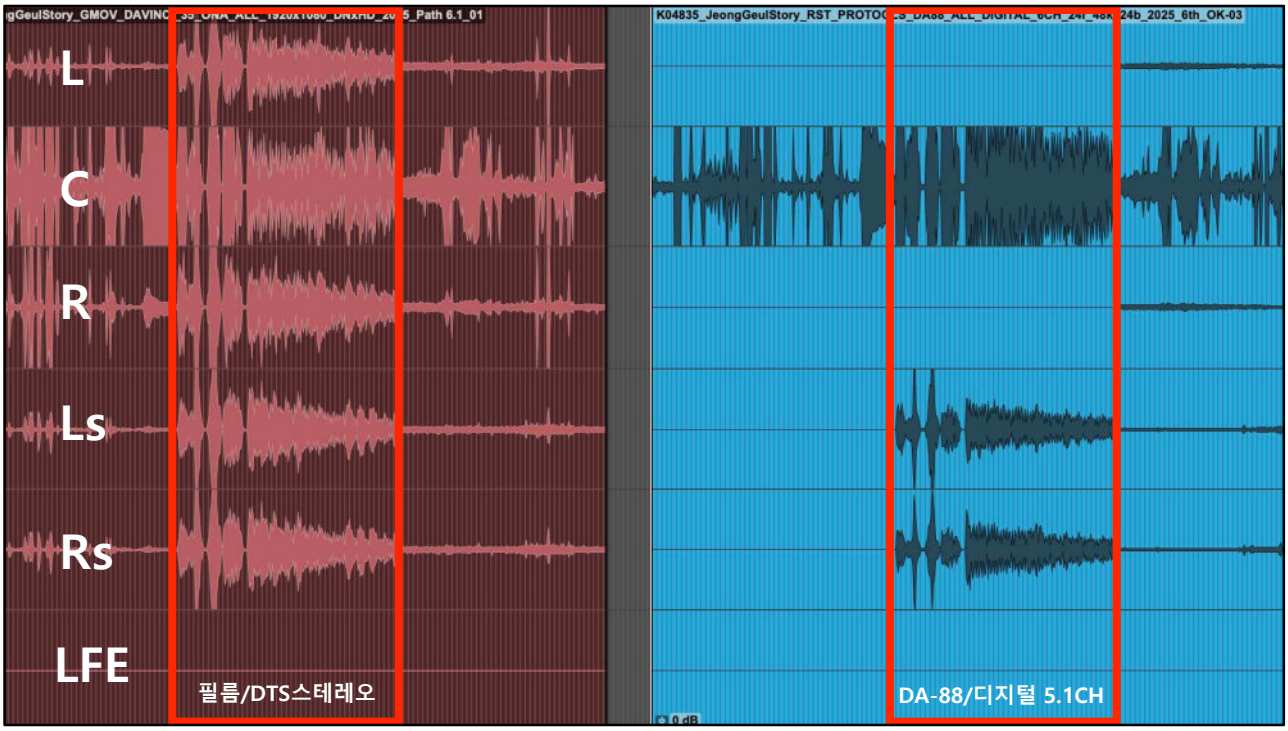
2) 사운드 및 후반작업 리서치

* 대안적 sound pro & post-pro 시안 작성
* LIVE, Blue Cape team과 협의
* 편집(박 곡지?)과 협의
* "국내에서 가능한 최고 수준의 사운드 목표"
* 기존의 '현장-공사 녹음실-공사 현상실' 시스템의 대안 모색
    1) 현장녹음: 대사/효과 동시녹음 및 음악녹음 팀 분리 운영?
    2) 후시 대사, 효과 녹음: 외부(음악/CF 전문) 스튜디오 작업? -- Time-coded video?
    3) 음악 사운드트랙: 후시 대사/효과 스튜디오 작업과 연계? 제작/발매 스케줄?
    4) 돌비 믹싱 준비 철저: 믹싱 기사와의 사전 조율, 협조
    5) 사운드 네가 현상: 공사 또는?
* 기존의 '16미리 러쉬' 편집 시스템의 대안 모색
    1) 35미리 러쉬? 또는 믹싱 시 35미리 노사운드 프린트?
    2) 비디오의 활용? 원초적 텔레시네? (특히 후시 사운드까지 연계하여)
* 과제
    1) 스튜디오, 현상소, 비디오 프로덕션 조사
    2) 외국 시스템 사례 참고 (비디오? 키코드?)




TDK
Hi Visual Quality Sound
Hi8
MP120
Hi8
Track 1~6 : 4 DTS 6 Take
Track 7~8 : 4 Lt, Rt (Digital Headroom)
44.1 NDF
Roll#1 01:00:30:14 ~ 01:18:48:19
#2 02:00:26:15 ~ 02:22:26:07
#3 03:00:34:16 ~ 03:19:10:19
#4 04:00:30:13 ~ 04:19:00:19
#5 05:00:27:21 ~ 05:13:55:00
1Khz tone 00:59:30:00 ~ 01:00:00:00
(-18 dB on Normalized PA-88)
Hi8
Jungle Story, DTS Print Master
Hi8
STICK


UI Customization
4:32:00
02:24:34:00
02:24:36:00
02:24:38:00
02:24:40:00
02:24:42:00
02:24:44:00
DAT3th
DAT3th
Audio
Audio 1_01-23
Audio 1_01-49
Audio 5_01-23
Audio 5_01-46
Audio 3_01-21
Audio 3_01-44
Audio 2_01-23
Audio 2_01-49
Audio 4_01-23
Audio 4_01-47
0 dB



조선일보 1996.02.17

스필버그감독,씨티극장에 음향설비 DTS기증



◇스필버그감독으로부터 기증받은 DTS시스템을 설치중인 김찬유 씨티극장 대표.

／金明煥기자



지난해 11월 서울을 방문했던 거장 스티븐 스필버그감독<사진>이 15일 서울 강남 씨티극장에 극장용 음향 설비인 DTS(Digital Theatre Sound) 시스템 1세트를 기증했다. 방한당시 국내에서 시설이 우수한 영화관으로 꼽히는 씨티극장에 들러 내부를 둘아보던 스필버그감독은 김찬유 극장대표가 『음향 시설을 보강할 계획』이라고 이야기하자 『극장용 사운드 시스템은 DTS만한 게 없다』며 즉석에서 기증을 약속했었으며 이번에 이를 실천에 옮긴 것. 극장측은 이 시스템을 즉시 1관에 설치했으며 16일까지 스피커 배치등을 재조정해 「DTS극장」으로 단장했다.

이에 따라 씨티극장은 명보극장에 이어 전국에서 2번째로 DTS시스템이 설치된 극장이 됐다. DTS란 돌비 스테레오 사운드를 한 단계 더 발전시킨 최첨단 원음재생 방식으로 좌우 스테레오 신호에서 저음(서브 우퍼)까지를 모두 디지털化한 CD음향으로 재생해 6개의 스피커를 통해 내보낸다.

스티븐 스필버그 감독이 영화 「쥬라기 공원」에서 이 방식을 채택하여 호평을 받은 후 단번에 영화음향 방식의 샛별로 떠올랐다. 현재 촬영중인 김용준감독의 「정글스토리」도 DTS로 음향을 만들 계획이다.

씨티극장 김찬유대표는 『스필버그 감독측에 곧 서한을 보내 DTS의 위력을 보여주는 미국 영화의 도입을 추진해 보겠으며 이 작품들로 「DTS영화 축제」도 열어볼 계획』이라고 밝혔다.



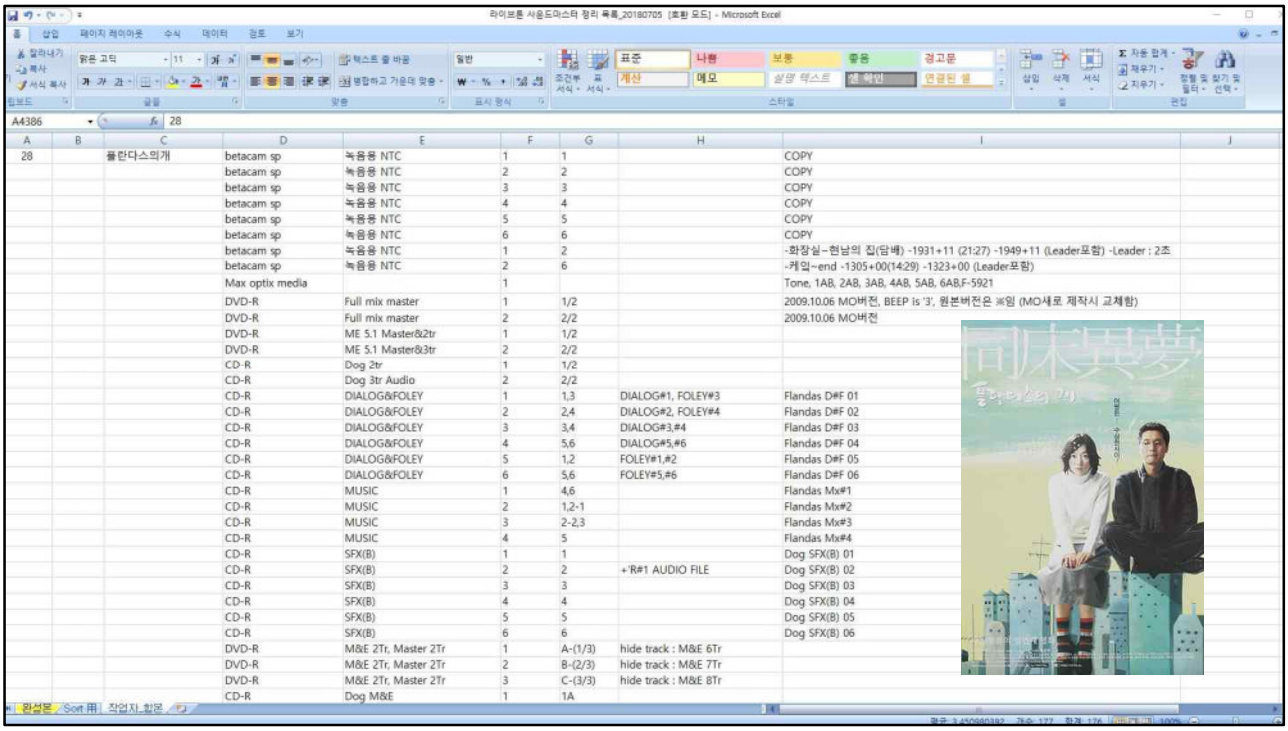
입수사건

구분 전체 | 입수방법 전체 | 년도 2009 | 제목 | 사운드

목록개수 | 가로확장 | 목록숨기기

#	관리번호	제목	입수처	입수일
29	2009N40105	디지털시네마 파일 수집(불신지옥_사운드_블루캡)	(주)블루캡	20091113
30	2009N40070	디지털시네마 파일 수집(순정만화_사운드_영진위)	영화진흥위원회	20090611
31	2009N40113	디지털시네마 파일 수집(실종_사운드_웨이브랩)	(주)웨이브랩…	20091117
32	2009N40117	디지털시네마 파일 수집(애자_사운드_리드사운드)	(주)리드사운드	20091106
33	2009N40074	디지털시네마 파일 수집(어린왕자_사운드_키노포스트)	키노포스트(KI…	20090915
34	2009N40053	디지털시네마 파일 수집(엔티크_사운드_라이브톤)	주식회사 라이…	20090219
35	2009N40062	디지털시네마 파일 수집(여고괴담5_사운드_스톰)	스톰	20090813
36	2009N40088	디지털시네마 파일 수집(오래된정원_사운드_블루캡)	(주)블루캡	20091113
37	2009N40100	디지털시네마 파일 수집(요가학원_사운드_리드사운드)	(주)리드사운드	20091103
38	2009N40085	디지털시네마 파일 수집(우리집에왜왔니_사운드_웨이브랩)	(주)웨이브랩…	20091001

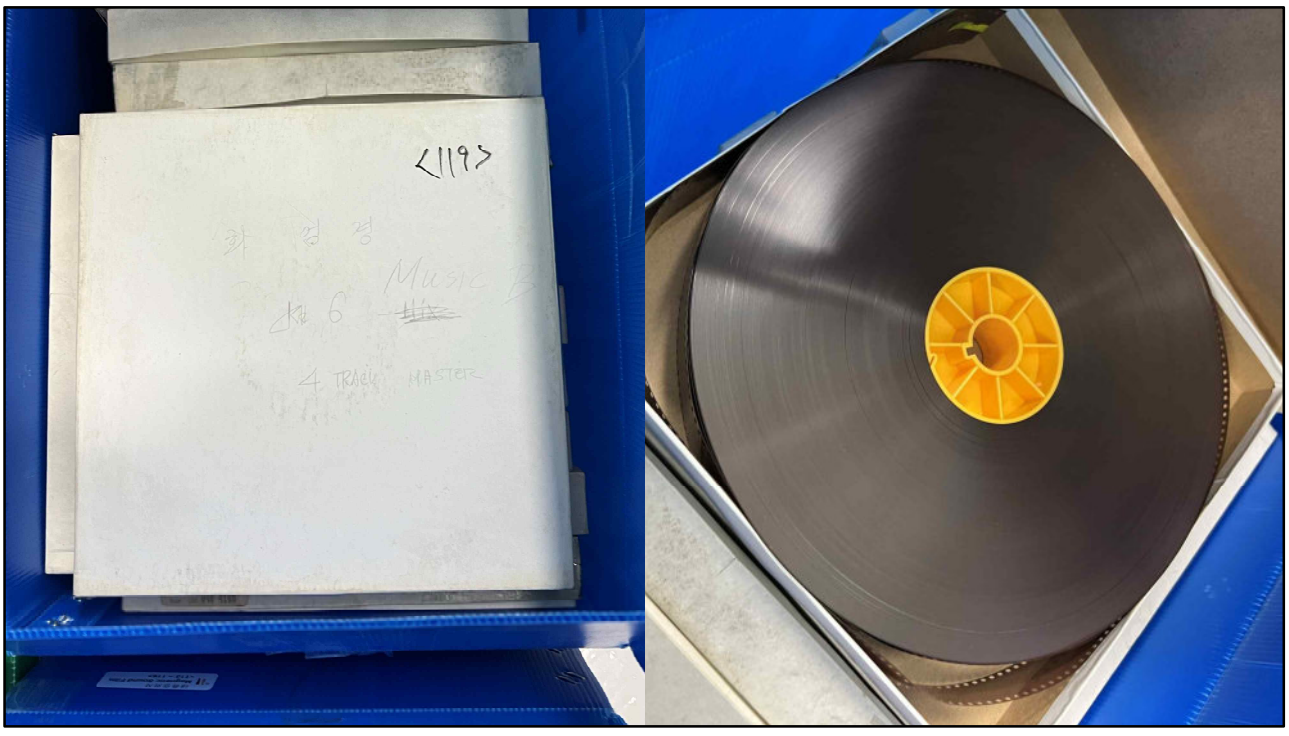
데이터ID: 12035 29-39 of 51 (조회된



라이브톤 사운드마스터 정리 목록_20180705 [호환 모드] - Microsoft Excel

A4386 28

28		플란다스의개	betacam sp	녹음용 NTC	1	1		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	2	2		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	3	3		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	4	4		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	5	5		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	6	6		COPY
			betacam sp	녹음용 NTC	1	2		-화장실~현남의 집(당배) -1931+11 (21:27) -1949+11 (Leader포함) -Leader : 2조
			betacam sp	녹음용 NTC	2	6		-케익~end -1305+00(14:29) -1323+00 (Leader포함)
			Max optix media		1			Tone, 1AB, 2AB, 3AB, 4AB, 5AB, 6AB,F-5921
			DVD-R	Full mix master	1	1/2		2009.10.06 MO버전, BEEP is '3', 원본버전은 ※임 (MO새로 제작시 교체함)
			DVD-R	Full mix master	2	2/2		2009.10.06 MO버전
			DVD-R	ME 5.1 Master&2tr	1	1/2		
			DVD-R	ME 5.1 Master&3tr	2	2/2		
			CD-R	Dog 2tr	1	1/2		
			CD-R	Dog 3tr Audio	2	2/2		
			CD-R	DIALOG&FOLEY	1	1,3	DIALOG#1, FOLEY#3	Flandas D#F 01
			CD-R	DIALOG&FOLEY	2	2,4	DIALOG#2, FOLEY#4	Flandas D#F 02
			CD-R	DIALOG&FOLEY	3	3,4	DIALOG#3,#4	Flandas D#F 03
			CD-R	DIALOG&FOLEY	4	5,6	DIALOG#5,#6	Flandas D#F 04
			CD-R	DIALOG&FOLEY	5	1,2	FOLEY#1,#2	Flandas D#F 05
			CD-R	DIALOG&FOLEY	6	5,6	FOLEY#5,#6	Flandas D#F 06
			CD-R	MUSIC	1	4,6		Flandas Mx#1
			CD-R	MUSIC	2	1,2-1		Flandas Mx#2
			CD-R	MUSIC	3	2-2,3		Flandas Mx#3
			CD-R	MUSIC	4	5		Flandas Mx#4
			CD-R	SFX(B)	1	1		Dog SFX(B) 01
			CD-R	SFX(B)	2	2	+'R#1 AUDIO FILE	Dog SFX(B) 02
			CD-R	SFX(B)	3	3		Dog SFX(B) 03
			CD-R	SFX(B)	4	4		Dog SFX(B) 04
			CD-R	SFX(B)	5	5		Dog SFX(B) 05
			CD-R	SFX(B)	6	6		Dog SFX(B) 06
			DVD-R	M&E 2Tr, Master 2Tr	1	A-(1/3)	hide track : M&E 6Tr	
			DVD-R	M&E 2Tr, Master 2Tr	2	B-(2/3)	hide track : M&E 7Tr	
			DVD-R	M&E 2Tr, Master 2Tr	3	C-(3/3)	hide track : M&E 8Tr	
			CD-R	Dog M&E	1	1A		





RE: SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

감사합니다

hahaham@koreafilm.or.kr

RE SOUNDING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

QUIZ

〈정글스토리〉 (1996, 김홍준)

사운드 포맷 은 무엇일까요?

1) 필름 2) DTS 3) SD카드 4) 모놀로그

한국영화 사운드 복원의 도전과 과제

박민영 (한국영상자료원 디지털복원팀)

제가 오늘 여러분들과 같이 나누고 싶은 주제는 한국영화 사운드 복원의 도전과 과제입니다. 시작하기에 앞서서 복원이라는 단어를 떠올리시면 어떤 이미지가 가장 먼저 생각나시나요? 저는 개인적으로 경복궁 같은 건축물이 가장 먼저 떠오르는데요. 여기 보시면 베니스 헌장이라고 있습니다. 건축물 문화유산에는 베니스 헌장이 있는데, '복원은 추측이 시작되는 지점에서 멈추어야 한다'는 내용이 있습니다. 저희 영화 복원 분야에도 이와 비슷한 원칙을 담은 문서가 있습니다. FIAF라고 하는 국제영화자료관연맹이 있는데요. 여기서 제정한 윤리강령입니다. 여기 보시면 1-4, 1-5에 '복원은 원본 자료의 특성을 존중해야 한다'고 명시되어 있습니다.

이 원본 자료의 특성은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데요. 첫 번째는 이 영화가 어떤 이야기를 담고 있느냐는 것이고, 다른 하나는 물리적인 것으로 이 영화가 어떤 방식으로 제작되어서 어떻게 상영되었는가라는 것입니다. 그렇다면 사운드 복원에서의 원본 특성은 어떤 것이 있을까요? 저는 사운드 복원에서 가장 중요한 것은 감독이 채택한 사운드 채널 포맷을 정확히 구현하는 것이라고 생각합니다. 사실 이를 위해서는 이 사운드가 담겨 있는 물리적 매체를 확보하는 게 가장 우선이 되어야 합니다.

여기 보시면 영화사를 통틀어 영화 사운드가 담겨 있는 물리적인 매체가 나와 있는데요. 첫 번째는 초기의 디스크 형식입니다. 그리고 두 번째는 한국영상자료원에서 가장 많이 사용하고 있는 필름이고요. 그다음은 현재 영화 현업에서 사용하고 있는 DCP입니다. 오늘은 이 가운데 필름 사운드를 중심으로 발표하겠습니다.

간략히 이 35mm 프린트 필름의 사운드 포맷에 대해서 말씀드리겠습니다. 이 35mm의 한 프레임을 확대한 사진입니다. 여기 보시면 크게 아날로그 사운드와 디지털 사운드 두 가지로 나눌 수가 있는데요. 여기 이 빨간 테두리 안에 들어가는 사운드가 아날로그입니다. 모노부터 돌비 스테레오, 돌비 SR까지가 들어가 있고, 그다음은 돌비 디지털입니다. 여기 하얗게 보이는 이 구멍을 ‘Perforation’이라고 하는데, 이 구멍 사이에 있는 부분이 바로 돌비 디지털 신호입니다. 이걸 확대해서 보면 이 가운데 돌비 시그널이 들어가 있습니다.

그다음은 DTS인데요. 이 DTS는 필름에 사운드가 기록되어 있지 않습니다. 여기 보시는 점으로 표시된 것이 타임코드입니다. 이 DTS 사운드를 구현하려면 반드시 이러한 DTS CD-ROM이 필요합니다. 그래서 이 CD-ROM이 만약에 유실된다면 DTS 사운드는 구현할 수가 없습니다.

다음은 소니에서 만든 SDDS인데요. 필름 가장자리에 위치하고 있어서 마모나 열화에 취약한 특성이 있습니다. 그리고 제가 보여드렸던 장비들은 디지털로 필름에 압축이 되어 들어가기 때문에, 극장에서 상영할 때 이것을 다시 디코딩할 수 있는 장비가 반드시 필요합니다.

이제 한국영화 사운드 복원으로 넘어가 보겠습니다. 혹시 한국 고전 영화를 보셨을 때 어떤 사운드의 특징을 느껴보신 적 있으신가요? 저는 개인적으로 처음 고전 영화를 봤을 때 대사 싱크가 너무 안 맞는다는 점과, 배우의 연기가 너무 과장되어 있고 후시녹음도 다소 어색하다는 느낌을 받았습니다. 사운드 복원을 담당하면서 도대체 왜 이렇게 싱크가 맞지 않는지에 대해서 많은 문헌들을 찾아보게 됐습니다.

오늘 세 가지 신문기사를 소개해드리고 싶습니다. 여기 보시면 1968년 손인호 녹음기사님의 인터뷰인데요. “녹음용 필름이 35mm에서 16mm로 격하했다. 화면이 흐려 입 맞추기가 어렵다. 단 이틀 만에 극영화 한 편의 녹음을 끝내는 데에도 변수가 많다.” 저는 이 기사를 보고 왜 싱크가 맞지 않았는지에 대한 의문이 풀렸습니다.

그다음은 1976년 기사입니다. 제목은 ‘영화 예술의 암담한 현황’입니다. 여기 ‘여전한 후시녹음’이라는 대목이 있습니다. 한국영화의 후시녹음은 꽤 오랫동안 지속됐는데, 그 이유는 비용 때문이었습니다. 동시 녹음을 하려면 소음이 적은 카메라와 조명기가 필요했는데 이는 예산과 직결됐고, 동시 녹음 중 NG로 리테이크가 나면 필름을 다시 사용해야 하는 문제가 있었습니다. 또 기사에서처럼 이틀에 한 편의 믹싱을 하다 보니 배우들이 녹음실에 매번 올 수가 없었습니다. 그래서 배우에 맞는 전문 성우가 있었습니다. 배우들이 동시 녹음을 하게 될 때 발성과 연기 방식이 달라져서 도입이 늦어지는 일도 있었습니다.

1977년에 한국 영화 사운드의 질을 향상시키기 위해 노력하신 감독님이 있습니다. 바로 정진우 감독님입니다. 감독님께서는 기술적인 면을 향상시키려고 시도했고, 더빙으로 처리된 영화를 관객이 볼 때 입모양과 대사가 맞지 않는 문제를 지적했습니다. 이 문제를 인식하고 개인 장비를 마련하여 아리플렉스 카메라와 녹음기 등 다양한 장비를 시도하며 동시녹음을 도입하기 위해 노력하셨습니다.

그렇다면 한국영상자료원에서는 어떻게 사운드 복원을 하고 있을까요? 크게 사운드 필름 스캔과 디지털 기술을 사용한 디지털 복원 두 가지로 나눌 수 있습니다. 여기 화면에 보이는 장비가 저희의 사운드 전문 장비입니다. 이 스펙이 저희가 스캔할 수 있는 사양입니다. 아쉽게도 현재 DTS와 SDDS는 스캔할 수 있는 장비가 없습니다.

다음 사진은 필름 열화 장면입니다. 화면 오른쪽의 사운드 트랙을 보면 첫 번째, 두 번째는 사운드가 끊겨 있습니다. 이런 부분들은 무음으로 스캔됩니다. 음악이라면 앞뒤 동일 음악으로 메울 수 있고, 대사 부분이라면 자막을 넣을지 여부를 고민합니다. 세 번째 장면은 편집 이음새를 테이프로 처리한 부분이 오염되어 색이 변했습니다. 이 부분도 노이즈로

스캔됩니다. 마지막은 오른쪽에 음대가 거의 보이지 않 습니다. 오염과 곰팡이, 열화가 심해 사운드 필름을 넘어서 화면까지 열화가 침범한 상황입니다.

영상 예시를 하나 준비했습니다. 1967년 배석인 감독님 연출 '팔도강산' 16mm 프린트입니다. 열화된 부분을 모두 소리로 인식해 노이즈로 스캔됩니다. 다행히 이 영화는 16mm였지만 35mm가 있어서 그 버전으로 복원할 수 있었습니다.

다음은 싱크 사례입니다. 1975년 강문수 감독님의 '작은별'입니다. 위 회색이 원본 웨이브폼인데, 대사 사이 텀이 길고 '찬란한 세븐'에서 '스타'가 삭제되어 있습니다. 복원 과정에서 뒤에 있던 '리틀 스타'의 '스타'를 앞으로 가져와 복구했고, 배우의 입에 맞게 대사를 조정했습니다. 예시를 통해 전과 후를 비교해 보시면 좋겠습니다.

사운드 복원에는 다양한 단계가 있습니다. 대사는 그중 일부입니다. 저는 대사를 이동할 때 가장 많은 고민을 합니다. 그 대사도 그 영화가 제작되었던 역사의 한 부분이기 때문입니다. 그래서 싱크를 조절하는것이 적절한지 항상 고민합니다. 그럼에도 관람을 하면서 크게 흐름에서 벗어나는 것들은 최소한의 개입으로 보정합니다.

다음은 올해 9월 초 복원을 마친 1996년 김홍준 감독님의 '정글스토리' 사례입니다. 이 작품은 국내 DTS 제작 기술이 없던 시기에 만들어졌습니다. 국내에서 5.1로 믹싱하고 그 데이터를 미국에서 DTSCD로 제작했습니다. 음악 영화라 사운드에 공을 들인 작품입니다. 자료원의 자료 검색 결과, 필름부터 제작 실무 자료까지 다양한 자료가 기증된 작품이었습니다. 제작 실무 자료가 보통 잘 들어오지 않는데, 이 영화는 연출부의 사운드에 대한 고민이 그대로 남아 있어 큰 도움이 되었습니다. 메모에 '국내에서 가능한 최고 수준의 사운드 목표'라는 문구가 있습니다. 자료원에 DTS 복원 사례가 아직 없었고, 복원 대상 대부분이 80년대 이전 작품이라 90년대 신기술 복원은 도전이었습니다. 또 하나의 아쉬움은 DTS CD를 보유하지 못했다는 점입니다. 보유한 것은 35mm 사운드 네거티브였습니다.그 안에 DTS 스테레오와 DTS 타임코드가 있어 CD가 존재했음을 알 수 있지만, 유실된 상태였습니다.

스테레오 파일을 잠시 설명드립니다. 겉보기에는 우리가 흔히 사용하는 투트랙 스테레오 같지만, 실제로는 녹음실에서 5.1 채널로 믹싱한 뒤 필름에 넣기 위해 2채널로 인코딩한 것입니다. 극장에서 디코딩을 통해 LCRS로 재현됩니다. 돌비 디지털이나 DTS의 원본 사운드보다는 음질이 떨어지지만, DTS나 돌비 디지털 시설이 없는 극장에서는 이 LCRS로 재생됩니다. 다행히 당시 믹싱을 맡으신 한국예술종합학교 이규석 교수님이 DTS 제작을 위해 미국에 가져갔던 오디 오 테이프를 보관하고 있다는 사실을 전달받았습니다. 자료원 수집부에서 기증 절차를 통해 디지털화했 습니다. 처음 스캔에서는 약 7군데가 누락되어 있었습니다. DA-88 데크가 현업에서 사용되지 않아 재생 장애가 있었기 때문입니다. 계속 시도한 끝에 6군데를 복구했고, 1군데는 앞서 보신 스테레오 사운드로 복원했습니다.

세션 1 리부팅 한국영화

왼쪽은 필름에서 스캔받은 스테레오 파일, 오른쪽은 DA-88 데크에서 받은 디지털입니다. 빨간 네모가 동일 구간인데 채널별 차이가 있습니다. 감독님의 원래 믹싱은 대사가 센터, 서라운드는 LS·RS에 배치 되어 있습니다. 하지만 필름에 압축된 스테레오는 LCRS로 스캔 받을 때 모든 채널에 동일 소리가 조금씩 묻어납니다. 따라서 아날로그 사운드는 원래 믹싱했던 이전 소스 데이터와 소스 필름 확보가 중요합니다.

정글스토리 복원은 사운드 복원 측면에서 큰 의미가 있었습니다. 1996년 기사에 따르면 정글 스토리가 개봉했을 당시 전국에서 시티극장과 명보극장 두 곳만 DTS 상영이 가능했습니다. 이 말은 그 외 전국 대부분 극장에서는 앞서 보여드린 스테레오 사운드가 상영되었다는 의미입니다. 사운드 복원가 입장에서 이 영화를 감독이 원했던 고음질 사운드로 복원해 현재 관객에게 상영할 수 있게 한 점에 큰 보람을 느꼈습니다.

마지막으로 한국영상자료원이 사운드를 어떻게 수집하는지 설명드리겠습니다. 영화가 상영되면 법적 의무 제출로 한국영상자료원에 모든 영화가 제출됩니다. 필름 시대에는 프린트 필름이, 지금은 DCP가 제출되고 있습니다. 또 2009년부터 수집부가 녹음실에 개별 문의해 보유 중인 데이터를 수집했습니다. 2019년에는 라이브 톤에서 처음부터 계속 보관하던 데이터를 기증받았고, 대략 100편이 넘습니다. 이 엑셀은 영화 ‘플란다스의 개’에서 수집한 데이터로 작년에 ‘플란다스의 개’를 4K로 복원하면서 이 데이터를 활용했습니다.

스템에 준하는 마그네틱 필름들도 태흥영화사와 영화진흥위원회(KOFIC)에서 대략 100편이 넘는 분량을 수집했습니다. 그중에는 ‘서편제’도 있습니다. ‘서편제’는 이미 복원을 완료했지만, 앞으로 마그네틱 4트랙 필름을 스캔할 수 있게 되면 다시 한 번 복원할 수 있을 것이라 기대합니다. 이 사진 속 매체들은 모두 과거 영화 녹음실에서 쓰였던 매체입니다. 마스터 매체뿐 아니라 이 매체를 재 생하는 장비 확보도 한국 영화 사운드 복원에 필수적입니다.

마지막으로 영화 복원은 흔히 과거의 것을 다룬다고 생각하지만, 지금 만드는 영화도 어느 시점에서는 고전 영화의 범주에 들어갑니다. 여기 계신 분들뿐 아니라 주변의 많은 영화 관계자분들께서 지금 만들고 계신 소중한 자료를 자료원에 기증해 주시면, 저희가 체계적으로 보관해 한국 영화의 미래를 위해 힘쓰겠습니다. 감사합니다.

