

2013.09.30

I. 해외 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

- (1) 제 17회 할리우드 필름 어워드 수상작 1
- (2) 2013년 상반기 북미 3D 박스오피스 현황 3
- (3) 「쥬라기 월드 3D」, 2015년 개봉 4

II. 국내 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

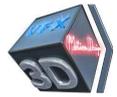
- (1) 미래부와 문체부, 3D/CG 프로젝트 수출지원 확대 방안 발표 5
- (2) 고화질 3D 방송 기술 기준 개정 고시 5
- (3) 광주TP, 3D 융합산업 활성화 전략 6

III. 심층이슈리포트

- 전 세계 CG 산업 지각 변동 : 할리우드 CG 메이저 업체의 아시아 시장 진출 7

IV. 국내외 CG/3D 관련 주요 행사 및 전시회

- (1) 2013 부산국제영화제 17
- (2) 2013 VES Summit 18

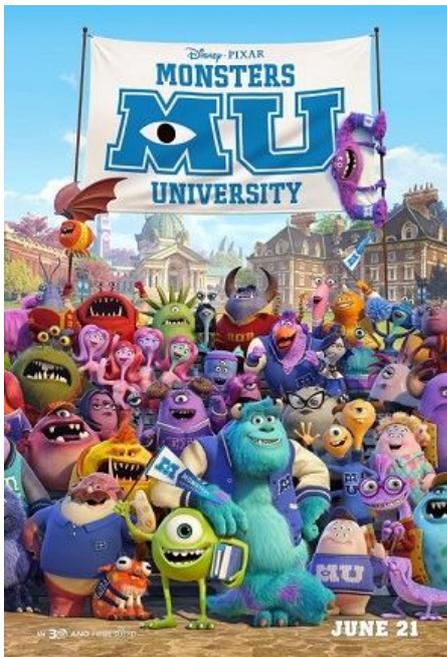


I. 해외 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

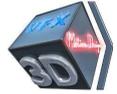
(1) 제 17회 헐리우드 필름 어워드(Hollywood Film Awards) 수상작

- 지난 9월 11일, 제 17회 헐리우드 필름 어워드의 수상작이 발표되었으며 수여식은 오는 10월 21일, 비벌리 힐스에서 개최될 예정. 2013년 「헐리우드 애니메이션」 수상작으로는 ‘몬스터 대학’이, 「헐리우드 VFX 상」 수여자로는 ‘퍼시픽 림’에서 시각효과 감독을 맡은 존 크놀(John Knoll)이 선정됨
- 헐리우드 필름 어워드 주최측은 ‘퍼시픽 림’을 통해 존 크놀이 보여준 획기적인 기술은 시각효과의 새로운 기준을 세웠다고 언급했으며 영화 속에 등장하는 로봇과 괴물들이 시각효과를 통해 마치 살아있는 생명체 처럼 생동감 있게 표현되었다고 평가함. ‘몬스터 대학’에서는 픽사의 애니메이션과 스토리텔링 기법의 창의성과 우수성이 다시 한번 확인되었다고 평가함

□ 몬스터 대학 (Monsters University)



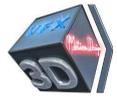
- 어워드 : 헐리우드 애니메이션 어워드
(Hollywood Animation Award)
- 제작사 : 디즈니/픽사
- 감독 : 댄 스칸론 (Dan Scanlon)
 - 디즈니 픽사의 14번째 영화 ‘몬스터 대학’은 댄 스칸론 감독의 애니메이션 영화 감독 데뷔작
 - ‘몬스터 대학’은 2013년 6월 개봉 이후 전 세계 시장에서 9억 달러 이상의 흥행 수익을 올렸으며 댄 스칸론은 영화 스토리와 시나리오 작업에서도 참여함
 - 댄 스칸론은 대학 졸업 후, 애니메이터와 스토리 아티스트로 ‘Character Builders’라는 2D 애니메이션 회사에서 경력을 시작했으며 2001년 9월, 픽사 애니메이션 스튜디오에 합류함. 이후, 스토리보드 아티스트로 ‘카(Cars)’, ‘토이스토리 2’ 제작에 참여한 바 있음
- 연출 : 코리 래 (Kori Rae)



□ 존 크놀 (John Knoll)

- 어워드 : 헐리우드 VFX 어워드 (Hollywood Visual Effects Award)
- 작품명 : 퍼시픽림 (Pacific Rim)
- 제작사 : 워너브로스 픽처스 & 레전더리 픽처스
- 수상자 소개
 - ILM의 CCO (Chief Creative Officer)이자 VFX 전문가
 - ‘Pacific Rim’ VFX 감독
 - ‘스타워즈: 에피소드1-보이지 않는 위협(1999)’, ‘스타워즈: 에피소드 2-클론의 습격(2002)’, ‘캐리비언의 해적: 블랙 펄의 저주(2003)’ 등으로 3번의 아카데미 어워드 수상
 - 그 밖에 주요 작품으로는 ‘스타트렉: 퍼스트 콘택트(1996)’, ‘미션 투 마스(2000)’, ‘캐리비언의 해적:망자의 함(2006)’, ‘딥 블루 씨(2012)’, ‘미션 임파서블’ 등이 있으며 ‘스타워즈: 에피소드1-보이지 않는 위협’, ‘캐리비언의 해적: 블랙 펄의 저주’, ‘캐리비언의 해적: 망자의 함’은 오스카 뿐만 아니라 영국 아카데미 어워즈(BAFTA)도 수상





(2) 2013년 상반기 북미 3D 박스오피스 현황

□ 2013년 상반기 북미 지역 3D 박스오피스, 전년 동기 대비 13.1% 감소

- 2013년 상반기 기준, 북미 지역 3D 상영관 수는 총 15,490개로 2012년 말 약 14,700개에서 5.5%가 상승한 것으로 집계되었으나 3D 영화의 박스오피스 수입은 전년 동기 12억 1,000만 달러에서 2013년 상반기에는 10억 5,000만 달러로 13.1% 하락한 것으로 나타남. 북미 지역의 3D 상영관 보급률은 이미 40% 수준으로 안정화 단계에 접어든 것으로 평가되며 일부 인구밀도가 높은 지역을 중심으로 멀티플렉스 극장이 새롭게 들어서면서 느리지만 꾸준히 증가하는 양상을 보이고 있음
- 2013년 상반기 북미 지역 3D 박스오피스 수입이 감소한 원인은 1/4분기 박스오피스가 전반적으로 위축된 데서 찾아볼 수 있음. 2013년 상반기 전체 박스오피스에서 3D 영화의 점유율은 18.6%로 전년도 상반기 22.5%보다 하락하였으며 2011년(18.3%)과 비슷한 수준을 보임

