

미국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

한국콘텐츠진흥원
미국사무소



kocca KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

주간 심층이슈

『미국 내 한국 콘텐츠 서비스 현황』

◎ 작성취지

- 에디슨의 영사기 발명 이후로 발전해 온 영화산업은 테크놀로지의 접목으로 눈부시게 발전했으며, 앞으로의 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로, 이에 현재의 기술을 바탕으로 미래의 방향을 예측해보자고 함

◎ 작성순서

- 들어가기
- 디지털 테크놀로지
- High Frame Rate
- 안방극장
- 정리와 시사점

1. 들어가기

■ 아날로그 영화

- 1895년 프랑스의 루이스 루미에르를 비롯해 여러 사람들이 발명한 카메라는 영화산업의 첫 걸음이라 할 수 있음
- 1891년 발명왕 에디슨의 키네토스코프와 그 후 1896년 에디슨 회사에 의해 판매되기 시작한 비타스코프 프로젝터는 미국에서 상업적으로 쓰여지기 시작한 영사기이며 영화산업의 큰 기반을 이루었음



<한 사람이 볼 수 있는 키네스코프 영사기>



<최초의 극장용 영사기 비타스코프 영사기>

- 필름을 사용한 영화제작은 100년간 많은 발전을 했으며, 필름 제작회사인 코닥은 100년간의 전성기를 뒤로하고 디지털의 발전에 제대로 대처하지 못해 최근 파산에 이르렀음
- 1,100여개에 이르는 특허를 가진 코닥의 파산은 새로운 디지털 시대를 여는 계기로 볼 수 있음
- 디지털 카메라의 기술과 특허 역시 많이 보유했던 코닥은 90% 이상의 필름시장을 보호하기 위해 디지털 기기의 개발을 보류함으로써 경쟁력을 잃고 결국 파산을 하게 됨



<35mm 필름 파나비존 카메라>



<35mm 필름 영사기>

■ 디지털 시대

- 1999년 텍사스 인스트루먼트사의 DLP 테크놀로지를 이용하여 상영한 조지 루카스 제작의 스타워즈 에피소드 1을 시작으로 본격적인 디지털 시대를 시작함
- 2000년 디즈니, 텍사스 인스트루먼트, 테크니컬러를 중심으로 상업적인 디지털 극장 시대를 열게 됨

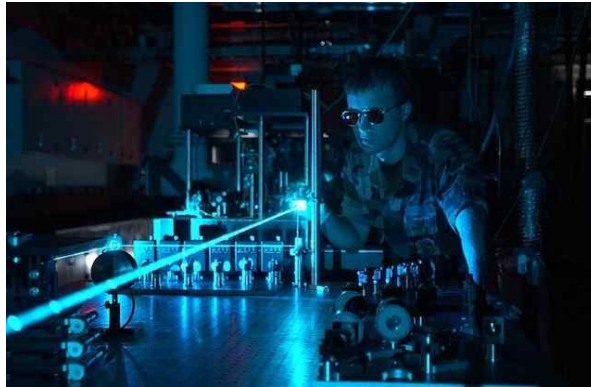
- 80분짜리 필름을 배급하기 위해 소요되는 평균 \$1,500~\$2,500의 비용은 디지털 상영기기로 변환하면서 평균 \$150~\$400 정도로 전통적인 필름에 비해 많은 비용을 절감하게 되었음

	필름 배급 비용	디지털 배급 비용
1 스크린	\$1,500	\$150
4000 스크린	\$6,000,000	\$600,000

- 반면 극장들은 디지털 시스템으로 변환하기 위해 \$100,000 이상의 비용을 들여야 하는 부담이 있었으나, 현재는 많은 극장들이 디지털 시스템으로 변환되었으며 이는 많은 스튜디오들이 디지털로 영화제작과 배급을 하게 되는 상호협력관계로 이루어지게 됨
- 2009년부터 디즈니, 파라마운트, 20세기 폭스, 유니버설, 라이온스게이트 등이 블랙스톤 그룹과 제이피 모조 등의 투자를 받아 진행해온 디지털 시스템 전환은 이제 마무리 단계에 있음
- 독립극장들은 많은 비용 때문에 디지털 프로젝터로 전환을 하지 못해 문을 닫는 경우가 속출하고 있으며, 이미 디지털 전환이 된 AMC, 리갈 (Regal Group) 등과 같은 극장 기업과의 경쟁 속에서 독립 극장들의 존재 여부가 주목되고 있음
- 레이저 혹은 다음 세대의 테크놀로지의 등장으로 인해 독립 극장들의 설 자리를 잃게 될 것이고 저예산의 독립 영화 제작자들에게는 큰 타격이 될 것으로 여겨지며, 이런 추세는 저예산의 독립영화 제작방식과 배급을 SNS 등에 의지할 가능성이 크다고 여겨짐