RE IMAGING Korean Cinema

2부

리이미징 한국영화
Re:Imaging Korean Cinema



사회
정찬철
국립부경대학교
미디어커뮤니케이션학부 교수

정민재
노느니특공대엔터테인먼트
기술팀장

유태정
중앙대학교
예술공학대학 교수

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

한국적 디지털 에셋 수집과 활용에 대한 기술적 논의

정민재
(주)노느니특공대엔터테인먼트



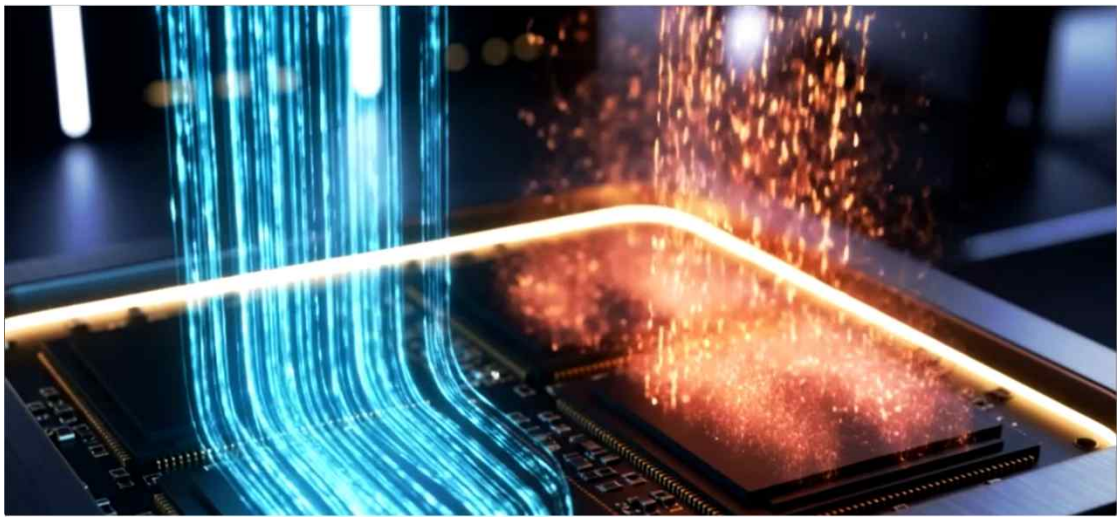


경복궁 근정전

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

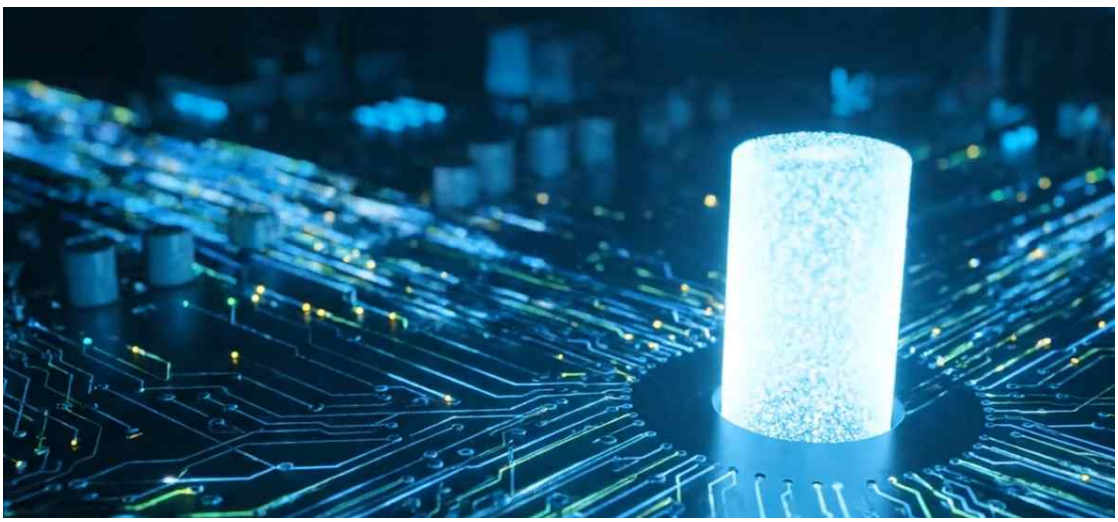
지금도 사라지고 있는 에셋들



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

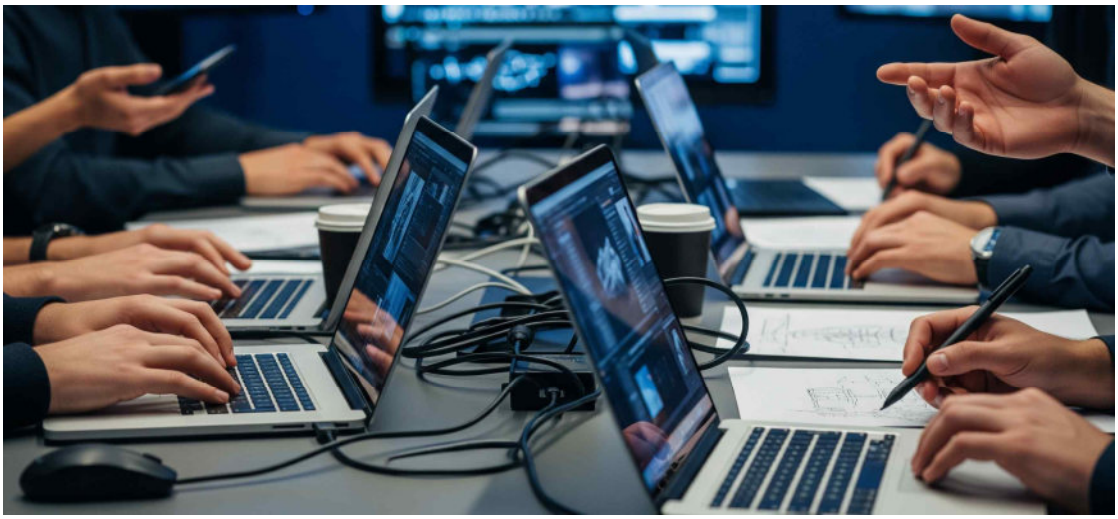
에셋 수집



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

영화/드라마/애니메이션 VFX 스튜디오 미팅



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

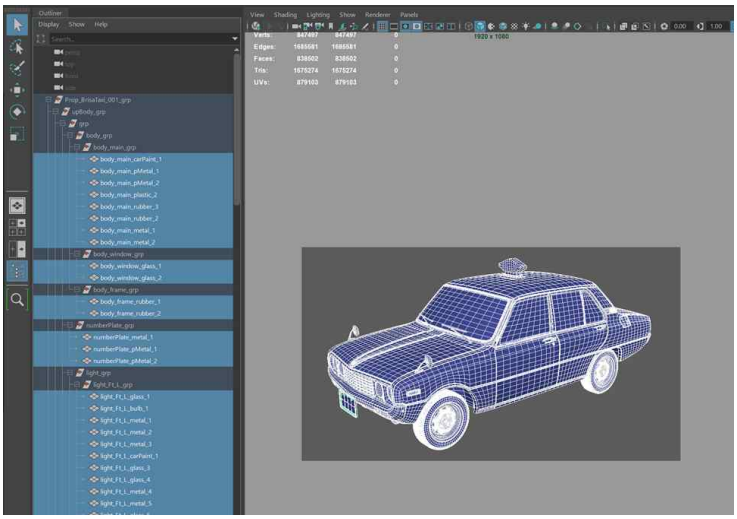
에셋 수집



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

3D Asset의 검수



No.	에셋 파일 평가 리스트
1	해당 업체가 제공한 메타데이터와 일치하는가
2	에셋에 필요한 모든 파일과 요소가 포함되어 있는가
3	폴더 구조와 파일이 논리적으로 정리되어 있는가
4	모든 파일이 오류 없이 열리고 실행되는가
5	폴더와 파일의 이름이 명확하고 일관성 있게 명명되었는가
6	에셋 제작에 사용된 참고 자료나 공정 자료가 포함되어 있는가
7	에셋 파일의 형식(파일 확장자)이 요구사항과 일치하는가
8	에셋에 대한 간단한 미리보기 이미지나 렌더링이 포함되어 있는가
9	텍스처 제작용 소프트웨어 원본 파일이 포함되어 있는가 (가산점)

No.	3D 에셋 퀄리티 평가 리스트
1	모델링이 사실적인가(비율, 형태감, 손상, 노화 등)
2	모델링이 보이지 않는 부분까지 세밀한 부분까지 신경을 썼는가
3	폴리곤 정리가 잘 되어 있는가(균일도, 수량 등)
4	폴리곤이 삼각 및 사각면으로만 이루어졌는가
5	모델의 중심축이 목적에 맞게 잘 설정되었는가
6	제작 대상과 에셋이 1:1 스케일로 제작되었는가
7	UV가 목적에 맞게 효율적이고 깔끔하게 정리되어 있는가
8	UV가 겹치지 않도록 제작되었는가
9	재질과 텍스처 표현이 사실적인가
10	텍스처의 해상도가 목적에 알맞은가
11	텍스처의 비트맵스가 목적에 알맞은가
12	PBR(Physically Based Rendering) 텍스처로 제작되었는가
13	PBR(Physically Based Rendering) 셰이더로 제작되었는가
14	오브젝트들 혹은 레이어들의 이름이 목적에 맞는가
15	에셋에 맞는 리깅이 되어 있는가(가산점)
16	스킨 웨이트가 자연스러운가(가산점)
17	추가 수정이나 보완이 필요한 부분이 없는가

RE IMAGING Korean Cinema

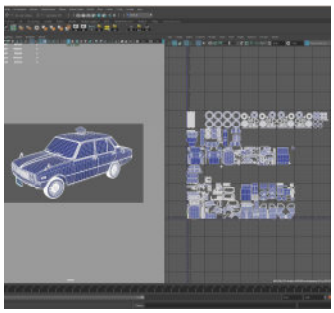
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

Color space



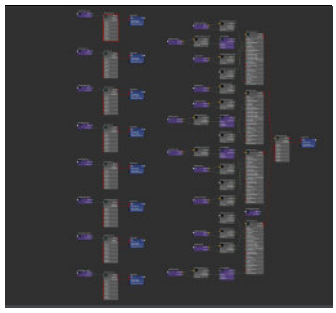


Model, UV, Shading Network and Rendering



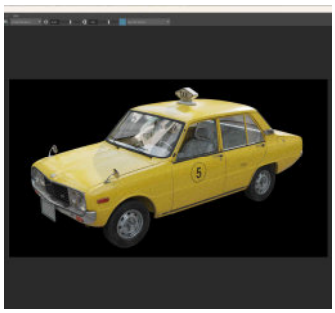
Autodesk Maya

Viewport & UV Editor



Hypershade

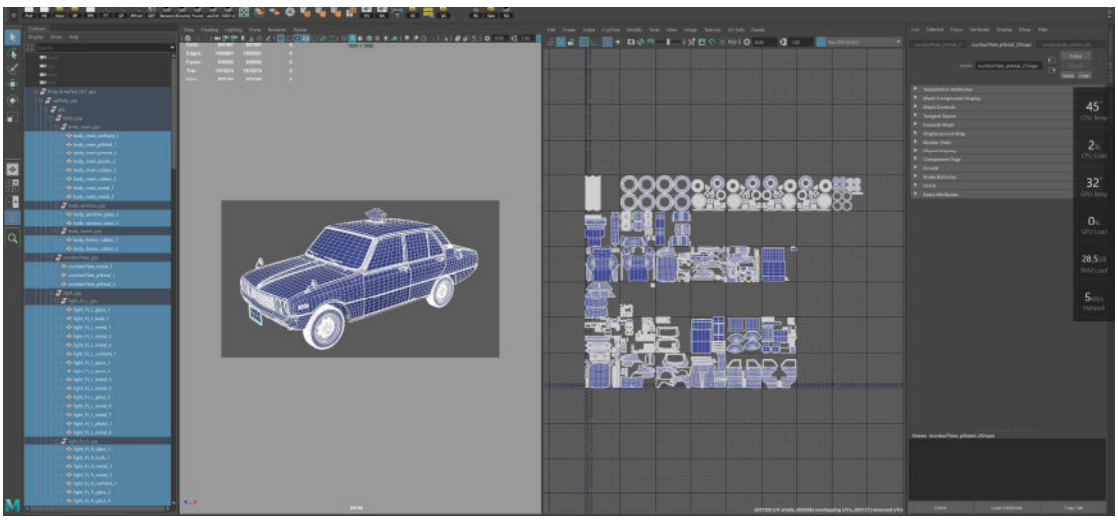
Shading Network Graph



IPR(실시간 렌더링)

RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF
Korean Film Archive 한국영상자료원

Model & UV

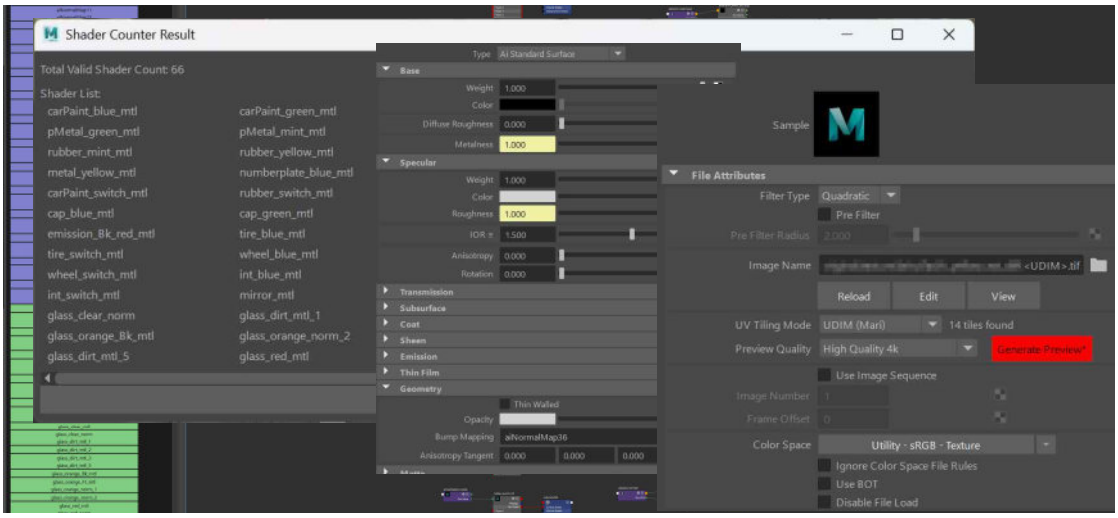


Shading Network & Texture



RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF
Korean Film Archive 한국영상자료원

Shading Network & Texture



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Lighting & Rendering



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Lighting & Rendering



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Turntable Rendering

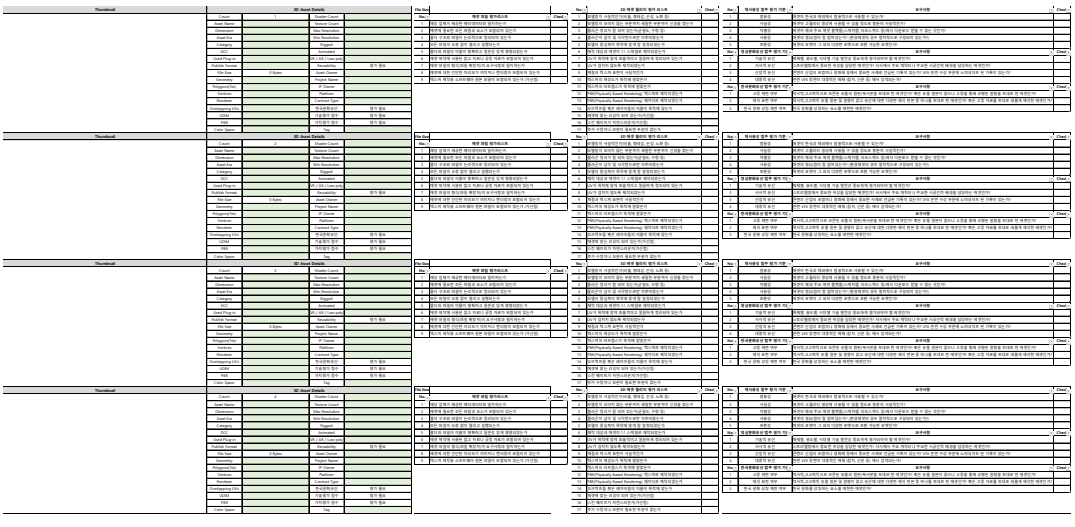


RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

검수표





RE IMAGING Korean Cinema

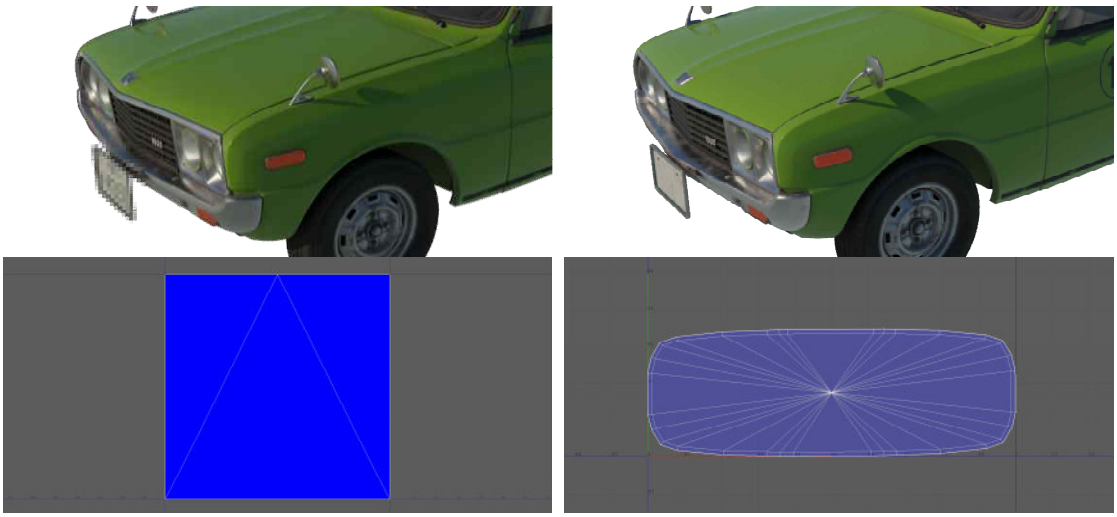
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

Naming Convention

```
Asset Name
    ├──original
    │       Asset Name.zip (.ma, .mb, texture folder)
    └──visualization
        ├──result
        │       Asset Name_UV(UV coodinate)_01.jpg
        │       Asset Name_Render_01.png
        │       Asset Name_Turntable_01.mp4
        │       Asset Name_Turntable.ma
        └──viewer
            │   Asset Name_Viewer.ma
            │   Asset Name.fbx
            └──texture
```

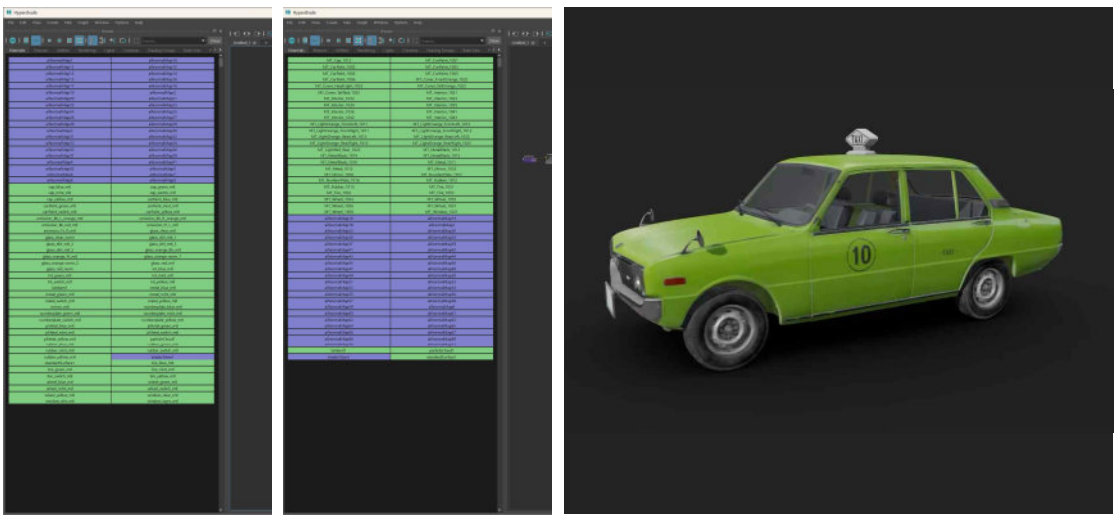
```
Prop_Taxi_001
    ├──original
    │       Prop_Taxi_001.zip
    └──visualization
        ├──result
        │       Prop_Taxi_001_UV(UV coodinate)_01.jpg
        │       Prop_Taxi_001_Render_01.png
        │       Prop_Taxi_001_Render_02.png
        │       Prop_Taxi_001_Turntable_01.mp4
        │       Prop_Taxi_001_Turntable.ma
        └──viewer
            │   Prop_Taxi_001_Viewer.ma
            │   Prop_Taxi_001.fbx
            │
            └──texture
                    MT_Taxi_001_Diffuse.tif
                    MT_Taxi_001_Roughness.tif
                                .
                                .
                                .
```

Original Asset 가공



RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF
Korean Film Archive 한국영상자료원

Asset Viewer 가공 및 LookDev



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Asset Viewer 가공 및 LookDev



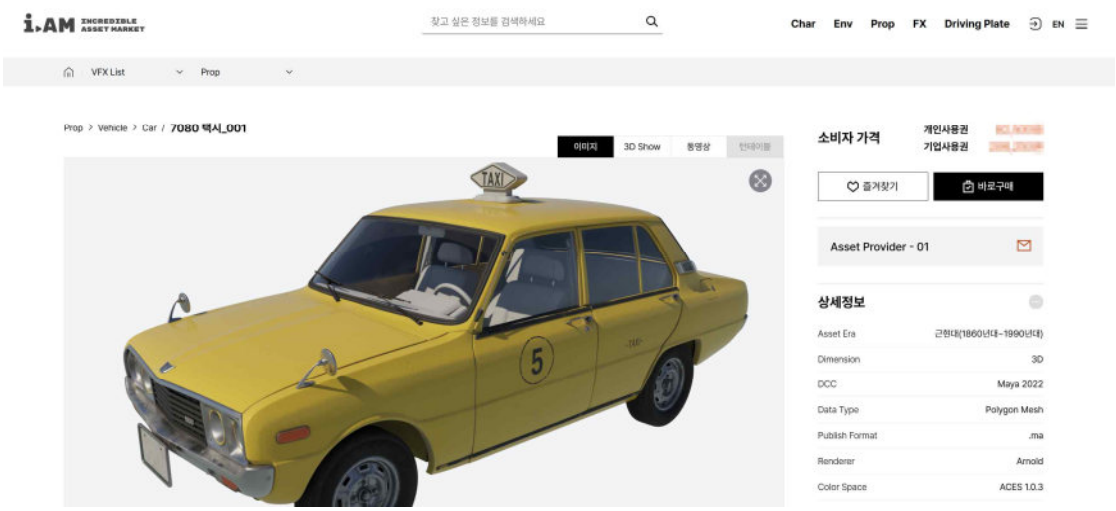


RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

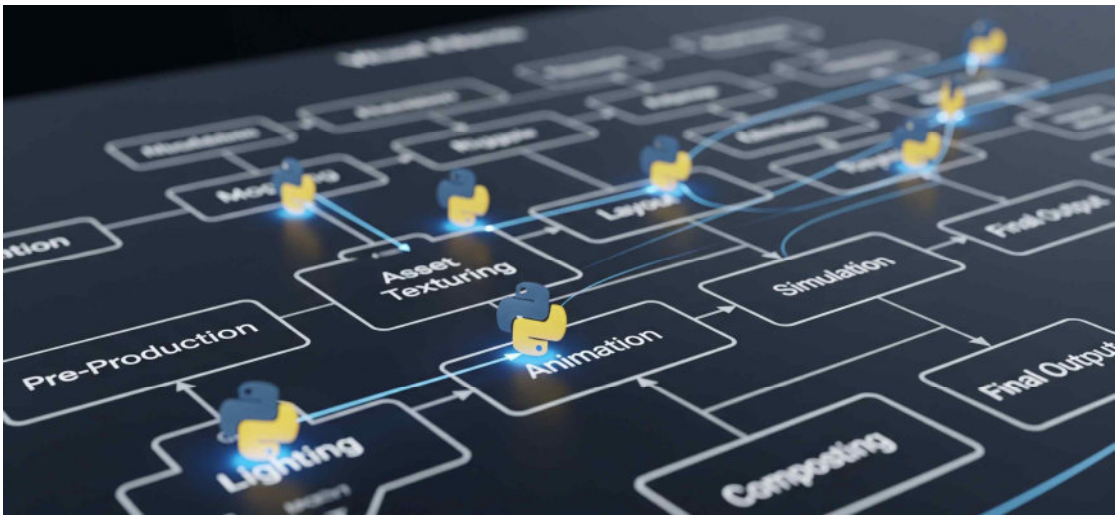
Korean Film Archive 한국영상자료원

에셋(Asset) 등록





지속가능성의 열쇠: Management & Automation



RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

감사합니다

한국적 디지털 에셋 수집과 활용에 대한 기술적 논의

정민재 ((주)노느니특공대엔터테인먼트)

슬라이드 1-2

안녕하세요. 오늘 '한국적 디지털 에셋(Digital Asset) 수집과 활용에 대한 기술적 논의’를 발표할 정민재입니다.
저는 촬영 현장 및 스튜디오(Studio) 등에서 19년간 활동해오고 있는 2D/3D 제너럴리스트(Generalist)이자 CGI 수퍼바이저로서(Supervisor), 후반 공정에서 생성되는 에셋(Asset)에 대한 수집 및 활용에 대해 소개 드리고자 합니다.

슬라이드 3

지금 보고 계시는 경복궁의 근정전과 같이, 대한민국을 배경으로 하는 국내의 영화, 드라마(Drama)의 후반작업이나, 애니메이션(Animation)과 게임(Game)을 제작하기 위한 과정에서 수많은 시간을 들여 자료조사부터 결과물까지 만들어지는 이 디지털(Digital) 창조물들의 종착지는 결국 파일(File) 서버(Server)입니다.

슬라이드 4

이렇게 저장되거나 아카이빙(Archiving) 된 에셋(Asset)들은 경우에 따라 다른 프로젝트(Project)에 재사용되거나, 새롭게 가공된 후 활용되기도 하지만, 제대로 정리되어 있지 않는다면 찾기가 힘들고, 관리자 및 아티스트(Artist)가 부서 이동하거나 이직하면서 그 존재조차도 잊히게 될 가능성이 있습니다. 그렇게 시간이 지나면서 DCC(Digital Content Creation)와 플러그인(Plug-in)들은 점점 버전(Version)이 달라지고, 새로운 기능이 생기면서 기존의 기능들이 통폐합되기도 합니다. 이에 따라에셋(Asset)들은 시간이 흐를수록 기술적 호환성을 잃고 소멸되어 갑니다.

슬라이드 5

특정 에셋(Asset) 제작 업체 혹은 개인들의 특별한 관리가 없다면, 이것은 단순히 파일(File)이 사라지는 것의 문제가 아니라, 에셋(Asset)을 제작하는데 들어가는 시간과 비용을 절약할 수 있는 귀중한 기술 자산의 영구적인 손실입니다.
그뿐만 아니라 새로운 프로젝트(Project)와 새롭게 생성되는 에셋(Asset)들이 밀려들어오면서파일(File) 서버(Server)의 물리적 공간이 부족해지면, 새로운 저장 장치를 추가하여 백업(Backup)하는 데에도 한계에 다다르기 마련이며, 이로 인해 사라지는 에셋(Asset)들도 많을 것입니다.

슬라이드 6

그래서 한국영상자료원과 저희는 이 에셋(Asset)들이 소멸되기 전에 ‘수집’하고 한국영상자료원의 오프라인(Offline) 스토리지(Storage)에 안전하게 ‘아카이빙(Archiving)’하고 있습니다.

슬라이드 7

에셋(Asset) 수집을 진행하기 위해 저희는 먼저 최근 2, 3년간 제작된 작품들과, 참여한 VFX(Visual Effects) 스튜디오(Studio)들에 대한 자료를 수집합니다. 그 후 VFX(Visual Effects)스튜디오(Studio)와 기술 미팅을 진행하여 수집과 플랫폼(Platform)의 대상이 되는 '한국적인 에셋(Asset)'에 대해 상세히 설명하고, 에셋(Asset)의 정보들을 입력하는 문서 양식을 제공하여 각 업체로부터 받은 1차 리스트(List)의 기술적 가치와 활용 가능성을 판단해 최종 리스트(List)를 확정합니다.

슬라이드 8

이후 외장하드, FTP, SFTP 등 안정적인 채널을 통해 원본 데이터(Data)를 손실 없이 이관 받는 것으로 기술적 파이프라인(Pipeline)의 첫 단계를 시작합니다. 그 후 데이터(Data)가 정상적으로 잘 실행되는지, 모델(Model)이나 리그(Rig), 텍스처(Texture), 캐시(Cache) 등의 구성요소에 빠진 것이 없는지를 체크(Check)하고, 오류가 발견된다면 제공한 업체와 이를 보완하는 과정을 거칩니다.

슬라이드 9

데이터(Data)에 문제가 없다면 우상단의 '에셋(Asset) 파일(File) 평가 리스트(List)'에 결과에 맞게 체크(Check)한 후, 에셋(Asset)의 ' 검수 ' 단계로 넘어갑니다. 3D Asset의 검수를 예로 들자면, 대부분의 VFX(Visual Effects) 스튜디오(Studio)에서 사용하는 소프트웨어인(Software) Maya로 SceneFile을 실행한 후, 경우에 따라 포함된 Reference asset과 텍스처(Texture)들을 연결하고, 우하단의 검수표를 이용해 에셋(Asset)의 기술적 상태를 정밀하게 평가합니다. 이 과정은 에셋(Asset)이 미적인 부분뿐만 아니라, Project management와 Data management에 얼마나 신경 써서 제작되었는지에 대한 가치를 판단하는 기본적인 체크리스트(Checklist)이자, 이후 '가공'을 위한 체크리스트(Checklist)이기도 합니다.

슬라이드 10

다음은 요구하는 Color space를 적용해 줍니다. 예를 들어 이 7080년대의 택시(Taxi) 에셋(Asset)은 에셋(Asset) 리스트(List)의 정보를 통해 ACES 1.0.3 버전(Version)을 사용하는데요, 왼쪽은 Color space가 적용되지 않은 상태의 sRGB의 색감이며, 합성에서 조절하기 까다로운 슈퍼 화이트(Super white)와 슈퍼 블랙(Super black)이 다수 존재합니다. 오른쪽은 Color space가 적용되어 Rec.709(ACES)의 색 공간으로, 제작자가 의도한 색상을 잘 표현하고, 색이 골고루 분포하여 합성에서 조절하기 용이한 것을 확인할 수 있습니다.

슬라이드 11

Color space 셋업(Setup) 후, 모델(Model)과 UV(UV coodinate), Hypershade를 통한 셰이더(Shader)와 셰이딩 네트워크(Shading network), 텍스처(Texture), 아웃라이너(Outliner)를 통한 에셋(Asset)의 구조를 검토하여

에셋(Asset)을 평가합니다. 그리고 표준화된 라이팅(Lighting) 환경을 셋업(Setup) 하여 필요한 경우마다 실시간 렌더링(Rendering)을 통해 에셋(Asset)의 최종 퀄리티(Quality)를 시각적으로 검증하며 검수를 진행합니다.

슬라이드 12

단계별로 좀 더 상세히 말씀드리자면, 첫째로, 모델(Model)과 UV(UV coodinate)좌표 검수 단계입니다. Maya의 탐색기라고 할 수 있는 Outliner에서 개인, 팀(Team), 회사 간의 작업을 할 때 누구나 알아보기 쉽도록 모델(Model)들이 그룹(Group)화되고 이름 지어졌는지, 모델(Model)의 사용목적, 예를 들어 클로즈업(Close-up), 근경, 중경, 원경용에 맞도록 모델(Model)의 와이어 프레임(Wireframe)의 흐름, 덩어리감, 비율, 곡선과 모서리를 표현하는데 필요한 만큼의 충분한 폴리곤(Polygon) 수, 재질 그리고 텍스처(Texture)에 필요한 밀도를 고려한 Unwrap UV(UV coodinate)와 UDIM(U Dimension)사용 유무, 좋은 디테일을 위해 필요 이상으로 겹쳐진 UV(UV coodinate)존재 유무, 전체 폴리곤(Polygon) 수와 버텍스(Vertex) 수 등을 검수합니다.

슬라이드 13-14

두번째로 Maya의 Hypershade를 실행하여 존재하는 셰이더(Shader)의 수와 그 속성, 쉐이딩 네트워크(Shading network) 및 텍스처(Texture)들을 확인합니다. 셰이더(Shader)들의 Diffuse, Metalness, Roughness, Normal 등과 같은 각 속성들의 수치들이 적절한지, 연결된 텍스처(Texture)들의 color space가 목적에 따라 잘 적용되어 있는지, 텍스처(Texture)의 이미지 크기와 비트 뎁스(Bit depth)는 얼마인지 등을 확인합니다. 여기 보이는 Shader Counter의 경우 저희가 파이썬(Python)으로 제작한 스크립트(Script) 중 하나이며, 휴먼에러(Human error)를 줄이고 검수 및 가공 효율을 높이기 위해 틈틈이 개발해 나가고 있습니다.

슬라이드 15

모든 구성에 문제없는 것을 확인한 후, 검수용으로 미리 세팅(Setting)해놓은 HDRI와 Light를 설치하여 낮은 샘플링(Sampling)으로 빠르게 실시간 프리뷰 렌더(Preview render) 하며 라이팅(Lighting)과 구도의 변화를 주면서 오류가 없는지, 퀄리티(Quality)가 어떠한지를 빠짐없이 확인합니다.

슬라이드 16-17

모든 확인이 끝나면 렌더링(Rendering) 샘플(Sample)을 높여 최종 렌더링(Rendering)을 한 후 렌더 이미지(Render image)를 저장하고, 에셋(Asset)의 전체적인 퀄리티(Quality)를 쉽게 확인할 수 있도록 제공하는 턴테이블(Turntable) 영상도 렌더(Render) 합니다.

슬라이드 18

검수를 진행하며 확인하는 모든 정보들은 메타데이터(MetaData)로서 검수표에 기입하고, 에셋(Asset)을 평가하는 평가표를 기준으로 평가합니다. 지금은 3D Asset을 예로 들고 있기 때문에 평가표 또한 3D Asset 평가표이며, 그동안의 연구를 통해 매트 페인트(Matte paint), 영상, 3D 모델(Model), FX, 포인트 클라우드(Point cloud)나 메쉬(Mesh) 형태의 3D 스캔 데이터(Scan data), Driving Plate 등 각각의 평가표를 제작하여 에셋(Asset)들을 평가 중이며, 필요에 따라 업데이트(Update)하고 있습니다.

슬라이드 19

다음 단계인 ' 가공 ' 은한국영상자료원의 에셋(Asset) 거래 플랫폼(Platform)인 i.AM에 등록하기 위한 공정이며, 가장 많은 기술적 노하우가 집약된 단계입니다. 수집한 에셋(Asset)들도 이미 좋은 퀄리티(Quality)를 뽐내고 있지만, 이 공정을 통해특정 스튜디오(Studio)의 파이프라인(Pipeline)과 작품에 종속된 데이터(Data)를 다른 스튜디오(Studio)나 프리랜서(Freelancer), 프로젝트(Project)에서도 사용 가능한 범용 기술 자산으로서의 역할을 하도록 하는 과정입니다.

슬라이드 20

가공의 시작은 스튜디오(Studio)마다 개성있게 사용하는 규약들을 간단하고 체계적인 Naming Convention 수립부터 시작됩니다. 보시는 바와 같이, 원본 데이터(Data)를 압축하여 보존하는 'original’ 폴더(Folder), 렌더 이미지(Render image), UVsnapshot과 스크린샷(Screenshot), 그리고 턴테이블(Turntable) 영상과 같은 시각화를 위한 'visualization’의 ‘result’ 폴더, 그리고 웹 뷰어(Web viewer)용으로 가공한 데이터(Data)를 담는 'visualization’의 'viewer’ 폴더로 구분합니다.

슬라이드 21

원본 에셋(Asset) 가공은 크게 다섯 가지 기술 영역에 집중합니다. 모델(Model)링의 오류를 수정하고 중심축을 바로잡습니다. 비효율적인 UV(UV coodinate)를 재배치하고, 특정 이름, 상표등 저작권에 위배될 수 있는 요소들을 텍스처(Texture)에서 제거합니다. 사용되는 렌더러(Renderer) 변경에 따라 쉐이딩(Shading)을 디벨롭(Develop)하고, 아웃라이너(Outliner)의 이름과 그룹(Group) 구조를 명확하게 정리합니다. 이 과정을 통해 에셋(Asset)의 기술적 완성도와 범용성을 확보하게 됩니다. 이 택시(Taxi) 에셋(Asset)의 경우 스위치 셰이더(Switch shader)로 택시(Taxi)의 색상을 변경하도록 제작되어 있는데, 편의를 위해 아웃라이너(Outliner)에서 색상을 쉽게 변경할 수 있도록 하는 컨트롤러(Controler)도 배치해 두었습니다.

슬라이드 22

다음은 모델(Model)을 프리뷰(Preview) 할 수 있도록 PBR을 지원하는 웹 뷰어(Web viewer) API에 에셋(Asset)을 업로드(Upload)를 위한 가공을 진행합니다. WebGL 환경에서 UDIM(U Dimension)을 지원하지 않는 등의 기술적 제약에서도 최대한의 퀄리티(Quality)를 낼 수 있게끔, UDIM(U Dimension)을 사용하는 에셋(Asset)의 경우 각 UDIM(U Dimension)좌표마다 셰이더(Shader)를 복제 및 적용하고 텍스처(Texture)를 연결하는 기술적 가공을 거칩니다. 그리고 최대 지원 용량 맞춰 모델(Model)링의 폴리곤(Polygon) 수와 텍스처(Texture)의 비트 뎁스(Bit depth)나 사이즈를 조정하여 용량을 최적화합니다.