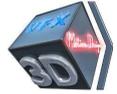
□ 2013년 최고 3D 흥행작 <아이언맨3>



- 2013년 분기별 3D 상영관의 박스오피스 비중을 살펴보면, 1/4분기 12.2%에서 2/4분기에는 23.2%까지 증가하여 2/4분기 실적이 전분기보다 개선됨
- 2013년 상반기 개봉한 3D 영화는 <아이언맨3>를 포함하여 모두 18편으로 전년보다 2편 증가했으며 이 중 단지 3편만이 괄목할 만한 흥행 실적을 기록한 것으로 나타남
- 2013년 5월, 개봉한 파라마운트의 <아이언맨3>는 북미 지역에서만 4억 달러 가량의 흥행 수익을 거둬들이면서 현재까지는 올해의 가장 성공한 2D 및 3D 영화로 기록됨. 반면, 워너브라더스의 <위대한 개츠비>는 3D 버전의 박스오피스 수익이 전체 수익의 3분의 1에도 미치지 못했으며 7월에 개봉한 드림웍스의 애니메이션 <터보>, 폭스의 <올버린> 역시 3D 버전의 실적이 기대보다 저조함

□ 3D 영화 산업 활성화를 위한 새로운 접근

- <터보>는 3D 상영관에서 벌어들인 수익 비중이 역대 가장 낮은 25%를, <올버린>은 30%를 기록했으며 특히 <올버린>은 후반작업에서 3D로 변환이 이뤄진 것이어서 단순히 2D영화냐 3D영화냐는 더 이상 블록버스터 영화를 결정짓는 기준이 될 수 없다는 점을 입증하는 사례로 평가됨
- 3D 영화 티켓 가격 상승에 대한 부담과 3D 포맷에 대한 관객들의 싫증이 맞물리면서 3D 영화에 대한 기대감은 점차 낮아지는 추세이며 이는 2013년 박스오피스 상위를 기록한 10편 중 9편이 2D와 3D 버전

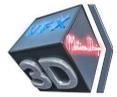


을 동시에 개봉했다는 점에서도 확인할 수 있음

- 2013년 3D 영화는 전환점을 맞이했다고 평가되는데 실제 개별 영화의 박스오피스에서 3D가 차지하는 비중은 2013년 상반기 기준 43.7%로 2012년 52%, 2011년 56%, 2010년 67%보다 하락했으며 2013년 1/4분기 48.9%에서 2/4분기에는 42.0%로 감소
- 2013년 상반기 기준 타이틀을 3D버전으로 재개봉한 영화는 <탑건>, <쥬라기 공원 3D> 등 2편으로 전년 동기 대비 1편 줄어듦. 3D 영화 흥행 수익이 점차 감소하고 있어 3D 버전 재개봉 영화에 대한 스튜디오의 관심은 줄어드는 상황. 절대 다수의 블록버스터 영화가 3D를 가미하여 높은 티켓 가격을 책정한다는 점과 후반작업에서의 3D 변환은 오히려 관객의 만족도를 떨어뜨리고 있으며 일부 고객들은 3D를 즐기기 위해 서라기보다는 상영시간 또는 좌석 여분이 없어 비싼 가격을 지불하고 3D 영화를 관람하는 경우도 있어 이에 대한 개선이 요구됨
- 3D 영화 팬 층을 유지확대를 위해 극장사업자들은 IMAX 또는 3D 사운드를 갖춘 프리미엄급의 대형 상영관 투자를 늘리고 있음. 대표적으로 RealD의 LUXE 전용관을 꼽을 수 있는데 RealD의 2D 및 3D 프리미엄 포맷 브랜드인 LUXE 전용 상영관은 높이가 최소16 미터에 달하는 RealD 3D 스크린과 3D 사운드 시스템을 갖추고 있어 향후 3D 영화의 경쟁력을 높여줄 것으로 기대됨

(3) 「쥬라기 월드 3D」, 2015년 개봉

- 지난 9월 10일, 유니버설 스튜디오는 2015년 6월 '쥬라기 공원'의 4번째 시리즈 '쥬라기 월드(Jurassic World)'의 개봉 결정을 발표했으며 새 시리즈는 3D로 제작될 예정. '쥬라기 공원 4'의 최초 출시일은 2014년 6월로 이전 일정보다 1년 연기됨
- '쥬라기 공원' 시리즈는 2001년까지 3 편이 제작되어 총 19억 달러의 박스오피스 수익을 올렸으며 올해 초 출시된 1993년 판의 3D 버전은 1억 14백만 달러의 수익을 거둬들이면서 전 세계적으로 흥행에 성공한 바 있음
- '쥬라기 월드'는 스티븐 스필버그(Steven Spielberg)가 감독을, '안전은 보장할 수 없다(Safety Not Guaranteed)'의 감독 '콜린 트레보로우(Derek Connolly)'가 연출을 맡음. 콜린 트레보로우는 듀렉 코놀리(Derek Connolly)와 공동으로 시나리오 작업에도 참여함



II. 국내 CG/3D 산업 주요 이슈 및 트렌드

(1) 미래부와 문체부, 3D/CG 프로젝트 수출지원 확대 방안 발표

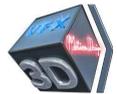
- 미래창조과학부와 문화체육관광부는 지난 9월 12일, 대외경제관계장관회의에서 ‘콘텐츠 해외진출 확대 방안’을 발표했으며 여기에는 3D/CG 프로젝트에 대한 국내기업 수주 지원확대를 통한 선진시장 진출 기반 마련 계획도 포함되어 있음
- 정부는 글로벌 시장 콘텐츠 경쟁력을 강화하기 위해 ▲지역별 맞춤형 마케팅 활성화 ▲수출 콘텐츠 경쟁력 강화 ▲해외진출 지원 기반 구축 ▲호혜적 교류 협력 확대 등 4개의 추진과제 4개를 선정하고 현재 48억 달러 수준의 콘텐츠 수출 규모를 2017년까지 연 100억 달러까지 확대할 것을 목표로 수출업계의 애로사항 해소 및 현지 마케팅 강화에 중점을 둔 수출 지원 방안을 마련
- 남미, 중동, 아프리카 등 신흥시장으로의 콘텐츠 진출에 역점을 두고 한국콘텐츠 인지도 제고 및 시장 개척을 위해 코트라(KOTRA) 등과 협력하여 시장조사, 바이어 발굴, 한국콘텐츠 공동홍보관 운영 등을 확대해 나갈 방침. 또한, 미국, EU 등 전략시장에서는 선진시장 진출을 위한 비즈니스 네트워크 및 협업을 강화할 계획
- 글로벌 콘텐츠 해외 진출 자금 확대 및 글로벌 프로젝트 투자 활성화를 위해 글로벌 펀드(2,200억 원/문체부), 디지털콘텐츠 코리아 펀드(1,200억 원/미래부), 수출영화에 대한 마케팅(P&A) 투자 전담 펀드를 조성·운영할 계획. 이 중 디지털콘텐츠 코리아펀드는 미국 현지투자자 한국 콘텐츠 지원 유도 및 3D/CG 프로젝트에 대한 국내기업의 수주 지원할 계획
- 수출입은행은 한류콘텐츠에 대한 금융지원을 2013년 1,800억 원 규모에서 2017년 2,500억 원으로 확대할 계획이며 무역보험공사는 콘텐츠에 대한 수출신용보증을 2017년까지 70억 원 규모로 확대할 예정

