

인도, 2D → 3D 컨버팅 시장의 허브로 부상

2011. 7. 11

Overview

최근 글로벌 시장에서 인도가 2D 영상을 3D로 변환하는 컨버팅 작업의 새로운 중심으로 각광받고 있다. 미국에 이어 세계에서 두 번째로 큰 영화 시장을 형성하고 있는 인도는 저렴한 인건비는 물론 업계 종사자 대부분이 영어 구사 능력을 갖추고 있어 3D 컨버팅 분야에서 높은 평가를 받고 있다.

Briefing

2D 영화의 3D 변환 추세 확산...인도가 컨버팅의 메카로 등장

- 전 세계적으로 기존 2D 영화의 3D 컨버팅 작업에 대한 수요가 증가¹⁾하고 있는 가운데, 인도가 3D 변환 시장의 메카로 부상하고 있음
 - 월트디즈니(Walt Disney)²⁾, 워너브라더스(Warner Brothers) 소니픽처스(Sony Pictures)³⁾ 등의 영화 제작사들이 3D 컨버팅 작업을 인도에서 아웃소싱하고 있으며, 그 규모는 점차 증가하고 있음
 - 실제 인도는 할리우드 영화의 60%에 해당하는 애니메이션 및 시각효과(VFX) 작업을 담당하고 있는데, 해리포터(Harry Potter), 클릭(Click), 스파이더맨 3(Spiderman 3) 등의 컨버팅 작업을 맡은 바 있음
 - 지 이펙트(Z-Effects)의 기술 감독 비렌더 다스(Virender Dass)는 “인도의 3D 컨버팅 시장은 아직 태동 단계에 있지만 향후 성장 가능성은 매우 높다”고 평가했음
- 인도 컴퓨터 그래픽 업체 프라임 포커스(Prime Focus)는 현재 할리우드에서 3D 컨버팅 작업을 담당하는 가장 큰 기업 중 하나로, ‘아바타(Avatar)’, ‘나니아 연대기(Chronicles of Narnia)’, ‘타이탄(Clash of the Titan)’의 3D 변환 작업을 맡아왔음
 - 최근에는 과거 블록버스터 대작 중 최초로 컨버팅을 통해 재개봉될 예정인 ‘스타워즈(Star Wars)’ 시리즈의 3D 컨버팅 기술 파트너로 선정됨

1) 최근 루카스필름(Lucas Film)이 ‘스타워즈 에피소드1(Star Wars Episode 1)’의 3D 컨버팅 계획을 밝힌 데 이어, 제임스 카메론(James Cameron) 감독이 흥행대작 ‘타이타닉(Titanic)’의 3D 변환 작업을 진행 중인 것으로 알려짐

2) 월트디즈니는 2007년 인도의 대표 제작사 야쉬라즈필름(Yashraj Films)과 애니메이션 공동 제작을 위한 합작 법인을 설립

3) 소니픽처스는 인도의 영화관련 교육기관 위슬링우즈인터내셔널(WWI)에 3D 생산 시스템을 갖춘 영화 기술 센터를 건립

Figure 1

인도에서 3D 컨버팅 작업을 진행한 영화



자료: 각 사 홈페이지

- 한편, 10주 만에 3D 컨버팅을 완료한 '타이탄'은 무리한 3D 변환으로 영상 품질을 저하시킨 대표적인 실패 사례로 종종 언급되고 있음
- '타이탄'의 3D 박스오피스 매출은 전체 매출의 26%를 차지하며 흥행 성적에서도 참패했음⁴⁾

저임금, 고급 인력, 인도 3D 컨버팅 시장의 성장 동력으로 작용

- 인도는 양질의 IT 인력을 보유하고 있는데다 영어를 공용어로 사용한다는 점에서 3D 컨버팅 시장에서 약진하고 있음
- 애니메이터 산제이 쿠마(Sanjay Kumar)는 "인도가 저렴한 인건비와 함께 애니메이션 종사자 다수가 영어를 구사할 수 있어 중국 등의 경쟁국에 비해 유리하다"고 설명함
- 컨설팅 업체 AT커니(AT Kearney)에 따르면, 미국에서 애니메이션 영화 한 편 제작 시 1억~1억 2,500만 달러가 드는 데 비해 인도에서는 1,500~2,500만 달러의 저비용으로 제작할 수 있는 것으로 나타남
- 3D 컨버팅은 영상의 프레임마다 모두 수작업을 거쳐야 하는 노동집약적, 전문적인 기술을 요하는 분야로, IT 강국으로 명성이 높은 인도의 CG 전문가들에 대한 해외 시장의 신뢰도가 매우 높다고 언급함

4) 3D 컨버팅 작업에 6개월이 소요된 '이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland)'는 3D 박스 오피스 매출이 전체의 63.7%를 기록해 '타이탄'과는 대조적인 결과를 나타냄

Analysis

인도가 3D 컨버팅 시장으로 부상하는 가장 큰 이유는 저렴한 인건비 때문이다. 영어를 공용어로 사용해 3D 영화의 제작 본산인 헐리웃의 작업 인력들과 원활한 의사 소통이 가능하며, 고급 IT 인력과 CG 전문가를 쉽게 구할 수 있다는 장점도 있다. 3D 컨버팅 작업은 영화 한 편 작업에 300여명 이상의 인력이 동원되기도 하는 인력 집약적인 산업이다. 따라서 인건비가 높은 선진국에서는 수지 타산을 맞출 수 없다는 본질적인 문제를 안고 있다. 그러나 낮은 인건비만이 컨버팅 작업의 성패를 가르는 요소는 아니다. 3D 영화 붐에 편승해 컨버팅 방식으로 만들어졌지만, 품질에 대한 기준을 충족시키지 못한 일부 영화들은 흥행에서도 참패했다. 따라서 컨버팅 3D 영화가 성공하기 위해서는 예산 절감을 통해 제작비에 부담을 주지 않으면서도 관객의 눈높이에 맞는 품질을 구현해야 한다. 인도의 컨버팅 업체들은 지금까지 말았던 다수의 작업을 통해 노하우와 전문성을 확보했고, 헐리웃 전문가들과의 협업에도 능숙하다는 장점을 내세우고 있다. 컨버팅 시장에서 활약하고 있는 국내 업체들도 인도의 성공 사례에서 전략적 시사점을 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

Source

1. Indian Express, '2D to 3D Conversion growing trend in Indian film industry', 2011. 6. 19
<http://www.indianexpress.com/news/2d-to-3d-conversion-growing-trend-in-indian-film-industry/805688/1>