디지털 테크놀로지에 관련된 회사들	
Arri	1917년 설립, 필름카메라에서 현재 디지털 카메라 제작
Barco	디지털 프로젝터 제작회사
Christie	디지털 프로젝터 제작회사
Dolby	극장 음향시스템 인터그래이터
Imax	디지털 프로젝터 제작회사, 현재 레이저 프로젝터 개발
Kodak	필름제작, 영상시스템 인터그래이터
NEC	디지털 프로젝터 제작회사
Panavision	필름, 디지털 카메라제작회사
Real D	3D 극장시스템 테크놀로지회사
Red	디지털 카메라제작회사

2. 디지털 테크놀로지



■ 레이저 아이맥스

- 2013년 후반에는 현재보다 더 밝고 선명한 레이저 영사기를 통한 아이맥스 영화를 볼 수 있게 됨으로써 새로운 시대를 열게 될 것임
- 레이저 영사기의 장점들은 3D 영화에서 눈의 피곤함을 덜어주고, 색상과 영상의 이미지를 선명하게 하며, 현재 영사기처럼 전구를 사용하지 않음으로써 오랫동안 수명을 유지할 수 있음
- 소니 등 여러 스튜디오들은 레이저 영사기의 탁월한 성능에 찬사를 보냄으로써 미래의 영사기는 레이저로 전환되는 것이 확실시 되고 있으며 관객들 역시 한층 더 나은 영상을 즐길 수 있을 것임
- 아날로그에서 디지털로 전환이 되고 있는 시점에서 아이맥스의 레이저 테크놀로지는 아이맥스에 국한이 되지 아니면 더 발전을 하게 될지 유심히 지켜봐야 할 것으로 전망됨

■ 디지털 카메라

- 크리스 놀란 같은 감독들은 35mm 필름으로 영화제작에 대한 미련을 못 버리고 있으나 디지털 카메라의 영화제작은 벌써 많은 제작자들에 의해 사용되어지고 있으며 거의 모든 영화제작의 디지털 전환은 기정사실화 되고 있음
- 아리, 레드원, 파나비션 등은 필름 카메라로 유명하지만, 최근 몇 년

전부터는 디지털 카메라로 전환하고 있음

- 무겁고 부피가 큰 필름 메가진 대신 하드 드라이브가 장착된 디지털 카메라는 소형화가 가능해 이동이 용이할 뿐만 아니라 긴 녹화시간 그리고 필름 스캔 없이 컴퓨터 작업이 가능한 편리함이 있음



<트랜스포머 3을 촬영한 아리 디지털 카메라>



<크리스티 디지털 프로젝터>

■ 스마트폰과 태블릿

- 극장이나 TV를 통해서만 볼 수 있던 영화나 드라마를 어느새부터 스마트폰이나 태블릿 PC 등을 통해 보게 되었음
- 최근에는 HD TV보다도 더 향상된 고화질의 아이패드 등장과 광범위한 지역의 Wifi 설치로 장소의 제한 없이 시청이 가능하게 되었음
- 저예산의 독립영화제작들 중에는 유튜브 혹은 훌루(Hulu)와 같은 매체를 통한 영화배급을 시도하고 있으며, 이러한 추세는 꾸준히 증가할 것으로 예상됨
- 워너브라더스는 페이스북을 통한 영화 렌탈을 시작하였으며, 이와 같이 다양한 방법으로 관객에게 접근하는 것 역시 현재의 추세로 보여짐
- 또한 아이폰 혹은 아이패드 같은 단말기로 촬영한 영화도 주변에서 쉽게 접할 수 있게 되었으며 이러한 영화들의 페스티벌도 매니아를 중심으로 저변을 확대하고 있음
- 특히 계속 발전되는 테크놀로지는 제작비용의 감소기대를 가져오는 대신 마케팅 비용의 증가를 가져 올 수 있으며, 독립영화의 제작이 용이하며 배급의 기회를 넓혀줄 수 있음



<이동 중인 버스에서 아이패드로 영화 시청 가능>

■ 이동 프로젝터



- 가정 혹은 회사에서 프로젝트를 통해 스마트폰의 영상을 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있게 되었으며, 이러한 기기들은 이제 쉽게 접할 수 있게 되었음