(2) 고화질 3D 방송 기술 기준 개정

- 미래창조과학부는 지상파 고화질 3D 방송 실시를 위한 기술기준 개정절차를 마무리하고 지난 9월 12일 이를 고시함. 고화질 3D TV 방송은 2010년부터 시작된 실험방송과 2012년 런던올림픽 전국단위 시범방송 등을 통해 기술적 완성도를 검증하고 상용화 서비스 시기를 조율해 왔음
- 이번에 실시하게 되는 지상파 고화질 3D TV 방송은 올 1월, ATSC¹⁾ 표준으로 지정된 순수 국산 개발기술 ‘듀얼 스트림²⁾’을 사용하며 기존 TV 시청자는 고화질 2D 영상을, 3D TV를 통해서만 별도의 장비 없이 고화질 3D 방송 시청이 가능

1) Advanced Television System Committee) : 북미 디지털 방송 표준화단체

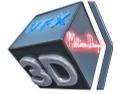
2) TV 방송신호 송출시 기존의 지상파 기술을 그대로 사용한 좌(左)영상과 2배로 압축한 우(右)영상 신호를 동시에 송출하여 2D TV는 좌영상만 상영하고, 3D TV는 두 개 영상을 조합하여 3D 영상을 만드는 기술방식



- 미래부가 지상파 3D 방송을 위한 기술기준 개정을 마무리함에 따라 방송사들은 시스템 구축 및 변경허가 절차를 거쳐 고화질 3D 방송 서비스가 가능해졌으며 지상파 방송사로는 SBS가 세계 최초로 11월부터 고화질 3D 방송을 시작할 계획
- 현재 국내에서 출시되는 상당수의 TV가 3D 기능을 탑재하고 있으나 3D 콘텐츠 제작과 3D 방송이 활성화 되지 못하면서 실제 3D 기능 활용율은 극히 미미한 실정인
- 이에 SBS는 초기에는 K-팝 등 특집 프로그램을 3D로 제작해 비정기적으로 월 1회 정도 방송할 예정이며 시청자와 광고주 등의 반응을 평가하여 3D 방송편성 확대 여부를 결정할 방침. 특히, 중국의 경우, 이미 5개의 3D 방송채널을 보유하고 있어 콘텐츠 수출에 측면에서도 K-팝 등 한류 인기 콘텐츠 제작이 검토되고 있음

(3) 광주TP, 3D 융합산업 활성화 전략

- 광주테크노파크(원장 유동국)는 지난 8월 29일과 30일, 2일 동안, '3D융합산업의 활성화'를 목표로 3D 융합산업 관련기업 관계자 및 전문가를 초청하여 「제2회 3D융합산업포럼」을 개최함
- 지난 9월 13일, 광주테크노파크에서 열린 3D 융합산업 기술교류회에는 3D홀로그램 분야 전문가 등 3D융합산업 전문가와 관련기업 등 50여명이 참석하였으며 POST-3D사업 발굴을 위해 추진해 온 4대 특화 분야 육성계획 발표 및 3D융합기기, 3D광고, 3D공간정보, 3D의료, 교육 등 3D 융합산업 세부 분야별 전문가 토론이 진행됨
- 이 외에도 광주테크노파크는 조선대학교 병원, SK텔레콤, 3D융합산업협회 등과 의료분야 3D융합산업 상호협력 증진을 위한 MOU를 체결함
- '3D 융합산업육성사업'은 2012년부터 2017년까지 5년간 총 3천 266억 원(국비 2천451억 원/지방비 333억 원/민자 482억 원)의 예산이 투입되어 대구·경북(구미)과 초광역연계협력사업으로 진행되는 대형 국책사업. 광주테크노파크를 비롯하여 한국광기술원, 전자부품연구원, 한국전자통신연구원 등이 참여하고 있으며 지난 해에는 36개의 관련 중소기업을 지원하여 50억 원 이상의 직접적 매출실적을 거둬들인 바 있음
- 광주테크노파크는 3D 융합산업과 연계한 전문가 포럼과 기술교류회, 기업간담회를 주기적으로 개최하며 산학연 네트워크 구축을 통한 3D융합산업 활성화 방안을 지속적으로 모색해 나갈 계획



III. 심층이슈리포트

- 전 세계 CG산업 지각 변동 : 할리우드 메이저 CG 기업의 아시아 시장 진출

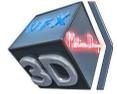
할리우드를 비롯한 글로벌 영화계에서 블록버스터 영화의 핵심으로 자리매김해온 시각효과산업은 외관상 큰 번영을 누려왔지만 이면에 감춰진 과열경쟁 및 금융위기로 인해 큰 어려움을 겪기도 했다. 실제로 메이저 시각효과사들을 포함한 대부분의 시각효과 기업들은 할리우드 제작사로부터 낮은 금액으로 프로젝트 계약을 맺음으로써 연이은 자금난, 인력감축, 파산 등을 겪어왔다. 그 결과 2008년 이후 200개의 시각효과 기업들이 모여 있는 로스앤젤레스에서만 6개의 기업이 잇따라 파산을 신청하면서 수천 명의 실업자가 생겨났으며, 그 대표적인 예로 할리우드 4대 시각효과 기업인 디지털 도메인과 리듬 앤 휴즈가 각각 2012년 9월과 2013년 2월에 파산보호 신청을 낸 것을 들 수 있다.

할리우드 메이저 시각효과 기업들의 잇따른 재정난과 파산 선언의 원인으로는 1) 금융위기와 내부적 경영 실패가 초래한 재정난과 2) 문화 콘텐츠 선진국들이 할리우드 CG영화의 자국유치를 위하여 국가적 차원에서 지원금 제공, 세제 혜택 등의 다양한 지원 정책을 제공함으로써 촉발된 과열경쟁을 들 수 있다. 현재는 영화의 총 제작비 상승으로 할리우드에서 런어웨이(Runaway) 제작이 증가하면서 캐나다, 뉴질랜드 등 문화 콘텐츠 선진국들뿐만 아니라 미국 역시 각 주별로 문화산업 공공지원시스템을 구축하고 프로덕션 유치를 통해 지역 경제 활성화를 꾀하고 있다. 뉴올리언스, 뉴욕주 등은 세금혜택을 통해 VFX 산업을 육성하기 시작했으며 이는 캐나다와 유럽, 아시아 지역의 VFX 산업에까지 영향력을 미침으로써 산업 내 심한 경쟁을 유발하고 있다.

이렇듯 CG/VFX산업 내 수요와 공급의 불균형은 경쟁과열과 CG/VFX 제작비 하락으로 이어져 제작사들의 경영난을 초래하기에 이르렀다. 최근에는 장편 영화 프로젝트 당 시각효과사의 평균 순 이익이 전체 수익의 5% 수준이어서 독립 VFX 스튜디오들은 정부 차원의 세금혜택이나 인센티브, 지속적인 프로젝트 수주가 없다면 인수 합병 또는 폐업에 직면하게 될 가능성이 점차 높아지고 있다.