슬라이드 23

이후 API에 에셋(Asset) 패키지(Package)를 업로드(Upload)하고 더 풍부한 표현을 위해 HDRI 조명, 재질, 포스트 프로세싱(Post processing) 효과를 조절하여 원본 에셋(Asset)의 느낌을 최대한 재현하도록 LookDev을 진행하고, 뷰어(Viewer)로서의 기능만을 위해 비공개로 퍼블리싱(Publishing) 및 Embed Code를 생성하여 활용 준비를 마칩니다.

슬라이드 24

지금까지 가공된 에셋(Asset)의 모델(Model)과 텍스처(Texture)를 압축하여 한국영상자료원의 i.AM 플랫폼(Platform) 데이터(Data) 베이스에 업로드(Upload)하고, 검수된 메타데이터(Meta data)를 포함한 모든 자료들을 i.AM 사이트(Site)의 CMS에 입력하고 등록 및 노출시키면서, 모든 검수와 가공 과정은 마무리됩니다.

슬라이드 25

지금까지 한국적 디지털 에셋(Digital asset) 수집과 활용에 대한 기술들에 대해 말씀드렸는데요, 마지막으로 강조하고 싶은 것은 ‘규약’과 '관리'입니다. 많은 분들께서 그 중요성을 알지만, 바쁜 프로젝트(Project) 일정 속에서 지키기 어렵고 귀찮다는 이유로 외면받고 넘어가게 되면 장기적으로 봤을 때 제작 스튜디오(Studio) 입장에서도 손해가 누적될 것입니다.

성공적인 디지털 에셋(Digital asset) 라이브러리(Library) 구축의 핵심은, 프로젝트(Project) 시작 단계부터 명확한 기술 컨벤션(Convention)을 기획하고 모두가 그것을 준수하는 문화입니다. 그리고 이를 뒷받침하기 위해서는, 파이프라인(Pipeline)의 각 단계를 자동화하고 관리할 수 있는 툴을 제작, 관리하는 테크니컬 디렉터(TD, Technical Director)의 역할이 절대적으로 중요할 것입니다. 이러한 과정을 통해 우수한 기술과 아트웍(Artwork)을 가진 국내 스튜디오(Studio)들의 멋진 에셋(Asset)들이 훌륭한 자산으로 탈바꿈되기를 바랍니다.

이만 발표를 마치겠습니다. 경청해 주셔서 감사합니다.

RE IMAGING Korean Cinema

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

리이미징 한국 자연

한국 자생 수목 고정밀 3D 에셋 제작
+ AI 증강 프로덕션

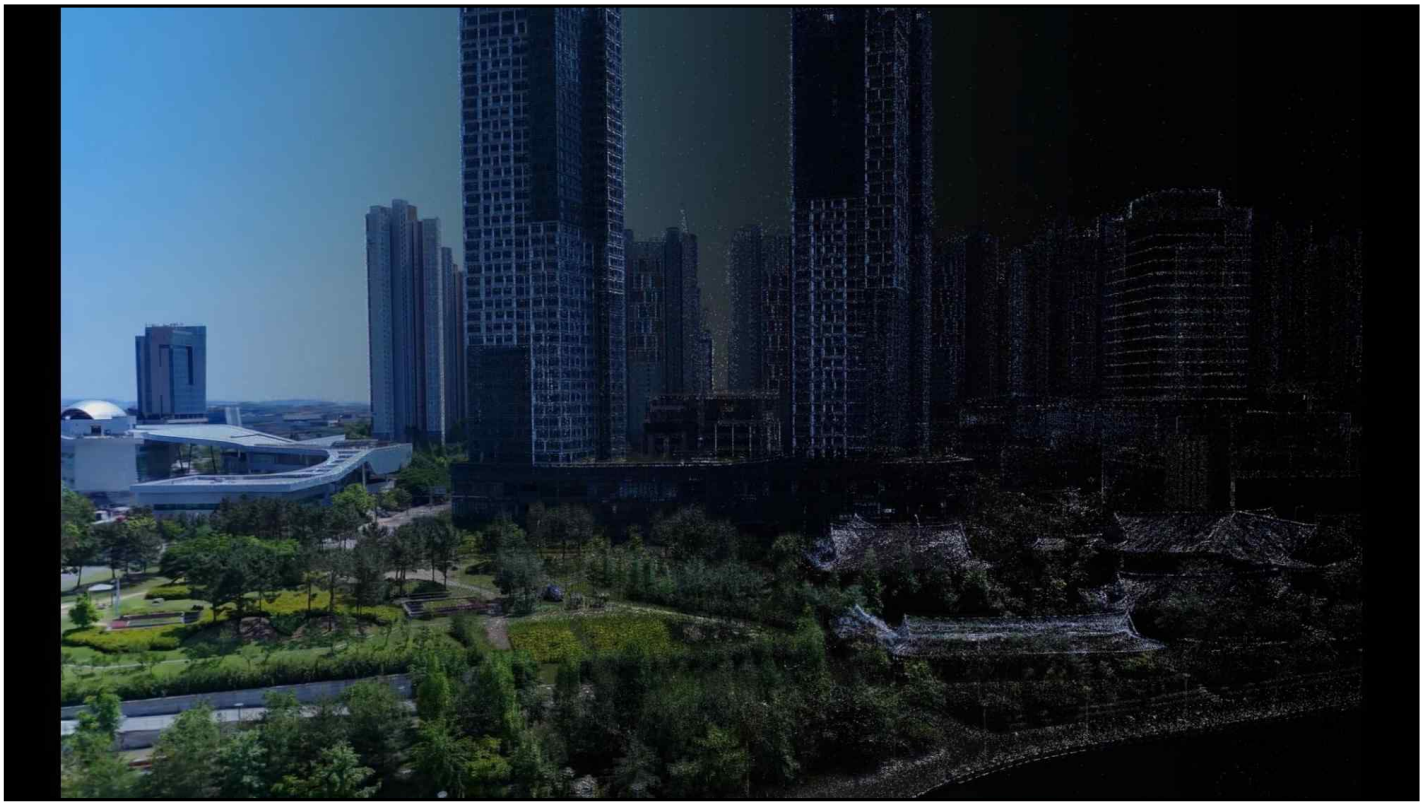
유태경
중앙대학교 예술공학대학





생태 디지털 트윈

고유한 수목 데이터 아카이빙과 생태 디지털 트윈의 활용



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

수목 에셋 제작 파이프라인

Gaussian Splatting 데이터 획득 및 변환

1. 수목 테스트 촬영 로케이션
2. 솔루션의 강건성 시험을 고려하여 성기게 촬영
3. 편집을 위해 가우시안 데이터를 포인트 클라우드 데이터로 변환







수목 에셋 제작 파이프라인

획득된 색상 및 밀도 기반 가지 추출

1. 획득된 색상 기반으로 줄기로 예상되는 포인트 추출
2. 위에서 예상된 포인트 중 가장 밀도가 높은 포인트를 추출
3. 특정 범위 이내의 포인트들을 결합
4. Smooth 함수로 포인트들 정리



노이즈 제거 → 색상 기반 추출 → 밀도 기반 추출 →
결합 → 인접 점 연결 → Smooth

RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

수목 에셋 제작 파이프라인

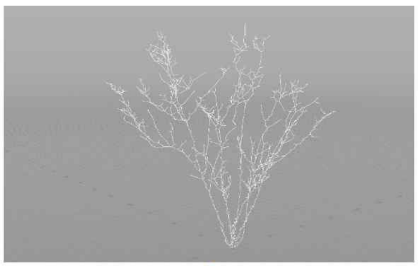
알고리즘 기반 가지 추출

1. 알고리즘으로 원본 포인트로부터 모든 포인트를 연결
2. 중심 가지 기반의 가중치를 각 포인트에 부여
3. 가중치 기반으로 중요한 그래프만 추출
4. Fuse 함수로 정리



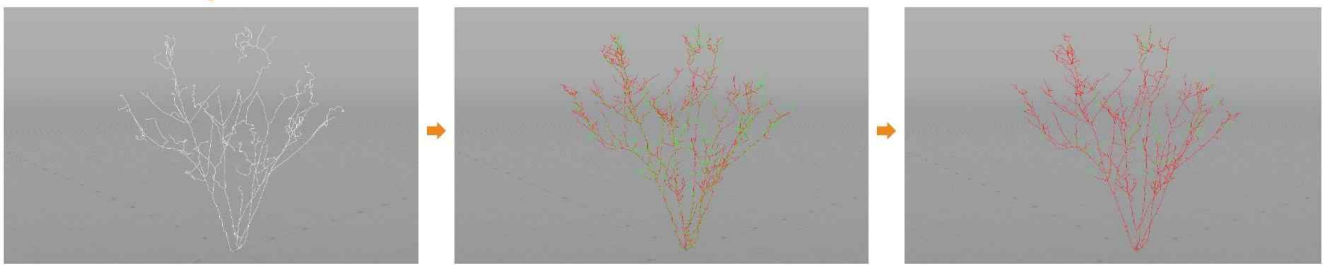
노이즈 제거 → 알고리즘 적용 → 중심 가지 기반 가중치 →
가중치 기반 정리 → Fuse

수목 에셋 제작 파이프라인



데이터와 알고리즘에 의해 추출된 가지 합성

- 데이터에 기반하여 추출된 가지와 알고리즘에 기반하여 추출된 두 가지 그래프를 합성

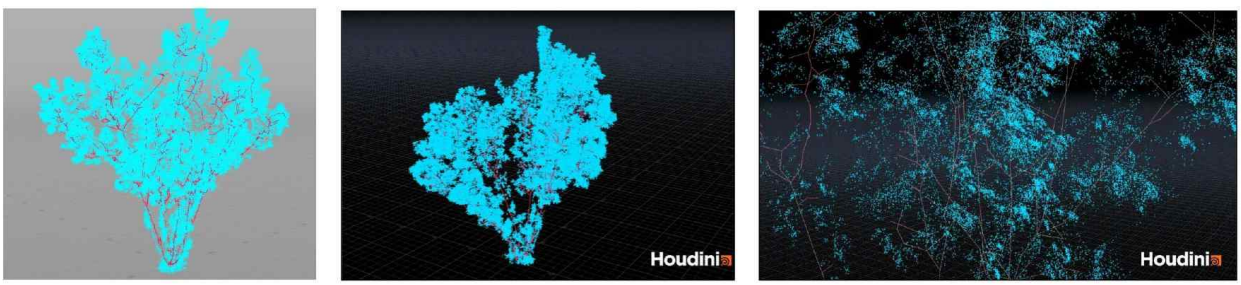


RE IMAGING Korean Cinema
Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

수목 에셋 제작 파이프라인

알고리즘 기반 잔가지 생성

1. 가지의 두께를 고려하여 가지에서 일정 거리의 포인트를 제외하고 잎 데이터 적용
2. 잔가지의 출발점이 될 지점을 고르게 배치
3. 알고리즘 기반으로 잔가지 생성



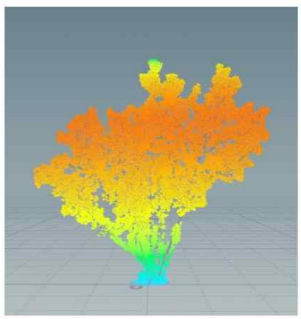
RE IMAGING Korean Cinema

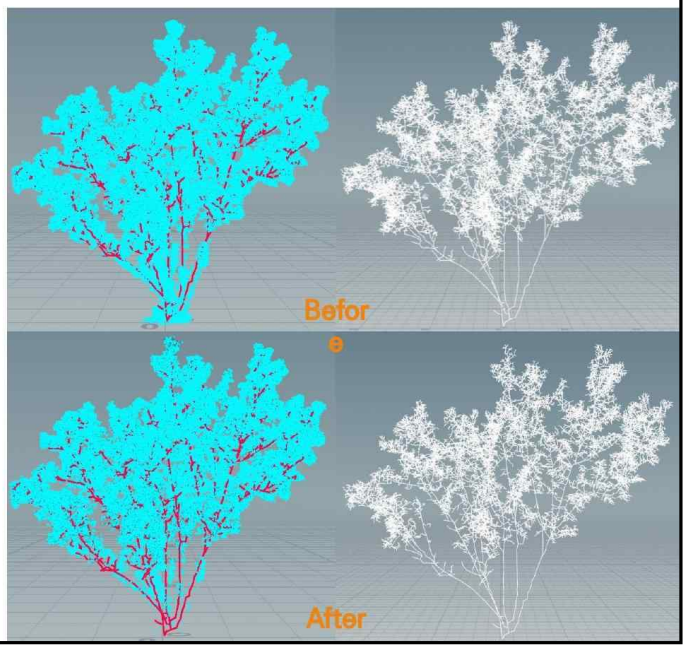
Forum BIFF · Korean Film Archive 한국영상자료원

수목 에셋 제작 파이프라인

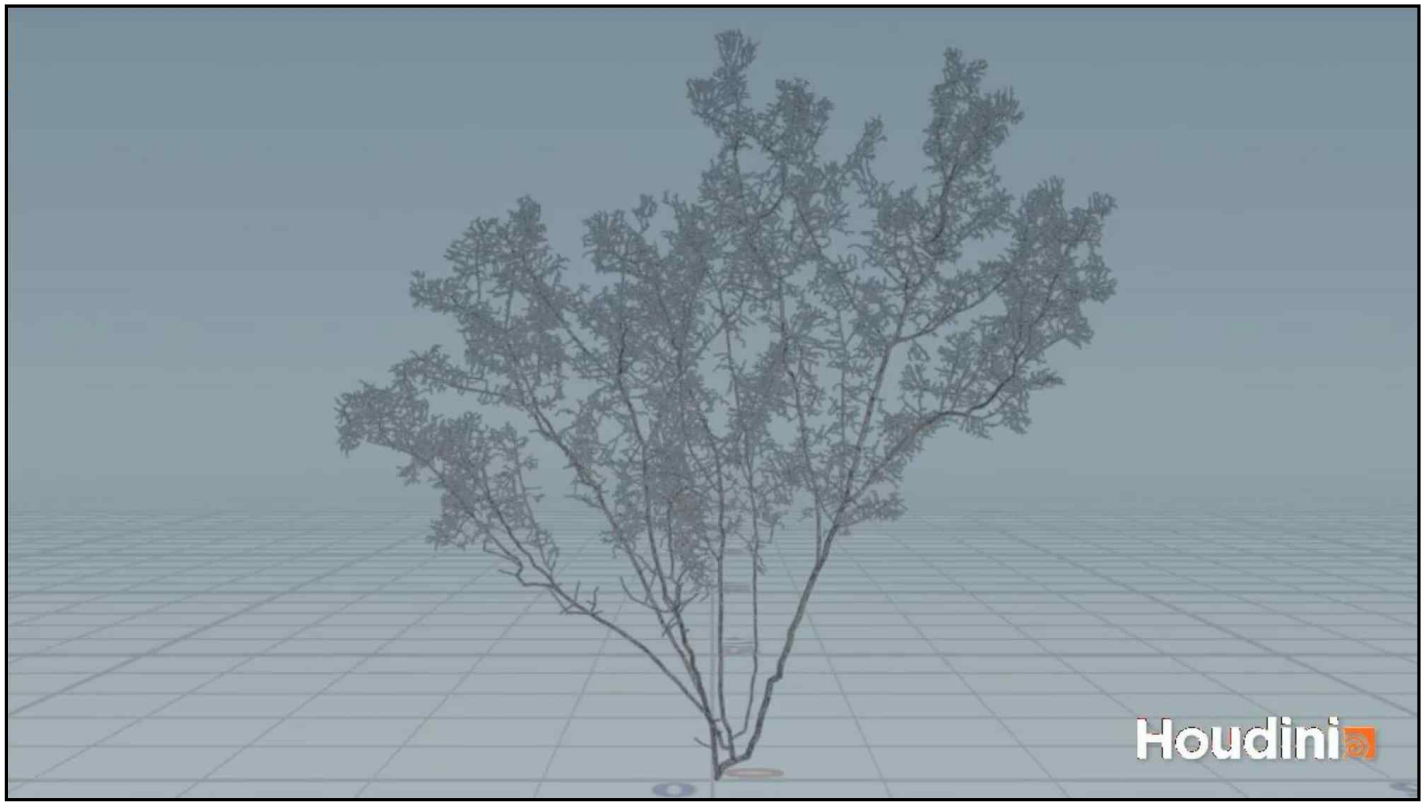
밀도 가중치 적용 후 잎 배치

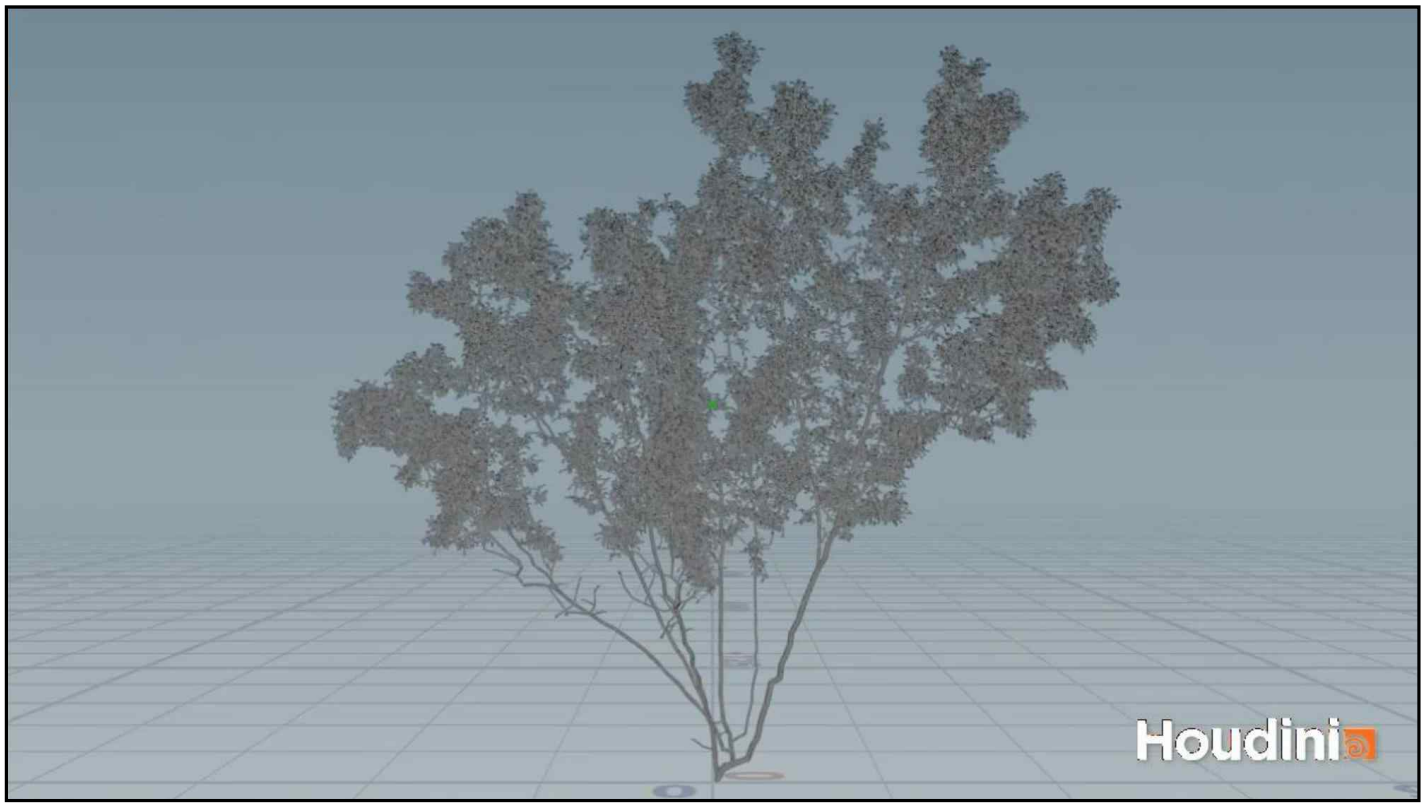
1. 식생학에 근거하여 높이 기반 잎 밀도 가중치를 계산
2. 가중치에 따라 잔가지 정리
3. 알고리즘 기반으로 잎 배치








Houdini


Houdini






AI 증강 프로덕션
뽑기의 구렁텅이에서 창의적인 제어로


애자일 프로덕션
빠른 시각화를 바탕으로 한 생성형 AI 시각효과 파이프라인

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

시나리오에서 줄콘티로

2. 신서울 쓰레기 소각장 밖 (실외/밤)

로우 앵글에서 거대한 소각 굴뚝이 보인다.
새카만 하늘 위로 연기가 풀풀 날리고. 화면 속 시야를 가리는 연기.
화면 속 연기가 찾아 들면 쓰레기 산이 눈에 들어온다.

소명(N)
이게 바로 2065년. 한국이다.

(1번에서 이어지면 음악 소리 천천히 늘어지며 사라지고)
쓰레기산 위에 음식을 찾으러 온 새들이 날고 있다.
열감지 카메라 효과로 밤에도 열기와 가스로 뜨거운 쓰레기산.

장면설명	시간대	카메라 샷	카메라 움직임	구도 설명	구도 설명 디테일	네거티브	주인공 설명	서브 주인공 설명
2065년 서울의 항공 뷰로, 신서울은 반짝이는 고층 빌딩, 플라잉 카, 홀로그램 광고판으로 가득한 첨단 도시로 묘사된다. 반면 구서울은 무너진 건물과 우거진 초목, 좀비들이 배회하는 황폐한 폐허로 대조된다. 하늘은 흐리고 신서울의 네온 불빛이 구서울의 어둠을 비춘다.	오후 3시, 흐림	B.S (버드 아이 샷	도시 전경을 천천히 패닝	카메라는 도시를 위에서 내려다보며, 신서울은 화면 왼쪽, 구서울은 화면 오른쪽에 위치. 도시의 대조를 강조하기 위해 화면을 양분하는 구도.	신서울의 고층 빌딩은 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 2/3), 구서울의 폐허는 화면 오른쪽 2/3(화면 높이의 2/3). 하늘은 화면 상단 1/3. 캐릭터 없음.	현대적인 요소(예: 자동차, 스마트폰 등)가 구서울에 보이지 않도록 주의. - 신서울의 첨단 기술이 과장되지 않도록 균형 유지.	소명	로부
"소명"이 신서울의 전력 시설에 몰래 침입한다. 배경은 머리한 금속 벽, 번짝이는 LED 조명, 홀로그램 디스플레이로 둘러싸인 첨단 시설이며, 보안 드론과 레이저 감지기가 곳곳에 배치되어 있다. "소명"은 어둠 속에서 조심스럽게 전기를 훔친다.	저녁 8시, 맑음	중간 샷	"소명"을 따라가는 스탤스한 움직임	"소명"은 화면 오른쪽에 위치, 시설의 입구는 화면 왼쪽에 보이며, "소명"이 조심스럽게 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하는 구도.	소명은 화면 오른쪽 1/3(화면 높이의 1/2), 전력 시설 입구는 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 2/3). 홀로그램 디스플레이는 화면 중앙 하단(화면 높이의 1/4).	"소명"의 얼굴이 너무 밝게 비추어지지 않도록 조명 조절. - 배경에 다른 인물이 등장하지 않도록 주의.	Somyung	Robu
"소명"이 좀친 전력 셀을 들고 구서울로 넘어간다. 국경은 철조망, 감시탑, 무장 드론으로 경비가 삼엄하며, 신서울의 밝은 불빛이 멀리서 빛나고 구서울의 어두운 그림자가 압을 가린다. 바람에 흔들리는 잡초 소리가 긴장감을 더한다.	저녁 9시, 맑음	와이드 샷	"소명"을 따라가는 트래킹 샷	"소명"은 화면 중앙에서 왼쪽으로 이동, 국경의 철조망과 감시탑이 화면 오른쪽에 위치하여 긴장감을 주는 구도.	소명은 화면 중앙 1/3(화면 높이의 1/3), 철조망과 감시탑은 화면 오른쪽 1/3(화면 높이의 2/3). 신서울 불빛은 화면 왼쪽 상단(화면 높이의 1/4).	"소명"의 이동 경로에 현대적인 도로 표지판이나 간판이 보이지 않도록 주의. - 국경의 경비 요소가 과장되지 않도록 균형 유지.	여자, 긴 생머리, 화색 후드를 입음, 10대 초반	인간형 휴머노이드, 상체에 전선 다발이 보임
구서울의 폐허에서 "소명"이 좀비의 공격을 간신히 피한다. 배경은 부서진 아스팔트, 뒤엉킨 덩굴, 무너진 상점가로 가득하며, 좀비들이 어두운 골목에서 갑작스레 튀어나온다. 달빛이 부서진 차량 유리에 반사된다.	저녁 10시, 맑음	"소명"의 얼굴 클로즈업, 좀비의 와이드 샷	긴장감을 위한 빠른 컷	"소명"의 클로즈업은 화면 중앙, 좀비는 화면 왼쪽에서 오른쪽으로 등장하며, "소명"이 화면 오른쪽으로 도망가는 구도.	클로즈업: 소명 얼굴은 화면 중앙(화면 높이의 3/4). 와이드 샷: 좀비는 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 1/2). 소명은 화면 오른쪽 1/3(화면 높이의 1/2). 폐허는 화면 하단 2/3.	좀비의 움직임이 너무 빠르거나 느리지 않도록 주의. - 배경에 현대적인 물건이 보이지 않도록 주의.		
"소명"이 구서울의 버려진 실험실을 발견한다. 실험실은 먼지와 이끼로 덮여 있고, 깨진 유리관, 낡은 컴퓨터, 실폐한 실험의 흔적인 이상한 액체가 든 병들이 흩어져 있다. 창문으로 스며드는 빛이 먼지를 비춘다.	오전 10시, 맑음	"소명"의 시점 샷 (POV)	발견의 느낌을 주는 핸드헬드 카메라	카메라는 "소명"의 시점에서 실험실 내부를 보여주며, 화면 중앙에 실험실 입구가 위치하고, 왼쪽과 오른쪽에 실험 장비가 흩어져 있는 구도.	실험실 입구는 화면 중앙 1/3(화면 높이의 2/3), 깨진 유리관은 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 1/3), 낡은 컴퓨터와 병은 화면 오른쪽 1/3(화면 높이의 1/3). 소명은 POV로 보이지 않음.	실험실 내부에 현대적인 장비가 보이지 않도록 주의. - 먼지와 이끼가 과장되지 않도록 균형 유지		
"소명"이 실험실에서 AI 로봇 "로부"를 활성화한다. "로부"는 먼지와 덩굴에 덮인 채로 서 있다가, 빛과 기계음과 함께 깨어난다. 배경에는 실험실의 낡은 장비들이 잠깨이며 작동하는 모습이 보이고, 벽에는 낡은 포스터가 붙어 있다.	오전 11시, 맑음	"로부"가 커지는 중간 샷	"로부"에 집중하는 고정 샷	"로부"는 화면 중앙에 위치, "소명"은 화면 왼쪽에서 있으며, "로부"가 커지면서 빛이 화면을 채우는 구도.	로부는 화면 중앙 1/3(화면 높이의 2/3), 소명은 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 1/2). 낡은 장비와 포스터는 화면 오른쪽 1/3과 하단(화면 높이의 1/4).	"로부"의 디자인이나 움직임이 너무 현대적이거나 미래적이 되지 않도록 주의. - 배경의 낡은 장비들이 작동하는 모습이 과장되지 않도록 균형 유지.		

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

줄콘티에서 스토리보드로

장면설명	시간대	카메라 샷	카메라 움직임	구도 설명	구도 설명 디테일	네거티브	주인공 설명	서브 주인공 설명
2065년 서울의 항공 뷰로, 신서울은 반짝이는 고층 빌딩, 플라잉 카, 홀로그램 광고판으로 가득한 첨단 도시로 묘사된다. 반면 구서울은 무너진 건물과 우거진 초목, 좀비들이 배회하는 황폐한 폐허로 대조된다. 하늘은 흐리고 신서울의 네온 불빛이 구서울의 어둠을 비춘다.	오후 3시, 흐림	B.S (버드 아이 샷	도시 전경을 천천히 패닝	카메라는 도시를 위에서 내려다보며, 신서울은 화면 왼쪽, 구서울은 화면 오른쪽에 위치. 도시의 대조를 강조하기 위해 화면을 양분하는 구도.	신서울의 고층 빌딩은 화면 왼쪽 1/3(화면 높이의 2/3), 구서울의 폐허는 화면 오른쪽 2/3(화면 높이의 2/3). 하늘은 화면 상단 1/3. 캐릭터 없음.	현대적인 요소(예: 자동차, 스마트폰 등)가 구서울에 보이지 않도록 주의. - 신서울의 첨단 기술이 과장되지 않도록 균형 유지.	소명	로부





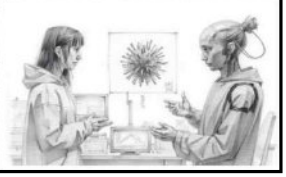








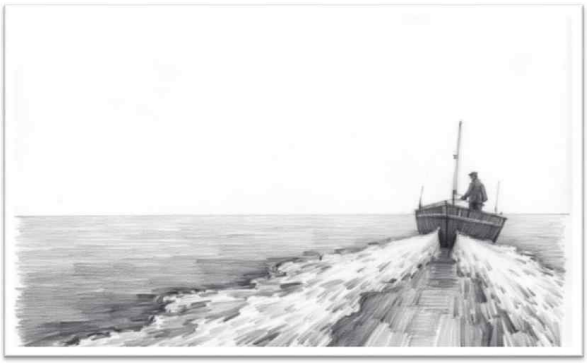




RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

스토리보드 〉 애니메틱스 〉 프리비즈

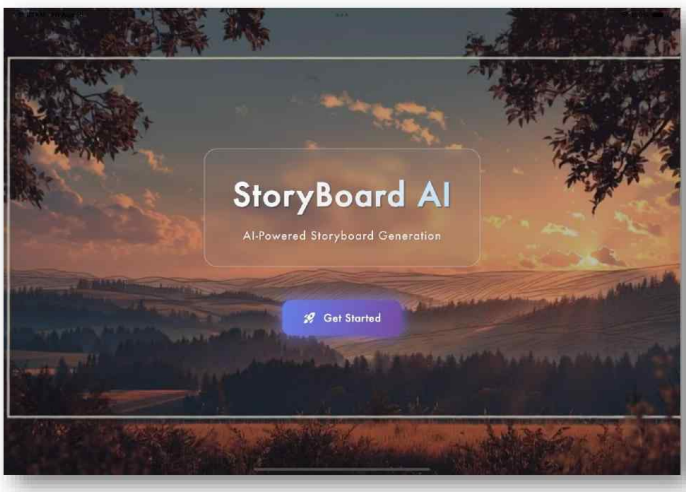


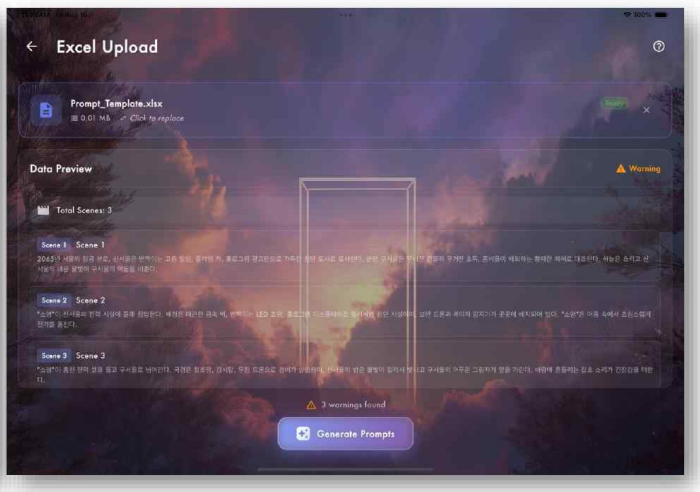


RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

스토리보드 앱 (feat. ComfyUI)

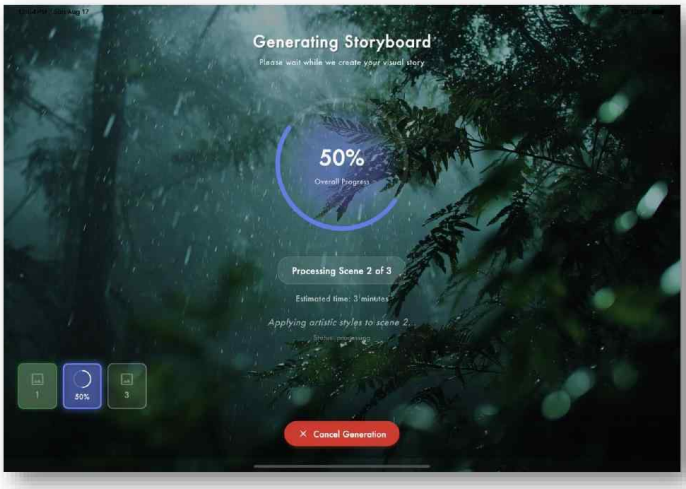


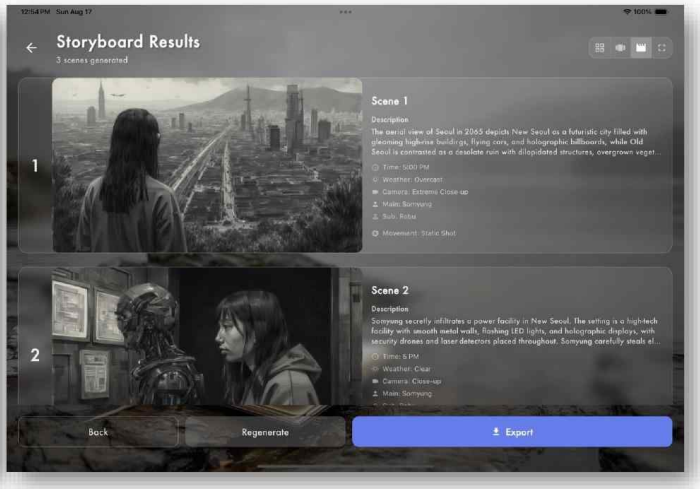


RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

스토리보드 앱 (feat. ComfyUI)





RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

AI 합성 아티스트



← 크로마키 촬영한 전경

생성형 AI를 이용하여 합성한 장면 (리라이팅 적용) →



RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF · Korean Film Archive 한국영상자료원

AI 라인 프로듀서

컷 번호	컷 설명	시간대	카메라 샷	카메라 움직임	구도 설명	구도 설명 디테일	참고 이미지	스토리보드 이미지	수정 이미지 레퍼런스
5	소각장 안. 실내. 쓰레기가 소각장으로 들어가는 입구. 문이 열리자 컨베이어벨트에 쓰레기들이 힘들려 들어가고 큰 불이 붙는다.	저녁 8시, 흐림	입구 Full Shot	고정샷	정중앙에 보이는 소각장 입구. 화면을 꽉 채우는 소각장 입구. 불꽃 모양이 선명히 보인다.	화면 1/2지점에 불. 화면 하단 1/3 지점에 컨베이어 벨트와 쓰레기들			
6	소각장 굴뚝위로 연기가 뿜어져 나오고, 연기가 걷히면 거대한 쓰레기 산이 보인다. 그 뒤로 구서울의 화려한 빌딩과 불빛이 멀리 보인다.	저녁 8시, 흐림	Wide Long Shot	Ariel Shot	중앙에 굴뚝과 거대한 연기가 보이고, 카메라가 빠지면 쓰레기산 풍경. 쓰레기 산 너머에는 빌딩된 미래도시가 반짝이는 불빛을 뿜어내고 있다.	화면 1/2지점에 굴뚝. 전경에 위치. 후경에는 멀리 미래도시가 보임.			
7	거대한 픽업트럭을 운전하고 있는 "소영" 배경으로 거대한 장벽들이 보인다.	저녁 10시, 비	프로필 미디엄 샷	고정샷	카메라가 보조석에 위치하여 운전석을 향하는 카메라 방향. "소영"이 운전을 하는 모습이 보인다. 어두운 표정.	화면 왼쪽 1/3지점에 "소영"			
8	5톤 픽업트럭이 거대한 장벽사이로 어디론가 향하고 있다	저녁 10시, 비	부감 롱샷	고정샷	화면 중앙에 긴 도로가 보이고 양옆으로 거대한 장벽들	화면 1/2지점에 픽업트럭과 도로			

COFFEE BREAK

감사합니다

RE IMAGING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

QUIZ

발표에서 설명한 애자일 프로덕션은 무엇일까요?

