

## 2012년 2월 스타워즈 에피소드1 3D로 재개봉, 기술 파트너로 프라임 포커스(Prime Focus) 선정

2011. 5. 9

### Overview

최근 스타워즈의 제작사 루카스필름(Lucasfilm)은 인도에서 가장 큰 규모의 컴퓨터 그래픽 업체 중 하나인 프라임 포커스(Prime Focus)를 3D 기술 파트너로 선정하고, 2012년 2월 10일 '스타워즈 에피소드1: 보이지 않는 위험(Star Wars Episode 1: The Phantom Menace)'을 3D 버전으로 재개봉한다는 계획을 발표했다.

### Briefing

#### '스타워즈 에피소드1' 3D로 재개봉

- 20세기 폭스(20th Century Fox)社와 루카스필름은 2012년 2월 10일 3D 버전의 '스타워즈 에피소드1: 보이지 않는 위험'을 개봉할 예정이라고 밝혔음
- 루카스필름은 "스타워즈 시리즈야말로 3D 기술에 가장 적합한 영화"라며, 2009년 메가 히트작 '아바타(Avatar)'의 흥행 열풍이 재현될 수 있을 것으로 기대했음
- 루카스필름은 5월부터 시작되는 미국 영화 흥행 성수기동안 대작과의 흥행 경쟁을 피하기 위해 개봉 예정일을 2월로 잡았으며, '스타워즈 에피소드1'의 3D 버전이 흥행에 성공할 경우 나머지 5편의 시리즈도 3D 변환 작업에 들어갈 것이라고 언급했음

Figure 1 공개된 스타워즈 에피소드1의 3D 버전 스틸샷



자료: Star Wars 홈페이지

- '스타워즈 에피소드1'은 1998년 개봉해 미국 내에서만 4억 3,100만 달러의 흥행 수입을 거뒀고 전 세계 매출은 9억 2,430만 달러를 기록했음
- o 한편, 루카스필름과 ILM(Industrial Light & Magic)은 '스타워즈' 시리즈 3D 컨버팅 프로젝트의 기술 파트너로 인도계 컴퓨터 그래픽 업체 프라임 포커스(Prime Focus)를 선정했음
  - 프라임 포커스는 현재 헐리웃에서 포스트 프로덕션을 담당하는 가장 큰 기업 중 하나로 인도, 영국, 미국에 스튜디오를 두고 있으며, '아바타(Avatar)', '트론(Tron)', '나니아 연대기(Chronicles of Narnia)' 등 블록버스터 영화의 3D 변화 작업을 맡아왔음
  - 프라임 포커스는 현재 ILM의 기술고문인 존 놀(John Knoll)의 감독 하에 자사의 3D 변환 공정인 '뷰디(View-D)' 기술과 전 세계 지사들을 연결하는 데이터 파이프라인을 이용해 스타워즈 3D 변환 작업을 진행하고 있음

### 영화업계 3D 열풍, 2D 영화의 3D 변환 개봉 확산 유발

- o 3D 영화는 박스오피스를 통해 상당한 매출을 올리고 있으며, 2010년 기준 미국의 3D 박스오피스 매출은 21억 7,000만 달러로 전체 박스오피스 매출의 1/5을 차지한 것으로 나타남
- o 이처럼 영화업계에서 3D 열풍이 거세지면서 2D 영화를 3D로 변환해 개봉하는 현상이 일반화되고 있음
  - 영화 '나니아 연대기' 시리즈의 최신 개봉작 '나니아 연대기: 새벽 출정호의 항해'는 1,500샷의 2D 영상을 3D로 변환해 상영했음
  - 한편, 지난해 11월 미국에서 개봉된 판타지 영화 '해리포터' 시리즈의 최신작 '해리포터와 죽음의 성물 1부' 제작팀은 개봉 전까지 3D 변환을 시도하다 무리한 3D 변환에 따른 영상 품질 저하에 대한 우려로 3D 상영 계획을 철회하고 2D 버전으로만 개봉해 화제가 된 바 있음
- o 또한 과거 2D로 제작된 명작들을 3D 컨버팅 후 3D 블루레이 버전으로 출시하려는 움직임도 활발함
  - 특히 '스타워즈' 시리즈는 고정 팬들의 타이틀 구매 의향이 높기 때문에 3D 블루레이 버전으로 발매되었을 때도 높은 판매고를 기록할 것으로 전망됨
- o 일부 비평가들은 2D 영화의 3D 변환에 대해 영상의 품질 저하가 발생할 수 있다는 우려를 표하고 있음
  - '아바타'와 같이 애초에 3D로 제작된 영화와 달리 2D로 제작된 영화의 3D 변환에서는 입체감이 떨어지거나 관객의 어지러움이 증가하는 등의 문제 발생 가능성이 지적되고 있음

## Analysis

3D 컨버팅의 장점은 최종 결과물을 소프트웨어로 수작업하기 때문에 제작 상의 제약이 적다는 것이다. 이 때문에 3D 컨버팅은 주로 입체 촬영이 힘든 와이드 앵글 샷(광각으로 화면을 넓게 잡는 시점)이나 움직임이 심한 장면, 들고 찍기 등의 영상에 이용되어왔으며, 입체 영화 상영 전에 방송되는 광고 영상의 3D 변환 등에도 활용되었다. 최근에는 컨버팅을 이용해 과거의 명작 영화들을 입체로 변환해 재개봉하려는 움직임이 활발해지고 있다. 과거의 블록버스터 대작들은 안정적인 팬 층을 확보하고 있어, 극장에서의 3D 재개봉이나 3D 버전 블루레이 발매 시 일정 수준 이상의 수익을 가져다줄 것으로 기대되고 있다. 작업 회사나 작업 조건에 따라 다르지만 일반적으로 러닝타임 120분 영화 한 편의 컨버팅 비용은 500만~1,000만 달러에 이르는 것으로 알려졌다. 미국의 헐리웃과 같이 시장 규모가 큰 곳에서는 관객 동원, 블루레이 판매에 따른 수익이 컨버팅 비용을 상쇄할 수 있을 것으로 분석되고 있다. 그럼에도 3D 컨버팅 방식은 품질에 대한 논란이 있기 때문에 컨버팅 명작 영화의 성공 가능성은 아직 미지수이다. 이 때문에 과거의 블록버스터 중 최초로 컨버팅을 통해 재개봉되는 '스타워즈 에피소드 1'의 성공 가능성에 귀추가 주목되고 있다. 만약 이 작품이 성공한다면 향후에도 '타이타닉', '터미네이터 2'와 같이 많은 관객을 동원했으며, 시각적으로도 3D에 적합한 작품들의 컨버팅 사례가 줄을 잇게 될 것으로 예상된다.

## Source

1. Screen Digest, 'The Force returns to the big screen - in 3D', 2011. 4
2. TG Daily, 'Star Wars goes 3D next year', 2011. 3. 4  
<http://www.tgdaily.com/games-and-entertainment-brief/54463-star-wars-goes-3d-next-year>
2. Variety, "'Star Wars' to get Prime 3D conversion", 2011. 3. 29  
<http://www.variety.com/article/VR1118034635>