(1) 새로운 CG/3D시장으로 떠오르는 중국

중국 영화시장은 최근 3D 수입영화에 대한 중국정부의 규제 완화 및 3D 영화에 대한 전폭적인 지원이 확대되면서 글로벌 3D 업계의 주요 시장으로 급부상하고 있다. 중국은 그동안 자국 영화산업 보호를 목적으로 외화의 수입 편수를 엄격히 제한해왔는데, 분장제는 제작사가 배급사에게 배급을 위탁하는 형식(Running Guarantee 방식)으로 개봉 후 일정 수익을 중국 수입사와 외국 제작사가 나눠 갖는 방식을 취한다. 중국 정부는 2001년 WTO 가입 이후 분장제 영화의 쿼터를 1년에 20편으로 제한해 왔으며, 제작사가 배급권을 판매하는 형식(All Rights 방식)인 매단체 영화 역시 문화 교류의 다원화를 위해 국가 당 3편으로 제한해 왔다.



그러나 중국정부는 2012년 2월 매년 20편으로 제한해왔던 분장제 수입 영화의 허용 편수를 3D 혹은 IMAX 영화에 한해 34편까지 확대한다는 방침을 밝혔으며, 외국제작사가 배당받는 흥행수입에 대한 분장 비율 역시 이전의 13~17%에서 최대 25%까지 확대했다. 뿐만 아니라 중국 정부는 국영 배급사가 아닌 민간 기업을 통한 할리우드 3D 블록버스터의 중국 내 상영폭도 확대할 예정이며, 이로 인해 중국을 겨냥한 할리우드 스튜디오들의 3D 영화 제작 및 3D 컨버팅 작업이 보다 활성화될 것으로 전망되고 있다.

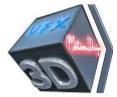
중국정부의 3D산업 육성 전략은 2008년 10월 중국3D산업연맹을 결성함으로써 본격화되기 시작했으며, 2011년 10월에는 중국 공산당 제 17기 중앙위원회 6차 전체회의에서 <중국 문화체계 개혁 및 사회주의 문화 발전을 위한 중대 문화에 관한 결정> 심의를 통과시키며 3D를 포함한 문화산업을 국가전략산업으로 육성하겠다고 결정했다. 이후 정부 주도하에 다양한 자본이 빠른 속도로 문화산업에 투입되면서 총 15개의 문화산업투자 펀드가 설립되었으며, 2011년 11월 기준 공모 규모만 381억 5,000만 위안에 달한 것으로 집계되었다. 특히 중국 최초로 국가의 비준을 받아 설립된 문화산업펀드(China Media Capital, CMC)³⁾는 2012년 2월 할리우드 영화사 드림웍스와 합작으로 상하이(Shanghai)에 영화 제작 스튜디오를 설립하고 연간 1편 이상의 3D 애니메이션 영화를 제작하겠다는 계획을 발표하기도 했다. 또한 중국의 영화제작사 China Mainstream Media National Film Capital Hollywood의 공동 대표인 Liu Yuan도 중국 정부의 3D산업 육성 전략과 민간의 대규모 자금 투입으로 향후 중국이 세계 최대 3D 시장으로 부상할 것이라 전망했다. Liu Yuan은 2012년 6월에 할리우드와의 영화 공동제작에 향후 총 3억 달러를 투자하겠다고 밝힌 바 있다.

이에 따라 2012년 2월 이후 글로벌 영화제작사인 드림웍스, 월트 디즈니, 뉴스 코퍼레이션(News Corp.) 등이 각각 영화 제작사 설립, 영화 공동제작, 지분 인수 등을 통해 중국 영화시장 공략을 가속화하고 있다. 할리우드 블록버스터인 <아이언맨 3>는 중국 현지 영화제작사 DMG와의 공동제작으로 개봉했으며, 파라마운트 픽처스는 중국 영화 채널 지아플릭스 엔터프라이즈(Jiaflix Enterprises)와 <트랜스포머 4>의 공동제작 계획을 발표했다.

이와 같이 할리우드 메이저 영화사들이 중국과의 공동제작을 적극적으로 추진하는 데는 중국의 영화수입규제 조치를 회피하기 위한 이유가 있다. 중국 현지 영화사가 공동제작에 이름을 올리면 이 제도에서 자유로울 수 있기 때문이다. 향후 중국은 자국의 시장 파워를 앞세워 할리우드와의 공동제작을 지속적으로 추진할 것으로 전망되며, 이는 중국의 CG/VFX 기술 발전에 상당한 기여를 할 것으로 전망된다.

중국은 외국 기업과의 조인트 벤처 결성을 통해서도 선진 기술 및 노하우를 전수받는 형태로 자국 시장을 보호하고 있는데, 일단 스스로 경쟁력을 갖추게 되면 교류를 차단하는 등 그 어떤 국가보다도 타국 문화에 대해 배타적인 감정을 드러내는 경향이 있으므로 영화업계의 신중한 접근이 요구된다.

3) 2009년 4월 중국정부 소유의 China Development Bank와 China Broadband Capital, Shanghai Media Group의 투자를 받아 설립된 펀드



(2) 할리우드 메이저 CG 기업의 재편

1. 디지털 도메인

할리우드 4대 시각효과 기업 가운데 하나인 디지털 도메인(Digital Domain)은 제임스 카메론 감독이 1993년 합작 방식으로 세운 회사로 당시 카메론 감독은 조지 루카스가 운영하는 ILM에 맞서기 위해 시각효과전문회사를 설립했다. 디지털 도메인은 1994년 첫 3편의 장편 영화 <트루 라이즈>, <뱀파이어와의 인터뷰>, <컬러 오브 나이트>를 제작한 뒤, 최근 20년 동안 <타이타닉>, <터미네이터>, <반지의 제왕: 반지 원정대>, <투모로우>, <캐리비안의 해적: 세상 끝에서>, <트랜스포머> 등 시각효과가 많이 들어간 영화 제작에 참여했으며, 관객들에게 세계 최고의 CG 기술을 선보이며 아카데미 시각효과상을 수차례 받았다.

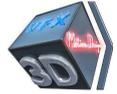
디지털 도메인은 2002년 10월 아카데미상을 수상한 컴포지트 소프트웨어 'Nuke'의 배급 및 마케팅을 담당하는 자회사로 D2 Software를 런칭했다. 그러나 'Nuke'의 개발권은 2007년 윈드크레스트 홀딩스(Wyndcrest Holdings, LLC)가 더 파운더리(The Foundry)를 인수하면서 윈드크레스트에 귀속되었다.

또한 2006년 5월 카메론 감독은 디지털 도메인을 할리우드 감독이자 시각효과 분야의 대가인 마이클 베이(Michael Bay)의 윈드크레스트 홀딩스에 매각했고, 베이 감독은 디지털 도메인 인수 이듬해인 2007년에 스티븐 스필버그 감독과 함께 <트랜스포머>를 제작했다. 하지만 2009년 디지털 도메인은 다시 디지털 도메인의 모기업인 Digital Domain Media Group(DDMG)에 윈드크레스트 지분이 매각되었으며, 같은 해 DDMG는 오리지널 CG 애니메이션 제작을 위해 플로리다에 트래디션 스튜디오(Tradition Studios)를 설립했다.