1) 전통적인 워터폴 방식으로 사전 제작부터 후반 작업까지 순차적으로 진행하는 영상 제작 방식
2) 제작 과정을 최소한의 계획만 세우고 즉흥적으로 진행하는 게릴라식 영상 제작 방식
3) 영상 제작 전 과정을 자동화된 AI 도구에만 의존하여 제작 효율을 높이는 방식
4) 짧은 주기로 기획, 제작, 피드백을 반복하면서 유연하고 협업 중심적으로 진행하는 영상 제작 방식

RE FRAMING Korean Cinema

3부

리프레이밍 한국영화
Re:Framing Korean Cinema



사회
김승경
한국영상자료원 수집팀 연구원

강윤성
감독

손승현
웨스트월드 대표

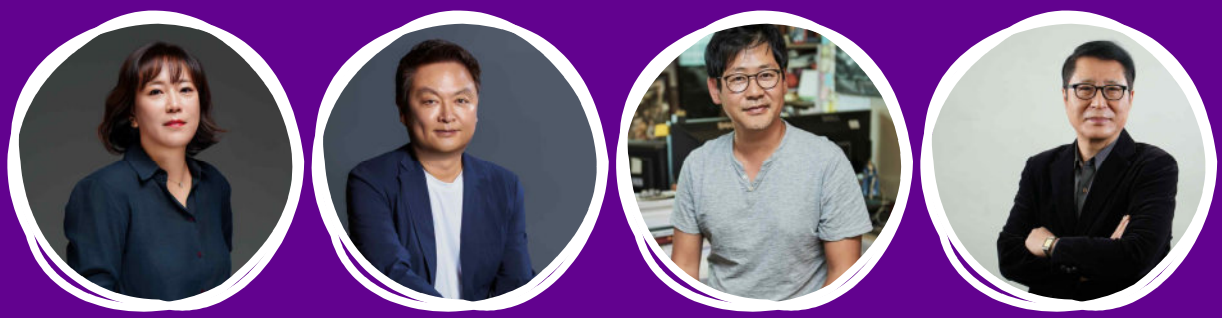
김익상
프로듀서,
서일대 영화방송공연예술학과 교수

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

2025년 영상콘텐츠 소스데이터 기술포럼 라운드 테이블
〈리프레이밍 한국영화 Re:Framing Korean Cinema〉



김승경
한국영상자료원 수집팀 연구원

강윤성
감독

손승현
웨스트월드 대표

김익상
프로듀서, 서일대 교수



RE: FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

〈중간계〉 프리비즈 – 사천왕



RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

〈중간계〉 프리비즈 – 촉수괴물



RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

〈중간계〉 프리비즈 – 해치



RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

〈중간계〉 프리비즈 – 타이거

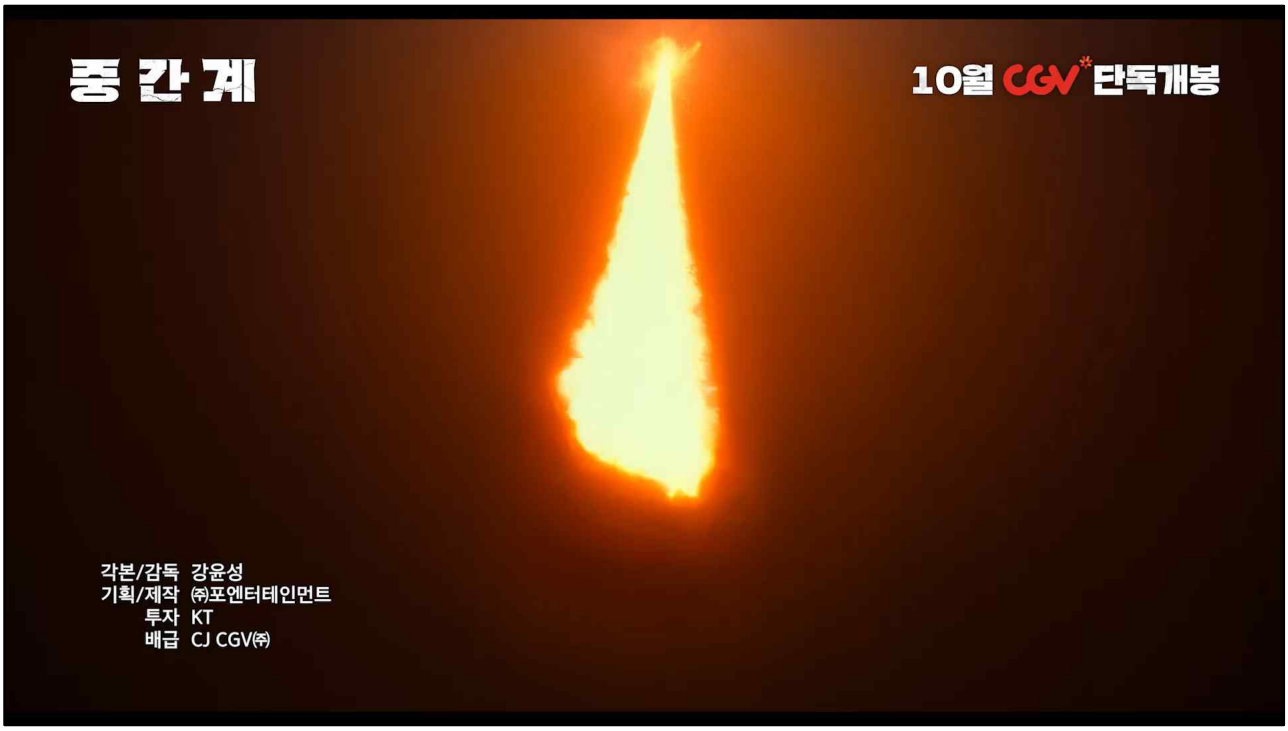


RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

〈중간계〉 프리비즈 – 염라대왕





RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

2025년 영상콘텐츠 소스데이터 기술포럼 라운드 테이블

〈리프레이밍 한국영화 Re:Framing Korean Cinema〉



김승경
한국영상자료원 수집팀 연구원



강윤성
감독



손승현
웨스트월드 대표



김익상
프로듀서, 서일대 교수

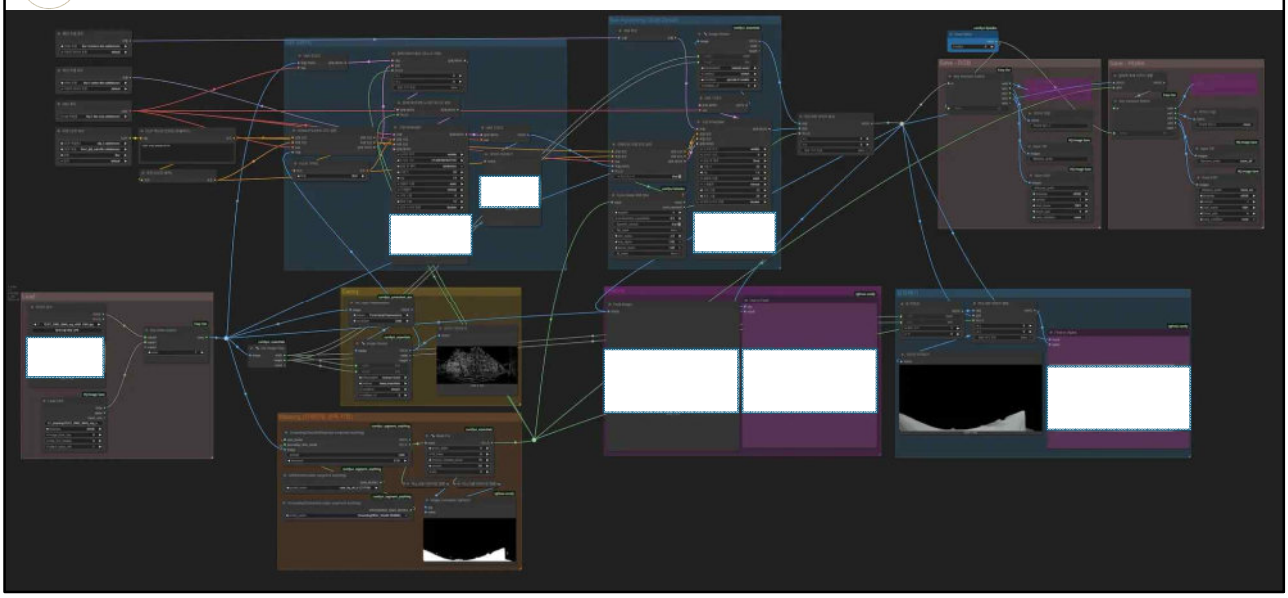
RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



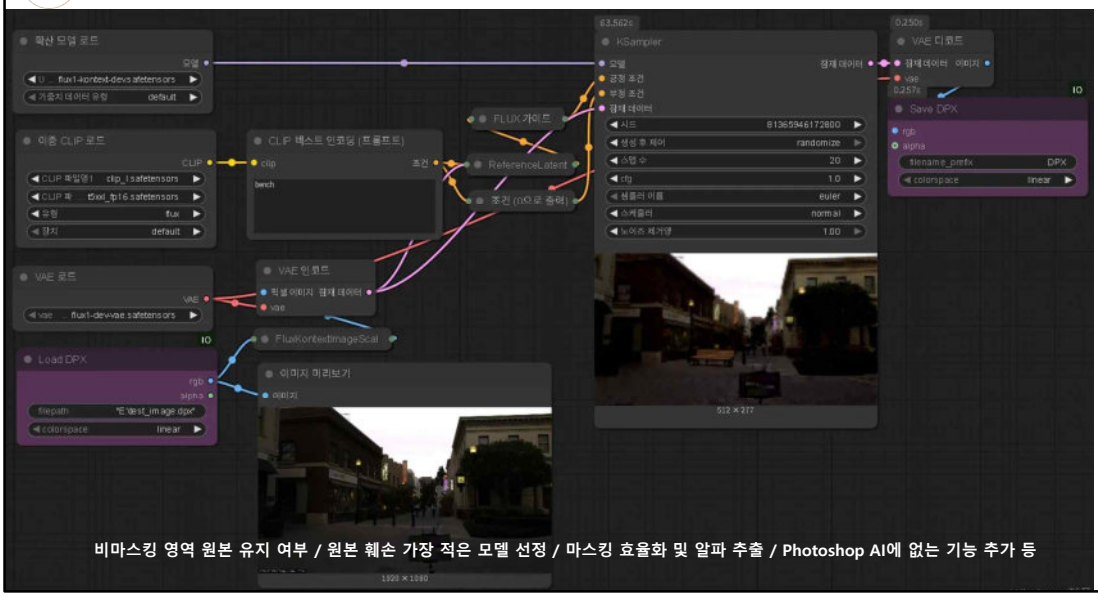
RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



비마스킹 영역 원본 유지 여부 / 원본 훼손 가장 적은 모델 선정 / 마스킹 효율화 및 알파 추출 / Photoshop AI에 없는 기능 추가 등

“ EXR, DPX 포맷을 활용할 수 있는 커스텀 노드 제작 ”

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF · Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



" ComfyUI를 활용한
눈 합성 매트 작업 "

〈악마가 이사왔다〉

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF · Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



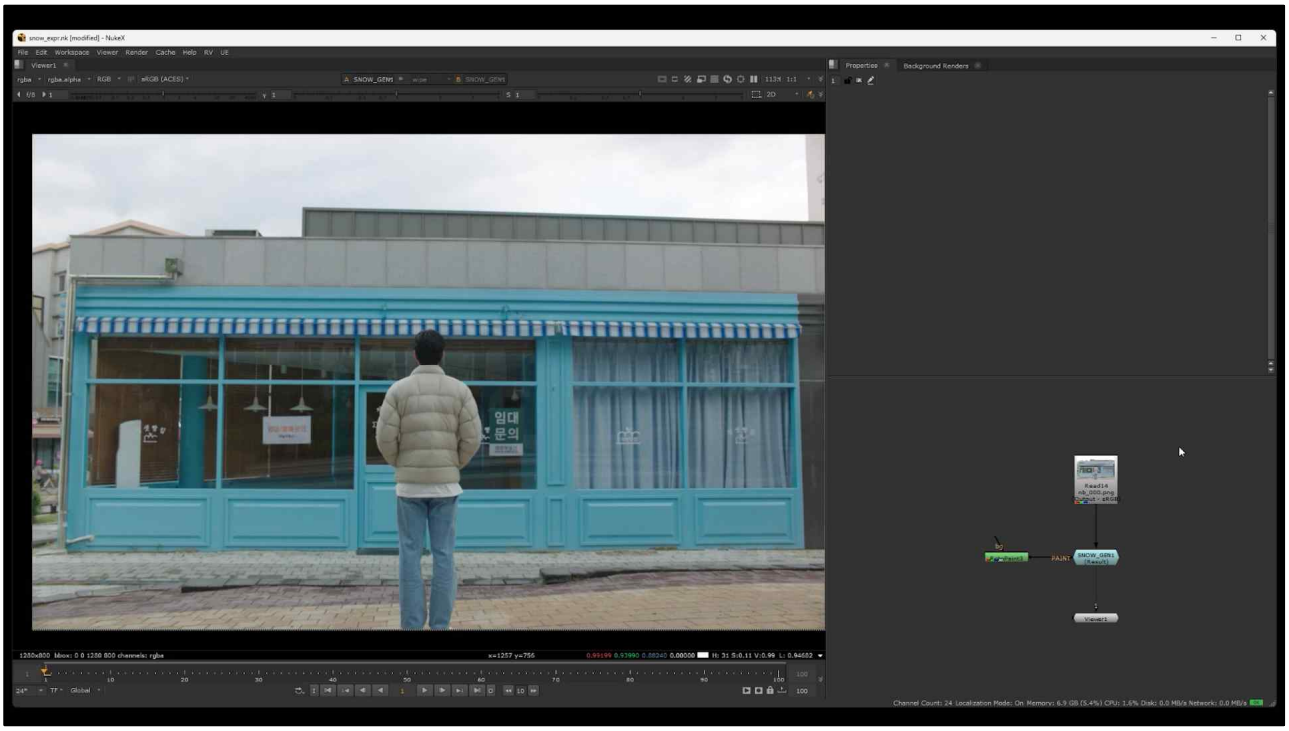
원본 작업 플레이트



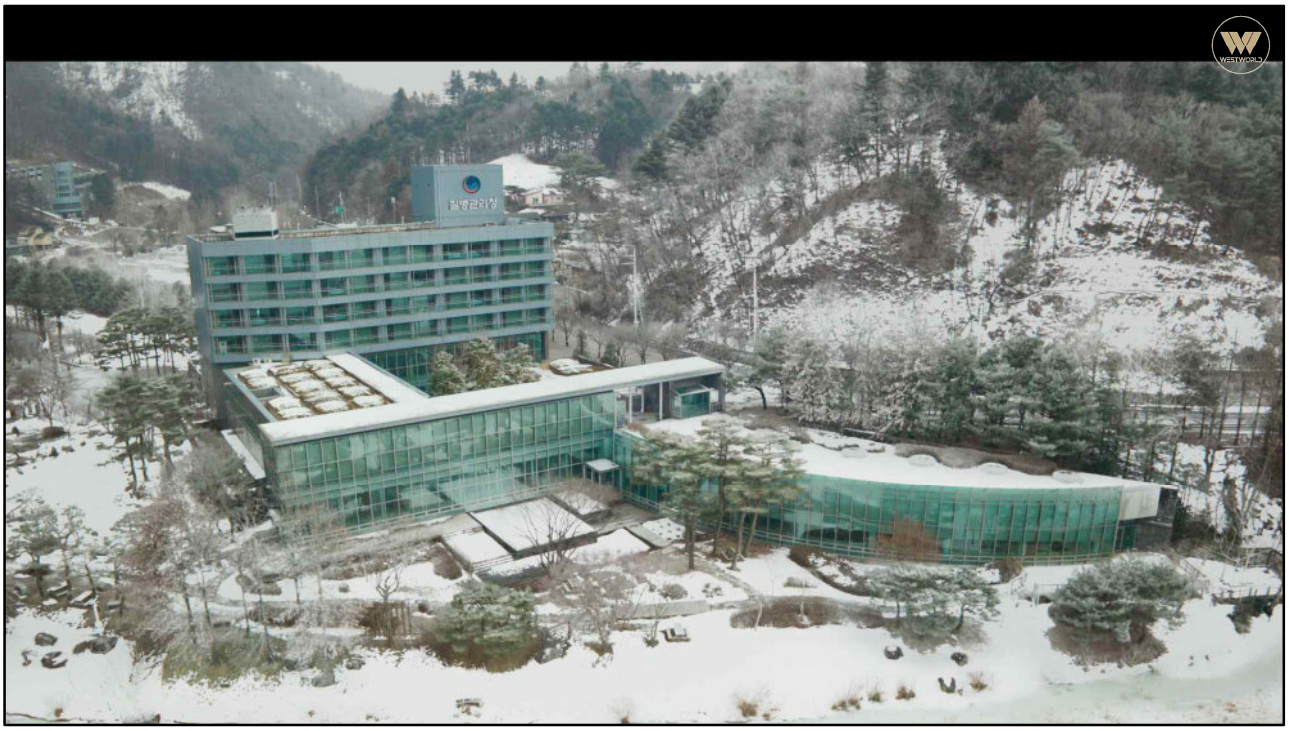
AI를 활용한 눈 합성 후

〈악마가 이사왔다〉

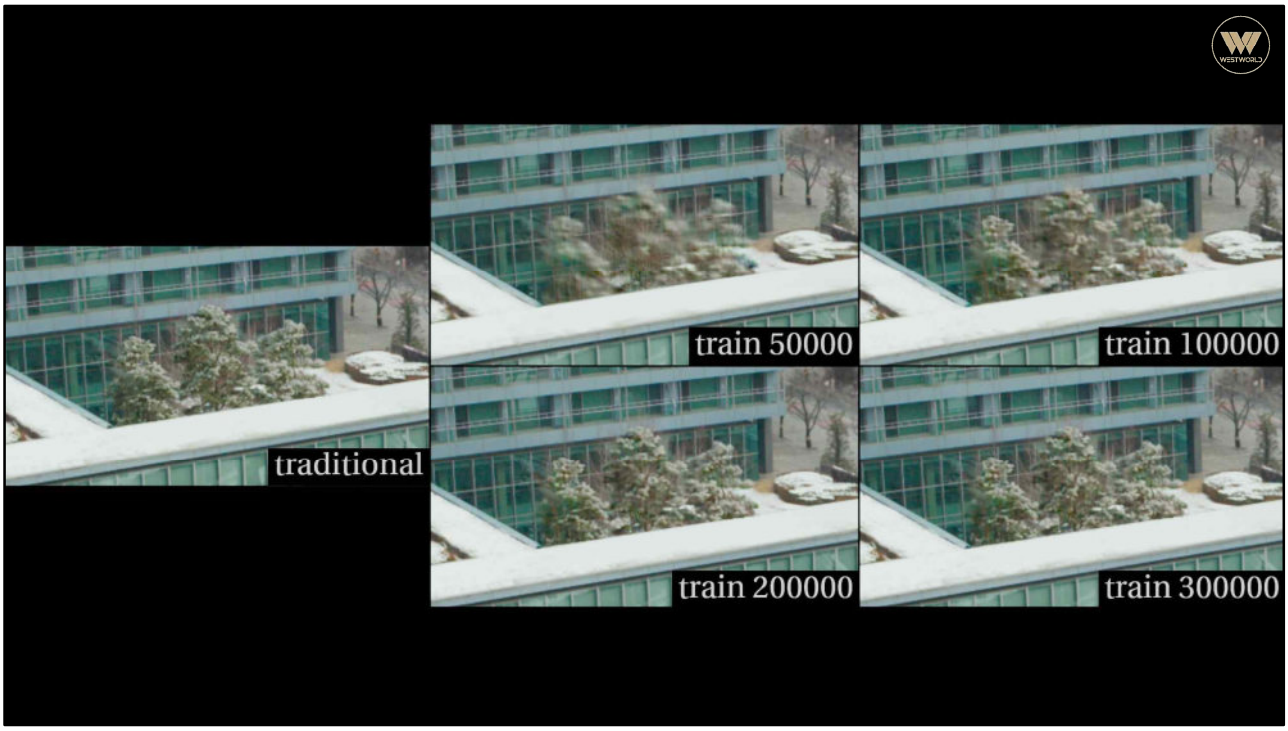
생성형 AI는 전체 이미지를 새로 생성하는 방식 — 원본 자체도 바꿔 버리는 경우가 자주 발생함
— 영화, 드라마 등 작품에 접목시킬 때 원본을 어떻게 최대한 유지시킬 것인지에 포커스를 맞춰 RND를 진행함

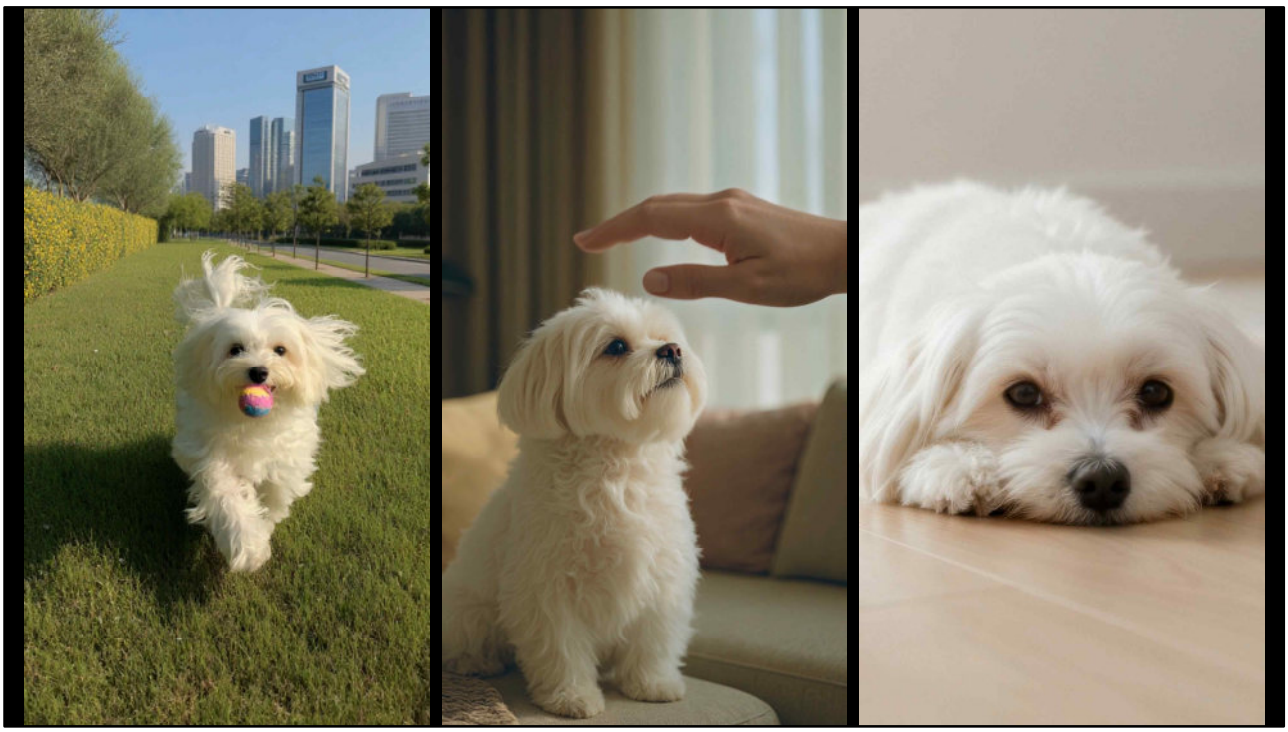

File Edit Workspace Viewer Render Cache Help RV UE
Viewer1
Properties
Background Renders
SNOW_GEN1
PAINT
Viewer1


KYO WON
WESTWORLD




traditional
copycat


traditional
train 50000
train 100000
train 200000
train 300000



RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



원본 작업 눈 뜨기



AI를 활용한 눈 뜨는 장면 보정

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF Korean Film Archive 한국영상자료원

Generative AI

VFX 파이프라인에 적용하기 위한 연구



비교 영상

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

2025년 영상콘텐츠 소스데이터 기술포럼 라운드 테이블

〈리프레이밍 한국영화 Re:Framing Korean Cinema〉



김승경
한국영상자료원 수집팀 연구원



강윤성
감독



손승현
웨스트월드 대표



김익상
프로듀서, 서일대 교수

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

감사합니다

RE FRAMING Korean Cinema

Forum BIFF

Korean Film Archive 한국영상자료원

QUIZ

다음 중 오늘 토론에서 언급되지 않은 작품은 무엇일까요?

1) 〈중간계〉 2) 〈악마가 이사왔다〉 3) 〈망부석〉 4) 〈아이리시맨〉 5) 〈카지노〉

Session 2

지역에서 세계로 향하는 시각문화의 미래

우리는 '보는 시대'에 살고 있다. 이미지, 디자인, 영상 등은 이미 우리의 일상 속에서 핵심적인 콘텐츠가 되었다. 특히 오늘날 시각문화는 국가와 도시의 경계를 넘어 글로벌 환경 속에서 영향력을 확장하고 있다. 세계화가 가속화되는 이 시기, 시각문화는 전례 없는 속도로 변화를 거듭하고 있다. 디지털 미디어, 스트리밍 플랫폼, 인공지능 등의 기술적 발전은 시공간의 제약을 뛰어넘는 새로운 경험을 부여하고 있으며 이는 세계적인 이미지의 생산과 소비를 이끌고 있다. 이러한 흐름 속에서 이제 지역은 단순한 주변부가 아니라 고유한 문화적 정체성과 미학을 지닌 창의적 원천으로 주목받고 있다.

이 세션에서는 영상도시 부산에서 '시각문화'가 어떻게 세계와 연결되고, 또 글로벌 수요자들과 소통 가능한지 애니메이션, 영화, 디자인 분야의 권위자를 초청해 논의를 펼친다. 먼저 중국 애니메이션이 디지털 특수 효과, AI 영상 생성 등 첨단 분야로 확장되면서 어떤 변화를 끌어내는지 조망한다. 이어 영화교육에 있어 "실습을 통한 학습(learning by doing)"이 어떻게 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는지 등을 구체적인 사례를 통해 살펴본다.

시각문화의 미래와 교육, 그리고 지역 콘텐츠의 글로벌 확장을 개별 사례와 함께 살펴보는 본 세션은 지역 시각문화의 정체성과 가치를 새롭게 조망할 수 있는 기회가 될 것이다.

공동주최	동서대학교
사회	최원호 (동서대)
발제	순리쥔 (베이징필름아카데미) 마이클 영 (뉴욕필름아카데미) 에릭 오 (애니메이션 감독)
토론	김해윤 (동서대)

Envisioning the Global Future of Visual Culture from Local Contexts

We live in a visual era. Images, designs, and videos have become central elements of our daily lives. Today, visual culture is expanding its influence beyond national and urban boundaries into a global environment. As globalization accelerates, visual culture continues to evolve at an unprecedented pace. Technological advancements of digital media, streaming platforms, and artificial intelligence are enabling new experiences that transcend the limitations of time and space, driving the global production and consumption of images. Within this dynamic flow, local regions are no longer seen as peripheral but are gaining attention as sources of creativity with their own unique cultural identities and aesthetics.

This session invites leading experts in animation, film, and design to explore how visual culture in Busan, a city of visual media, connects with the world and communicates with global audiences. First, we examine how Chinese animation is expanding into cutting-edge fields such as digital special effects and AI-generated video, and what transformations this brings. Then, through concrete examples, we look at how "learning by doing" in film education can foster global competitiveness.

This session offers an opportunity to reflect on the identity and value of local visual culture by exploring the future of visual culture, visual culture education, and specific cases of regional content which gained global recognition.

Co-Host	Dongseo University
Moderator	CHOI Wonho (Dongseo Univ.)
Presentation	SUN Lijun (Beijing Film Academy) Michael J. YOUNG (NewYork Film Academy) Erick OH (Animation Director)
Discussion	KIM Haeyoon (Dongseo Univ.)

BIFF FORUM BIFF

East Ink, Global Screen: Cross-Cultural Aesthetics in Contemporary Chinese Animation

东方水墨，世界银幕：当代中国动画的跨文化美学探索

Beijing Film Academy
SUN LIJUN

Contents

BIFF FORUM BIFF

1.The History of Ink-Wash Animation
一、水墨动画历史

2、Ink-Wash Animation in the Film Era
二、胶片时代的水墨动画

3、The Digital Era
三、数字化时代

4、The AI Era
四、AI时代

The History of Ink-Wash Animation

一、水墨动画历史

1.The History of Ink-Wash Animation

On January 31, 1960, during his visit to the “Chinese Animated Film Exhibition” at the Shanghai Animation Film Studio, Vice Premier Chen Yi said to the staff: “It would be even better if you could bring Qi Baishi’s paintings to life.”

1960年1月31日，
陈毅副总理参观美影厂的“中国美术电影展览会”时对工作人员说：“你们能把齐白石的画动起来就更好了。”



Qi Baishi’s paintings

1. The History of Ink-Wash Animation

In February of the same year, the Shanghai Animation Film Studio established an experimental group, and after nearly three months, the trial of ink-wash animation sequences achieved success. The studio then produced China's first ink-wash animated film, *Baby Tadpoles Look for Their Mother*, marking the pioneering success of Chinese ink-wash animation.

同年2月，
美影厂成立试验小组；经近三个月的时间，使水墨动画片断试验获得成功。上海美术电影制片厂摄制成功中国第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》，宣告中国水墨动画片首创成功。



Baby Tadpoles Look for Their Mother

BIFF FORUM BIFF

Ink-Wash Animation in the Film Era

二、胶片时代的水墨动画

2.Ink-Wash Animation in the Film Era

Baby Tadpoles Look for Their Mother（1960）

Images with both real and illusory effects achieved through multiple-exposure shooting and compositing.

《小蝌蚪找妈妈》（1960）——多次曝光的拍摄合成具有虚实效果的图像



2.Ink-Wash Animation in the Film Era

Mu Di（1963）

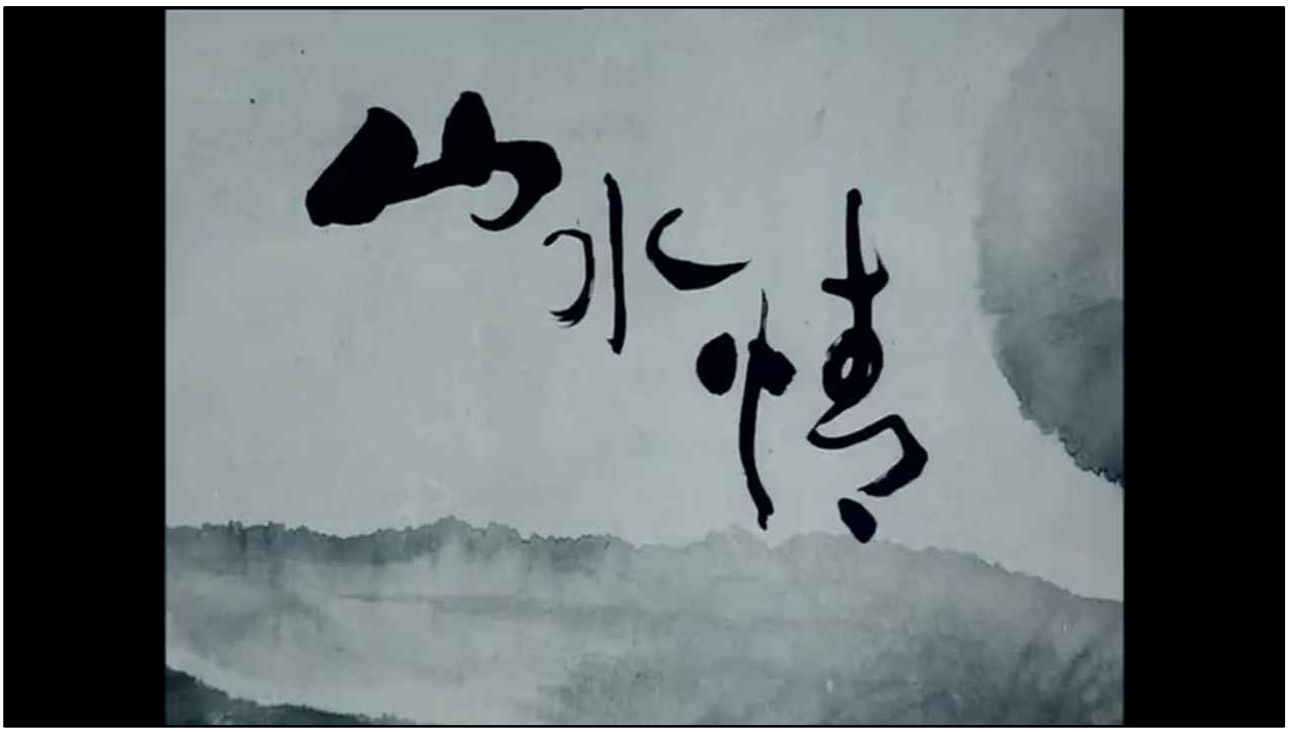
《牧笛》（1963）



2.Ink-Wash Animation in the Film Era

Feelings of Mountains and Waters（1988）

《山水情》（1988）



2.Ink-Wash Animation in the Film Era

BIFF FORUM BIFF

LAN HUAHUA（1989）

《兰花花》（1989）



2.Ink-Wash Animation in the Film Era

BIFF FORUM BIFF

Yan Zhen（1990）

《雁阵》（1990）



The Digital Era

三、数字化时代

3.The Film Era

The Pond（2002）

Attempt at Three Dimensional Chinese Ink Painting

《塘》（2002）——三维化中国水墨的尝试



3.The Film Era

BIFF FORUM BIFF

Harvest（2018）

The film uses 3D technology and 8K ultra high definition phenomenon technology to present the traditional Chinese ink painting style, making it the world's first digital 8K ink animation.

