

〈아바타〉 존 랜도(John Rando) 프로듀서 “3D 없이는 엔터테인먼트를 논할 수 없는 세상이 온다”

제임스 카메론의 신작 〈아바타〉는 애니메이션 3D 영화가 아니라 할리우드 최고의 기술로 완성된 실사 접목 3D 라이브 액션영화다. 이 거대 프로젝트의 프로듀서인 존 랜도에게 3D 기술의 현재와 미래에 대한 궁금증을 들어보았다.

전체적으로 컴퓨터 그래픽의 비중은 어느 정도 인가?

영화 전체의 60%가 완전한 CG다. 라이브 액션을 배경으로 한 컴퓨터 그래픽 캐릭터와 컴퓨터 그래픽 배경의 라이브 액션이 각각 10% 정도 차지한다.

〈아바타〉의 가장 중요한 기술 혁신 중 하나는 '이모션 퍼포먼스 캡처(Emotion Performance Capture)'로 알고 있다. 기존의 '모션 캡처'와는 어떻게 다른가?

제임스 카메론 감독은 기존의 모션 캡처에 '감성(Emotion)'이 결여되었다고 생각했다. 그래서 개발하게 된 것이 '이모션 퍼포먼스 캡처(이하 이모션 캡처)'다. 모션 캡처는 배우들이 몸 곳곳에 센서를 달고 블루 매트에서 연기한 뒤 컴퓨터 그래픽을 입히는 방식이었다. 배우들은 블루 매트를 배경으로 상상 연기를 해야 했던 것이다. 이와 다르게 이모션 캡처는 배우들이 CG로 구현된 가상의 공간인 '판도라'를 실시간으로 보면서 연기하고, 그것이 곧바로 CG화 되는 방식이다. 그로 인해 CG로 창조된 캐릭터들에게도 실제 사람의 내면 연기가 반영된다. 이모션 캡처의 가장 큰 장점은 배우들의 얼굴에 부착된 센서로 인해 손으로 얼굴을 만지거나 가리는 연기가 불가능했던 모션 캡처의 한계를 뛰어 넘는다. 카메론 감독은 헤드 마이크 모양의 초소형 카메라를 배우의 얼굴에 부착, 얼굴 전체를 실시간으로 캡처하는 방법으로 동공과 눈썹 등의 세밀한 움직임뿐 아니라 모공마저도 CG로 정밀하게 구현했다. 섬세한 감정 연기까지 CG화하는 최첨단 기술이다. 이것은 이미 지 기반 그래픽 기술(Image-based graphics technology) 혁명적인 변화다.

이 기술은 제임스 카메론 감독의 회사에서 자체 개발한 것인가?

기본적인 아이디어는 제임스 카메론의 제작

이모션 캡처는 기존의 모션 캡처와 달리 CG로 창조된 캐릭터들에게도 실제 사람의 내면 연기가 반영된다.

사인 라이브 스톤에서 만들었다. 제임스 카메론이 2001년에 영화를 찍다가 이 촬영 아이디어를 떠올렸고, 실제로 테스트하면서 촬영을 해본 결과 우리가 원하는 결과물이 나왔다. 그 테스트 촬영을 계기로 안을 짜서 웨타(WETA)에 기술 의뢰를 했고, 그쪽에서 실질적인 매뉴얼을 만들어줬다.

영화 CG를 ILM과 웨타가 나눠서 작업한 것으로 알고 있다.

보통 영화의 CG는 100% 전문 비주얼 이펙트 회사에 맡기지만, 〈아바타〉의 경우 50% 정도의 CG를 라이브 스톤에서 직접 제작했다. 그래서 웨타나 ILM에 시간적 여유를 더 줄 수 있었고, 그로 인해 각 회사들이 더 어려운 부분의 작업을 원활하게 마칠 수 있었다. 나머지 50%의 작업 중 웨타가 약 90% 정도 작업했고 나머지 10%는 ILM에서 작업했다. 워낙 CG 분량이 방대하다 보니, 이 두 회사 외에도 런던에 있는 프레임스토어, 몬트리올에 있는 하이브리드 같은 회사와 협업했다.

〈아바타〉를 3D로 영화화하면서 '퓨전(Fusion)'이라 불리는 새로운 제작 장비를 개발한 것으로 알고 있다. 어떤 장비인가?