중국의 갈로핑호스사는 2011년 12월 디지털 도메인의 기획, 배급 등에 관련된 주식을 사들여 중국 최초로 세계 일류 시각효과회사 경영에 개입한 후, 2012년 4월 베이징 국제영화제에서 디지털 도메인과 합의서에 사인했다. 이 합의서에 따르면, 두 회사는 향후 영화 및 텔레비전 프로그램에 사용될 시각효과를 제작할 합자회사를 베이징에 건설하고, 전문 인재를 육성하여 영화 <당파전기(唐波传奇)>를 공동 제작할 예정이었다.

그러나 지속적인 재정난으로 수차례 지분이 매각돼온 디지털 도메인은 2012년 DDMG가 중국 북경과 아부다비에 VFX 스튜디오 설립 계획을 발표했음에도 불구하고 같은 해 9월 7일 플로리다 스튜디오를 폐쇄하고 200여 명의 인원을 감축했다. 또한 2대 주주와 회사의 CEO인 존 텍스터(John Textor)가 모든 직책에서 물러났으며, 결국 2012년 9월 11일 파산보호 신청을 했다.

디지털 도메인은 같은 해 하반기에 중국의 갈로핑호스사(Galloping Horse/小马奔腾)와 인도의 릴라이언스 미디어웍스사(Reliance MediaWorks)에 의해 3,020만 달러에 인수되었다. 지분 비율은 70:30으로 갈로핑호스사가 주식의 70%를 보유한 대주주가 되었다. 계약서는 디지털 도메인이 보유한 핵심 시각효과 기술과 캐나다에 위치한 시각효과 스튜디오를 모두 인수한다는 내용을 포함하고 있었고, 이는 중국 시각효과산업이 양적인 면에서나 질적인 면에서 모두 세계적인 수준으로 크게 도약할 수 있는 계기를 마련한 것으로 해석되었다. 당시 디지



털 도메인의 보유 자산은 2억 5백만 달러, 부채는 2억 1천 4백만 달러에 이르렀으며, 시장 가치는 1억 달러를 넘어서는 것으로 추산되었다.

그리고 가장 최근인 2013년 7월 말, 디지털 도메인은 홍콩의 선 이노베이션(Sun Innovation)사에 의해 다시 인수되었다. 이는 선 이노베이션이 5천만 달러(\$50.5million)에 해당하는 디지털 도메인 주식의 70%를 보유하고 있는 갤로핑호스 유에스(Galloping Horse U.S.)를 인수하면서 가능케 됐다. 나머지 주식 30%는 릴라이언스사가 계속 보유하게 된다.



〈다니엘 세아, 디지털 도메인 대표〉

디지털 도메인 3.0으로 개명한 새로운 디지털 도메인의 새 CEO는 선 이노베이션의 간부 다니엘 세아(Daniel Seah)가 맡았다. 세아는 할리우드 시각효과 분야에 관한 경험은 없지만 최근까지 국제 파이낸스에 관련된 활동을 해왔으며, 디지털 도메인의 파산보호 신청 후에는 새로운 디지털 도메인의 이사이자 전 CEO였던 에드 울브리치(Ed Ulbrich)의 측근으로 모든 주요 결정을 함께 해왔다.

세아는 중국 영화시장의 가파른 성장과 규모⁴⁾에 주목하면서 할리우드의 창조적인 면과 중국시장의 결합이 디지털 도메인에 큰 기회가 될 것이며, 디지털 도메인 역시 할리우드의 지식과 기술을 중국에 전함으로써 중국 시각효과산업에 기여하게 될 것이라고 말했다.

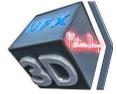
세아는 또한 최근 시각효과산업이 맞은 위기의 원인을 고정 가격 입찰로 인한 수익 마진의 하락과 스튜디오들의 후반작업 세금 인센티브 추구로 보고, 디지털 도메인이 수입원을 다양화시켜야 함의 중요성을 강조했다. 그는 디지털 도메인이 공동제작에 참여한 영화 〈엔더스 게임(Ender's Game)〉(2013)을 예로 들면서, 향후 디지털 도메인이 추구해야 하는 새로운 비즈니스 모델로 제시했다. 그는 향후 디지털 도메인에서 1년에 1편씩의 공동제작을 추진하겠다는 의사를 밝혔다.

디지털 도메인 3.0의 첫 메이저 중국 프로젝트는 역사 로맨스 영화 〈1949〉로, 오우삼(John Woo) 감독이 연출을 맡게 될 이 영화는 〈타이타닉〉의 중국 버전이 될 것이다.

2. 카메론 페이스 그룹

2012년 4월 23일 개막한 제2회 베이징국제영화제에 참석해 화제를 모은 3D 영화의 거장 제임스 카메론(James Cameron) 감독은 빈스 페이스(Vince Pace) 촬영감독과 공동으로 설립한 3D 전문기업 카메론 페이스

4) 중국 영화시장은 2012년 일본 영화시장 규모를 넘어서 세계 2위 규모의 시장이 되었으며, 2020년에는 미국시장을 넘어서 세계 최대의 박스오피스 수입원이 될 것으로 전망됨



그룹(Cameron Pace Group, CPG)을 통해 중국 텐진(天津)시에 3D 사업본부를 설립한다고 발표했다.

CPG는 중국에서 상하이 푸둥(浦东)에 이은 두 번째 개혁시험구로 지정된 텐진 빈하이신구(Binhai New District) 및 텐진 북방영화집단(Tianjin North Film Group)과 공동으로 세계 수준의 3D 산업기지 건설을 위한 협약을 체결했다. 이에 대해 텐진시 서기 장가오리(張高麗)는 “텐진은 중국영화의 발상지 중 하나로 2011년 6월에는 45억 위안 규모의 3D 애니메이션 단지를 개장, 향후 중국과 미국 할리우드의 3D 영화산업 협력에 전초기지 역할을 할 것”이라고 전했다.

협약에 따라 2012년 8월 텐진 빈하이 하이테크 산업개발단지(Tianjin Binhai Hi-tech Industrial Development Park, THIP)에 CPG China가 설립되었다. CPG China는 미국 밖에 설립되는 CPG의 첫 해외 사무소로서, CPG와 텐진 북방영화집단, 텐진 하이테크홀딩그룹(Tianjin Hi-tech Holding Group)의 조인트벤처 기업이다. 텐진 북방영화집단과 텐진 하이테크홀딩그룹은 텐진시의 2대 메이저 필름 스튜디오 및 투자사다.

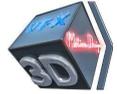
CPG China는 ‘행정센터’와 ‘중국 촬영·제작 센터’로 구성될 예정이며, 3D 기술 인증제도, 3D 프로그램 제작, 3D 기술/3D 연구/3D 장비 제작을 위한 인재 육성을 주요사업으로 진행하게 된다.