《秋实》（2018）——影片使用三维技术与8K超高清现象技术呈现中国传统水墨画风格，为全球首部数字8k水墨动画。



3.The Film Era

Untitled（2020）

《立秋》（2020）



3.The Film Era

BIFF 29th Busan International Film Festival 17–26 September 2025 FORUM BIFF

A Story About Fire（2025）

《燃比娃》（2025）



BIFF FORUM BIFF

The AI Era

四、AI时代

4.The AI Era

BIFF FORUM BIFF

The Eternal Tread（2025）

Ink-Wash Animation Experiment with AI-Generated Imagery

《黄土坡》（2025）——AI智能影像的水墨动画实验



Thank you

Sun Lijun

East Ink, Global Screen:

Cross-Cultural Aesthetics in Contemporary Chinese Animation

SUN LIJUN (Beijing Film Academy)

This lecture will approach the topic from a creator's perspective, tracing the development of animation art and analyzing how to maintain cultural identity while enhancing global communication. Drawing upon personal representative works and student projects, the speaker will explore how to balance local aesthetics with the viewing habits of cross-cultural audiences in terms of design, storytelling, and rhythm, while presenting case studies that demonstrate the performance of Chinese animation in different cultural markets.

The presentation is divided into four main sections:

1. Tracing the Historical Origins of Chinese Ink-Wash Animation
2. Analyzing Classic Chinese Ink-Wash Animation from the Film Era
3. Exploring the Technological and Artistic Innovations of Chinese Ink
   -Wash Animation in the Digital Era
4. Examining the Technological and Artistic Innovations of Chinese Ink
   -Wash Animation in the AI Era

BIFF FORUM BIFF

The Past, Present & Future of Cinema

From Inspiration to Reality

NYFA NEW YORK FILM ACADEMY

Michael J. Young
President of New York Film Academy

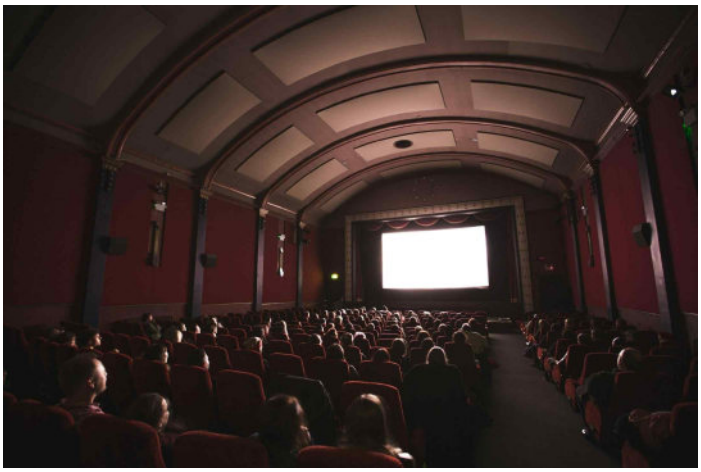
BIFF FORUM BIFF

1. **Introduction**
2. **The Collaborative Nature of Filmmaking**
3. **Teaching the Craft: NYFA's Approach**
4. **Global Impact and Alumni Success**
5. **Future of Cinema: Tools and Ethics**
6. **Partnership with East Asia & BIFF**



Introduction

Cinema: more than entertainment
Imagination, empathy & shared stories

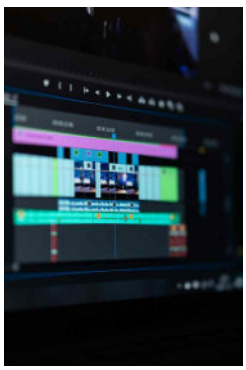


Collaborative Nature of Filmmaking

Collaboration, collective genius, teamwork







NYFA's Approach



"Learning by doing."

- ***Hands-on***
- ***Project Based***

1. Historical Foundations

Learning follows the historical evolution of filmmaking techniques and technological advances.

2. Progressive Learning

Mastering fundamentals before advancing to complex techniques.

3. Understanding the "Why"

Primacy of STORY. Skills and technology serve to express artist's vision.

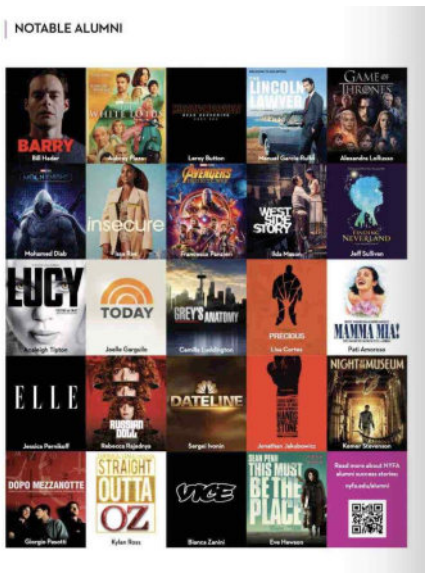
Global Impact & Alumni Success

135k+

Students Graduated Since 1992

160+

International Students From Over 160 Countries



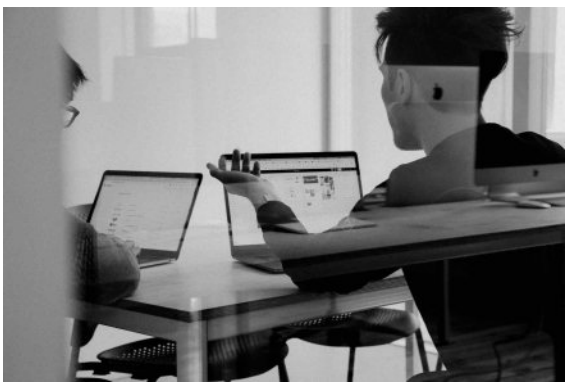
BIFF FORUM BIFF

Future of Cinema: Tools & Ethics



BIFF FORUM BIFF

Partnership with East Asia & BIFF



부산국제영화제

NYFA

The Past, Present & Future of Cinema

From Inspiration to Reality

MichaelJ.Young (Presidentof New York Film Academy)

안녕하세요, 반갑습니다.
Hello friends in Busan, and to the Busan International Film Festival leadership, thank you for the invitation. It is an honor to be with a community that treasures the art and craft of cinema.

Today I want to talk about the past, the present, and the future of cinema, and about a journey we all know well, the path from inspiration to reality. Cinema is more than entertainment. It is a bridge between imagination and the world we share, and it is built by many hands working together, writers, directors, actors, designers, cinematographers, editors, composers, and producers. When we make a film, we also enrich each other, because the process itself teaches empathy, curiosity, and critical thinking. That is true on professional sets and in classrooms where we learn by doing.

Before we go further, I invite you to think of a film that changed you, a film that moved something within and perhaps changed how you see certain things. We all have been touched by cinema in different ways, making us more thoughtful, more kind, or simply more curious. Hold that title in your mind. Keep it with you as we explore the craft behind what moved you.

This is the end-product of a process that started with inspiration; the tangible reality is an artifact, an infinitely repeatable experience, enabling us to share our stories with the world. And not only today with all the impact that can have on individuals lives, on our culture and societies, bridging differences between people, but for the rest of human history (and perhaps whatever comes after us) - those future audiences will be able to get a sense of who were, what mattered, what our dreams were, in 2025, and learn from them.

But how do we get there? From that inspiration, the spark of a story, a character we want to share with the world. What is the process like, how does it change from the moment when what seems like a brilliant film idea hits you like a flash? What happens between inspiration and when you share your

work with the audience? That's where the film artist/filmmaker spends most of her life, in those steps between inspiration and reality. And whose inspiration is it? A producer who finds a writer and puts the project together, and figures out how to finance it, or the first writer of a script, or the final writer, perhaps the director who takes the script and interprets it into the language of cinema, or the actors who make the characters into living breathing relatable or villainous humans? What about the production designer and art director who create the physical world of the film, the cinematographer who interprets the director's vision into light, composition, perspective, movement, the editor who takes the actual footage and finds ingenious ways the make the shots, sequences, pacing, rhythms, into an illusion of real life seamlessly flowing before your eyes? What about the visual effects artists who augment the reality on screen, somehow making it more real than reality itself?

The answer is, it is all of them, and more, every member of the film team is bringing their inspiration to make the film a reality. And it is their work together that gives each of them the chance to show their greatness. Daniel Kwan, the co-director of Everything Everywhere All at Once, who was incidentally a teaching assistant for my school when he first teamed up with his co-director, at the New York Film Academy's summer programs at Harvard University - Daniel said this in his acceptance speech for the Academy Award for Best Director in 2023:

"The world is opening up to the fact that genius does not stem from individuals like us on stage, but rather genius emerges from the collective. If our movie has greatness and genius, it is only because our cast and crew have greatness and genius flowing through their hearts and souls and minds, and they gave that precious gift to our film. There is greatness in every single person. It doesn't matter who they are. You have a genius that is waiting to erupt. You just need to find the right people to unlock that."

It is said that a film is written many times. Yes - it can start with one writer, many drafts, and then many more writers and many more drafts, and so on, before it gets made. But that's not what I mean. What I'm referring to is the various forms the project takes as it progresses through its development from inspiration to reality:

- First Draft: I'm a producer, doing my morning exercise, it's 6am, I see out the window, there is a young girl playing with flowers. A woman, who appears to be her mother, in a wheel chair, is arranging the flowers. The girl leaves, I presume she will try to sell the flowers, to take care of

her mother. I bring this inspiration to a writer. The writer brings some of her ideas and now the story about a boy and his sick father who live on the street. A new draft is written, we go through several drafts/rewrites, we think it's pretty good.

• We are now trying to get a well-known actor to play the father who will help get the film made or even if we already have the financing, he will help make sure we have a big audience. But we can't get the star we want, he is too busy, booked for the next 3 years in big superhero movies and action films. But he loves the material and convinces his movie star wife that she should do it. Now, we decide to rethink the film again with a mother and son. It's different. But the heart of the story was about the complicated relationship between a parent and child, love, loss, and final acceptance. So we rewrite.

• Now in the process of production, we get an incredible location, we have the opportunity to shoot in a seaside town instead of the city, the budget will be covered by the municipality in tax rebates.

• The story changes again, with scenes now taking place on the ocean pier.

• When filming, the actor who is supposed to play the boy was a small, very cute kid and he dropped out of the project after getting sick the first week. It's a crisis and in casting we find a much tougher looking boy, no longer a 7-year old, but 14. It's a big change to the story and this brings forward the conflict of an adolescent/ parent relationship.

• During the shoot, we find that this young re-cast actor projects such vulnerability and sensitivity in the performance, that we add to his scenes. Instead of being the second lead, the story is starting to become his. We think he will be a new star.

• Now we have shot the film, so many changes were made, large and small, down to wardrobe and color changes. While the director is making the decisions, every action of all those who make the film has had an impact. Ideas the costume and wardrobe supervisor had, resulted in characteristic hat the star wore that will end up being the advertising poster for the film. The

film was not made or really written by the writer, producer, director, but really by all the creative team.

• And do we now have our reality, the inspiration the producer had looking out the window is now shot and done? Oh no, not by a very long shot.

• Editing - many many many many changes, scenes deleted, we favored the boy so much in shooting, we are now cutting to make sure the mother's character is getting enough attention. The ending does not work. We try putting part of the ending at the beginning as a framing device, creating tension throughout the film (about the death of the parent).

And still more revisions to come through the work of Sound Design / Effects / Color Correction / Music Each new element, in a sense, rewrites the film. At the New York Film Academy we organize learning around all of these crafts. And we begin immediately with the language of cinema itself.

Our students start with a single shot film they shoot at the end of the first week of the program. We call it "Mise En Scene," a French term that essentially means what the role of the director is. What will you film, how will you compose it, what action will unfold in a single shot, what lens, angle, lighting, and movement will you use to support the story? What seems like a simple film, turns out to be incredibly challenging. Students are challenged to use all the tools available, the staging of movement of the actors in relation to the camera, the use of the location and where they place the camera to maximize the dynamic possibilities of a single shot. Each student makes this film and each student works on the crew of several classmate's single shot films. They screen their films for their class and directing teacher and have the incredible experience of seeing how their inspiration, now a reality, works or doesn't work moment by moment. What does the audience understand and feel? What was clear, what was confusing. Was it funny, sad, provocative? The is the most basic unit of film, the Shot.

This sets them up to make their second film - A Continuity Film composed of multiple shots edited into a sequence that creates the illusion of a story unfolding before your eyes. This is the fundamental syntax of Cinema. The most important technique and innovation, which in the history of filmmaking, first happened in the late nineteen teens of the 20th century. Every film you will ever see uses continuity,

following its rules or breaking them for effect. It's what makes us feel like we are watching something really happening and we get lost in it, almost like a dream or our own actual experience.

The third film every student makes is the Montage Film. This method of storytelling uses shots as ideas, or building blocks, that together add up to more than the sum of their parts, through comparison, compression of time, visual collision, cumulative meaning, and juxtaposition and connection of ideas and symbols. It was the innovation of Soviet Cinema soon after Continuity emerged in American Cinema. Montage is used as a tool and technique in every film you see today.

These three films challenge an aspiring filmmaker at NYFA to tackle the fundamentals of cinematic storytelling and give them the foundation that they apply to a sequence of increasingly sophisticated projects, that follow the development of the craft, including working with actors and dialog, how to reveal the subtext and dramatic beats of a scene, inspired by the great acting techniques that emerged in Cinema in the 1930s - 1950s. As they progress, they learn advanced techniques, effects, up to the latest advances in the field like Virtual Production.

The iterative process is applied to every film they make, they learn from the mistakes and triumphs of the last film and use it on the next film. And they make a lot of films. Eight in a one-year program and since they serve as crew (camera, lighting, sound, etc) for each other's films, they each collaborate on about 30 films in just one year of a program.

I believe that in teaching an art form, a craft, it is most accessible to teach it in the sequence it actually developed historically. Because our classrooms draw students from such diverse backgrounds, a historically ordered scaffold gives diverse crews a shared vocabulary and a clear map for collaboration. The result is faster transfer from concept to execution and more consistent progress toward mastery, one deliberately sequenced project at a time.

There is another quote I love from the legendary American independent filmmaker, John Cassavetes: "anyone who can make a film, I already love." That line captures a value we hold dear, respect for the doers, for the people who show up, try, learn, and try again.

At NYFA our method mirrors how films are made. We make from day one. Repetition plus reflection builds mastery, and collaboration builds trust. Story is first, technology serves vision.
Our mission and our structure reflect that ethic, as a premier institution for film, media, and performing arts, with university accreditation by WSCUC, and a commitment to immersive, hands-on programs. We are recognized repeatedly as a top film school by Variety and TheWrap, which is a credit to our faculty and our students.

Most important, we are global. We count roughly 150,000 graduates from 160 countries, and about half of our current students are international. Here in East Asia our ties are active, with NYFA workshops that have included Seoul, Tokyo, and Beijing. This diversity is a creative engine in every classroom. You learn not only whether your scene works; you learn how it lands across cultures, across languages, across lived experience.

When students work this way, their stories travel. Consider Li Cheng, an alumnus who studied intensively with us in New York, then went on to make José, a film that earned recognition at the Venice Film Festival. Consider Phyllis Tam, an MFA graduate whose film Fragile Moon became a Student Academy Awards finalist. Their achievements are theirs, born of talent and persistence, and they also reflect what the process teaches, keep the human story in focus, surround yourself with collaborators you trust, and let each draft bring you closer to the truth of your film.

I learned the same lesson early. As a student I made a thesis documentary about my mixed Christian and Jewish identity. The film, titled McJew, was nominated for a Student Academy Award. More important than the nomination was the making itself. Two years of writing, shooting, editing, and sound taught me that the day to day work, the choices, the dead ends, the accidents, and the discoveries, are where an artist grows. The finished film touches audiences, we hope, but the process changes the maker.

That is the past we inherit, a grammar born of experimentation and trust. It is also the present we practice, collaborative and iterative, story led and audience aware. Now let us look ahead with clear eyes and practical optimism.

New tools are entering the field. Virtual production stages blend physical sets with real time worlds. Artificial intelligence can assist with references, lookbooks, previsualization, and technical chores like cleanup and first pass translations. At our school, we frame these tools as collaborators, not replacements. They are aids, not the actual authors, and the story always remains paramount.

What is coming next for our industry, and how do we use it well?
First, real time pipelines will connect development, production, and post in new ways. Teams will move from script pages to moving images in hours rather than weeks by using real time engines for location scouting, blocking, and lighting studies. Directors and cinematographers will make bolder choices because they can test safely and rapidly. Our response is to teach students to think in shots and in systems at the same time, camera language plus asset management, lenses plus metadata.
Second, generative tools will become standard for pre production. We will use AI to produce mood boards in minutes, create animatics from marked up scripts, and test variations in costume, production design, and color palettes before the build. In the classroom this becomes a disciplined habit, we require disclosure to crews, we cite sources for training references when appropriate, and we compare the AI concept to the on-set result so students learn what holds up and what does not.

Third, performance and editorial support will get smarter. Tools will help with line readings for ADR matching, intelligent shot finding, and rhythm experiments in the edit. Students learn to use these aids as draft generators and not as final authorship. The metric that matters is not how fancy the tool looks, the metric is whether the scene plays with clarity and feeling.

Fourth, finishing and localization will accelerate. Automated cleanup, dialogue polish, and subtitles will compress delivery timelines. That will help independent filmmakers bring work to international audiences more quickly, which is vital for a festival city like Busan. We will still keep human checks for taste, nuance, and cultural context, because those are where trust lives, but the work will be expedited.
Fifth, ethics and authorship will be a daily practice, not an afterthought. We teach consent for any digital replica, clear disclosure inside the crew, and credit that honors human creativity. Students must leave with habits that protect collaborators and audiences, since trust is the currency of this art form.

How do NYFA and partners in East Asia harness these tools, practically and responsibly?

One, literacy across the curriculum. Every program, from filmmaking to producing to acting to cinematography, receives a short, required module that defines where AI and real time tools help and where they do not. We teach benefits, we teach limits, and we connect each tool to a story purpose.

Two, practice in real productions. We embed simple, trackable use cases into student film projects. For example, AI generated lookbooks must be archived with disclosures, previs tests must be linked to the final scene, and any automated translation must be reviewed by a native speaker before export. These are small rules that build professional muscle.

Three, guardrails and credit. We require explicit opt in for any likeness capture, we log who did what across human and machine assisted steps, and we maintain a culture where the story is the author and people hold the pen.

Four, an East Asia collaboration track that starts here in Busan. Together with BIFF and Korean partners, we can run a month-long co-creation lab. Week one, single shot films focused on mise en scène. Week two, continuity films. Week three, montage films. Week four, a proof of concept short that integrates virtual production and approved AI tools. The outputs are festival-ready prototypes, and the outcomes are crews that trust each other across borders.

Five, mentorship and industry dialogue. We expand our conversations with working professionals, including creators behind major franchises, and we add sessions that unpack how real productions are using these tools today. Students learn not only the button pushes, they learn the judgment that makes a scene sing.

Six, measurement. We will track what matters, not vanity metrics. Did this tool help you see the scene more clearly, did it save meaningful time without harming quality, did it help you collaborate across language or distance, did it preserve consent and credit?

All of this is in service of the same idea: tools exist to serve human imagination, not to replace it. We adopt what helps us tell the truth more clearly, and we leave what distracts from it.

Let me connect this to Busan. BIFF has been a bridge between Asia and the world for decades. From Busan's open sky theater to stages in Seoul, Tokyo, and beyond, we share a classroom without walls. Together we can build a co-creation pipeline that begins in this city and travels everywhere stories travel.

As I close, return to the image you held at the beginning, that film that changed you. Somewhere behind that film is a group of people who found each other, who argued and laughed and solved problems at three in the morning, who moved a scene from page ten to page one because it suddenly made sense, who tried a different lens because the face asked for it, who listened to a piece of music and finally understood their ending. They went from inspiration to reality together.

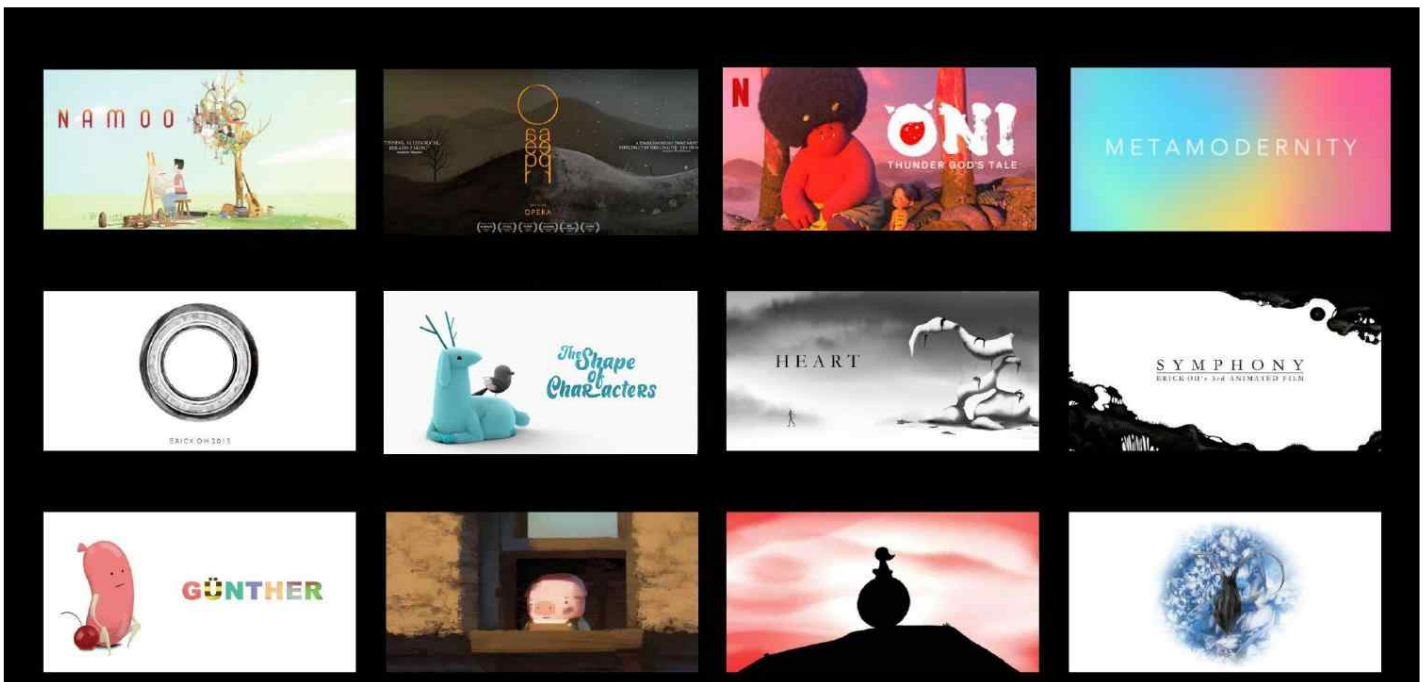
Cinema lets us do that at scale. It gives audiences a repeatable experience that crosses time and borders. It reflects who we are, and it helps us become who we want to be. Let us keep the human core of our craft, let us welcome new tools responsibly, and let us build the next bridge between imagination and reality, together.

Cassavetes had it right. Anyone who can make a film, I already love. And I would add this, anyone who helps another person make a film, I love just as much. That is all of you here today. That is the spirit of Busan. Thank you very much.
감사합니다.

지켜야 하는 것. 변화해야 하는 것

Animating the Future

erickoheart | erickoh.com



erickoheart | erickoh.com



Seoul National University, Fine Art dept



UCLA Film School


PIXAR
ANIMATION STUDIOS


Disney · PIXAR
TOY STORY 3
Disney · PIXAR
Cars 2
Disney · PIXAR
BRAVE
MONSTERS UNIVERSITY
Disney · PIXAR
MONSTERS UNIVERSITY
Disney · PIXAR
piper
Disney · PIXAR
INSIDE OUT
Disney · PIXAR
FINDING DORY
Disney · PIXAR
COCO

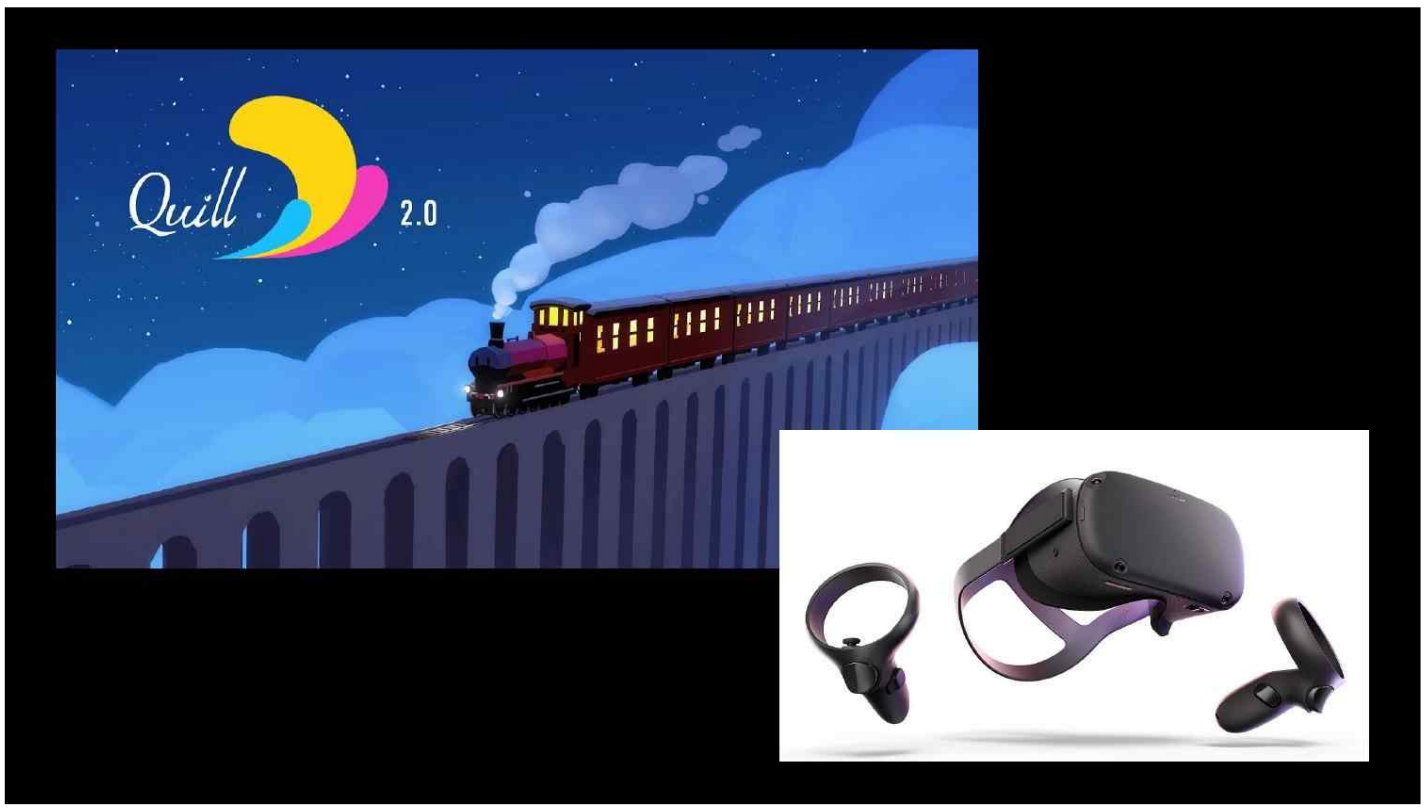
NETFLIX

Meta

Helinox
lightweight outdoor adventure equipment




PIG: THE DAM KEEPER
POEMS "YELLOW FLOWER",
"HELLO NICE TO MEET YOU"
ERICK OH
TONKO HOUSE LLC.

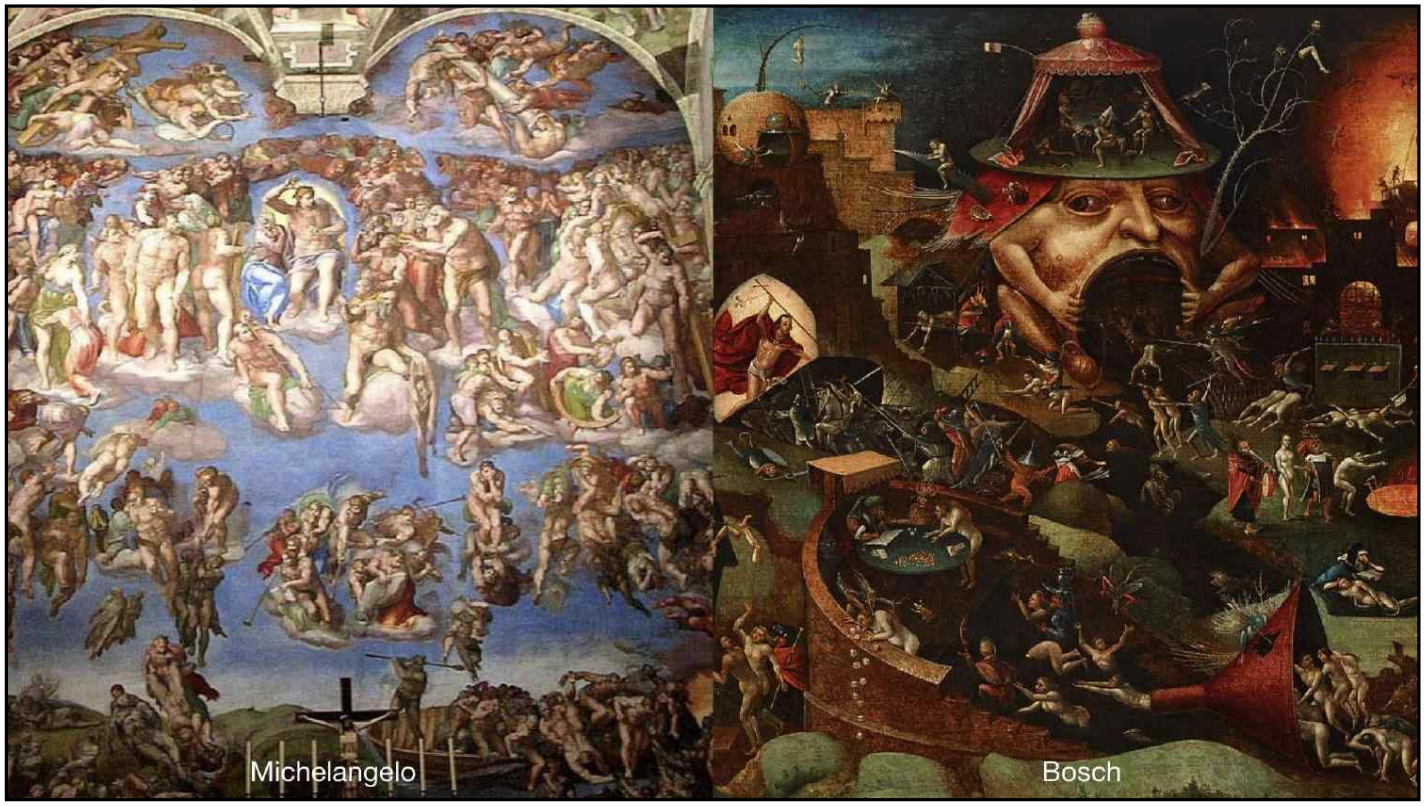

Quill
2.0

OPERA

93rd Oscar Nominee
Best Animated Shorts

THE OSCARS




Michelangelo
Bosch


Nominees for
ANIMATED SHORT FILM
ADRIEN MÉRIGEAU AND AMAURY OVISE
Genius Loci
GÍSLI DARRI HALLDÓRSSON AND ARNAR GUNNARSSON
Yes-People
ERICK OH
Opera
MADELINE SHARAFIAN AND MICHAEL CAPBARAT
Burrow
WILL McCORMACK AND MICHAEL GOVIER
If Anything Happens I Love You
abc






House of Refuge 2024, Jeju, Korea


HOUSE OF REFUGE | instagram.com/hofrefuge

지켜야 하는 것. 변화해야 하는 것

Animating the Future

erickoheart | erickoh.com

Session 3

아시아 영상 교육의 미래

1995년 개교한 한국예술종합학교(K-Arts)는 한국영화의 비약적인 발전을 이끌며, 아시아 문화 콘텐츠를 선도하는 핵심 교육기관으로 자리매김해왔다. 필름에서 디지털, 인공지능에 이르기까지 급변하는 기술 환경 속에서 교육 방식 또한 전략적으로 발전시켜 왔다. 본 세션은 이러한 교육적 성과를 공유하고, 아시아 영상 교육의 지속 가능한 발전 방향을 함께 모색하고자 마련되었다.

먼저, 영상원의 주요 프로젝트를 소개한다. '한·중, 한·일 학생 합작 단편영화 제작 사업'은 영상원이 베이징필름아카데미, 일본영화대학과 각각 공동 제작팀을 구성해 단편영화를 제작하는 국제 협력 프로그램이다. 'AMA+(Art Major Asian Plus)'는 개발도상국 출신 학생들을 대상으로 미래의 문화 리더를 양성하고 예술 교류를 촉진하기 위한 국제 장학 프로그램이며, '캠퍼스아시아(Collective Action of Mobility Program for University Students in Asia)'는 뉴미디어 기술 중심의 교육을 목표로 한 중국과 일본 등 동아시아 지역 대학 간의 애니메이션 교류 프로그램이다.

다음으로 아시아영화의 중심지인 부산에서 운영 중인 세 가지 교육 프로그램도 함께 소개한다. 부산영상위원회의 'FLY(Film Leaders Incubator)'는 한국과 아세안 10개국 출신의 신진 영화 제작자를 대상으로 단편영화 제작 워크숍과 멘토링을 제공하는 프로그램이다. '부산아시아영화학교(AFiS)'는 실습 중심의 영화교육을 바탕으로 영화 산업의 성장을 위한 비즈니스 트랙 운영에 중점을 두고 있다. 부산국제영화제가 주관하는 'BAFA(BIFF Asian Film Academy)'는 아시아영화를 이끌어갈 신진 영화인 발굴 및 네트워크 구축을 위해 만들어진 영화교육 프로그램으로, 현재 다수의 졸업생이 세계 영화계에서 두각을 나타내고 있다.

이 세션에서는 한국과 아시아의 다양한 교육기관이 협력해 온 영화 및 미디어 교육 사례를 심도 있게 살펴본다는 데 목적이 있다. 이를 통해 각 협력 모델의 강점을 조명하고, 급변하는 문화 환경 속에서 미래 영상 인재에게 요구되는 역량과 역할, 나아가 발전 방향을 모색하고자 한다.

공동주최	한국예술종합학교 영상원
기조발제	김소영 (한국예술종합학교)
사회	최용배 (한국예술종합학교) 최민영 (한국예술종합학교)
발제	이정민 (한국예술종합학교) 편장완 (한국예술종합학교) 힘 소티샤 (캄보디아 정보부) 안지혜 ((주)위펍)
토론	덴간 다이스케 (일본영화대학) 리우위 (베이징필름아카데미) 막불 무바락 (영화감독) 이승희 (영화평론가) 티안 리 (예일대)

Exploring the Present and Future of Film and Media Education in Asia

Since its establishment in 1995, the Korea National University of Arts (K-Arts) has played a pivotal role in the remarkable growth of Korean cinema, emerging as a leading institution for cultural content education in Asia. As rapid technological transformations take place from film to digital to artificial intelligence, its educational approach has evolved strategically as a response. This session aims to share the achievements of such educational initiatives and to discuss the potential pathways for the sustainable development of film and media education across Asia. The session will first introduce the major projects at the School of Film, TV & Multimedia at K-Arts. The Korea–China and Korea–Japan Student Joint Short Film Production Program brings together K-Arts students with peers from the Beijing Film Academy and the Japan Institute of the Moving Image to collaboratively produce short films. The AMA+ (Art Major Asian Plus) scholarship program supports students from developing countries, fostering future cultural leaders and encouraging artistic exchange. The CAMPUS Asia (Collective Action for Mobility Program of University Students in Asia) is an animation program which focuses on new media technology–driven education, facilitating exchange among universities in East Asia, including China and Japan.

