



cinema after cinema 아바타

2.26FRI pm3:00
KT&G 상상마당
CINEMA(B4F)

15:00 CINEMA AFTER CINEMA : 진중권
15:20 실사 - CG 간의 관계와 결합 : 류임상
15:40 3D 기술과 문법 : 김태은
16:00 디지털 액터 : 류대현
~~~~~ 휴식 [0:10] ~~~~~  
16:30 몰입의 역사와 이론 : 김상우  
16:50 영화와 게임 : 박근서  
17:10 영화와 미디어아트 : 유원준  
~~~~~ 휴식 [0:10] ~~~~~  
17:40 — 라운드 테이블
18:40

참가비 10,000원 (사전등록)
좌석 77석
주최 기술미학연구회
TECH-AESTHETICS.TISTORY.COM

cinema after cinema 아바타

영화 아바타의 관람객수가 어느덧 1,200만을 넘어 역대 국내 개봉 영화 흥행 순위 2위가 확실하다고 합니다. 외화사상 첫 1,000만 돌파라는 기록을 세운 이 영화의 특별함은 무엇일까요. 특히 3D 상영관에서의 흥행이 압도적입니다. 전체 영화 관람객수의 30%정도가 관람하지만 수익의 60%, 그리고 예매율 집계에서 거의 100%에 육박하는 수치를 보이고 있습니다. 하지만 이런 '3D' 라는 것이 이 영화의 특별함의 전부일까요.

본 포럼은 아바타의 '3D' 라는 키 아래 내재된 수많은 의미들을 각 분야의 전문가들과 함께 파헤쳐보는 자리입니다. 3D 기술과 디지털 액터라는 기술적 부분부터 사람들에게 이미지를 제공해주는 시각기계의 역사와 그에 따른 지각의 변화를 살펴보는 전사, 그리고 영화와 게임, 미디어 아트 등 서로간을 교차하는 각 분야들간의 이야기 등을 전문가들의 발표와 토론을 통해 전달하고 공유하는 자리가 될 것입니다. 그리고 이러한 담론을 기초로 그렇다면 영화의 미래란 대체 어떤 것일지 모두와 함께 상상하려 합니다.

여러분의 많은 관심과 참여 바랍니다.

패널

진중권 [문화평론가]

유원준 [미디어 문화예술채널

앨리스온ALICEON.NET 대표]

김태은 [미디어 아티스트, 영화감독]

김상우 [독립큐레이터,

게임물등급위원회 심의위원,

(사)문화사회연구소 상임연구원]

류임상 [미디어 문화예술채널

앨리스온ALICEON.NET아트디렉터]

박근서 [대구 가톨릭대학교

언론학부 조교수, 대중문화연구자]

류대현 [현 레드로버 소속, 중천 3D 제작팀,

전 한국전자통신연구원(ETRI) PD]

cinema after cinema

영화의 역사는 «아바타»이전과 이후로 나뉘질 것이다

이 홍보 카피를 글자 그대로 믿어야 할지는 모르겠지만, 적어도 흥행이라는 면에서 «아바타»가 영화의 역사를 고쳐 쓰고 있는 것은 사실이다. 개봉 한 달만에 «아바타»는 벌써 영화사상 최대의 흥행기록을 갖고 있던 «타이타닉»을 제쳤다. 열광하는 것은 대중만이 아니다. 평론가들도 대부분 이 영화에 호의적인 평을 내놓고 있다. 이 열광은 어디서 비롯된 것일까? 거기에는 여러가지 원인이 있겠지만, 가장 중요한 요인은 아마도 대중이 거기서 '미래의 영화', 혹은 '영화의 미래'를 기대했다는 데서 찾아야 할 것이다.

그 미래는 물론 컴퓨터 그래픽과 3D디스플레이의 결합에서 나온다. «아바타»는 액터의 감정까지 기록하는 이모션캡처와 액터의 연기를 배경과 실시간으로 합성하는 증강현실장치로 디지털 영화의 리얼리즘을 한 차원 더 높이 끌어 올렸다. 촬영, 편집, 상영의 전 과정을 디지털화한 3D 기술은 관객으로 하여금 세 시간에 육박하는 러닝타임동안 3D안경을 끼고도 현기증을 안 느끼게 만들어 주었다. 게다가 미래주의적 감각으로 디자인된 판도라의 플로로나와 파우나는 디지털 고유의 미학, 즉 디지털 고유의 시각 영역을 유감없이 보여준다.

레프 마노비치의 말대로 디지털 영화는 "가끔가다 실사도 재료로 사용하는 애니메이션의 일종"이다. «아바타»의 경우 전체화면 중에서 실사의 분량은 40%에 불과했다고 한다. 물론 디지털 영화는 과거에도 존재했다. 하지만 그 동안 그것은, 애니메이션이 그렇게 여겨지듯이, 영화세계의 '변방'에 있는 주변적 현상으로만 여겨져 왔다. 그런데 «아바타»는 이 변방이 조만간 영화의 중심이 될지도 모른다는 불길한(?) 예감을 준다. 디지털 영화는 더 이상 영화가 아니다. '영화 이후의 영화'라는 표현은 오늘날 영화가 처한 이 묵시론적 상황을 가리킨다.

애초에 영화는 멜리에스(만화)와 루미에르(실사)라는 두개의 근원을 갖고 있었다. 하지만 발달한 CG기술은 두 이미지 사이의 차이를 지워버렸다. «아바타»는 실사와 만화의 융합으로 이뤄진 이 이미지가 어떤 표현적 가능성을 갖고 있는지 유감없이 펼쳐 보여주었다. «아바타»가 열어준 이 새로운 시각적 가능성을 어떻게 기술할 수 있을까? 제6차 기술미학포럼은 '영화 이후의 영화'라는 관점에서 디지털 영화의 미학적 본질을 물음으로써 아직 잠재성의 어둠에 묻혀 있는 영화의 미래, 미래의 영화를 향해 투사하는 이론의 전조등이 되려 한다.

진중권[문화평론가]