CPG China는 화사필름디스트리뷰션(Huaxia Film Distribution)과 함께 카메론 감독의 다큐멘터리 <딥씨 챌린지(Deepsea Challenge)>의 중국 본토 배급권을 확보했으며, 중국에서의 첫 프로젝트로 북경의 역사에 관한 3D 다큐드라마를 제작할 것으로 보인다. 이 다큐드라마에는 차이나필름그룹(China Film Group)과 페가수스 & 태화 엔터테인먼트 인터내셔널(Pegasus & Taihe Entertainment International)이 공동제작으로 참여할 것으로 전망된다.



<딥씨 챌린지>(제임스 카메론, 다큐멘터리)

이 밖에도 제임스 카메론 감독은 제2회 베이징국제영화제를 통해 중국에서 제작될 예정인 장예모(Zhang Yimou) 감독의 3D 대작영화 <손자병법(孫子兵法·The Art of War)>의 공동제작자로 참여할 가능성에 대해서도 언급한 바 있다. 2010년 제작발표를 한 장예모(Zhang Yimou) 감독의 신작 <손자병법>은 산동기적영화투자



유한공사(山東奇跡影業投資有限公司)가 제작하는 3D 영화로, 제작사는 1년 전부터 카메론페이스그룹에 3D 기술 부문의 협력을 요청해 온 것으로 알려졌다.

제임스 카메론 감독은 또한 2016년 제작 예정인 <아바타 2>의 촬영지로 중국을 고려하고 있을 뿐 아니라, 향후 중국과 <아바타 3>의 공동제작도 고려하고 있는 것으로 알려졌다.

3. 뉴스 코퍼레이션 (20세기 폭스)

2012년 5월, 3D 영화 <아바타>의 제작사인 20세기 폭스를 소유하고 있는 뉴스 코퍼레이션사(News Corp.)가 중국 최대의 민영 영화사 보나 필름 그룹(Bona Film Group)⁵⁾의 지분 19.9%를 인수한다고 발표했다. 뉴스 코퍼레이션사는 보나 필름 그룹의 설립자이자 최고경영자인 Dong Yu로부터 직접 주식을 매입했으며, 거래금액에 관한 자세한 사항은 밝혀지지 않았다.

Yu 대표는 “보나 필름 그룹은 중국 내 선도적 영화배급업체 중 하나로서 최고 품질의 중국영화를 세계의 다양한 관객들에게 배급해왔다. 이번 뉴스 코퍼레이션과의 제휴는 보나 필름 그룹이 뉴스 코퍼레이션의 글로벌 네트워크와 투자, 배급에 힘입어 세계로 나아가기 위한 전략에 박차를 가하게 될 것이다.”라고 말했다.

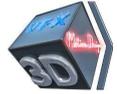
지난 몇 년간 중국 영화시장 공략에 번번이 실패한 뉴스 코퍼레이션 측도 이번 제휴를 통해 중국 3D 영화시장 공략에 속도를 낼 것으로 전망된다. 뉴스 코퍼레이션사는 또한 최근 자사 제작 3D 블록버스터 <타이타닉>이 중국 시장에서 크게 성공한데 고무되어 있다. <타이타닉>의 3D 버전은 2012년 4월 10일 중국에서 개봉돼 개봉 첫 주에만 6,700만 달러의 흥행수익을 거두었으며, 이는 미국에서의 개봉 첫 주 수익인 2,565만 달러를 크게 상회하는 규모다.

미국은 2007년부터 해외영화에 폐쇄적인 정책을 펼쳐온 중국을 상대로 WTO에 불만을 제기해 왔으며, 2011년에는 뉴스 코퍼레이션사의 CEO 루퍼트 머독(Rupert Murdoch)이 직접 중국에 영화시장 개방을 요청하기도 했다.



<타이타닉 3D>(제임스 카메론, 2012)

5) 1991년에 설립된 보나 필름 그룹은 영화 제작, 배급, 상영 등을 담당하고 있는 중국 최대의 민영 영화사로, 2011년 12월 중국 영화사 최초로 나스닥에 상장됨



4. 리듬 앤 휴즈

2013년 아카데미 감독상, 촬영상, 음악상, 시각효과상을 수상한 <라이프 오브 파이>의 시각효과 제작사 리듬 앤 휴즈가 2013년 2월 12일 파산 직전에 직원 200명을 감축하고 파산보호 신청을 냈다.

2013년 3월 13일 아카데미 시각효과상의 수상에도 불구하고 캘리포니아 연방 파산법원(Bankruptcy Court) 널 베이슨(Neil Bason) 판사는 리듬 앤 휴즈의 매각을 위한 경매를 승인했다. 한국의 제이에스 커뮤니케이션스(JS Communications)가 “우선 입찰자(Stalking Horse Bidder)”로 선정되었고, 3월 22일까지 관심 있는 바이어들의 입찰이 진행되었다.

그 결과 3월 28일, 프라나 스튜디오(Prana Studios)⁶⁾가 34x118 홀딩스(34x118 Holdings, LLC)와 제휴하여 약 3천만 달러에 리듬 앤 휴즈를 인수했다. 인수 과정에서 엘 세군도에 있던 본사 건물은 한 부동산 업자에게 매각되었고, 말레이시아 지사는 매각에 포함되지 않고 개명하여 단독법인으로 활동하게 되었다. 이로써 리듬 앤 휴즈는 미국 로스앤젤레스에 본사를 두고 인도의 뭄바이, 하이데라바드(Hyderabad), 캐나다의 밴쿠버, 대만의 가오슝 4곳에 스튜디오를 두고 운영하게 되었다.



<리 버거, 리듬 앤 휴즈 대표>

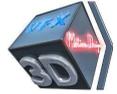
프라나 스튜디오의 인수 후, 리듬 앤 휴즈의 새로운 대표는 리 버거(Lee Berger)가 맡게 되었다. 버거는 1997년 VIFX⁷⁾에 입사한 후, 1999년 리듬 앤 휴즈가 VIFX를 합병하면서 리듬 앤 휴즈에 입사했다. 그는 현재 대만의 이스트그랜드필름(East Grand Films)의 최고경영자 직을 함께 맡고 있다. 이스트그랜드필름은 2012년 5월 리듬 앤 휴즈가 대만 국가개발기금(行政院國家發展基金/NDF)과 파트너십을 통해 공동투자한 기업으로, 대만 정부는 이를 통해 할리우드 프로젝션을 대만에 유치하고자 했다.

<라이프 오브 파이>의 시각효과를 제작하면서 이안 감독을 통해 대만과 인연을 맺은 리듬 앤 휴즈는 2012년 11월 청화텔레콤과 애니메이션과 시각효과를 위한 클라우드(Cloud for Animation and Visual Effects/CAVE)를 설립하기 위한 양해각서를 체결하기도 했다. CAVE는 시각효과산업에 클라우드 컴퓨팅 서비스를 제공하는 조인트 벤처 기업이다.

또한 2013년 3월 말에는 타이완 남서부에 있는 항구도시 가오슝에 리듬 앤 휴즈 스튜디오 타이완(Rhythm & Hues Studios Taiwan Co. Ltd.)을 오픈하면서 이를 위한 새로운 직원 채용 공고를 내기도 했다. 이 스튜디오는 시각효과 엔지니어와 3D 애니메이션 아티스트를 포함하는 600명의 창의적 인재를 모집했으며, 리듬 앤 휴즈 할리우드 스튜디오에서 파견한 50명의 아티스트들에 의한 교육이 끝난 후, 200명을 정식 직원으로 선발했다.