The session will also spotlight three film education programs currently based in Busan, a central hub of Asian cinema. The FLY (Film Leaders Incubator) program, run by the Busan Film Commission, offers short film production workshops and mentoring for emerging filmmakers from Korea and ten ASEAN countries. The Busan Asian Film School (AFiS) focuses on practice-oriented training through the Business Track to support industry growth. The BAFA (BIFF Asian Film Academy), organized by the Busan International Film Festival, is dedicated to discovering emerging Asian filmmakers and fostering networks; many alumni have gone on to make their mark in the global film industry.

By examining cases of collaborations in film and media education between Korean and other Asian educational institutions, this session highlights the strengths of different cooperation models and explores the skills, roles, and directions required for future film talent in a rapidly changing cultural landscape.

Co-Host	School of Film, TV & Multimedia at Korea National University of Arts
Keynote Speech	KIM Soyoung (Korea Nat'l University of Arts)
Moderator	CHOI Yongbae (Korea Nat'l University of Arts) Steve M. CHOE (Korea Nat'l University of Arts)
Presentation	LEE Jungmin (Korea Nat'l University of Arts) PYEON Jangwan (Korea Nat'l University of Arts) HIM Sotithya (Ministry of Information Cambodia) AHN Jihye (WeFab)
Discussion	TENGAN Daisuke (Japan Institute of the Moving Image) LIU Yu (Beijing Film Academy) Makbul MUBARAK (Director) LEE Seunghee (Film Critic) Tian LI (Yale Univ.)

아시아 영상 교육 : 트랜스, 인터, 인트라 아시아라는 방법론
Performing Pedagogy toward Asian(Trans-Inter-Intra)Screen Culture

BIFF FORUM BIFF

한예종 영상원 영상이론과

김소영

트랜스:아시아영상문화연구소 Trans:Asia Screen Culture Institute

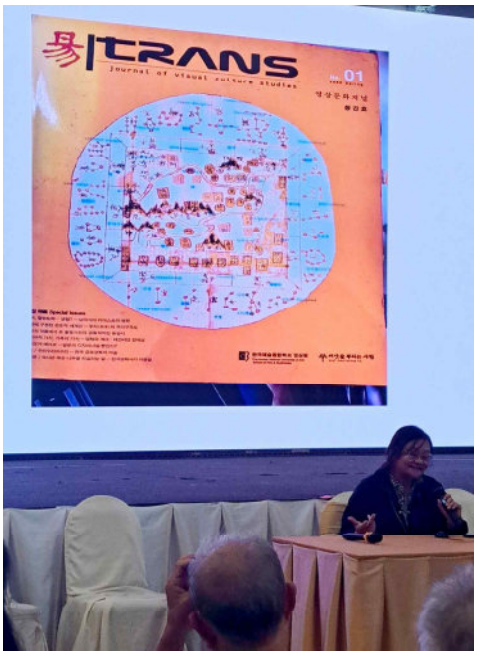
트랜스 아시아 영상문화연구소
2010-2025 현재

인터아시아

- 오리엔탈리즘 (Edward Said, 1978): “Asia”라는 이름은 유럽이 만든 권력–지식 체제 속 타자화된 이미지의 결정체.
- 탈식민 담론: “Asia”는 단순한 대륙명이 아니라, 제국주의와 근대 지식 체계가 생산한 표상적 이름.인터–아시아 연구 (Inter–Asia Studies): 최근에는 ‘아시아’를 단일 고정 명칭이 아니라 연결, 이동, 경계–넘기의 역사 속에서 재사유하려는 시도가 있습니다.
- 트랜스 아시아 Trans–Asia as Method ntroduction: "Toward Trans–Asia:
- Projects, Possibilities, Paradoxes," Gladys Pak Lei Chong, Yiu Fai Chow, and 유
- 룬 드 클뢰트, p. 1.

방법론으로서의 아시아

- (1) Trans–Asia (트랜스 아시아)경계를 넘는 이동, 횡단.국가/민족 단위의 아시아를 해체하고, 디아스포라·이주·네트워크적 아시아를 사유.예: 한–중–일 영화 교류, 탈냉전 이후 동남아/중앙아시아 연결



국제학술심포지엄
〈영화의 기후: 여성, 퀴어, 페미니스트 AI〉
Radiance in Remaining Images

되살아나는 역사와 흔적들 – 〈되살아나는 목소리〉(박수남, 박마의 감독, 2024) 황미요조
'퀴어 노임'과 규범성의 재생산에 '실패'하는 저화질 디지털 이미지 홍지영
Falling Public Screens in the City: Technofragility and Hope Chris Berry(크리스 베리)
페미니스트 AI?: 아나 행성 아키비스트 김소영
〈따도를 이 물결을 돌려줄게〉 토론문 강상우
〈아나 행성 아키비스트〉에 대한 몇 가지 노트 김상민
〈아나 행성 아키비스트〉 및 「페미니스트 AI」에 관한 논평 & 질의 박채형
유령론(Hauntology)적 아카이브: 무한한 타자를 위한 영화 안민화

〈Speculative Film 페미니즘 – post-memory 시대, 지구 행성에서 speculative 기억으로 살아가기〉

기획 토크_ SF × 페미니즘 김소영, 김은주, 정보라, 장지은
발제문_ SF × 페미니즘 장지은

〈한국영화, 새로움의 시작: 1960~70년대 실험영화의 뉴시네마 실천〉

「한국 실험영화 동인의 등장과 뉴시네마 실천 연구: 1960년대에서 1970년대를 중심으로」 김수연
〈한국영화, 새로움의 시작: 한국 실험영화 동인의 등장과 뉴시네마 실천 연구, 1960년대에서 1970년대를 중심으로〉에 대한 토론문 안민화
김수연 선생님의 「한국 실험영화 동인의 등장과 뉴시네마 실천 연구: 1960년대에서 1970년대를 중심으로」에 대한 토론문 박채형

포스터

〈영화의 기후: 여성, 퀴어, 페미니스트 AI〉 Radiance in Remaining Images
〈Speculative Film 페미니즘 – post-memory 시대, 지구 행성에서 speculative 기억으로 살아가기〉

The Journal of TRANS: Asia Screen Culture vol 20, December, 2024

vol 20, December, 2024

The Journal of TRANS: Asia Screen Culture

Inter-Asia|Inter-Korea



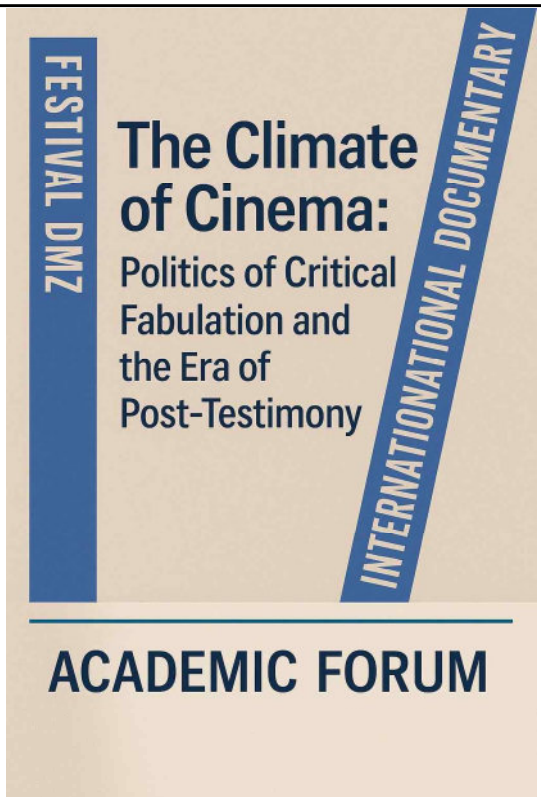
소제목 입력

내용을 입력해주세요

아시아 영상교육의 선순환

출판, 상영회, 학술회의, 리서치 작업이 영상 교육의 장에 등재되고, 이것이 학생들이 아시아 영상문화에 관심을 갖고 새로운 레퍼런스를 만들고 배우고 연구하고 자신의 토픽을 생산하는, 교육의 선순환을 이루게 된다.

트랜스:아시아영상문화연구소



대안적 지식 생산

- 서구 중심의 지식 생산에 대한 대안으로 아시아문화연구를 주
- 도해온 인터 아시아 문화연구의 인터아시아의 Inter는 수평적
- 연결성, 참조, 그리고 대화를 의미하며, 중국어 인터아시아문화
- 연구亞際文化研究에서 제際는 다양한 의미를 포함한다. "1. 경
- 계 / 접점 (Boundary / Interface)
- 학술운동으로서의 인터아시아 문화연구는 비교 연구와 아시아
- 지역의 참조체계를 구축해왔고 저널은 Routledge 출판사에서
- 발간된다.

인터 ,인트라

.(2) Inter-Asia (인터 아시아)아시아 내부의 상호작용과 교차성에 주목.“Inter-Asia Cultural Studies”처럼, 담론적·학문적 네트워크를 통한 연대와 차이의 생산.예: 비판적 영상 문화 교류, 공동 학술 포럼.

(3) Intra-Asia (인트라 아시아)아시아 내부, 더 미시적 층위에서의 내부적 분화와 균열 탐구. 민족·젠더·계급·지역 간의 긴장과 비대칭에 집중. 예: 한반도 남북 관계, 일본 오키나와, 인도 내 카스트 간의 시청각 문화 차이.

트랜스 아시아 영상문화연구: 포럼, 국제 학술회의 아카데미 등



동아시아 영화 전공 (전문사) 일본, 중국어 구사자 입학 전형

학부 한국 영화, 일본, 중국 (동아시아)영화 관련 강의 다수 개설

•저널 트랜스를 시작으로 트랜스 아시아 영상문화연구소에서는 2000-2010년도에는 동아시아, 동남아시아를 중심으로 한 트랜스 아시아 영상문화연구, 동아시아의 지정학적 미학과 근대성, 2014년도 이후에는 한국영화사 총서 작업, 그리고 중앙아시아와 러시아의 고려 사람 영화인들의 작업을 세계 속의 한국 영화사의 장에 등재하는 작업을 하게 된다. 이렇게 출판, 상영회, 학술회의, 리서치 작업이 영상 교육의 장에 등재되고, 이것이 학생들이 아시아 영상문화에 관심을 갖고 새로운 레퍼런스를 만들고 배우고 연구하고 자신의 토픽을 생산하는, 교육의 선순환을 이루게 된다.



인터아시아 상호참조 ,
비교연구, 연대, 상호 참조,
합작, 친밀성 Inter– Asia
Intimacy

감사합니다.


부산국제영화제 · 영상원 30주년 심포지엄
애니메이션 창작의 미래와 미래콘텐츠 | 캠퍼스아시아 4.0 스텝업
The Future of Animation Creation and Future Content | CAMPUSAsia 4.0 Step Up
K-ARTS
LEE JUNG MIN | DOHA


한류의 기록들 | Registros de la ola coreana
대장금 A Jewel in the Palace
03년 방영 이후 세계 90여개 국 수출
한국건축,음악,음식,의상,의학 각인
싸이 PSY
12년. 유튜브 1위 기록을 넘고
최단기간, 최다조회, 패러디영상 석권
봉준호 Parasite
19년 〈기생충〉으로 최초의 황금종려상,
아카데미 최우수 작품상을 수상함.
사랑이뭐길래 What is love
92년 홍콩 첫 방영 이후
중국 수입프로그램 2위
겨울연가 WInter Sonata
일본 NHK에서 방영되어 한류 열풍.
욘사마는 열풍을 일으키며 한류스타 등극.
BTS
13년 데뷔 후 2010년대 K-POP을
상징하는 문화아이콘으로 신드롬 형성.
오징어게임 Squid Game
21년. 넷플릭스가 정식 서비스되는
모든 국가에서 1위를 기록.
K-Wave 1.0
K-Wave 2.0
K-Wave 3.0



O.E.M Original Equipment Manufacturing

O.D.M Original Design Manufacturing

O.B.M Own Brand Manufacturing

한국 애니메이션의 역사
The History of Korean Animation



① 하청-창작의 균형과 시너지

② 관산학의 균형과 시너지

③ 상업-독립의 균형과 시너지

④ 새로운 미디어 플랫폼과의 시너지

① Balance and synergy of O.E.M and creation

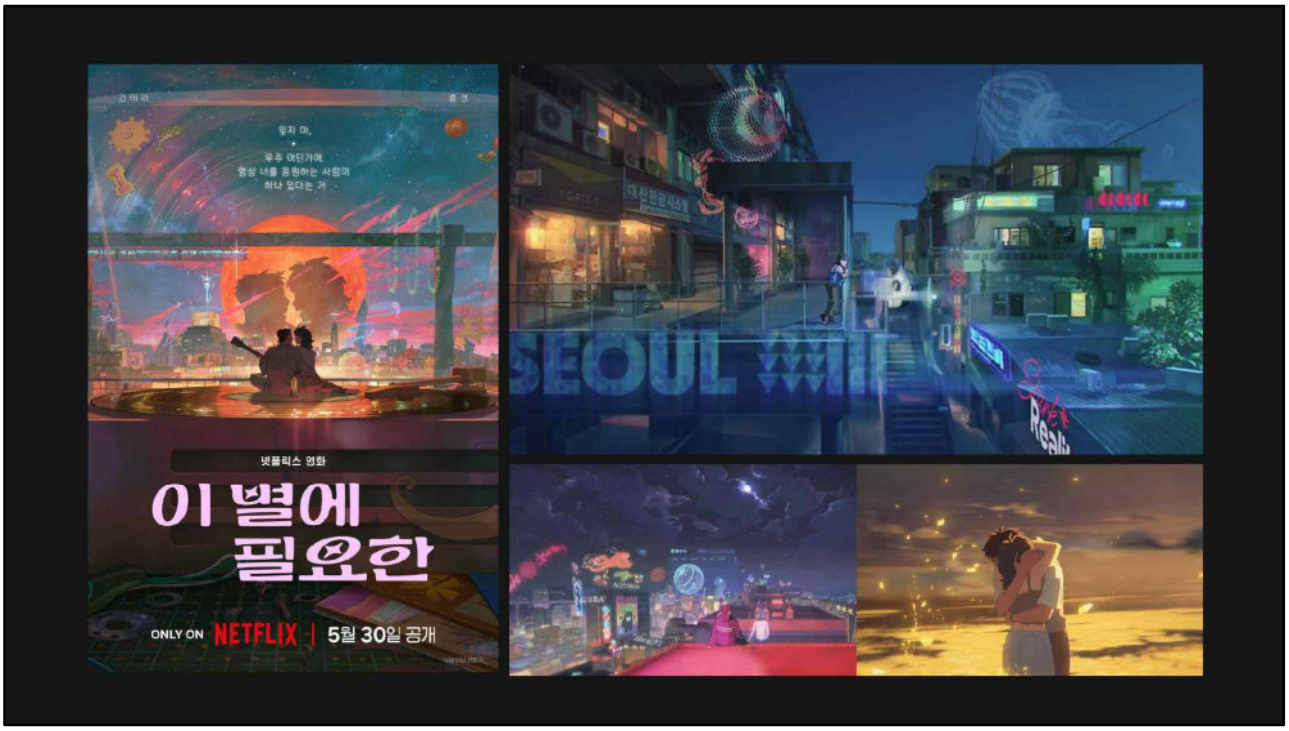
② Balance and synergy of government, industry and academia

③ Balance and synergy of commerce and independence

④ Synergy with new media platform






넷플릭스 영화
이 별에 필요한
ONLY ON NETFLIX | 5월 30일 공개
SEOUL

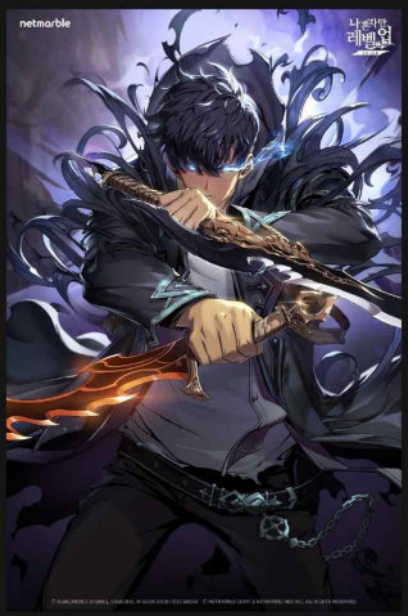

K-POP
DEMON HUNTERS

Korean
Web-Toon

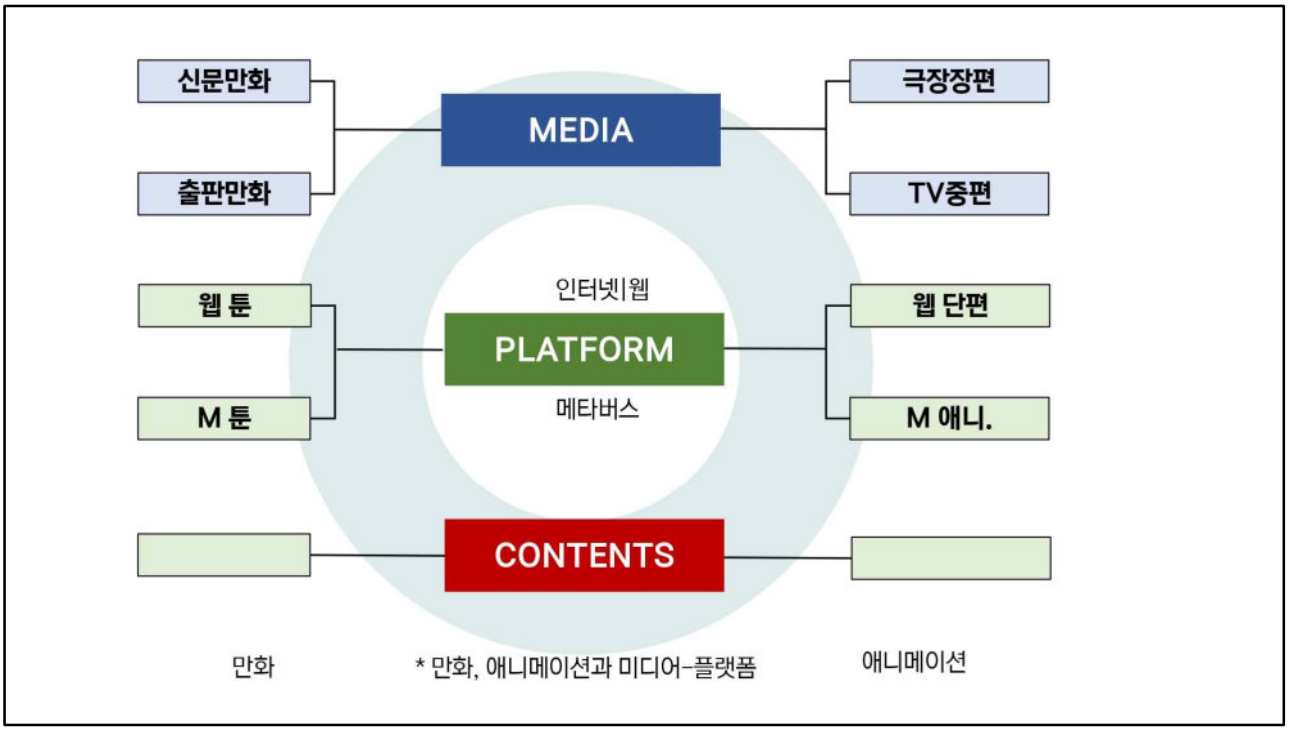


하위문화로 폄훼되던 웹툰이 콘텐츠 산업을 이끄는 주류 문화로 자리 잡았다.

Webtoon, which had been displaced as a subculture, has established itself as a mainstream culture leading the content industry.





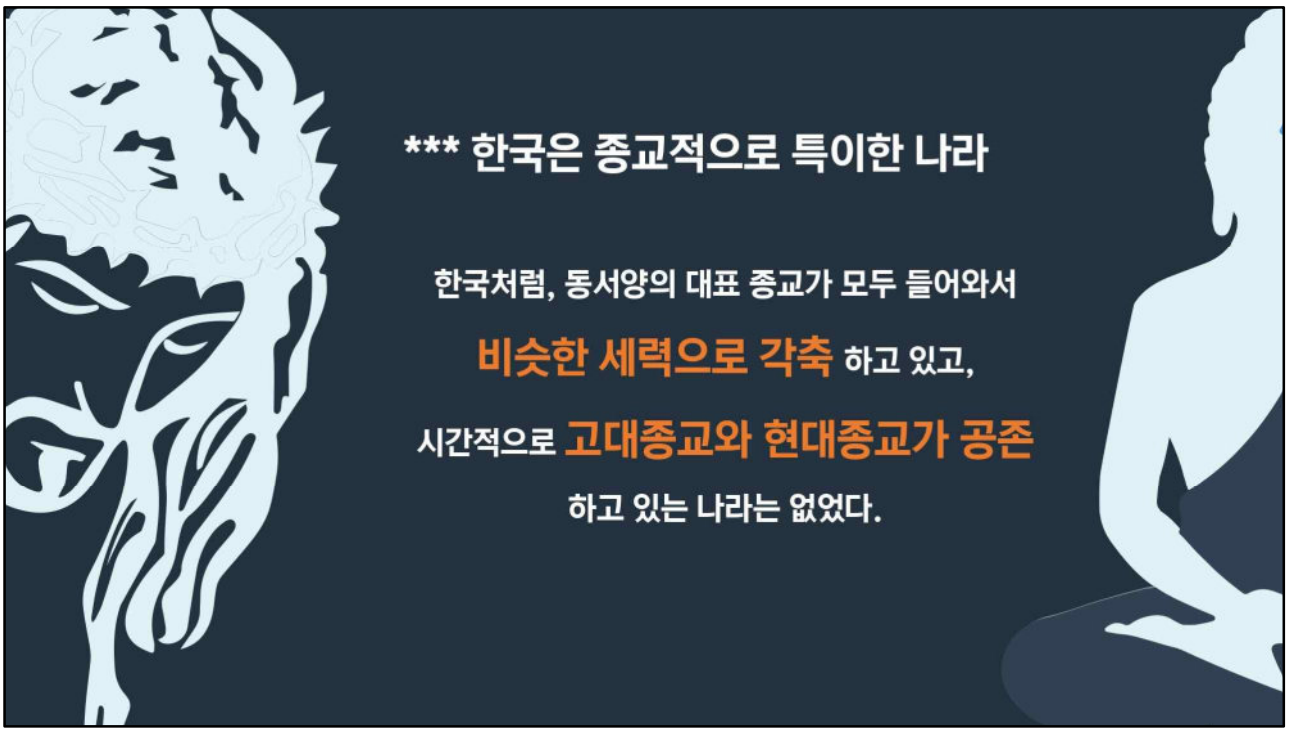

신문만화
출판만화
MEDIA
극장장편
TV중편
웹 툰
M 툰
인터넷|웹
PLATFORM
메타버스
웹 단편
M 애니.
CONTENTS
만화
* 만화, 애니메이션과 미디어-플랫폼
애니메이션


우리, 확장된 나



단군신화 | 천·지·인 일체

환인의 서자 환웅이 인간세상을 구하고자 무리 3천을 이끌고
태백산 신단수에 내려와 인간세상에 살며 다스리고 교화하였다.
이때 곰 한 마리와 호랑이 한 마리가,
"원컨대 사람이 되었으면 합니다."라고 하였다.
이에 환웅이 쑥 한 타래와 마늘 20개를 주면서 "이것을 먹고 백일 동안
햇빛을 보지 아니하면 사람이 될 것이다."라고 하였다.
이것을 받아서 먹고 기(忌)한 곰은 21일만에 여자의 몸이 되었다.
웅녀(熊女)는 신단수 아래서 아이를 가지기를 빌었다.
이에 환웅이 이에 잠시 사람으로 변해 결혼하여
아들을 낳으니 이름을 단군왕검(檀君王儉)이라 하였다.



*** 한국은 종교적으로 특이한 나라

한국처럼, 동서양의 대표 종교가 모두 들어와서

비슷한 세력으로 각축 하고 있고,

시간적으로 **고대종교와 현대종교가 공존**

하고 있는 나라는 없었다.

Korean Wave | 한류현상

1. ACCEPT | 수용
   - 다양하고, 존중적인 수용 ... 주로 외부조건

2. FUSION DNA | 융합
   - 물리,화학,생물학적 융합 DNA ... 주로 내부조건

3. (EMERGENT) REINVENTION | 창발적 재창조
   - 창발적 재창조 ... 내외부조건의 결합

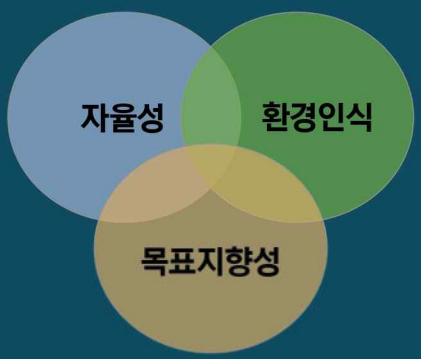
AI Artificial Intelligence

AGI Artificial General Intelligence

ASI Artificial Super Intelligence

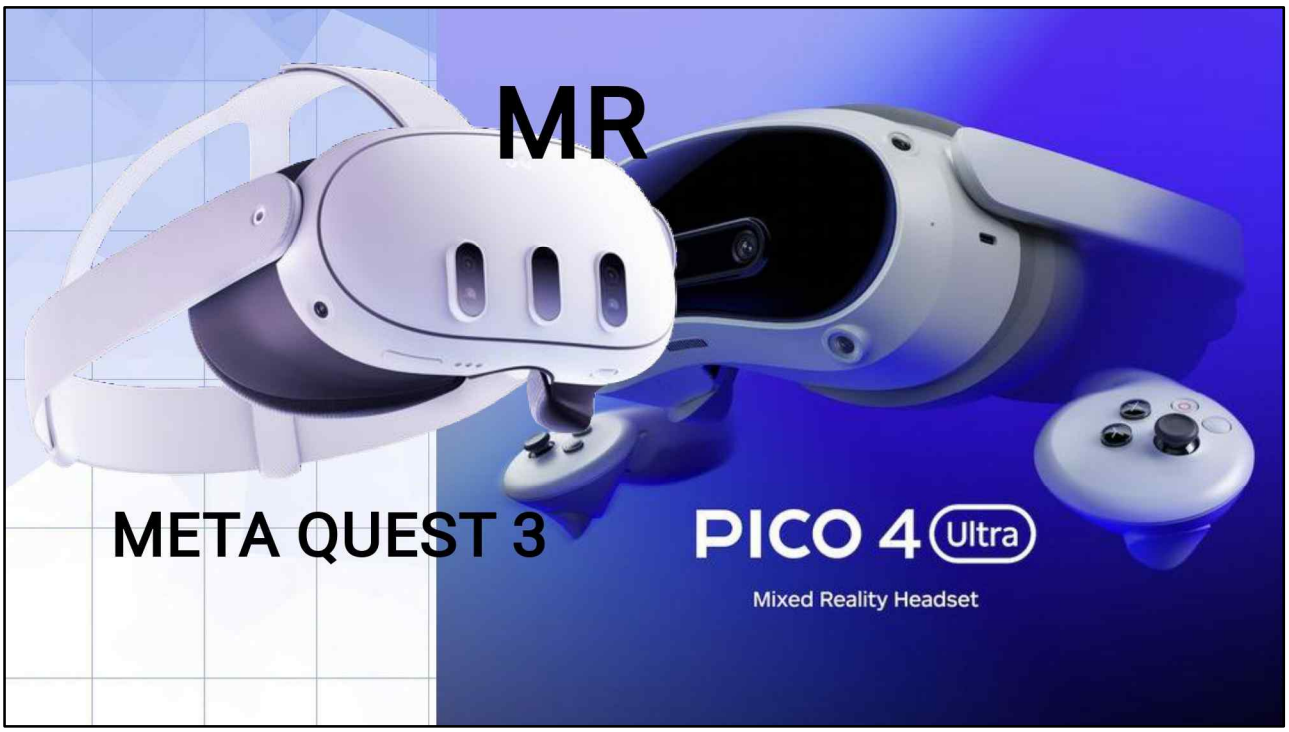
AI AGENT의 시대

인간의 개입없이 스스로 판단-해결-목표달성하는 AI





MR



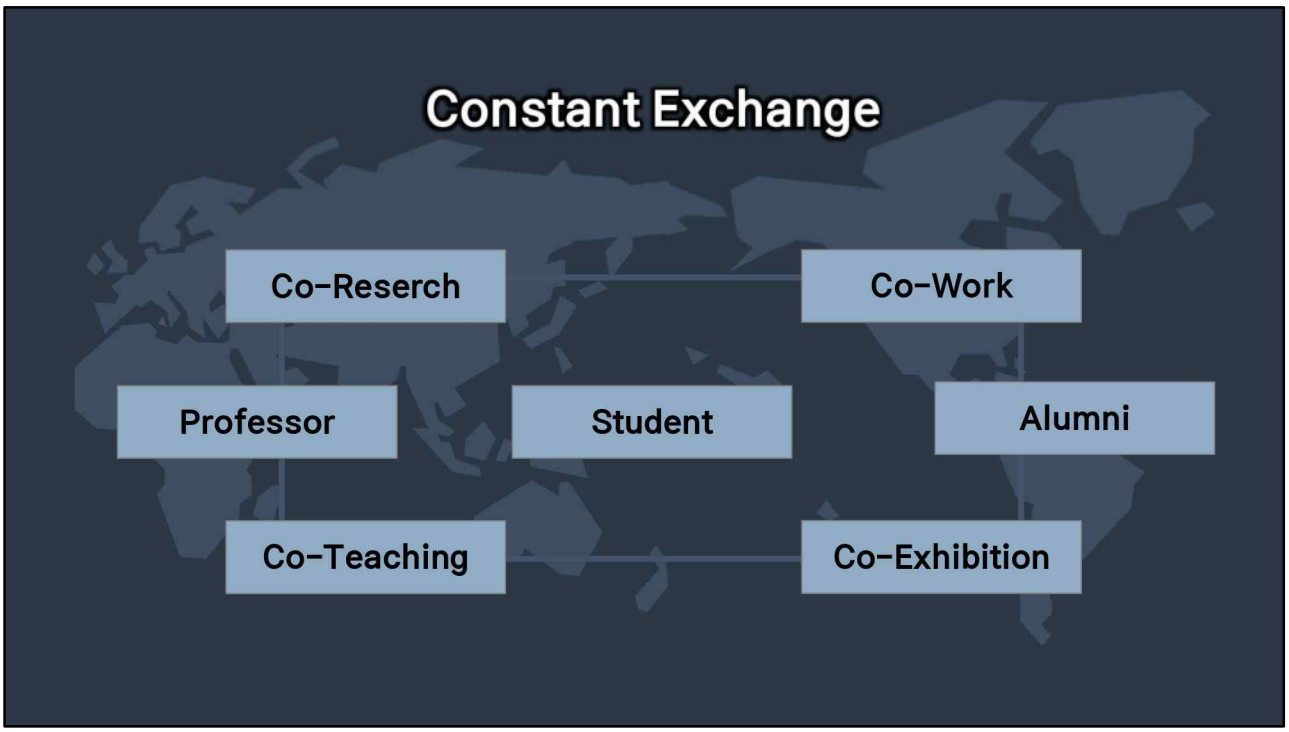

Custom eye tracking system
Miniaturized cameras enable accurate eye tracking in this form factor
Speakers and batteries
Miniaturized speakers and shaped batteries
Approx. 70 degree FoV
Enabled through use of Silicon Carbide & microLEDs
Micro LEDs
Meta Orion Prototype
2024.9.25. 커넥트 2024, 오리온 프로토타입 공개
스마트폰 이후의 차세대 컴퓨팅 디바이스
신경 인터페이스 기반의 근전도 손목밴드
패스스루가 아닌 투명렌즈를 통한 직접적 소통.
Silicon carbide
Waveguide enables the large FoV, no stray optical artifacts, lighter than glass
Custom silicon and
ensors
Multiple custom silicon
Magnesium alloy
Manage durability with thermal & weight distribution

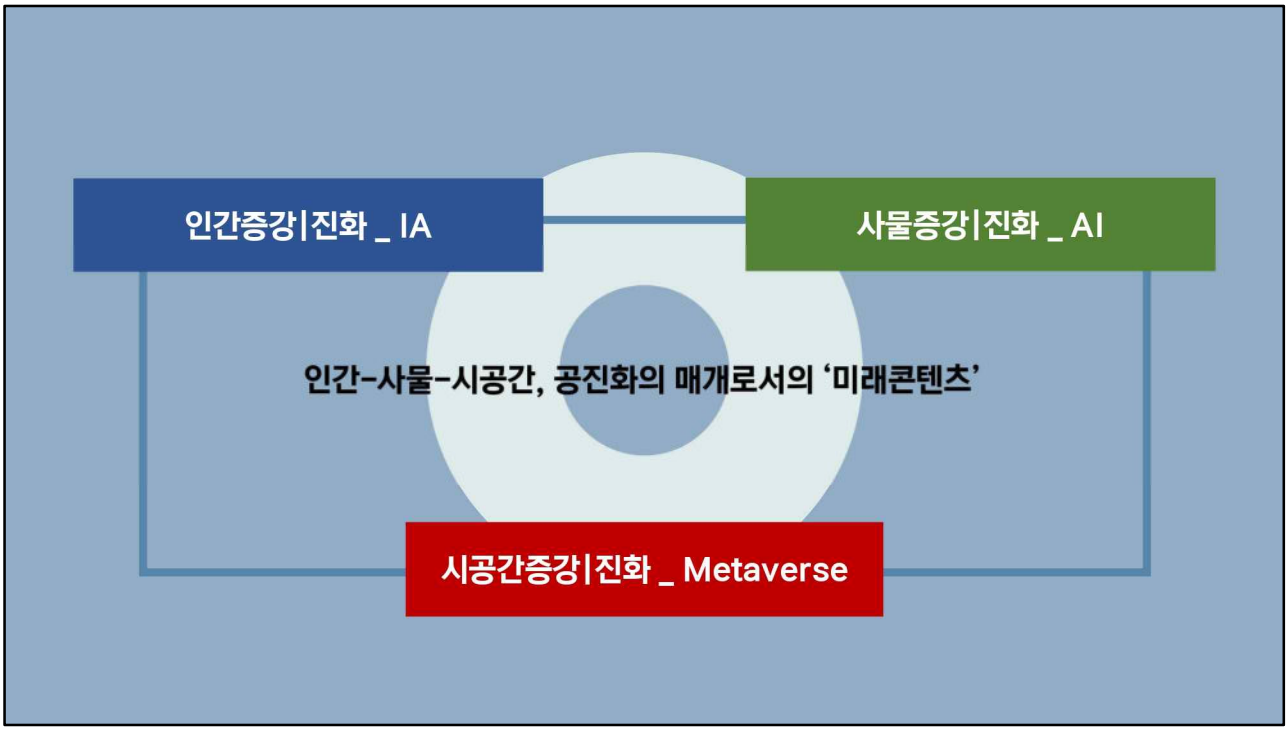

Sovereign AI
Sovereign : 주권자, 독립국, | 주권이 있는, 독립된.
데이터, 알고리즘, 인프라, 인재에 이르는 AI 가치사슬 (Value Chain) 전반에 걸쳐,
외부의 영향력을 벗어나, 독립적으로 개발, 관리, 통제하려는 국가차원의 포괄적인 전략.

