

김영실(한국HD방송(주) 제작사업국장)

제대로 촬영된 고품질의 3D 콘텐츠가 필요하다

국내 최초로 3D 전문채널을 전국에 송출하고 있는 스카이라이프는 지난해 12월 LG전자와 공동으로 제작한 '2009 FIS 스노보드 빅에어 월드컵'을 'SKY3D' 채널에서 방영하고 있다.

방송회관 10층, SKY3D의 론칭에서 스노보드 월드컵의 3D로 제작까지 진두지휘한 김영실 국장을 만났다. 그녀에게서 스포츠 콘텐츠의 3D 제작이 갖는 의미에 서부터 제작과정, 후반작업, 방영되기까지 설 틈 없이 진행된 다양한 이야기를 들어 본다.

3DTV 프로그램 제작까지의 진행과정?

지난 해 9월 "3D 콘텐츠" 제안을 받고 스카이라이프 방송센터에 실험을 해봤는데, 현재 스카이라이프 'HD STB + 3DTV + 안경'이 있으면 3D 시청이 가능하다는 것이 기술적으로 입증되었습니다. 그 후 스카이라이프의 서비스 차별화 차원에서 3D 서비스를 검토하게 되었고, 국내 최초의 3D 채널이 탄생된 것이죠.

'2009 FIS 스노보드 빅에어 월드컵'의 3D 제작이 갖는 의미?

아직도 지난해 12월 13일을 생각하면 흥분돼요. LG와의 공동제작 제안을 받아서 1주일 만에 3D 장비로 이미 슈퍼볼, U23D를 제작한 미국 3ality 장비를 공수해와 미국, 일본, 한국 3개국 공동팀이 움직여 연말연시 3주 동안 잠도 못 자면서 제작을 했어요. 촬영감독은 CSI 촬영을 마치고 옷도 갈아입지 못 한채 5일간 한국 스태프와 장비, 현장, 야외 촬영을 점검해 나갔고, 일본 이마지카 그룹의 3D 스태프들은 시청환경에 최적화된 3D 입체 값 조정을 위해 장비 옆에서 밤을 새웠어요.

촬영 후의 스케줄은 지옥에 비길 만한 강행군이었어요. 해외에서 들어온 3D 장비가 돌아간 상태에서 편집과 포스트 과정을 처리하는데, 영화진흥위원회에서도 큰 도움을 주었어요. 그리고, 디지로그와 C-47 스태프들은 영화와 방송의 차이부터 방송용 영상물을 디지털 영화관 상영이 가능하도록 업그레이드시키는 노하우를 익히면서 앞에 놓여진 문제점들을 해결해 나갔어요.

국내 최초이지만 스노보드처럼 빠른 겨울철 경기를 서울 광화문 광장에서 촬영하고, 그것도 3D로 기록한다는 사실은 세계 최초죠. 이런 큰 프로젝트를 가능하게 해준 스카이라이프와 LG에게도 감사하고, 앞으로 3D 콘텐츠 제작은 대형 스포츠나 공연의 3D 제작을 통해 시청자에게 이전에 느끼지 못했던 감동을 주고 싶어요.



경력

- 2003년 SKYLIFE에서 HD채널 준비 론칭을 시작으로 'SKYHD'에서 5년간 편성/제작업무
- 2010년에는 'SKY3D' 채널 론칭

❏ 최초로 시작한다는 것에 대한 부담감?

국내 선두 업체들이 구축해 놓은 3D 제작기술이 애니메이션에 집중되어 있어서 방송용 실사 촬영(스포츠, 공연, 다큐멘터리)과 콘텐츠 제작에 시간과 자원투자가 필요했어요. 기존의 3D 제작기술이 학교, 연구소가 보유한 관계로 방송적합성 여부가 이제부터 검증되기 시작해서 국내 기술발전에는 기여할 것으로 보여요. 하지만, 이미 시청자들은 영화 “아바타”를 통해 수준 높은 3D 콘텐츠를 접해서 짧은 시간에 3D 콘텐츠의 수준을 향상시켜야 한다는 부담감이 있어요.

그렇지만, 언제나 그랬듯이 한국인의 창의적 기지, 뛰어난 추진력, 학습능력으로 3D 콘텐츠 시장에 진입하리라 믿고 있어요. 벌써 일부 감독들은 3D 제작 검토에 들어간 것으로 알고 있어요.

■ 애니메이션이 아닌 스포츠나 공연을 3D로 제작하는 과정의 어려움?

3D 카메라 리그와 소프트웨어의 가격이 매우 높아요. 어느 프로그램이나 제작을 하면서 재정문제는 뒤따르게 마련인데 3D 분야는 더 많은 재정의 뒷받침이 필요하죠. 그리고, 스포츠 중계시 다수의 카메라 동원이 필요한데 아직 3D 중계차가 없어요. 그 외에도 강한 조명과 3D Friendly 시나리오 등 필요한 요소들이 너무도 많아요.

