



ISSUE PAPER

The Coolest Kid on the Block: Storytelling in Stereoscopic 3D



- 스피커: Bonnie Arnold (프로듀서 / How to Train Your Dragon)
Jon Landau (프로듀서 / Avatar)
Jack Murray (프로듀서 / My Bloody Valentine 3D)
Art Repola (월트디즈니 VFX 프로덕션 수석부사장 / Jonas Brothers,
Hannah Montana & Miley Cyrus 등 콘서트)
Trip Tylor (프로듀서 / Jackass 3D)
- 사회자: David S. Cohen (버라이어티 Associate Editor)

세미나 주요내용:

Jon Landau (Producer 'Avatar')

- 3D 영화제작에 있어서 기술에 초점을 맞추기보다는 스토리 발굴에 더 주력할 필요가 있음
- 3D에 맞는 대본/스토리라는 것은 별도로 존재하지 않으며 3D기술은 좋은 콘텐츠와 스토리를 더 효과적으로 알릴 수 있는 도구로 사용되어야 함
- 3D 는 영화의 질적 향상을 위한 도구일 뿐이기 때문에 3D기술사용은 전체적인 영화 제작 과정에 부담을 주어서는 안 되도록 균형을 맞추는 것이 필요
- 아바타의 모든 scene 이 3D로 만들어진 것이 아니며 잘 만들어진 3D 영화는 관객들이 영화중간 2D Scene 이 첨부되었다는 사실을 알아채지 못할 만큼 영화에 몰입하게 할 수 있는 영화임. 감독은 어느 Scene 에서 3D가 필요한지 결정할 수 있는 안목을 갖는 것이 중요함
- 흑백 영상 시대에서 풀 컬러 영상으로 바뀌는 시기가 십년이상 소요되었듯 3D 전환은 하루아침에 일어날 수 없으며 1960년대에 컬러 TV가 대중에게 보급되며 결국 모든 영화의 컬러제작의 촉진제가 되었음
- 3D 기술도 이와 마찬가지로 파나소닉, 삼성, 소니 같은 기업들의 노력으로 T 3D TV 가 출현함에 따라 영화뿐만 아니라 와이드 스크린 TV, 핸드폰 등 모든 콘텐츠의 3D 화가 가속화 될 것임
- 현재는 영화 제목에 3D를 표기하여 관객에게 어필하고 있지만 미래에는 “3D”라는 표기 없이 (예를들어 Avatar 3D 가 아닌 Avatar) 으로도 3D 영화임이 당연시되는 시대가 곧 올 것임

Bonnie Arnold (Producer 'How to Train your Dragon')

- 3D로 영화는 관객들이 캐릭터들과 함께 자신이 영화 속에 존재한다는 느낌을 더 효과적으로 느끼게 해주어 관객들의 감정이 영상과 이야기에 더욱 빠져 들 수 있게 함

- <How to Train your Dragon> 은 캐릭터의 감정 상태에 따라 3D가 더 사용 되어야 할지 덜 사용되어야 할지 등이 결정되었음
- 3D는 계속 진화 중에 있으며 향후 가정에 보편적으로 보급될 것으로 전망함. 기술도 중요하지만 어떤 콘텐츠/스토리가 준비되었는지의 여부가 더 중요함
- 관객들의 눈은 계속해서 고급화 되어 간다고 봄. 예로 흑백에서 컬러작품을 원했고, 컬러에서 HD를 원했듯이 지금은 계속해서 더 향상된 질의 3D 콘텐츠들이 만들어져야 할 때임

Art Repola (Disney Producer Miley Cyrus & Jonas Brothers Concert Movie)

- Miley Cyrus나 Jonas Brothers와 같은 3D 콘서트 영상은 3D 기술을 통하여 관객을 그들의 공연 속으로 뛰어 든 것처럼 느낄 수 있게 만들
- 관객들이 공연장 VIP 석에 앉아있다는 기분뿐만 아니라 가수들과 무대 위에 함께 올라가 있다는 느낌까지 느낄 수 있게 되었음
- 이러한 3D 콘서트 영상물을 만들기까지 2D콘서트영상 뿐만 아니라 수백번의 리허설 및 공연 등에 계속해서 참여하며 콘서트를 완벽하게 익혀야했음
- 3D 콘서트 영상물들은 소비자에게 많은 관심과 사랑을 받고 있으며 디즈니제작부에서는 지속적으로 3D 콘서트 영상 제작이 확대되기를 원함
- 콘텐츠 3D 제작 결정시, 이 콘텐츠의 관객이 누군지 파악하는 것이 매우 중요한 부분임
- 조나스 브라더스와 마일리 사이러스 등의 가수들의 관객은 10대 여자 청소년들이 이 분명하였기 때문에 스토리를 알린 다기 보다 더 자극적인 3D 영상을 통하여 콘서트장 내의 열기를 직접 느낄 수 있도록 제작하였음
- 우리가 흥미로운 이야기나 캐릭터를 이야기 하지 않는다면 3D 의 참신함은 그 빛이 바래질 것임. 기술이 아닌 모든 영화의 가장 기본이 되는 스토리텔링이 영화/콘텐츠의 성공에 있어 여전히 주요한 요소로 존재 함

Jack Murray (Producer 'My Bloody Valentine')