■ 3D 안경없이 관람하는 3D

- 제임스 카메론의 영화 아바타 이후 3D에 대한 관심과 기술들은 거의 모든 영화관련 사업의 가장 큰 쟁점중의 하나로 부각되었으나, 관심도에 비해 실제 발전은 미미한 점도 있음
- 가장 큰 문제점 중에 하나는 3D 안경이라고 할 수 있으며, 3D 안경 없이 3D 영화를 관람할 수 있는 기술 개발이 되고 있으며 이는 3D 영화의 발전에 크게 기여할 것으로 보여짐
- 가까운 장래에는 영화와 테크놀로지를 접목하여 컴퓨터로 제작한 디지털 배우로 영화제작이 가능할 것으로 보고 있으며 이러한 기술은 부분적으로 활용되고 있음
- 이와 같은 기술의 개발은 배우들의 감소와 범죄에 쓰여질 수 있다는 다소 엉뚱한 걱정도 있으나, 기술 발전 속도로 보아 먼 미래의 일이 아니라고 보여짐

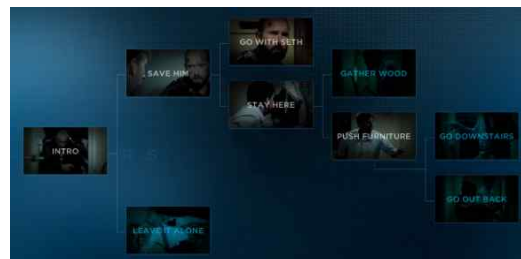
4D

- 4D 효과는 주로 테마파크에서 부분적으로 사용되고 있으나, 최근에는 아바타에 4D 효과를 적용, 큰 호응 받고 있음
- 쿵푸팬더에서도 마사지의자를 이용 격투 장면을 더욱 더 실감나게 하는 등, 앞으로 유심히 눈 여겨 보아야 할 분야로 여겨지고 있음
- 한국을 중심으로 4D 시스템의 관심이 증가하고 있으며, 미국시장에서 큰 성공을 할 수 있을 지에 대한 관심이 높아지고 있음



인터랙티브 영화

- 그 동안 기술적 문제로 많은 발전이 없었던 분야이지만, 최근 발전하고 있는 인터넷, 스마트폰, 소셜 미디어를 통해 앞으로 발전 할 수 있는 분야 중에 하나임
- 특히 인터넷이나 케이블 방송을 통한 인터랙티브 콘텐츠는 이제 발전 가능성이 높다고 할 정도로 기술이 발전하였다고 볼 수 있음
- 관객이 콘텐츠의 줄거리 만들어가며 즐길 수 있는 시대가 곧 올 수 있으며, 특히 최근 극장에서 상영된 “13th Street- Last Call” 은 그 가능성을 충분히 보여주고 있음
- 아이폰, 아이패드 등을 통한 인터랙티브 게임은 많은 발전을 하고 있으며, 영화로의 발전을 꾀하고 있음



<아이폰 인터랙티브 게임>

<인터랙티브 영화의 설정 메뉴>

- 관객이 카메라각도를 조정, 다른 각도에서 일어나는 일 등을 볼 수 있는 테크놀로지 또한 개발되고 있다는 점을 보면 앞으로의 영화 산업의 미래를 예측할 수 있음



<여러 각도의 장면을 선택하여 시청 가능한 인터랙티브 콘텐츠>

■ 영화제작에 쓰여지는 컴퓨터

- 조지 루카스의 스타워즈에서 부분적으로 쓰여지던 컴퓨터의 영상 이미지는 제임스 카메론의 어비스를 비롯 현재까지 없어서는 안될 도구로 발전하였음
- 개인이 소유하기에는 비싼 실리콘 그래픽스와 같은 컴퓨터와 소프트웨어를 사용하며 전성기를 맞이하던 80년대 이후 개인 PC의 눈부신 발전으로 성장하였으며 특히 애플 컴퓨터의 성장이 두드러짐
- 애플 컴퓨터의 아이맥과 아이맥프로 등은 포스트작업, 편집 작업 등에 많이 쓰이고 있으며, 과거에 비해 저렴한 비용으로 빠르고 정교한 작업이 가능하게 됨
- 또한 3D 맥스, 렌더맨, 마야 등 소프트웨어의 발전은 실사영화와 애니메이션의 질을 향상시킬 뿐만 아니라, 영화발전의 중요한 역할을 하고 있음
- 조지 루카스의 스타워즈를 비롯하여 70-80년대에 발전을 해온 컴퓨터를 이용한 영상 이미지는 끊임없는 발전을 계속할 것이며 하루가 다르게 하드웨어와 소프트웨어가 발전하며 영화산업에 사용되고 있음