■ 제작과정에서의 에피소드?

방송제작 방식이 파일로 넘어가면서 애로가 많았어요. 제일 먼저 우려한 것은 크로스 토크 현상인데 예상보다 심하지 않아 편집과정에서 잡을 수 있었죠. 디지털 시네마 정보를 방송정보로 바꾸다보니 프레임 수 조정도 필요하고, 컨버팅 과정에서 색도 열화되고, 오디오와 비디오가 틀어지기도 하고, 파일마다 호환성이 없어 헤매기도 하고, TV와 정합이 안 맞아서 A라는 TV는 나오는데 B라는 TV는 아예 화면이 안 나오는 황당한 일을 경험하기도 했어요.

디지털 작업은 프로듀서와 카메라, 편집감독이 협력해서 문제를 잡아내야 한다고 생각하고, 서로 모르는 분야에 대해선 문제점을 해결하기 위한 의식개선이 필요해요. 3D처럼 생소한 분야를 시작할 때는 정확한 커뮤니케이션, 이미지 프로세싱에 따르는 신속한 문제해결 능력과 제대로 된 소프트웨어 제어 등 여러 필요한 사항들을 깨달게 됐어요.



3DTV가 발전하기 위해 보완해야 할 부분?

3D 콘텐츠는 절대량이 부족해요. 방송사마다 제작시설을 가지는 것이 마땅하지만, 3D 장비 가격이 내려갈 때까지라도 정부가 지원하는 3D 전 제작프로세스를 원화하게 진행할 수 있는 3D 센터가 있어서 관련된 제작자(촬영, 비디오 엔지니어, 편집감독)들이 편리하게 일할 수 있었으면 좋겠어요. 2D를 잘 만드는 사람은 3D도 잘 만들어요. 다만 경험이 부족할 뿐이죠. 이 문제해결을 위해서는 현장 경험을 통해 3D 메커니즘을 익힐 수 있도록 다수의 3D 프로그램을 제작을 해 보는 것이 최고의 방법이라고 생각해요.

이론과 실제 촬영 사이의 차이점?

제대로 된 3D 촬영을 경험하면 “더 빠져들 것”이라고 확신해요. 이번에 아바타를 제작한 ‘페이스(PACE)’ 방문시 ‘로열발레단’의 ‘백조의 호수’를 봤는데, 영화나 공연보다 훨씬 더 감동적이었어요. 프로그램을 3D로 제작하는 것만이 관건이 아니라, 잘 만들어진 완성도 높은 콘텐츠로 제작되어야 한다는 생각이 머리를 때리더라고요.

현재 스카이라이프의 ‘SKY3D’ 편성과 운영?

2010년 1월 1일부터 스카이라이프 1번을 통해서 시험방송 중이에요. 하루에 2시간으로 시작해서 매달 신규 프로그램을 1시간 이상 편성해 나갈 계획이에요. 영화는 메이저 스튜디오의 3D 영화 예고가 도착하는 대로 신선한 3D 영화를 소개하고, 한류 브랜드를 높일 수 있는 국내 관광/유적지, 공연, 스포츠를 충분한 준비시간을 가지고 기획해서 세계 수준에 필적할 만한 콘텐츠를 제작하면서 가능하면 극장 상영부분도 고려하고 있어요.

SKY3D의 프로그램을 시청하려면?

지난 12월, 스노보드 월드컵을 LG전자가 공동제작 지원을 하면서 수상기에 관한 논의도 함께 진행했어요. 아마도 LG전자에서 빠르면 1월 중, 늦어도 2월에는 3D 방송을 시청할 수 있는 수상기를 판매할 거예요. 그 수상기를 구매하면 SKY3D 채널 1번에서 방영되고 있는 프로그램들을 지금 바로 3D로 감상할 수 있지요. 여러 가전사들이 HD 수상기를 다양하게 제작하여 판매하고 있지만, LG전자는 3D가 가능한 수상기로 제작하여 소비자에게 더 업그레이드된 서비스를 제공하도록 배려한 것이죠.

앞으로의 도전?

할 일이 참 많아요. 얼마 전, CES 2010에 참석했는데 3D는 세계인의 관심사였어요. “소니, 파나소닉”보다 더 많은 인파가 삼성, LG관에 몰렸었고 LG관은 사람이 너무 몰려서 걷기가 힘들 정도였어요.

우리 회사에서는 CES 참관 후 “스카이3D” 채널에 방송할 3D 제작의 노하우를 익히기 위해서 아바타를 제작한 “PACE”와 슈퍼볼을 촬영한 바 있는 “3Ality”를 방문하고, 3D 제작에 관한 경험담과 조언을 듣고 왔어요. 특히, “PACE”의 대표인 “빈센트 페이스”를 만난 것은 행운이자 큰 소득이었어요.

빈센트 페이스와 저는 이 한마디에 동의했어요.

“Good 3D contents is better than Real!”