6) 미국의 컴퓨터 애니메이션 및 시각효과 기업으로 인도 뭄바이에 자회사를 두고 있음

7) 리듬 앤 휴즈는 1999년 20세기 폭스의 시각효과 하우스 VIFX를 인수 합병함



5. 월트 디즈니와 ILM

2012년 4월, 월트 디즈니가 중국 최대의 미디어그룹인 DMG Entertainment와 영화 <아이언맨 3>의 공동제작 계획을 발표했다. 월트 디즈니는 중국 영화사 DMG Entertainment와의 영화제작에 총 1억 5,800만 달러를 공동 투자하고, 영화 촬영의 상당 부분도 중국에서 진행했다.

디즈니 중국 지사의 스탠리 정(Stanley Cheung) 상무는 “영화 <아이언맨 3>의 공동제작은 중국이 글로벌 3D시장에서 얼마나 중요한 지위를 가지고 있는지를 증명하고, 중국 영화산업이 블록버스터급 3D 영화를 감당할 수 있는 역량을 갖췄음을 보여주는 것”이라고 언급했다.

한편, 2012년 월트 디즈니사의 루카스필름 인수 과정에서 루카스필름의 시각효과 자회사인 ILM(Industrial Light & Magic)이 함께 디즈니에 합병되었다. 디즈니는 당분간은 ILM의 경영에 어떤 변화도 시도할 계획이 없다고 발표한 상태이다.



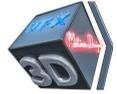
<아이언맨 3>(세인 블랙, 2013)

ILM은 1975년 조지 루카스 감독이 "스타워즈"의 특수효과 제작을 위해 팀을 결성한 후, 1993년 루카스필름 내 시각효과를 담당하는 부서로 설립되었다. 이후 ILM은 2005년 루카스 감독이 스튜디오를 샌프란시스코의 The Presidio로 이전하면서 디지털 효과에 초점을 맞추어 왔으며, 같은 해 싱가포르 지사이자 루카스필름 애니메이션의 싱가포르 분과를 포함하는 루카스필름 싱가포르(Lucasfilm Singapore)를 오픈했다.

ILM은 2000년 High Dynamic Range Imaging 작업을 위해 OpenEXR 포맷을 만들었고, 2006년에는 MoCap (Image Based Motion Capture Technology)을 발명하는 등 영화 시각효과 분야에서 뛰어난 기술력을 확보하고 있으며, 2009년까지 총 15회의 아카데미 최우수 시각효과상을 수상하고, 23 차례나 수상 후보에 선정되었다. 또한 Academy of Motion Picture Arts and Sciences로부터 24회의 Scientific and Technical Awards를 수상하기도 했다.

6. 드림웍스

2012년 2월, 영화 <쿵푸팬더(Kung Fu Panda)> 시리즈로 중국에서 유명세를 탄 할리우드의 대표적인 애니메이션 제작사 드림웍스가 미국 인력의 25%를 감축한 후, 중국정부 펀드와 현지 미디어 그룹과의 합작을 통해 중국 상하이 현지에 3D 영화제작 스튜디오 설립을 추진하겠다고 발표했다.



이는 2008년 중국에서 개봉한 <쿵푸팬더 1>의 중국 내 흥행수입이 1억 8,000만 위안(약 300억 원)을 기록한 데 이어, 2011년 5월 개봉한 <쿵푸팬더 2> 역시 개봉 첫 날에만 6,000만 위안(약 100억 원)의 흥행수입을 기록한 데 이은 결정이었다.

중국의 시진핑(Xi Jinping) 부주석이 2012년 2월 17일 드림웍스의 제프리 카젠버그(Jaffrey Katzenberg) 회장과 비공식 회담을 가진 가운데, 중국정부 대 드림웍스의 지분 구성비는 55:45로 최종 합의안이 도출되었다. 양측은 향후 5년간 총 20억 달러를 합작 투자할 전망이며, 1차로 3억 3,000만 달러를 투입할 예정이다.

2012년 말 착공에 들어간 드림웍스의 중국 현지 3D 영화제작사 ‘오리엔탈 드림웍스(Oriental DreamWorks)’는 미국 LA에 위치한 드림웍스 본사의 규모를 능가할 것으로 전망되며, 직원 수만 2,000명에 달할 것으로 예상된다. 카젠버그 회장은 “연간 1편의 애니메이션 영화를 제작할 계획이며, 2016년 첫 영화가 개봉될 것으로 전망된다”고 전했다.

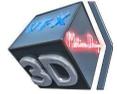


<오리엔탈 드림웍스 조감도 및 로고>

이어 2013년 6월에는 드림웍스가 중국 완다(万达)그룹과도 공동제작의 뜻을 보였다. 양측은 향후에 있을 영화 제작에 있어 중국의 본토화에 힘을 쓸 것이라는 내용의 대화를 주고받았다.

완다그룹의 왕젠린(王健林) 이사장과 드림웍스의 제프리 카젠버그 회장은 일찍부터 알고지내는 사이로 최근 두 사람은 만남을 통해 합작에 관한 초보적 단계의 합의를 완료했다. 카젠버그는 “나는 우리가 앞으로 합작에 성공할 것이라 확신한다. 완다는 구매 부문에 있어서 매우 강력한 경쟁력을 지니고 있다. 그(왕젠린)는 드림웍스의 강력한 지지자다”라며 완다에 좋은 감정을 가지고 있음을 밝혔다.

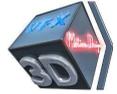
카젠버그는 “중국 영화업계에 발을 들여놓게 되어 상당히 기쁘다. 현재 중국 영화업계는 희망과 기회로 가득 차 있으며 새로운 상업적 기회로 충만해 있다”라고 말했다. 그는 앞으로 중국이 매년 200억 달러의 관객 수입을 거둘 것이라 전망하고, 5년 내로 미국을 넘어 세계에서 가장 큰 영화시장으로 부상할 것이라 예측했다.



카젠버그는 또한 “영화는 원작 느낌 그대로 현지에서 재현되는 것이 매우 중요한데, 이를 실현하는 것이 바로 시장에 적응하는 방법이자 현지 언어에 적응하는 것이다. 그래서 우리는 독립된 애니메이션, 매우 독창적인 애니메이션으로 현지의 요구에 적응하고자 한다.” “중국 문화를 존중하며 중국적 원칙을 기반으로 스토리를 전개하는 것을 존중한다”라고 말했다. 이를 위해 드림웍스는 회사 소속 예술가들을 중국으로 파견하고 그들로 하여금 현지 문화와 상황을 잘 이해할 수 있게끔 도와줄 예정이다.

완다그룹은 전 세계에서 가장 큰 영화상영체인을 운영하고 있는 기업으로 중국 내에는 완다영화원선(万达电影院线)을 운영 중에 있으며, 해외에는 얼마 전에 합병 인수한 미국 AMC 영화사가 있다. 현재 이 두 거대 영화상영체인은 총 495개 영화관에서 약 6천 개의 스크린을 확보하며 세계 전체 상영시장의 10%를 차지하고 있다. 또한 중국에서 영업 중인 완다영화원선은 중국시장의 15%, 미국의 AMC 영화사는 미국시장의 18%의 시장 점유율을 보이고 있다.