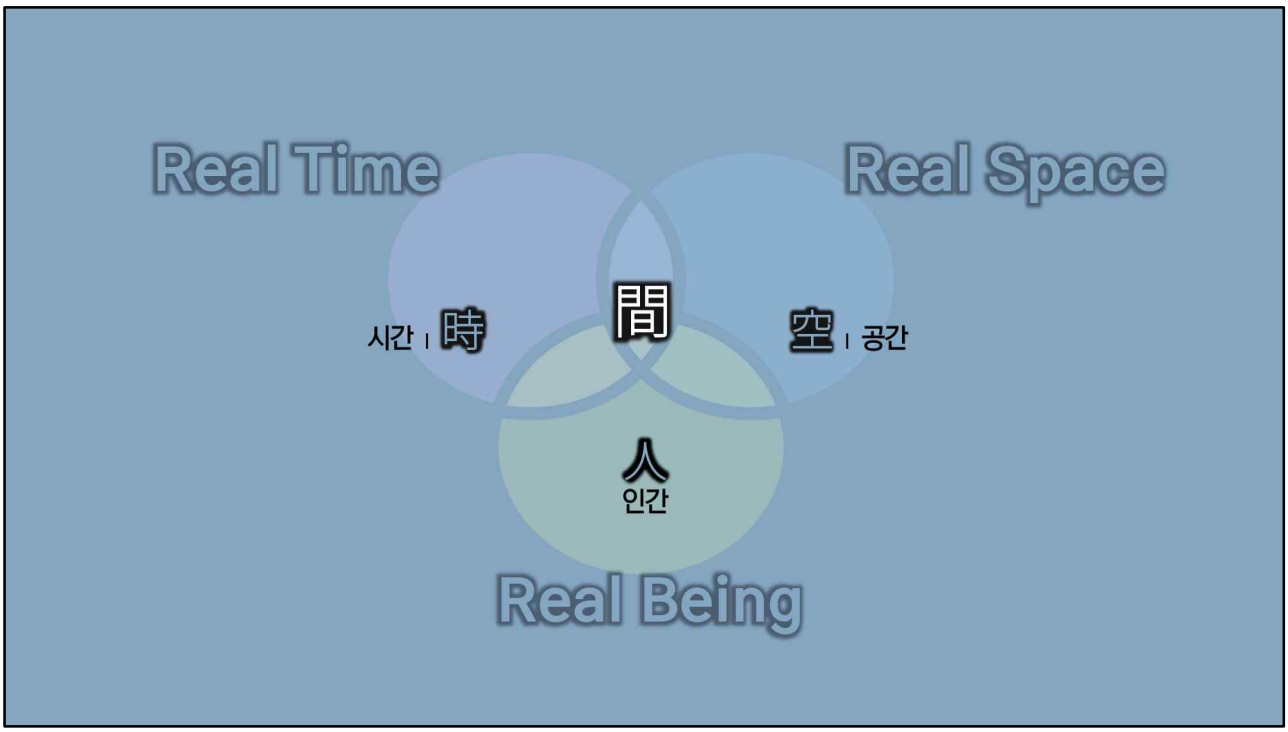

AI-메타버스 기반, 글로벌 예술교육 네트워의 시작 | 아시안 애니메이션 에듀케이션 네트워
El lanzamiento de una red global de educación artística basada en el metaverso de la IA | Red Asiática de Educación en Animación
CAMPUS Asia International Co-work of Animation


AAEN Kickoff on Metaverse
2022.1. AAEN KICKOFF 미팅 in METAVERSE
REUNIÓN INICIATIVA DE AAEN EN METAVERSO


Goblin|프랑스 파리
Film Academy|독일 뷔덴뷔르템부르크
HSLU|스위스 루체른
K-ARTS|한국 서울
토쿄예대|일본 요코하마
중국전매|중국 베이징
CalArts|미국 캘리포니아
Ringling|미국 플로리다
3rd_2023. Metaverse-AIIA 글로벌교육네트웍


Constant Exchange
Co-Reserch
Co-Work
Professor
Student
Alumni
Co-Teaching
Co-Exhibition


인간증강|진화 _ IA
사물증강|진화 _ AI
인간-사물-시공간, 공진화의 매개로서의 '미래콘텐츠'
시공간증강|진화 _ Metaverse


Real Time
Real Space
시간 | 時
間
空 | 공간
人
인간
Real Being

애니메이션 창작의 미래와 미래콘텐츠; 캠퍼스아시아 4.0 스텝업

이정민 (한국예술종합학교)

슬라이드 1-2

가장 혐한이 심한 나라가 한국이라는 뼈있는 농담처럼, 그 어떤 타자보다 바로 우리 자신들에게 낯설고 당황스러울 수 있는 경험으로서의 한류는, K드라마로부터 K팝, K무비로 이어지고, 웹툰과 애니메이션에 이르기까지 지속성을 넘어 확장성을 보여주고 있다.

슬라이드 3

밀레니엄을 앞둔 20세기말까지 한국 애니메이션은 하청왕국이었다. 그런데 2007년, 중국 최대 항주국제 만화 애니메이션페스티벌의 심포지엄에서 중국 세기상사 대표는 세계 애니메이션 3대 강국의 성공전략이라는 발표에서 미국, 일본, 한국이 세계 3대 창작강국이라고 전제하면서 각각의 성공전략을 大小新으로 풀었다.

슬라이드 4

한국은 세계 애니메이션업계에서 두드러진 OEM(하청) 국가였지만, OEM - ODM – OBM으로 이어지는 가장 성공적인 빌드업 케이스가 되었다.

슬라이드 5

한국 애니메이션의 역사안에서 하청이 차지하는 비중이 크다. 한국 애니메이션 업계는 유럽, 미국, 일본 그리고 근래에는 중국의 작품들까지 다양한 스타일과의 협업을 통해, 그리고 동시에 지속적인 창작의 명맥을 유지해 오면서, 결국 하청과 창작의 시너지를 만들어냈다. 관산학, 상업과 독립, 새로운 미디어플랫폼과의 시너지 역시 중요한 관점으로 볼 필요가 있다.

슬라이드 6

최근 한국 애니메이션에 여러가지 조짐들이 보인다. 킹오브킹스는 종교적 테마로, 하츄핑, 뽀로로, 라바 등은 연령 타겟 이슈로 애니메이션 왕국인 미국과 일본에서 긴장감을 만들어냈다.

슬라이드 7

지난 5월말 넷플릭스에서 오픈된 한국 애니메이션 [이별에 필요한]은 한국 애니메이션이 보여줄 역동성의 중요한 이슈들을 함축하고 있다.

슬라이드 8

[케이팝데몬헌터스]는 한국계 캐나다인 매기 강감독에 의해서 만들어져 많은 기록과 이슈와 분석을 이어지게 한다. 한국인이라는 정체성을 강하게 드러내는 매기 강 감독은 지금 한국에 필요한 것은 자신감뿐이라고 거침없이 이야기한다. 이 뿐 아니라 한류현상에 대해 새로 정립해야 할만큼 많은 이슈들이 거꾸로 전세계로부터 한국으로 흘러들어오고 있다.

슬라이드 9

웹툰은 신한류 또는 차세대 한류로서 진작부터 주목받으며 자리잡아 가고 있다. 한국에서 시작된 웹툰이라는 포맷은, 콘텐츠 뿐 아니라 플랫폼까지 자체연동된 완전체로 새로운 장을 형성하고 확장하고 있다.

슬라이드 10

만화왕국 일본에서 [나혼자만 레벨업]과 같은 웹툰 원작을 대하는 관점에 대해서 주목할 필요가 있다. 그림책 [알사탕]의 케이스도 새롭다.

슬라이드 11

많은 사람들이 웹툰은 포맷의 승리라고 이야기한다. 세계 만화사에서 거의 유사하게 적용되는 신문만화 –잡지만화 – 출판만화의 흐름에서 한국은 플랫폼시대가 열리는 순간 웹툰이라는 새로운 포맷을 선보였다. 디즈니류의 극장장편과 데스카오사무류의 TV 저패니메이션이 주도하는 애니메이션 사이에서 인터넷, 플랫폼 시대의 여명에 [마시마로]와 같은 새로운 포맷의 시도는 특별했다. 인터넷의 다음세대라는 메타버스 환경, 그리고 AI 시대에는 어떤 상황이 벌어지게 될까. 그리고 어떻게 이 모든 일들이 한국에서 한국인들에게 일어나고 있는 것일까.

슬라이드 12

한국인은 우리라는 표현을 남발한다. 우리 남편, 우리 와이프와 같은 표현이 외국인들에게 느껴지는 괴리감이 있다고 한다. 어쩌면 한국인은 이른 시기 민족국가로서의 단일 정체성을 공유하면서 우리라는 연대감을 키워오지 않았을까. 그리고 나를 확장시켜 우리로 인식하는데 익숙한 사람들이 아닐까.

슬라이드 13-14

한국과 한국인의 특성은 건국신화에서, 한국의 종교현상에서도 잘 드러난다.

슬라이드 15

지금 한류현상은 한 특정국가의 대중문화적 경쟁력으로 이해하기에는 복잡한 측면이 많다. 한류 현상의 근저에 또는 한국문화 전반에 수용-융합-재창조의 흐름이 있다고 본다. 대부분 문화의 부흥과정은 유사하겠지만, 한류가 보여주는 특별함이 있다. 한류현상이 분화되고 고도화될수록 수용적, 재창조적 융합과정과 함께 자발적이고 협력적인 확산이 일어나고 있다.

슬라이드 16

AGI (범용일반지능) 이 2030년 전후로 일어날 것으로 보는 전망이 많다고 보여진다. AI가 인간의 지능을 넘어서는 것에 대한 지나친 우려는 AI를 대상화시킨 관점으로 볼 수도 있다.

슬라이드 17

인간의 개입없이 AI가 자율적으로 판단하고, 행동하게 된다면, 더 나아가서 AI가 인간의 일상을 통제하게 된다면 인류에게 어떤 대안이 있을까. 어쩌면 AI는 더이상 타자화되기 어려울만큼 일상으로 침투하면서 나와의 관계 거리를 좁혀가고 있다. 어느순간 AI는 나보다 더 나를 잘 아는 존재, 어쩌면 또 다른 나와 같은 모습을 하고 있을 수 있다. 반려지능도 아니고, 공동지능과도 다르다.

슬라이드 18-19

메타버스와 AI의 결합과정은 소프트웨어적으로 뿐 아니라 디바이스를 통해서도 빠르게 진행되고 있다.

슬라이드 20

데이터 주권문제와 함께 AI 주권에 대한 이슈도 공론화되고 있다.

슬라이드 21-24

캠퍼스아시아 4.0의 목전에서, 아트컨소시엄은 15년여의 국제협업 경험을 토대로, 다양한 시도들을 통해 AI-메타버스 기반의 공동캠퍼스, 상시교류의 가능성을 모색하고 있다.

슬라이드 25-26

AI의 변화와 시대에 미치는 영향은 따라잡기 어려울만큼 급격하고, 전면적이며 근본적이다. AI 시대에 우리는 나라는 존재의 정체성에 대해 더 심각한 딜레마에 빠져가는 중이라고 본다. 나와의 관계 속에서 AI와 메타버스를 어떻게 바라봐야 하는가, 그리고 이 모든 변화들 속에서 콘텐츠는, 특히 미래적 콘텐츠는 어떻게 역할하게 될까.

BIFF FORUM BIFF

동아시아 영화학교 공동제작 프로그램 20년: 한·중, 한·일 협력의 성과와 과제

한국예술종합학교 영상원 영화과

편장완



BIFF FORUM BIFF

Ⅰ. 왜 '교류'가 아니라 '공동제작'인가

- 20년간 한·중·일 영화학교 학생 공동제작
- 단순 교류 → 실질적 창작 협업
- 국적·언어·교육 환경 다른 동료와 기획·제작 전 과정 체험
- 영화 제작 = 통합적 교육 + 문화 교류의 장
- 오늘 발제: 출발·경험·난관·성과·향후 과제

Ⅱ. 출발점과 필요성

- 2005년 한·중 합작 단편 제작에서 출발
- 문제의식: 국경을 넘는 협업 교육 모델 부재 / 세계화 대비 내국 중심 교육
- 교육적 목표: 새로운 교육 방식 실험·성찰 / 국제적 제작 경험·자기 성찰
- 2013년 일본 합류 → 삼자 협력 체계
- 동아시아 영화교육의 새로운 실험 모델



2005 한중 합작 단편 제작



2005 한중 합작 단편 제작



2012 일본영화대학의 방문
(한일 합작 준비)

Ⅲ. 합작의 의미를 제도화하다 — 운영 체계

- Ⅲ-1. 추진 주체: 세 학교 공동 주관
- Ⅲ-2. 교차 방문: 격년제, 3주 체류, 5~6회차 촬영
- Ⅲ-3. 역할 분담: 연출(방문국), 촬영(개최국), 공동 프로듀서
- Ⅲ-4. 협력 과정: 시나리오~후반 공동 수행, 협업 역량 체득
- Ⅲ-5. 재정 지원: 초기 기업 후원 → 국고·자체 예산, 상호주의 원칙
- Ⅲ-6. 제도화: 정규 교과목「국제공동제작워크숍」, 공동 저작권, 졸업영화제 상영



2018 한일합작 고사 및 리셉션



2018 한일합작 고사 및 리셉션



2025 한중합작 사전 방문

Ⅳ. 교육 과정 속의 난관과 극복

- Ⅳ-1. 언어와 의사소통: 언어 장벽, 통역 한계, 그림·손짓·카메라 → '제2 언어'
- Ⅳ-2. 제작 습관 차이: 효율성(한국) vs 디테일(일본), 협상·균형 학습
- Ⅳ-3. 문화적 충돌과 융합: 다른 해석 → 갈등, 차이를 창작 동력·자산으로 전환



한일합작 일본 촬영 현장



한일합작 한국 촬영 현장

Ⅴ. 교육적 성과와 의미

- Ⅴ-1. 국제 협업 능력: 차이 조율, 국제 제작 역량 습득
- Ⅴ-2. 문화 자산화: 갈등 → 창작 다양성, 새로운 표현 자산 확보
- Ⅴ-3. 학생 주도성: 교수는 조율자, 학생은 주도적 해결·자기 성찰
- Ⅴ-4. 새로운 모델: 단순 교류 아닌 공동 제작 교육, 새로운 패러다임 확립



한중합작 중국 촬영현장



한중합작 한국 촬영현장

Ⅵ. 향후 과제와 전망

- Ⅵ-1. 순환 구조: 제작 → 상영 → 평가 → 성찰
- Ⅵ-2. 교육 확장: ‘제작의 교육’ → ‘공유·성찰의 교육’, 기록 축적
- Ⅵ-3. 평가·심포지엄: 정례화, 성과 축적·확산, 동아시아 교육 공유
- Ⅵ-4. 지역 확장: 태국·베트남·인도 등 아세안 협력, 아시아 네트워크 구축
- Ⅵ-5. 전망: 동아시아 국제 협력 프로젝트를 넘어, 아시아 영화교육의 새로운 모범





2024 한중합작 단체사진

동아시아 영화학교 공동제작 프로그램 20년: 한·중, 한·일 협력의 성과와 과제

편장완 (한국예술종합학교 영상원 영화과)

Ⅰ. 왜 '교류'가 아니라 '공동제작'인가

오늘 제가 말씀드릴 주제는 한국예술종합학교 영상원, 북경전영학원, 일본영화대학이 지난 20년간 함께 진행해 온 학생 공동 영화 제작 사업의 경험과 성과입니다.

이 사업은 단순한 교류를 넘어, 실제 창작 현장에서의 협업을 통해 동아시아 차세대 영화인들을 길러내고자 한 교육적 실험이자 협력의 시도였습니다.

특히 주목할 점은 공동제작이라는 구체적이고 실천적인 방식을 택했다는 사실입니다. 학생들은 서로의 학교를 직접 방문해, 국적과 언어, 교육 환경이 다른 동료들과 함께 기획하고 제작 전 과정을 경험했습니다. 그리고 한 편의 영화를 완성하는 일련의 과정은 곧 통합적 교육이자 문화 교류의 장이 되었습니다.

오늘의 발제에서는 이 사업의 출발 배경과 목적, 공동제작의 경험과 확장, 과정에서 맞닥뜨린 난관과 극복, 성과와 의의, 그리고 향후 과제를 중심으로 말씀드리겠습니다. 나아가 이 사례가 동아시아 영화교육의 미래 모델로 발전할 가능성을 함께 모색해 보고자 합니다.

Ⅱ. 동아시아 영화학교 공동제작 사업의 출발점과 필요성

이 사업의 출발은 2005년, 한중 합작 단편 제작에서 비롯되었습니다. 한국예술종합학교 영상원 개원 10주년 기념사업의 하나로 시작되었고, 한국에서는 김성수 교수와 편장완 교수가, 중국 북경전영학원에서는 시에샤오징 교수와 공지청 교수가 지도 교수로 참여했습니다. 두 학교의 교수진은 동아시아 영화교육의 미래를 고민하며, 학생들이 국경을 넘어 단편영화를 함께 제작하는 교육 모델을 기획한 것입니다.

출발의 배경에는 두 가지 문제의식이 자리했습니다. 첫째, 영화는 본질적으로 협업 예술이지만, 국경을 넘어선 협업 교육 모델은 동아시아에서 거의 시도된 적이 없었다는 점. 둘째, 학생들이 졸업 후 맞닥뜨릴 제작 환경은 이미 세계화되어 있음에도, 교육은 여전히 내국 중심에 머물러 있었다는 점입니다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 사업은 실험적 교육 모델을 통해 학생들에게 국제 공동제작을 직접 경험하게 하고, 그 속에서 새로운 학습 효과를 도출하는 것을 목표로 했습니다. 중요한 것은 단순히 영화를 '잘 만드는 것'이 아니라, 영화를 매개로 서로 다른 교육 방식을 실험하고 성찰하는 과정이었습니다. 그래서 이 공동제작은 통상적인 '합작 프로젝트'가 아니라, "다른 방식으로 영화교육을 받아온 학생들이 부딪히며 배우는 장場"이 되었습니다. 학생들은 언어와 문화의 차이 속에서 자신들의 영화적 사고와 습관을 돌아보고, 각자 익숙한 제작 방식을 넘어 협업 속에서 결과물을 완성했습니다.

이러한 성과는 자연스럽게 일본과의 협력으로 이어졌습니다. 2013년부터 일본영화대학이 합류하면서, 일본의 사토 다다오 교수와 텐간 다이스케 교수, 그리고 한국의 박광수 교수와 편장완 교수가 중심이 되어 새로운 합작이 시작되었습니다. 이로써 한중 양자 교류는 한일까지 아우르는 삼자 협력으로 발전했고, 이 사업은 동아시아 영화교육의 새로운 실험 모델로 자리매김하게 되었습니다.

III. 합작의 의미를 제도화하다 — 동아시아 영화학교 공동제작 사업의 운영 체계

동아시아 학생 합작 단편영화 제작 사업은 합작의 의미를 실질적으로 구현하기 위해 제도적 장치와 원칙을 마련한 프로그램으로 발전해왔습니다.

III-1. 추진 주체와 참여 범위

세 학교가 공동 주관하였으며, 각 교 책임교수가 사업을 이끌었습니다. 특히 영상원은 영화과뿐 아니라 방송과·이론과, 음악원·미술원 학생, 외국인 유학생까지 참여 범위를 넓혀 학교 차원의 국제 프로그램으로 발전시켰습니다.

III-2. 교차 방문 제작

운영의 핵심은 격년제 교차 방문입니다. 개최국이 촬영을 주관하고, 방문국 학생들이 합류했습니다. 본 촬영을 위한 방문국 학생들의 체류 기간은 약 3주, 촬영은 5회차와 보충 촬영 1~2회로 진행되었습니다. 본 촬영에 앞서 방문국의 감독과 프로듀서 학생들은 4박 5일간의 사전 답사를 통해 배우·로케이션·장비·생활 여건을 개최국 학생들과 협의했습니다. 완성 작품은 러닝타임 15~20분 내외 단편영화로 제작되었습니다.

III-3. 역할 분담 — 합작 의미의 실현

합작의 원칙을 실질화하기 위해 주요 스태프와 배우를 국적별로 교차 배치했습니다.

연출: 방문국 학생/ 촬영: 개최국 학생/ 프로듀서: 공동 프로듀서제/ 주연: 양국에서 각 1명 선발

III-4. 사전 작업과 협력 과정

합작 제작은 시나리오 개발–사전 답사–촬영–후반 작업까지 전 단계를 공동 수행하는 원칙을 지녔습니다. 학생들은 매 단계에서 협의와 조율을 경험하며, 국제 협업의 전 과정을 체득했습니다.

III-5. 재정과 행정 지원

2005~2006년: CJ엔터테인먼트 후원으로 출발. 2007년 이후: 한국예술종합학교는 문체부 국고 지원 확보.

중국·일본: 자체 예산으로 체재비·운영비 부담. 상호주의 원칙에 따라 각 학교는 동등하게 제작비와 장비를 지원하며 책임을 분담했습니다.

III-6. 교육 제도화와 성과 공유

한국예술종합학교는 본 사업을 정규 교과목 「국제공동제작워크숍」으로 편성하여 학점 취득이 가능하도록 제도화했습니다. 완성작의 저작권은 공동 소유로 규정되었고, 작품들은 각 학교 졸업영화제에서 상영되었습니다

IV. 교육 과정 속의 난관과 극복

그러나 이 프로그램이 순탄하게만 진행된 것은 아니었습니다.

IV-1. 언어와 의사소통의 문제

학생들이 직면한 가장 큰 난관은 언어와 의사소통의 장벽이었습니다. 한중, 한일 학생들이 함께 시나리오를 개발하고 촬영 현장을 운영하는 과정에서, 언어 차이는 단순한 불편을 넘어 창작의 흐름을 가로막는 큰 걸림돌이 되었습니다. 통역을 배치했지만, 영화 현장의 특성상 즉각적인 지시와 피드백을 전달하기에는 한계가 있었고, 세부 용어의 뉘앙스 차이로 인해 촬영이 지연되거나 의도와 다른 결과물이 나오기도 했습니다.

그러나 학생들은 이 난관을 단순한 장애로 두지 않았습니다. 오히려 새로운 소통 방식을 창안했습니다. 그림 콘티, 손짓과 몸짓, 카메라 워크 자체가 국제 공통의 '제2 언어'로 기능한 것입니다. 실제로 한 학생이 촬영 현장에서 손동작으로 콘티를 설명하자, 다른 국적의 스태프들이 즉각 이해하며 작업을 이어간 장면은 깊은 인상을 남겼습니다.

이 과정을 통해 학생들은 언어의 한계를 불편으로만 인식하지 않고, 영화가 본질적으로 시각적·청각적 표현을 통해 소통하는 예술임을 깨닫게 되었습니다. 언어 장벽은 결과적으로, 영화가 곧 공통의 언어임을 체감하게 한 교육적 계기로 전환되었습니다.

IV-2. 제작 시스템과 작업 습관의 차이

두 번째 난관은 제작 시스템과 작업 습관의 차이였습니다. 장비 운용, 제작 관행, 시간 관리 방식에서 서로 다른 배경을 가진 학생들이 협력해야 했습니다. 이 차이는 때로 충돌을 불러왔고, 현장의 작업 속도를 지체시키기도 했습니다. 그러나 바로 그 차이가 학생들에게 중요한 학습의 기회가 되었습니다.

예컨대, 한국 학생들은 효율성을 중시한 반면, 일본 학생들은 디테일을 우선시했습니다. 실제로 어느 팀에서는 한 장면을 두고 "한 시간 안에 마쳐야 한다"는 주장과 "빛을 더 조정해야 한다"는 요구가 맞서는 갈등이 벌어지기도 했습니다.

그러나 이러한 충돌은 단순한 장애가 아니라, 학생들이 효율성과 완성도의 균형을 스스로 찾아내는 교육적 경험으로 이어졌습니다. 그 과정에서 학생들은 자신들의 방식이 절대적이지 않음을 깨닫고, 국제제작 현장에서 필수적인 조율 능력과 협상 능력을 체득했습니다. 교육학적으로 볼 때, 이는 협력학습(cooperative learning)의 대표적 사례라 할 수 있습니다.

IV-3. 문화적 상상력의 충돌과 융합

또 다른 중요한 난관은 문화적 상상력의 차이였습니다. 같은 시나리오를 두고도 한국, 중국, 일본 학생들은 서로 다른 해석을 내놓았고, 이를 둘러싼 논의는 때로 갈등을 불러왔습니다. 그러나 이러한 충돌은 단순히 문제로 그치지 않았습니다. 학생들은 각자의 문화적 배경 속에서 형성된 예술적 관점을 비교하고 성찰하면서, 해석의 다양성 자체가 창작의 자산임을 깨닫게 되었습니다.

무엇보다 중요한 것은, 학생들이 이 과정을 통해 단순한 타협을 넘어서 차이를 창작의 동력으로 전환하는 법을 배웠다는 점입니다. 문화적 충돌은 오히려 새로운 상상력의 융합으로 이어졌고, 이는 다문화적 협업이 지닌 교육적 힘을 보여주는 대표적 경험이 되었습니다.

Ⅴ. 교육적 성과와 의미

Ⅴ-1. 국제적 협업 능력의 체득

학생들은 언어와 제작 습관의 차이를 조율하며, 국제 공동제작 현장에서 요구되는 협업 역량을 직접 익혔습니다. 이는 졸업 이후 합작 프로젝트와 국제제작 환경에 대응할 수 있는 중요한 기반이 되었습니다.

Ⅴ-2. 문화적 차이의 창작 자산화

서로 다른 문화적 배경은 갈등의 원인이 되기도 했지만, 학생들은 이를 창작의 자산으로 전환하는 경험을 했습니다. 문화적 차이를 이해하고 조율하는 과정은 상호 신뢰를 넓히는 계기가 되었고, 다문화적 협업의 힘을 확인하는 성과가 되었습니다.

Ⅴ-3. 학생 주도성과 자기 성찰

교수진은 조율자로 역할을 제한하고, 학생들이 주도적으로 문제를 해결하며 제작을 이끌었습니다. 그 과정에서 학생들은 협업 능력뿐 아니라 자기 성찰의 기회를 얻었고, 예술가로서의 태도와 철학을 배우는 성과를 거두었습니다.

Ⅴ-4. 동아시아 영화교육의 새로운 모델

이 프로그램은 단순한 교환학생이나 방문 교류가 아니라, 실제 작품을 공동 제작하는 교육으로 자리 잡았습니다. 교육적 실험과 창작 성과를 동시에 실현하며, 동아시아 영화교육의 새로운 모델을 제시했습니다.

Ⅵ. 향후 과제와 전망

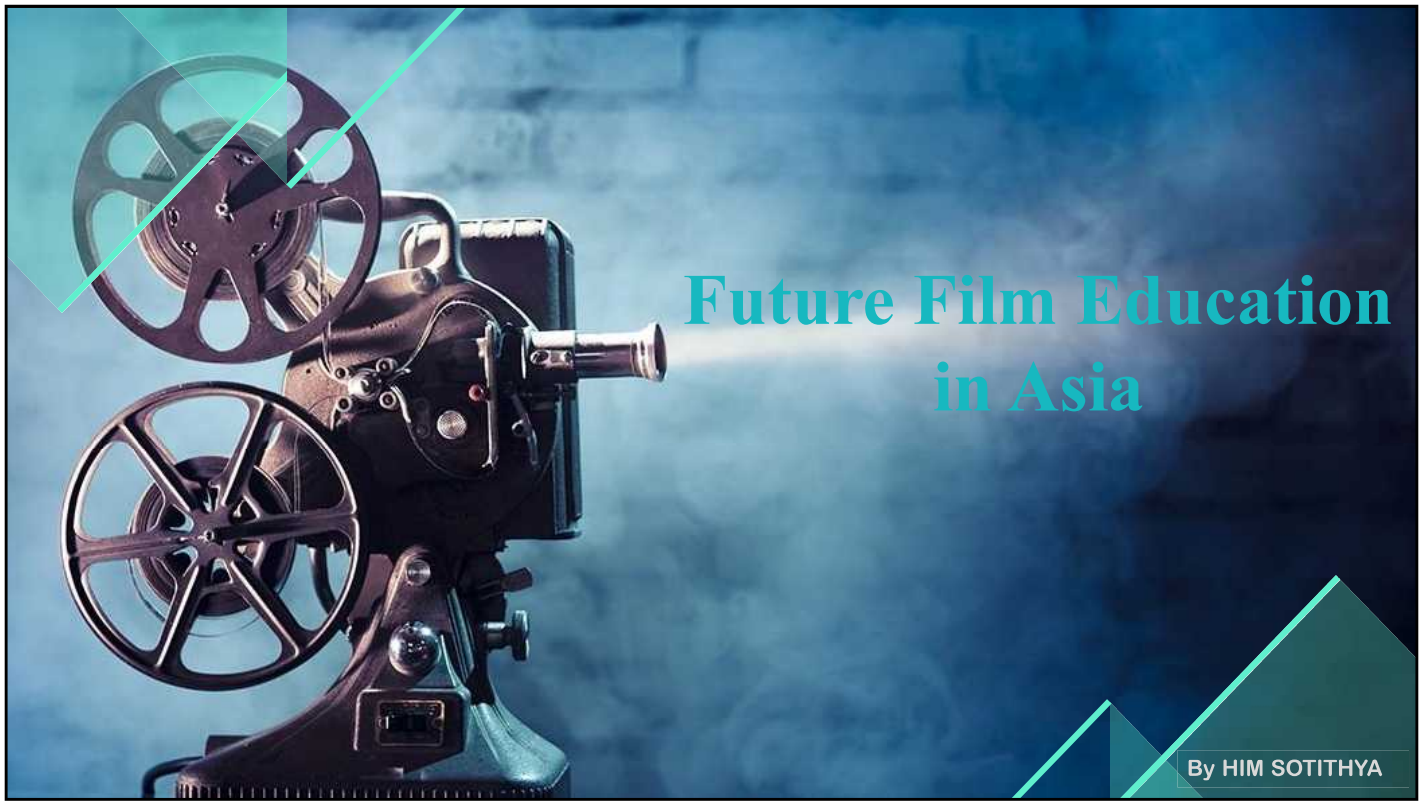
앞으로 이 프로그램은 공동제작을 넘어, 제작 → 상영 → 평가 → 성찰로 이어지는 순환적 교육 구조를 제도화할 필요가 있습니다. 완성된 작품을 제출하는 데 그치지 않고, 세 나라의 학생과 교수들이 모여 상영회를 열고, 그 자리에서 비평과 토론을 통해 작품을 성찰하는 과정을 정례화해야 합니다.

이러한 공유와 피드백의 장은 학생들이 ‘국제 합작 경험’뿐 아니라, 자신의 영화 세계를 새롭게 정립하는 교육적 전환점이 될 것입니다. 나아가 이 과정이 기록으로 축적된다면, 후속 세대에게도 귀중한 학습 자료로 기능할 수 있습니다.

따라서 향후 협력은 ‘제작의 교육’에서 ‘공유와 성찰의 교육’으로 확장되어야 합니다. 이를 위해 공동제작 작품들에 대한 정기적인 평가의 장과 더불어, 각 학교의 대표작품들을 선별해 상영·토론하는 심포지엄을 정례화함으로써 교육적 성과를 체계적으로 축적·확산해 나가야 합니다. 이를 통해 동아시아 영화교육의 현황과 흐름을 함께 공유할 수 있을 것입니다.

또한 앞으로는 태국, 베트남, 인도 등 아세안 지역까지 협력 범위를 확대해 아시아 영화교육 네트워크를 구축한다면, 이는 장차 아시아 영화 공동체 형성에도 크게 기여할 것입니다.

이와 같은 과정을 통해 본 프로그램은 동아시아 국제 협력 프로젝트를 넘어, 아시아 영화교육의 새로운 모범으로 자리매김할 수 있을 것입니다.