- Lionsgate는 맨 처음 'My Bloody Valentine' 을 2D 로 계획하여 예산을 800만 달러로 책정했지만 3D 로 제작으로 변경됨에 따라 예산은 1,200만 달러로 증가했으며 촬영지도 세금리베이트 프로그램이 있던 피츠버그로 변경함
- 이제껏 3D 호러영화제작 사례가 없었기 때문에 많은 사람들이 왜 호러영화가 3D 로 만들어져야하는지에 대해 이해하지 못하였음
- 호러영화에서 3D의 힘은 관객이 그들이 캐릭터와 현장에서 함께 한다는 기분을 느끼게 할 수 있다는 점에서 특히 3D가 효과적임
- <My Bloody Valentine> 3D로 제작되었을 때 제작팀 멤버중 3D기술에 대해 아는 사람이 없었기 때문에 모험 이였으나 이 작품을 통하여 3D의 가능성을 확실히 인지할 수 있었으며 새로운 기술들도 많이 습득할 수 있었음
- <My Bloody Valentine> 결과물 및 관객 호응도에 대하여 Lionsgate 스튜디오 또한 매우 만족했음

Trip Taylor & Derek Freda (Producers 'Jackass')

- Jackass 의 특징 중 하나가 시청자가 쇼를 보며 “나도 저 현장에 같이 있었으면 정말 재미있었을텐데” 라고 생각들게 한다는 것이며 3D 기술은 이점을 더욱 효율적으로 만들어주는 도구임
- 3D 영화가 추세인 만큼 Jackass '3D' 라 이름이 붙여진 것 또한 영화 인기에 큰 도움이 될 것으로 생각되며 것이며 이는 곧 영화의 흥행에도 도움이 될 것임
- Jackass 는 코미디-다큐멘터리 영화임. Jackass 내에서는 이야기는 없음. 만약 사람들이 Jackass 영화처럼 3D가 관객들의 경험을 곱돌게 할 것 이냐고 묻는다면 대답은 ‘아니요’ 임
- 현재 Jackass 3D는 제작중이며 계속 새로운 3D 기술 및 촬영 방법을 연구해가며 촬영하고 있음
- Jackass 가 3D로 만들어진다고 하여 기본 shooting-style 을 바꾸지는 않았음.

- 특히 스토리가 주요요소가 아닌 작품이라는 특이사항을 살려 3D를 통해 관객이 직접 ‘체험’ 할 수 있는 기회를 늘려나가려고 함
- 숨겨져 있는 몰래 카메라 (hidden camera) 가 자주 이용되는데 이 부분은 현재 2D로 제작하고 있음

질의시간

Q: 2D 영화들이 3D로 컨버트 되는 트렌드 대해 어떻게 생각하는가?

A: 영화는 예술이지 기술이 아니라는 것을 명심해야한다. 3D 로 영화가 컨버트 되는 트렌드에 대하여 무조건 반대라고, 무조건 실패적이라고 말하지는 못하겠으나 컨버트 되는 절차가 감독/프로듀서 등의 동의하에 이루어 져야한다고 본다. 스튜디오가 결정해서 무조건 이루어지면 안 된다. 가장 컨버트 하기 힘든 것은 close-up 이다. 영화의 전부를 convert 하는 것이 필수는 아니다. convert 함으로써 더 효과적으로 영화가 관객에게 전달될 수 있다고 판단된다면 해라.

Q: Dance Movie를 3D로 만들고 싶은데 3D로 만들어질 수 있는 스토리/대본을 어떻게 찾아야하나?

A: 3D로 만들어지기 적합한 스토리가 별도로 있는 것이 아니다. 좋은 스토리를 먼저 찾아라. 3D는 그 영화를 더 훌륭하게 만들 도구로 사용되어야 한다. 콘텐츠가 중요하다. 관객을 움직일수 있는 스토리를 찾아라.

Q: 3D 영화를 제작하고 싶은데 제작비용을 어떻게 잡아야할까?

A: 3D 제작비용이 정해져 있는 계산법이 있는 건 없다. Live Action 인지 CGI 와 섞이는지에 따라 차이가 많이 난다. Live Action 만으로 만들어지는 영화라면 제작비용중 20% 보다도 훨씬 적게 잡아도 된다고 본다. CGI 와 Live Action 이 함께 사용 될 때 비용이 높아진다.

Q: 앞으로의 3D 방송 시장 전망은?

A: 충분한 3D 콘텐츠가 만들어진다면 당연히 시청자들의 3D TV 수요도 급증할 것이다. 벌써 많은 방송국들이 3D 전용 채널을 준비하고 있으며 (ESPN 등) 3D 콘텐츠가 2D에 비교하여 얼마나 생동감 넘치는지 (스포츠 등) 직접 시청자들이 느낀다면 3D TV로 가정 TV들이 바뀌는 날이 금방 올 것이다.

Q: 앞으로 3D영화 제작비용이 낮아질것이라고 생각하는가?

A: 당연하다. 새로운 기술들이 보급화되고 영화제작자들이 3D 기술 및 카메라 등에 익숙해지면 제작비용이 낮아지는 것은 당연하다. 1/10 까지도 제작비용이 낮아질것으로 전망하며 그때가 되면 새로운 영화제작 기술들을 또 추구하고 있지 않을까? 현재 보통 24 frames/sec 의 속도로 영화가 제작되고 있는데 48~60 frames/sec의 속도로 영화가 제작되는 날이 속히 올 것이라 전망한다.