최근 완다그룹은 영화 제작에까지 사업을 확장하면서 현재 제작, 배급, 상영 모두를 통제할 수 있게 되었다. 2011년에 창립된 완다영화텔레비전은 2011년과 2012년에 총 3편의 저예산영화를 제작했으나 관객 수입에서는 이렇다 할 성적을 올리지 못했다. 하지만 2013년에는 키아누 리브스가 감독과 주인공을 맡은 <태극협(太极侠)>, 성룡의 신작 <폴리스 스토리 2013(警察故事2013)>, 영화판 <궁(宫)> 등을 상영할 계획이며, 할리우드 메이저 영화사와 공동제작을 준비하고 있는 <귀취등(鬼吹灯)> 시리즈의 제작도 계획 중이다. 완다는 또한 2014년까지 인터넷 소설에 기반을 둔 판타지 어드벤처 영화로 중국판 <내셔널 트레저>와 <인디애나 존스>등을 제작할 계획도 세우고 있다.



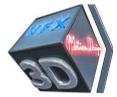
IV.국내외 CG/3D 관련 주요 행사 및 전시회

(1) 부산국제영화제(Busan International Film festival, BIFF)

- 제18회 부산국제영화제(Busan International Film festival, BIFF)가 2013년 10월 3일부터 12일까지 개최됨. BIFF 2013에서는 CG/VFX 및 S3D 한중 국제 세미나가 신설되며 국내 CG/VFX 업체의 마켓 참가 지원을 위해 미래창조과학부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원(원장 홍상표)과 한국컴퓨터그래픽산업협회(회장 김재하)가 공동주관하는 공동 전시관 <CG/VFX, S3D WAVE KOREA>가 마련될 예정. 또한, 한국과 중국 CG·VFX 및 입체 영상 분야의 민·관 전문가가 공동 참여하는 국제 세미나 「대한민국 첨단 영상 국제 컨퍼런스(CG-K2013)」도 개최됨
- BIFF가 개최되는 기간 동안에는 ‘아시아 필름 마켓(Asian Film Market, AFM)’, 아시아 프로젝트 마켓(Asian Project Market, APM), 부산영상위원회가 주최하는 BIFCOM(Busan International Film Commission & Industry Showcase)이 부산 벡스코 전시홀에서 동시 진행됨
- 올해 아시아 필름마켓에는 미국의 ‘Relativity International’, ‘Voltage Pictures’, 프랑스의 ‘Wild Bunch’, 영국의 ‘Westend Films’, 오스트리아의 ‘Eastwest Filmdistribution’, 독일의 ‘Picture Tree International’, 스페인의 ‘Film Factory Entertainment’, 홍콩의 ‘Fortissimo Films’, ‘Universe Films’를 비롯한 다수의 세일즈사가 신규 참가하며 아시아프로젝트마켓에는 지난해 198편에 비해 대폭 늘어난 249편이 접수됨. BIFF는 참여작 중 김지운 감독과 장률 감독 등 한국영화 7편을 포함하여 웨인 왕, 나오미가와세, 모흐센 마흐말바프 등 세계 유수의 감독들과 촉망 받는 신인들의 프로젝트 등 총 30편을 선정

□ 대한민국 첨단 영상 국제 컨퍼런스(CG-K 2013)

- 행사 취지 및 목표
 - 2013년 아시아 필름마켓 프로그램의 하나로 한중 수교 20주년을 기념하여 개최. ‘한국과 중국이 함께 하는 첨단영상의 미래’라는 주제 아래 영화·영상분야 국제 비즈니스 교류활성화를 목표로 진행되는 CG/VFX 및 3D 전문 행사
 - 한중 주요업계 CG/VFX, 3D 제작자들과 주요 인사들이 모여 투자 및 공동제작 활성화를 위한 협력방안 모색 및 한중 영화/영상 산업 동향과 정책 정보 교류 세미나
- 행사 개요
 - 일시 : 2013. 10월 9일 (수) 16:00~18:00
 - 장소 : 벡스코 제 1 전시장 이벤트홀
 - 참가신청 : 대한민국 첨단 영상 국제 컨퍼런스(CG-K 2013) 홈페이지 (www.cgkorea2013.com)에서 참가 신청 가능



○ 세부 일정

- ‘아시아 영상시장 발전을 위한 국제 협력 방안’이라는 주제로 서극 감독이 기조연설을 하고 이후 총 4개의 주제에 대해 한중 전문가들이 각각 발제자로 세미나를 진행함
- 세미나 후에는 CG/VFX, 3D 관련 비즈니스 교류를 위한 네트워킹 리셉션이 마련될 예정

세션		발제자		세미나 주제
1	기조연설	서극 감독	필름워크샵	아시아 영상시장 발전을 위한 국제 협력 방안
2	주제1 (중국/영화)	리우 이 웨이 감독	북경사림원문화전파유한공사	중국 영화·영상 산업 동향 및 정책 또는 비즈니스
3	주제2 (한국/영화)	장성호 대표	모팩스튜디오	한중간 CG/VFX 제작 및 협력 비즈니스 사례
4	주제3 (중국/방송)	취엔 밉 꾸어 총경리	보신흥국제영시문화전파공사	중국 3D방송의 현재와 미래, 공동 협력 방안
5	주제4 (한국/기술)	강윤극 교수	원광대학교	한중 영화마켓에서의 기술사례

(2) 2013 VES(Visual Effects Society) Summit

- Visual Effects Society가 개최하는 제 5회 「VES Summit」이 ‘새로운 현실: 콘텐츠 창조와 유통’이라는 주제로 오는 10월 26일 하루 동안 할리우드 W호텔에서 개최됨
- 영화 예술 과학 아카데미(Academy of Motion Pictures Arts & Sciences)의 전 회장인 Sid Ganis와 Hawk Koch 등이 강연자로 참여하며 카네기 멜론 대학의 Carl Rosendahl 교수는 ‘역동적인 글로벌 시장에서 성공적인 재정확보 전략 방안 도출’을 위한 세미나의 좌장으로 메이저 스튜디오 및 전문가들과의 토론을 이끌어갈 예정
- 워너브로스의 디지털 제작 및 애니메이션, VFX 책임자인 Chris DeFaria, 미소드 스튜디오 대표인 Christian Kubsch, 디지털 프로덕션 대표 Tim Sarnoff, 디지털 도메인의 프로듀서이자 전임 CEO인 Ed Ulbrich 등이 패널로 토론에 참여함
- Visual Effects Society는 영화, TV, 광고, 뮤직 비디오, 게임 등 시각효과와 관련된 모든 엔터테인먼트 영역을 아우르며 아티스트, 테크니션, 모델제작, 교육 및 스튜디오, PR/마케팅 전문가, 제작자 등 30여 개국, 2,700명 이상을 회원을 확보하고 있는 협회