정확히 '퓨전 리그(Fusion Rig)'라는 장비다. 제임스 카메론 감독이 다큐멘터리 〈심해의 영혼들〉(2003)을 촬영하다가 착안해, 촬영 감독 빈스 페이스와 함께 개발한 카메라다. 양질의 3D를 표현하기 위한 라이브 액션 카메라로 보면 된다. 3D 카메라가 2D 카메라와 다른 점은 카메라 렌즈가 하나가 아니라 두 개라는 점이다. 그러니까 사람의 눈과 똑같은 원리로 개발된 카메라인 셈이다. 이 퓨전 리그의 특징은 인간이 보는 시야와 같은 원리로 두 렌즈 사이의 거리를 조정해 준다는 점이다. 예를 들어, 내가 당신에게 가까이 걸어가게 되면 당신의 시야는 좁아지게 된다. 이럴 경우 퓨전 리그는 피사체가 렌즈 앞

으로 가까이 오는 만큼 좁아진 시야 대로 렌즈 간의 거리를 조정하게 된다. 〈아바타〉 촬영 내내 우리는 이 장치를 장착한 채 촬영을 했다. 피사체와 카메라 간의 거리를 자유자재로 오가도 입체 영상촬영을 가능하게 만드는 장치다.

카메라 제작을 위해 특정 장비회사와 협업해 개발한 것인가?

〈심해의 영혼들〉로 입체 영상촬영의 가능성을 확인한 후, 실사 영화촬영에 이것을 도입하려면 좀더 가벼운 카메라가 필요하다는 생각을 하게 됐다. 그래서 촬영에 맞는 카메라를 제작하기 위해 감독과 함께 일본 도쿄 소니사에 문의했고, 소니를 통해 3D 카메라를 자체 제작, 개발하게 됐다.

잘 만들어진 3D 영화도 중요하지만, 전세계적으로 그것을 상영할 수 있는 3D 영화관이 충분하지 않다는 것도 문제라고 본다. 영화 흥행에 그 부분이 어느 정도 여파를 미치지 않을까?

내가 알기로 3D 상영관이 미국 내에 3,000개 이상, 미국 외 전세계에 5,000여 개 있다. 우리가 제공하는 3D 영화는 레드와 블루로 구성된 안경을 쓰고 봐야만 하는 옛날 방식의 3D 영화가 아니다. 3D 상영관이 아니라 디지털 프로젝션 하드웨어만 있으면 충분히 상영 가능한 영화다. 3D 상영관이 생각만큼 많지 않더라도 흥행에는 큰 문제가 없을 것으로 본다. 또 3D는 관객들에게 골라볼 수 있는 하나의 옵션일 뿐이다. 〈아바타〉는 2D로도 상영된다. 1977년 〈스타워즈〉가 처음 개봉했을 때 관객들은 그 영화를 모노 사운드(평면적 사운드)로 봤다. 하지만 그렇다고 해서 감상도가 떨어지거나 작품의 질이 떨어진 것은 아니었다. 〈아바타〉의 2D 버전도 마찬가지다. 그러나 3D를 원하는 관객을 위해 보다 양질의 하드웨어를 확보하는 것은 중요한 문제다.



3D 상영을 위한 극장 지원책은 없나?

하드웨어적인 지원책보다는 좋은 콘텐츠를 꾸준히 극장에 제공하는 것이 더 중요하다고 본다. 극장에 3D 상영시스템을 도입하는 건 어디까지나 극장주의 책임이다. 스테레오 사운드 시스템이 극장주에 의해 설치되는 것처럼 말이다. 우리가 해줄 수 있는 것은 1년에 한 편이 아니라 15~16편 정도의 충분한 3D 콘텐츠를 제공하는 것이다.

빅 프로젝트이니 만큼, 영화와 관련된 부가 판권 사업도 사전에 미리 준비했을 것 같다.

오늘날 엔터테인먼트 사업은 한 가지 미디어로 만족할 수 없다. 이미 게임 제작사 유비소프트(Ubisoft)가 비디오 게임을 개발하고 있다. '판도라'라는 세상을 가져와서 비디오 게임 스토리를 만들어 보라고 주문했다. 물론 게임의 전체 스토리는 영화 제작진이 만든 것이다. 아마도 최상의 비디오 게임이 될 것이다. 그밖에 <아바타>는 엑스박스(X Box) 플레이스테이션 3D 게임으로 개발되고 있으며, 닌텐도 게임으로도 출시될 것이다. 닌텐도로는 아마 영화 속 주인공처럼 판도라에 등장하는 의류를 타고 날아다니는 것 같은 가상 체험 게임을 즐길 수 있을 것이다. 또 태그의 움직임에 따라 화면이 달라지는 온라인 게임도 개발되고 있다.

올 여름 미국에서 박스오피스 티켓 판매량은 줄

있지만 전체적인 수익이 늘어난 이유가 3D 영화의 때문이다. <아바타>의 성공은 3D 영화의 또 다른 미래를 열어줄 것이라는 기대가 크다.