Current Landscape of Asia Film Education

I. Major Institutions

+ The Korean National University of Arts, K-Arts (South Korea)

+ Beijing Film Academy (China)

+ Film and Television Institute of India (India)

II. Curriculums

+ Adoption of New Technologies

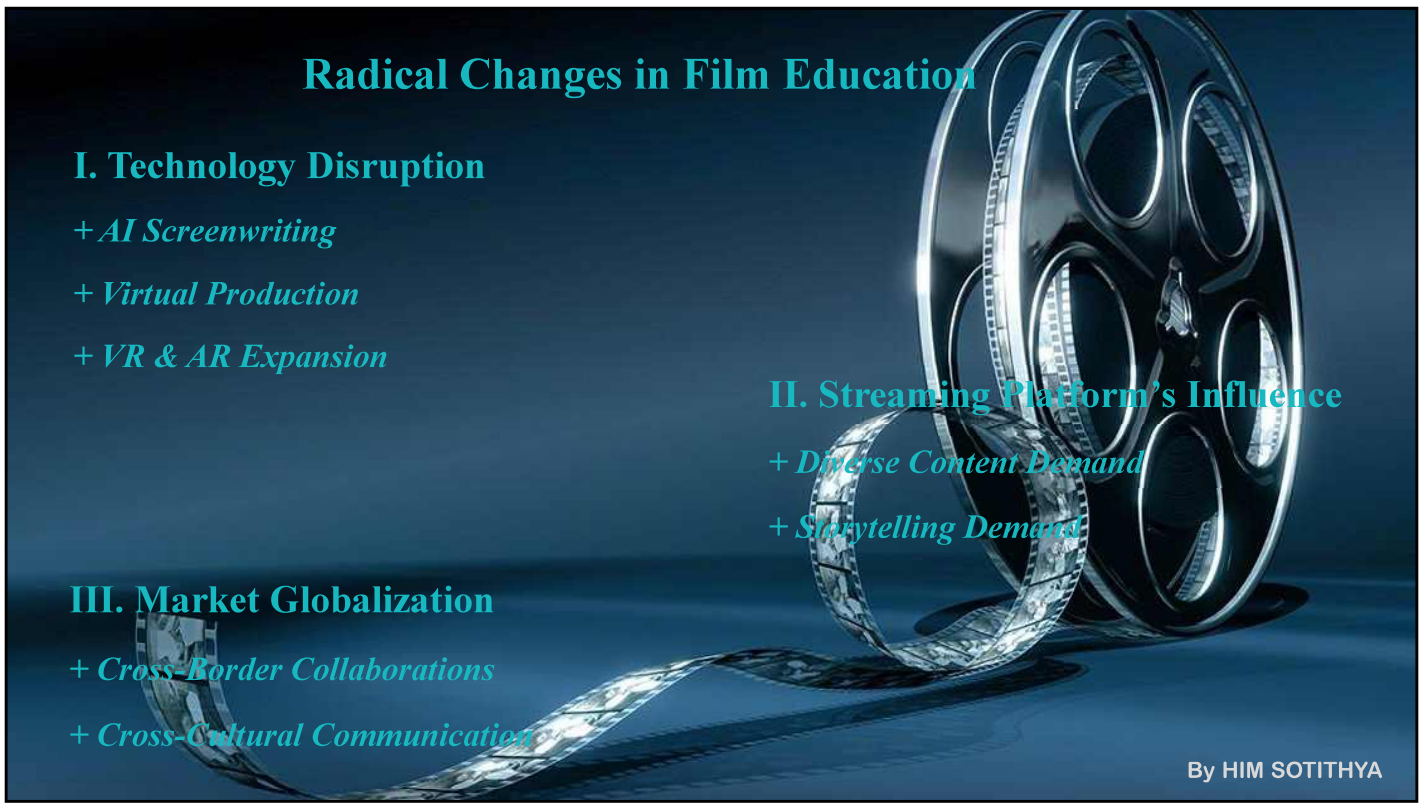
+ Global Co-Production

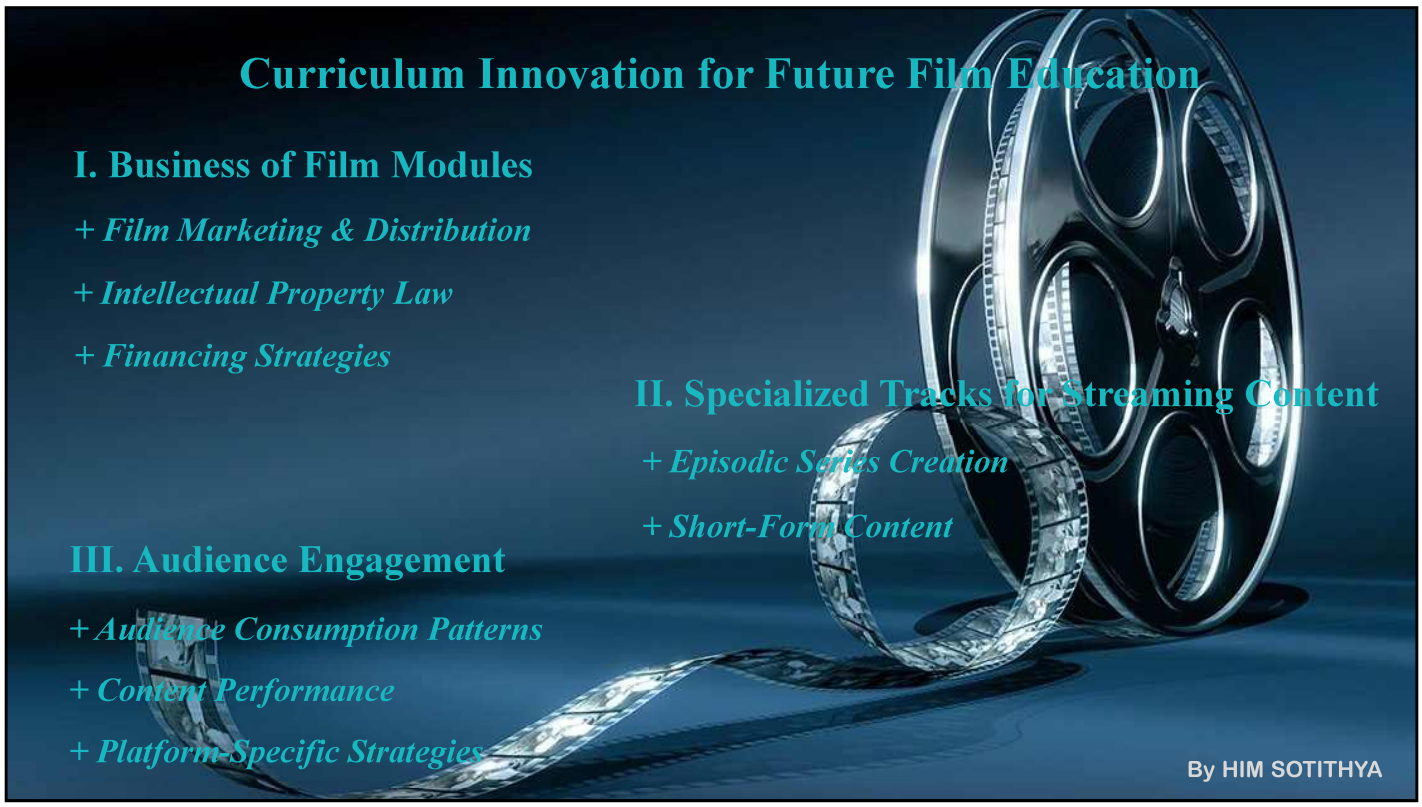
III. Challenging of Film Education

+ Resources & Funding

+ Technological Advances

By HIM SOTITHYA


Radical Changes in Film Education
I. Technology Disruption
+ AI Screenwriting
+ Virtual Production
+ VR & AR Expansion
II. Streaming Platform's Influence
+ Diverse Content Demand
+ Storytelling Demand
III. Market Globalization
+ Cross-Border Collaborations
+ Cross-Cultural Communication
By HIM SOTITHYA


Curriculum Innovation for Future Film Education
I. Business of Film Modules
+ Film Marketing & Distribution
+ Intellectual Property Law
+ Financing Strategies
II. Specialized Tracks for Streaming Content
+ Episodic Series Creation
+ Short-Form Content
III. Audience Engagement
+ Audience Consumption Patterns
+ Content Performance
+ Platform-Specific Strategies
By HIM SOTITHYA

Technology Integration

I. Virtual Production Studios

+ Virtual Production Studios

+ LED Walls

+ Real-time engines

II. AI Pre-production tools

+ Script analysis

+ Character generation

III. Project-Based Learning

+ VR experiences

+ Mobile AR

By HIM SOTITHYA

Academy – Industry Collaboration

Strong collaboration between educational institutions and the film industry is vital to ensure graduates are industry- ready and that curricula remain relevant. Strategic partnerships create a bridge between academic theory and industry practice.

1. In-Programs for Industry Professionals
2. School-Run Production Houses
3. Collaboration Events

By HIM SOTITHYA


Asian Collaboration in Film Education
I. Joint Degree Programs
Collaborative academic programs between film schools in different Asian countries, allowing students to gain diverse cultural perspectives and specialized knowledge from multiple institutions.
II. Student Exchange & Co-Production
Exchange programs where students from different Asian countries collaborate on film projects, fostering cross- cultural communication and understanding of diverse production practices.
III. Shared Online Platforms
Centralized digital platforms where leading Asian directors, producers, and industry figures deliver masterclasses accessible to students across various film schools in the region.
By HIM SOTITHYA


Future Directions
The future of film education in Asia depends on strategic adaptation to technological changes and cultivation of business acumen.
Cross-cultural collaboration will be essential for Asia's continued growth as a global force in creative content.
By HIM SOTITHYA


Vision for Asia Film Education
I. Prediction The Next
Ongoing advancement in technology, globalization, and evolving industry needs will shape the next generation of film education, necessitating a proactive approach to curriculum development.
II. Role of Government & Private sector
A strategic partnership between government bodies and private enterprises is crustal to secure funding, infrastructure, and professional opportunities for students.
III. Inclusivity & Diversity
Creating an education framework that recognize and promote diversity will lead to the richer storytelling landscape.
By HIM SOTITHYA


THANK YOU !
By HIM SOTITHYA

The Preparation of Asia’s Future Film Education

HIM SOTITHYA (Ministry of Information Cambodia)

Asia is one the world’s most powerful film industries with the rich cultures and histories. There are a lot of great filmmakers in those great film industries like India, South Korea, China and Japan etc. Film education was playing an important role in film industry in order to develop from the early age of film industry.

The Future of Asia’s film education must rely on evolving new technology, globalization and storytelling innovation to ensure the next generation of filmmakers to challenges for tomorrow film. New technology (AI) in film now is minimizing filmmakers. One person can prompt the images into videos with the look is professional qualities production. In this situation filmmakers are lost control over the technologies. How we going to deal with it? How we redefine cinema?

Integration is a key of future film by the relationship between AI and filmmakers. On the same track virtual production with new technologies tool is still a crucial part of filmmakers. Film industry alignment and reforms of film education curriculum to deal with the need of future film industries. Turn from theory learning to more hand-on and project-based. We have to prepare our next generation filmmakers to survive in rapidly evolving of new technologies.

Globalization and cross culture exchanges not just only create a great film but create more empathetic and culturally aware filmmakers. Co-production training and international exchange programs shout be more collaborate. Film educations is very important role for our next generation filmmakers to ensure filmmakers of tomorrow are both visionary and industry are ready for the future film.

부산 아시아 영상교육의 성과와 비전

- FLY, AFiS, BAFA의 사례를 중심으로

㈜위팬

안지혜

영화도시 부산

1996 -2000	2001 -2010	2011 -2020	2021 -2025
▪ 부산국제영화제('96) ▪ 부산프로모션플랜 ('98) ▪ 부산영상위원회('99)	▪ 부산영화촬영스튜디오('01) ▪ 아시아영상위원회네트워크 ('04) ▪ AFA 2005-2010 ▪ 아시아필름마켓('06)	▪ 영화의전당('11) ▪ 아시아프로젝트마켓('11) ▪ AFA 2011-2019 ▪ FLY 2012-2019 ▪ 영상산업센터('13) ▪ 영화진흥위원회 이전('13) ▪ 유네스코 영화 창의도시 ('14) ▪ AFiS 2016-2019 ▪ 한국영화아카데미 이전 ('18) ▪ 부산후반작업시설('19) ▪ 아시아콘텐츠&필름마켓	▪ AFiS 2021-2025 ▪ BAFA 2022-2025 ▪ FLY 2023-2025

CHANEL X BIFF
아시아영화아카데미(BAFA)

BIFF FORUM BIFF





프로그램

아시아 영화를 이끌어갈 차세대 영화인 발굴과 아시아 영화인 네트워크 구축 목표
매해 20~24명 교육생 선발 *2025년 40개국 625명 지원(26:1)
사전 온라인 프리프로덕션 + 부산에서 20일간 본 행사 진행
단편영화 제작, 영화제 기간 상영, 우수 참가자 시상, 졸업생 인력 선발(기술지원, 다큐팀)
*졸업생과 교육생간 네트워킹 지원으로 매해 공동제작 편수 상승

역사

2005 – 2025 19회 개최 / 단편영화 42편 제작
역대 교장 : 허우 샤오시엔, 임권택, 모흐센 마흐발바프, 구로사와 기요시, 압바스 키아로스타미, 크지스토프 자누시, 지아장커, 이창동, 벨라 타르, 왕 샤오쇼아이, 차이밍량, 고레에다 히로카즈, 로우 예, 리티 판, 스와 노부히로, 장률, 김지운 등

CHANEL X BIFF
아시아영화아카데미(BAFA)

BIFF FORUM BIFF

참가자

아시아 35개국 454명(2025년 포함)
- 국적별 : 인도 44, 필리핀 43, 싱가포르 37, 중국 36, 한국 31, 말레이시아 23, 태국 22, 네팔 19, 대만 17, 이란/인도네시아 15, 아프가니스탄 13, 베트남 14, 파키스탄 13, 방글라데시 12, 카자흐스탄 10, 캄보디아/스리랑카 9, 미얀마 8, 몽골 6 등
- 전공별 : 연출 159, 촬영 154, 사운드 39, 편집 35, 프로듀서 34, 프로덕션디자인 32, 연기 1

주요 졸업생

2005 부준펑(싱가포르, 연출)/에드윈(인도네시아, 연출)/엄혜정(한국, 촬영감독), 2006 이파 이스판샤(인도네시아, 연출), 2007 요셉 앙기노엔(인도네시아, 연출), 2008 세런 다욕(필리핀, 연출)/아르미 카칸인딘(필리핀, 프로듀서), 2010 카를로 프란시스코 마나타드(필리핀, 편집/연출), 2012 브래들리 리우(말레이시아, 연출/프로듀서), 2013 민 바하두르 밤(네팔, 연출/프로듀서)/능 카빅(캄보디아, 연출)/사만 알비티갈라게(스리랑카, 편집), 소라요스 프라파판(태국, 연출/사운드), 2014 쉬지앤샹(중국, 프로듀서), 막불 무바락(2018, 인도네시아, 연출)

CHANEL X BIFF
아시아영화아카데미(BAFA)

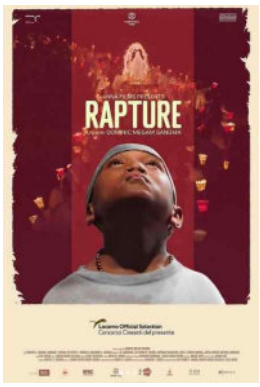
졸업생 주요 작품(공동제작)



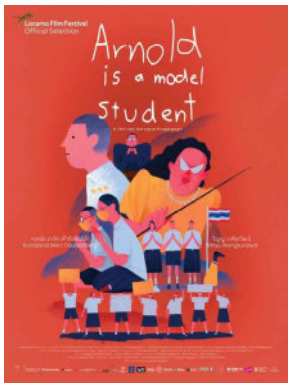
2024 베트남, 말레이시아



2023 파키스탄, 카자흐스탄



2023 중국, 인도



2022 태국, 싱가포르, 필리핀

한-ASEAN
차세대영화인재육성사업(FLY)

프로그램

한국과 아세안 차세대 영화인 육성과 네트워크 구축 목적, 한-아세안 협력기금 후원,
부산영상위원회/아세안 국가 현지기관/아시아영상위원회네트워크 공동주관
매해 한국과 아세안 10개국, 총 11개국에서 국가별 2명씩 22명 선발(나이제한)
사전 온라인 프리프로덕션 + 14일간 개최국(아세안 10개국, 한국 순)에서 본 행사 진행
단편영화 제작, 현지 극장 상영, 우수 참가자 시상, 졸업생 참여 프로그램 운영
*2017/2025 FLY 영화제, 2019 FLY 필름랩, 2023-2025 FLY 포스트랩 개최
*성과 인정 받아 2026년부터 두 번째 라운드 FLY 사업 추진 예정





역사

2012 – 2025 11회 개최 / 단편영화 26편 제작
역대 강사진 : 배창호/이준익/브리얀테 멘도쟈/아딧야 아사랏/가린 누그로호/에릭 쿠(연출),
데이비드 푸트남/오정완(프로듀서), 김선령/엄혜정/이선영(촬영), 최민영(편집),
방준석/심현정/김준석(음악) 등

한-ASEAN 차세대영화인재육성사업(FLY)

참가자

한국+아세안 11개국 243명(2025년 포함) *FLY 필름랩, FLY 포스트랩 포함 315명

주요 졸업생

2012 자이 야르 아웅(미얀마, 연출)/모니 칸다룽(캄보디아, 연출), 2013 나팟 탕상아(태국, 연출)/카를로 아브라한 5세(필리핀, 연출)
2014 루키 헤르와나요기(인도네시아, 연출), 2016 카를로 엔시소 카투(필리핀, 연출),
2017 부이 티엔 르 냣(베트남, 프로듀서)/르 퀴인 안(베트남, 프로듀서) 등

*아시아영상위원회네트워크(AFCNet)

2004년 결성, 현재 21개국 45개 회원기관 참여
칸영화제 마켓 공동 참가, 부산국제영화제 ACFM 공동 참가(기간 중 총회 개최), 공동 매체 광고 진행 등
*Netflix 본사로부터 연단위 현금 협찬 확정

부산아시아영화학교(AFiS)

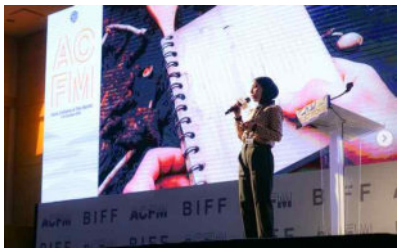
프로그램

아시아 유일 영화비즈니스 전문 교육 기관으로 공동제작 프로듀서 및 비즈니스 전문가 양성
초기 시설 및 장비에 영화진흥위원회 예산 투여, 운영비는 부산광역시 예산
매해 20명 내외 선발(2024년부터 프로듀싱 트랙과 비즈니스 트랙으로 분리 운영)
6개월간 부산에서 교육(항공권, 기숙사 제공)
영화 프로듀싱과 비즈니스 교육, 장편 극영화 프로젝트 개발, 프로젝트 피칭 참가(BIFF)



역사

2017 – 2025 8년간 개최
(2019-2020 교육 미진행, 2021년-2022년은 1학기 온라인 교육/2학기 부산 교육)
교수진 : 한선희, 달시 파켓, 구정아, 방준원, 이호재, 이윤정, 한순호(현)
역대 교강사진 : 김영, 김영덕, 손민경, 이동하, 조희영, 최재원, 크리스티앙 전, 마이크 피기스,
아딧야 아사랏, 레이먼드 파타나비란군, 프란 보르지아, 이자벨 글라샹, 비앙카 발부에나 등



부산아시아영화학교(AFiS)

“We Produce Producers!”

참가자

28개국 173명(2025년 교육생, 비즈니스 트랙 포함)

주요 졸업생

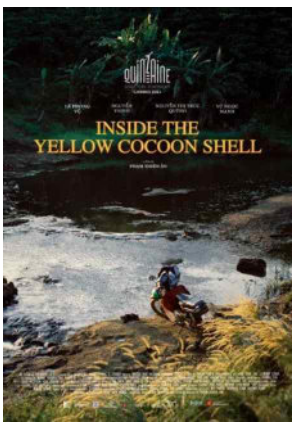
2017 누라인 압둘라(브루나이), 리 이브 본(말레이시아), 박성호(한국), 코메일 소헤일리(이란), 잠양 잠쇼 왕축(부탄)
2018 찐 레 민 항(베트남), 이마이 타로(일본), 게일 오소리오(필리핀), 자렐 세렌시오(필리핀), 수파차 팁세나(태국), 쉬지앤샹(중국)
2019 매넘 차가식(태국), 추호이잉(홍콩), 루키 헤르와나요기(인도네시아), 셴유후아(아이비 셴/대만)
2021 아셀 아우샤키모바(카자흐스탄), 쳉팀키안(말레이시아), 추문벨(말레이시아), 키사다 캄영(태국), 르 퀴인 안(베트남), 나팟 탕상아(태국)
2022 아카시 챠브라(인도), 샘 추아 웨이시(싱가포르), 초이 킨 리(말레이시아)
2023 크리스틴 데 레온(필리핀), 탄비르 호사인(방글라데시), 나요미 압사라(스리랑카)

FLY + AFiS

졸업생 주요 작품



2024 카자흐스탄



2023 베트남, 싱가포르



2022 베트남



2019 베트남

부산 아시아 영화교육 성과

BIFF FORUM BIFF

아시아 영화인 발굴과 육성

- 졸업생들의 성장과 활약
- 자국 영화 산업 발전 견인
- 영화제작 시스템 학습 통한 자국 영화제작 환경 개선
- 자국 내 영화 관련 기관 설립 촉매 역할
- 자국 내 후세대 영화인 양성에 기여
- 아시아적 미학과 문화적 가치를 담아낸 작품 제작 기반 확대
- 아시아 영화 동반 성장 촉진

영화 제작 지원

[BAFA]
- 우수 졸업생 장학금 지원

[FLY]
- 우수 졸업생 단편영화 제작 지원

[AFiS]
- ACFM 행사에서 프로젝트 피칭 진행, 비즈니스미팅 참가 기회 제공
- 졸업생 단편영화 제작지원(2022-2023)

국제 공동제작 역량 강화

- 교육생 간 국제 공동제작 프로젝트 개발
- 한국 제작사와 공동제작 추진 증가
- 졸업생 네트워크 통한 협력 확대

* 특히, 부산은 세계영화영상산업 안에서 높은 성장가능성을 지닌 ASEAN 국가와 네트워크 구축면에서 우위 확보

부산영상위원회 A+B 프로젝트
- 아시아 영화인(FLY, AFiS 등을 통해 축적한 글로벌 인적 자산)과 한국/부산 영화인과의 공동제작/공동협력 연결 플랫폼

부산 아시아 영화교육 비전

BIFF FORUM BIFF

아시아 영화 인재 허브 구축

- 그동안 쌓아온 교육 인프라와 네트워크를 효율적으로 활용할 수 있도록 부산지역 아시아 영화인 교육 프로그램에 대한 지원 확대
- 졸업생 정보에 대한 데이터베이스 구축, 교육생 성과에 대한 지속적 업데이트 (담당 행정 인력 보강, 시스템 구축 필요)

지속 가능한 네트워크 형성 지원

- 졸업생 네트워크(예, NAPNet)가 단순한 동문회 수준에 머물지 않고, 공동 개발/제작 등 실질적인 협업으로 확장될 수 있도록 행정/재정적 지원 제공
- 아시아 내 영화관련 기관 간 교류와 협력을 강화하여 교육 프로그램 공동 운영하고, 졸업생을 위한 후속 지원 프로그램을 개발

국제 공동제작 활성화

- 개별 프로젝트 단위를 넘어서는 국제 공동제작 프로젝트 개발 프로그램 확대
- 공동제작 수행에 필요한 비즈니스 실무 교육 강화
- 한국을 중심으로 하는 아시아 국가간 공동제작 지원 및 민간 투자 유치 촉진

* 공동제작 수익 분배의 투명성과 안정성 확보를 위한 정책 보완 촉구 (시스템 구축 필요성에 대한 인식 공유 포함)

감사합니다.

부산 아시아 영상교육의 성과와 비전
FLY, AFiS, BAFA의 사례를 중심으로

안지혜 (㈜위팹)

슬라이드 1

안녕하세요? ㈜위팹 안지혜입니다. 오늘은 부산을 중심으로 추진된 아시아 영화교육 프로그램인 부산국제영화제 CHANEL X BIFF 아시아영화아카데미(CHANEL X BIFF Asian Film Academy: BAFA), 부산영상위원회 한-ASEAN 차세대영화인재육성사업(ASEAN-ROK Film Leaders Incubator: FLY)과 부산아시아영화학교(Busan Asian Film School: AFiS)의 성과와 비전에 대해 발표하겠습니다.

슬라이드 2

먼저 부산이 영화도시로 자리잡게 된 지난 30여년의 역사를 간략히 돌아보겠습니다. 영화도시 부산은 1996년 제1회 부산국제영화제가 열리면서 시작되었습니다. 1999년에는 아시아에서 두 번째, 한국에서 첫 번째 영상위원회인 부산영상위원회가 설립되었습니다.

2004년에는 부산영상위원회를 중심으로 아시아영상위원회(Asian Film Commissions Network)가 출범했고, 2005년에는 부산국제영화제 아시아영화아카데미가 설립되었습니다.

2012년 부산영상위원회와 아시아영상위원회네트워크는 한-아세안 협력기금의 후원을 받아 한-ASEAN 차세대영화인재육성사업(FLY)를 개최하기 시작했습니다. 2013년에는 영화진흥위원회가 부산으로 이전했고, 2014년 부산은 그동안 영화제와 영상위원회를 통해 쌓아온 성과를 인정받아 유네스코 영화창의도시로 지정됩니다. 2016년 부산광역시는 영화진흥위원회의 지원을 받아 부산아시아영화학교를 개교합니다.

부산의 아시아 영화교육은 부산을 중심으로 하는 아시아 영화기관과 영화인 네트워크, 그리고 부산광역시의 지속적인 지원이 바탕이 되었습니다.

슬라이드 3

다음으로 BAFA, AFiS, FLY 사업에 대해 개별적으로 소개하고, 공동적인 성과를 짚어보고, 비전을 모색해 보는 시간을 갖겠습니다.

먼저 BAFA에 대해 알아보겠습니다. 현재의 이름인 BAFA는 2022년 샤넬이 공동주최를 하게 되면서 기존의 AFA에서 변경된 이름입니다. 아시아 영화를 이끌어갈 차세대 영화인 발굴과 아시아 영화인 네트워크 구축을 목표로 하는 사업입니다.

매해 20~24명 정도의 교육생을 선발해 사전 온라인 프리프로덕션을 통해 시나리오 개발과 일부 프리프로덕션을 진행하고, 부산영화제 시작 1주일 전 정도 부산에 모여 단편영화 제작 워크숍을 운영합니다. 졸업생들에게는 기술지원, 다큐팀 등의 역할로 참여할 수 있는 기회를 제공합니다. 마지막으로 영화제 기간 열리는 졸업식에서 완성된 영화를 상영하고, 우수 교육생을 시상합니다. 이러한 프로그램을 통해 졸업생, 교육생간 네트워크가 형성되고, 이는 다양한 국제공동제작으로 이어지고 있습니다.

BAFA는 2005년 시작돼 현재까지 19회 개최되었고, 총 42편의 단편영화가 제작되었습니다. 역대 교장으로는 허우샤오시엔, 임권택, 모르센 마흐발바프, 구로사와 기요시, 압바스 키아로스타미 감독 등이 참여했습니다.

슬라이드 4

올해까지 총 참가자는 35개국 434명이고, 영어권이라 할 수 있는 인도, 필리핀, 싱가포르 등 교육생 선발 비율이 높은 것을 알 수 있습니다.

대표적인 졸업생으로는 부준펑(BOO Junfeng), 에드윈(Edwin), 민 바하두르 밤(Min Bahadur BHAM) 감독, 브래들리 리우(Bradley LIEW) 프로듀서, 사만 알비티갈라게(Saman Alvitigalage) 편집감독 등이 있습니다. 영상원 졸업생이기도 한 엄혜정 촬영감독은 후에 FLY 강사를 거쳐 BAFA 촬영강사를 맡기도 했습니다.

슬라이드 5

졸업생들은 다양한 분야에서 활발하게 활동하며, 칸, 베니스, 베를린, 로카르노, 부산 등 세계 유수 영화제에서 성과를 내고 있습니다. 졸업생 간 공동제작도 활발히 이루어지고 있으며, 대표적인 작품으로 2024년작 <비엣과 남 *Viet and Nam*>, 2023년작 <불꽃 속으로 *In Flames*>, <황홀경 *Rapture*>, 2022년작 <모범생 아논 *Arnold is a Model Student*> 등을 들 수 있습니다. <황홀경>의 프로듀서 쉬지앤샹(XU Jianshang)은 중국의 베이징필름스쿨(Bajing

Film Academy) 졸업 후, BAFA와 AFiS를 거쳐간 인재로 이 영화는 AFiS 재학 당시 개발한 프로젝트이기도 합니다. 포스터 아래에는 제작에 참여한 BAFA 졸업생들의 국적이 표시되어 있습니다.

슬라이드 6

다음은 부산영상위원회에서 주관하는 한-ASEAN 차세대영화인재육성사업과 부산아시아영화학교를 살펴보겠습니다.

한-아세안 협력기금(ASEAN-Korea Cooperation Fund)의 후원으로 개최되는 FLY는 한국과 아세안 국가의 차세대 영화인 육성과 네트워크 구축을 목적으로 하는 교육 사업으로, 부산영상위원회와 아세안 국가 현지기관, 아시아영상위원회네트워크가 공동으로 주관합니다.

매해 한국과 아세안 10개국, 총 11개국에서 국가별 2명씩 22명을 선발합니다. 공식 연령 제한은 16세 이상 25세 미만으로 되어 있지만, 국가 사정에 따라 조정이 되기도 합니다.

BAFA와 마찬가지로 사전 온라인 프리프로덕션을 거친 후 14일간 개최국에서 본 행사가 진행됩니다. 교육생이 연출, 촬영 등 주요 역할을 맡고, 개최국 배우와 기술 스태프들이 참여하여 현지 언어로 영화를 만듭니다. 졸업식에서는 완성된 영화를 상영하고, 우수 참가자를 시상합니다. 졸업생 참가 프로그램도 마련하여 후배 교육생과 네트워크를 형성할 수 있도록 돕고, 재교육의 기회를 제공합니다.

한-ASEAN 협력기금 지원 시스템이 1년 단위 프로젝트 기반에서 다년간 진행되는 프로그램 기반으로 변경되면서 2017년과 2025년에는 FLY 영화제, 2019년에는 FLY 필름랩, 2023-2025년에는 FLY 포스트랩 등 프로그램을 함께 운영하면서 사업 범위를 확장하였습니다. 2012-2025년까지 11회 개최되었고, 단편영화 25편이 제작되었습니다.

슬라이드 7

FLY에는 총 243명이 졸업했고, 필름랩, 포스트랩을 포함하면 315명이 참가했습니다. FLY 졸업생들은 BAFA에 비해 나이가 어리고 경력이 적은 교육생들이 대부분이기 때문에 이후 BAFA나 AFiS에 참여하는 경우도 많습니다.

FLY를 공동주관하는 아시아영상위원회네트워크(AFCNet)을 잠시 소개하겠습니다. 2004년 결성되었으며, 현재 21개국 45개 회원기관이 참여하고 있습니다. 주요 활동으로는 칸영화제와 부산국제영화제 마켓 참가, ACFM 기간 중 총회 개최, 공동 매체 광고 진행 등이 있습니다. 앞으로 Netflix 본사로부터 연단위로 현금 협찬을 받기로 확정이 되었다고도 합니다.

슬라이드 8

마지막으로 부산아시아영화학교를 살펴보겠습니다. AFiS는 아시아 유일의 비즈니스 전문 교육기관으로 정규과정인 국제 영화비즈니스 아카데미를 통해 공동제작 프로듀서와 비즈니스 전문가를 양성합니다. 초기 시설과 장비에 영화진흥위원회 예산이 투여되었고, 운영비는 부산광역시의 지원을 받고 있습니다.

매해 20명 내외의 교육생을 선발하여 부산에서 6개월간 교육을 진행합니다. 2024년부터는 프로듀싱 트랙과 비즈니스 트랙으로 분리해 운영하고 있습니다. 교육생들은 영화 프로듀싱과 비즈니스 교육, 장편 극영화 프로젝트 개발을 위한 멘토링 등에 참여하고, 부산국제영화제 기간 프로젝트 피칭을 통해 교육 기간 개발한 프로젝트를 소개하고, 비즈니스 미팅에 참여합니다. 2017년부터 2025년까지 8회 교육이 진행되었고, 교육생들은 1인당 1편 이상의 장편 극영화 프로젝트를 개발하였습니다.

슬라이드 9

올해까지 포함해 28개국 173명의 교육생이 참여하였습니다. 주요 졸업생으로는 브루나이 영화영상산업의 대모라 할 수 있는 누라인 압둘라(Nurain Abdullah), 부산국제영화제 박성호(PARK Sungho) 프로그래머, 국제 공동제작 프로듀서로 활발하게 활동하고 있는 이마이 타로(IMAI Taro), 수파차 팁세나(Supatcha TIPSENA), 슈지앤샹(XU Jianshang), 센유후아(Shen Yu-Hua), 쳉팀키안(CHENG Thim Kian), 키사다 캄영(Kissada KAMYOUNG), 샘 추아 웨이시(Sam CHUA Weishi) 등이 있습니다.

슬라이드 10

FLY와 AFiS 졸업생들의 주요 작품을 살펴보겠습니다. 카자흐스탄 감독이 본교 재학 중 개발한 영화 <바이스체크 *Bikechess*>(2024)는 미국 트라이베카영화제에서 최우수 국제장편영화상을 수상했습니다. 2023년 칸영화제 황금카메라상을 수상한 <노란 누에고치 껍데기 속 *Inside the Yellow Cocoon Shell*>에는 FLY와 AFiS를 졸업한 베트남 졸업생이 공동 프로듀서, AFiS 싱가포르 졸업생이 보조 프로듀서로 참여했습니다. 베트남 개봉 주 흥행 2위를 차지한 <므이 : 저주, 돌아오다 *Muoi: The Curse Returns*>(2022)는 베트남 졸업생이 제작과 연출을 함께 맡은 작품으로 2007년 개봉된 한국영화 <므이 *Muoi*>의 후속작입니다. 한국 외 13개국에서 극장 개봉을 했습니다. 부산국제영화제에서 뉴 커런츠상을 수상한 <롬 *Rom*>(2019)은 베트남 FLY 졸업생이 프로듀서를 맡았습니다.

슬라이드 11

BAFA, FLY, AFiS를 통해 진행된 부산 지역 아시아 영화인 교육의 성과는 크게 아시아 영화인 발굴과 육성, 구체적인 영화 제작 지원, 그리고 국제 공동제작 역량 강화로 볼 수 있습니다. 앞서 살펴본 것처럼 이러한 교육 프로그램을 거쳐간 아시아 지역 많은 영화인들이 세계적인 영화인으로 성장하였고, 자국 내 영화 산업을 발전시키고 있습니다. 또한, 이러한 교육프로그램에서는 장학금이나 제작지원 프로그램을 운영하여 실질적으로 졸업생들이 영화를 제작할 수 있도록 지원했습니다.

또한, 졸업생들 간 네트워크를 통해 다양한 국제 공동제작 프로젝트가 개발되었고, 실제 제작으로 이어져 국제적인 주목을 받은 작품들도 여럿 있습니다. 또한, 한국 제작사와 공동제작을 추진하거나 한국을 배경으로 하는 프로젝트도 다수 기획되고 있습니다. 특히 부산은 영화분야에서 ASEAN 국가와 네트워크 구축 면에서 우위를 차지하고 있습니다.

부산영상위원회가 추진하고 있는 A+B 프로젝트(A+B Project)는 FLY, AFiS 등을 통해 축적한 글로벌 인적 자산과 한국/부산 영화인과의 공동제작/공동협력을 연결 플랫폼입니다.

슬라이드 12-13

부산의 영화 교육 성과를 지속하고 실질적인 결실을 맺기 위해서는 다음과 같은 비전을 세워볼 수 있다고 생각합니다.

첫째, 아시아 영화 인재 허브 구축입니다. 그동안 쌓아온 교육 인프라와 네트워크를 효율적으로 활용할 수 있도록 부산지역 아시아 영화인 교육 프로그램에 대한 지원이 유지되어야 합니다. 또한, 졸업생 정보에 대한 데이터베이스 구축, 교육생 성과에 대한 지속적인 업데이트가 필요합니다. 이를 위해서는 담당 행정 인력의 보강과 시스템 구축이 이루어져야 합니다.

둘째, 지속 가능한 네트워크 형성을 지원하는 것입니다. 졸업생 네트워크가 단순한 동문회 수준에 머물지 않고, 공동개발/제작 같은 실질적인 협업으로 이어질 수 있도록 행정 및 재정적 지원을 제공해야 합니다. 또한, 아시아 내 영화관련 기관 간 교류와 협력을 강화하여 교육 프로그램을 공동으로 운영하고, 졸업생을 위한 후속 지원 프로그램을 개발할 필요가 있습니다.

셋째, 국제 공동제작 활성화입니다. 개별 프로젝트 단위를 넘어서 국제 공동제작 프로젝트를 개발하는 프로그램을 확대하고, 공동제작 수행에 필요한 비즈니스 실무 교육을 강화해야 합니다. 나아가 한국을 중심으로 하는 아시아 국가간 공동제작 지원 및 민간 투자 유치를 촉진해야 합니다. 이렇게 되기 위해서는 공동제작 수익 분배의 투명성과 안정성 확보를 위한 정책 보완이 이루어져야 할 것입니다. 이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.