3. High Frame Rate

- 최근 파라마운트의 영화 호빗은 전통적인 1초당 24개 프레임의 극장상영보다 빠른 1초당 48개 프레임의 속도로 촬영과 상영을 함으로써 앞으로 이런 추세를 이어 나갈 수 있을지 주목되고 있음
- 4000개의 개봉관 중에 450~500개의 개봉관만 48개 프레임 상영을 했지만, 다음 시리즈

는 더 많은 상영관의 개봉과 더불어 다른 영화들도 고속 프레임의 상영에 동참할 것으로 기대되고 있음

- 일단 이 영화는 흥행으로는 성공했다고 볼 수 있으며, 48 프레임의 상영은 많은 전문가들로부터 양분된 견해를 받고 있음
- 영화 호빛은 전통적인 24 프레임부터, 3D, 아이맥스, 아이맥스 3D, 48 프레임 3D, 48 프레임 아이맥스 3D 등 관객들이 여러 종류의 방식 가운데서 선택할 수 있음
- 영화 호빛은 천장에 많은 스피커를 설치한 돌비의 Atmos 사운드 시스템을 사용 또 다른 차원의 사운드를 제공함으로써 현장감을 충분히 느끼게 함



4. 인방 극장

- 1929년 흑백 정규방송을 시작한 미국의 텔레비전은 100년이 채 안되는 동안 급속한 발전을 해왔으며, 최근에는 최고의 기술로 한국 기업들이 선두를 지키며 울트라 4K HD TV까지 빠른 발전을 하고 있음
- 텔레비전 역시 영산업과 더불어 영상산업의 하나로써 상호 영향을 통해 많은 발전을 하고 있으며, 특히 인방극장이라 불리울 정도로 극장과의 시스템 격차를 줄여 가고 있음
- 비디오 산업에서 DVD, 최근 블루레이까지 인방극장 산업의 발전은 하루가 다르게 변화하고 있으나, SNS, 케이블 등의 영향으로 DVD, 블루레이 등의 비디오 산업은 사양길에 접어들었음
- 비디오산업은 30여년간 호황을 누렸으며, DVD는 10년 그리고 최근의 테크놀로지 기술인 블루레이는 큰 성공을 누리지 못했음
- 콘텐츠를 전달하는 방법으로 극장, 공중파 TV 방송, 비디오, DVD, 블루레이 뿐만 아니라 케이블, 특히 최근 인터넷 SNS 등은 최근 몇 년 사이 눈부신 성장을 하고 있음



<빠른 속도로 발전하고 있는 텔레비전의 변천사(1945~2012)>



- 2013 CES에서 삼성이 공개한 최첨단 85인치 UHD TV, 앞으로 4K의 고화질 콘텐츠의 급속한 발전이 있을 것으로 예상 됨

5. 정리와 시사점

- 100여년 역사의 미국영화는 테크놀로지의 발전과 더불어 눈부신 성장을 해왔으며, 발전 속도는 과거와 비교해 무척 빠르다고 할 수 있음
- 에디슨 시대의 촬영 및 상영기들은 필름과 프로젝트를 중심으로 100년간 지속되어 왔으나, 최근 몇 년 동안 테크놀로지의 발전으로 디지털 촬영과 상영의 시대를 시작하게 되었음
- 미국의 가장 큰 산업으로 손꼽히는 무기 산업과 영화 산업은 앞으로도 세계 시장을 이끌어 나갈 것이라는 점에는 의심의 여지가 없으며, 미국은 영화 산업과 테크놀로지의 흐름에 주도적인 역할을 할 것으로 보여짐
- 현재의 테크놀로지는 콘텐츠를 극장 TV, 컴퓨터, 아이패드와 같은 태블릿 PC, 스마트폰 등

을 통해 관객들이 시간과 공간의 제약 없이 즐길 수 있게 함

- 매년 새로운 기술을 이용한 콘텐츠가 쏟아져 나오는 현대에는 새로운 기술과 앞으로의 추세에 충분한 이해와 준비가 필요하며, 오늘의 새로운 기술은 과거에 비해 매우 빨리 오래된 기술로 전락하게 됨
- 지난 100년간의 영화 산업 테크놀로지의 변화에 적극적인 준비를 하지 못한 기업들은 살아남지 못했으며, 오늘의 테크놀로지를 바탕으로 내일의 준비가 없는 콘텐츠 사업은 성공하지 못할 것이라는 교훈은 엔터테인먼트 종사자들에게 시사하는 바가 크다고 봄