기존에 개봉한 3D 영화들이 대부분 애니메이션 위주였다면, <아바타>는 많은 부분 실사가 접목되었다는 점에서 새로운 장르로 평가 받으며 기대를 모으고 있다. 내가 생각하기에 앞으로 3D 영화는 단순한 스펙터클의 재미만이 아니라 다양한 경험을 자극하는 시각적 재미를 안겨줄 것이다. 예를 들어 내가 가장 좋아하는 영화 중 하나인 <애정의 조건>(1983)의 마지막 장면이 3D 영화로 재현되었다고 생각해 보자. 관객이 극중 모녀인 셸리 매클레인과 테브라 윙거가 슬픔에 잠겨 있는 병실 안에 들어가 있는 느낌이라고 상상해 보라. 2D로도 충분히 감동적인 장면이지만, 3D로 그것이 재현된다면 더한 감동이 있지 않을까.

3D 신기술의 다음 행보는 어디로 향할 것이라고 보나?

중요한 것은 기술이 아니라 3D를 어떻게 활용하는가에 관한 철학이다. 3D는 스크린에서 툭 튀어나오는 단순한 장치가 아니라 우리를 새로운 세상으로 인도하는 창이다. 우리는 일상에서 매일 3D를 접하고 산다. 3D 공간에서 사는 것이다. 컴퓨터, 휴대폰, 영화관 등을 통해 우리는 수없이 화면에 노출되어 있지 않은가. 곧 3D 없이는 엔터테인먼트

를 논할 수 없는 세상에 살게 될 것이다. 하루 아침은 아니어도 3D 혁명의 속도는 상당히 빠르게 진행될 것이다. 적어도 컬러와 흑백 영화가 교체되는 시간보다는 훨씬 더 빠를 것 같다.

어떤 영화평론가는 3D 영화의 빠른 혁명으로 인해 영화의 철학과 이야기가 소멸할 것이라고 우려한다. 궁극적으로 영화는 게임을 익히기 위한 스토리 매뉴얼로 전락할지도 모른다는 논점이다. 어떻게 생각하나?

동의할 수 없다. 비디오 게임이 보여주는 스토리텔링과 영화가 보여주는 스토리텔링은 전혀 다르다. 여전히 영화만이 보여줄 수 있는 이야기의 영역은 따로 있다. 또 스토리텔링은 영화에서 가장 중요한 요소이기도 하다. 3D 영화는 작품의 질이나 창조적 역량을 증폭시키는 것이지, 3D 기술에만 초점을 맞춰 질 낮은 영화를 양산하자는 게 아니다. 게임과 비교하는 건 영화와 TV를 동급으로 보는 것과 같다고 본다. 결국 비주얼은 어떤 이야기를 어떻게 전달하느냐에 따라 달라질 것이다. 3D 기술은 아이스크림 위에 있는 체리와 같은 것일 뿐이다.

김수연 기자 | 사진 제공 20세기폭스코리아

Preview

<아바타>는 어떤 영화인가?



할리우드 영화 관계자들은 제임스 카메론의 <아바타> 성패 여부에 따라 3D 영화의 미래가 달라질 거라고 말한다. 제작비 2억 4,000만 달러(한화 2,900억 원)의 이 영화는 지금 현재 할리우드

에서 동원할 수 있는 최고, 최신의 영상 기술이 모두 적용된 빅 프로젝트다. 제임스 카메론 감독은 14년 동안 <아바타>의 영화화를 구상했고, 4년의 제작기간을 거쳐 3D 영화 <아바타>를 완성했다.

영화의 배경은 인간과 외계 생물체가 공존하는 미래 세계다. 지구와 4,37광년 떨어진 행성 '판도라'에는 피부가 파란색이고 키가 3m가 넘으며 긴 꼬리를 지닌 종족 '나비(Na'vi)'들이 산다. 자원이 고갈된 지구와 달리 판도라는 진귀한 생명체가 가득한 우림지역이다. 인간은 판도라의 풍부한 자원을 확보하기 위해 나비족의 몸에 인간의 정신을 이식한 하이브리드 생명체 '아바타'를 창조한다. 아바타 창조 이유는 판도라 행성을 지키는 나비족들에게 융화되어 그들로부터 자원 채굴의 협조를 얻기 위해서다.

전쟁에서 부상을 당해 하반신이 마비된 해병대 군인 제이크 설리(샘 워싱턴)는 아바타 프로젝트에 참여하고 있던 형이 사고로 죽자, 유일하게 같은 DNA를 가졌다는 이유로 프로젝트에 합류한다. 아바타는 DNA를 제공한 인간의 두뇌, 감각과 연결되어 그가 보고, 듣고, 느끼는 모든 것을 체험한다. 예전처럼 다시 달리고 걷는 느낌을 체험할 수 있다는 기대에 제이크는 아바타 프로젝트에 참여하게 된다. 자원을 찾기 위한 판도라 행성 탐험에 아바타로 참여하게 된 제이크는 점차 나비의 생활에 동화되어 가고, 나비 여족장의 딸인 네이티리를 만나 운명 같은 사랑을 하게 된다. 하지만 결국 그는 자원 갈취를 위해 판도라의 세력을 확장하려는 인간과 그것을 막으려는 나비족 사이에서 갈등을 느낀다.