

한반도에 공룡이 돌아온다

〈점박이 : 한반도의 공룡 3D〉

한때 지구를 지배한 생물이지만, 지금은 멸종되어 화석으로 남아있는 공룡에 대한 관심과 흥미는 남녀노소를 불문한 전 세계적인 아이템이라고 할 수 있다. 이렇게 세대를 초월하여 끊임없이 관심을 받아온 공룡의 세계가 마침내 3D로 생생하게 스크린에 펼쳐진다.

한국 3D
영화의
새로운 도전

정리
편집부
사진
EBS 촬영감독



“중국과 일본에서는 시도조차 하지 못한 작업을 한국은 훌륭히 해냈다!
〈점박이 : 한반도의 공룡 3D〉 작품의 수준은 월드클래스이다! 놀랍다!”
- 국제 3D협회 '짐 채빈' 회장

Synopsis

8천만 년 전 백악기 최후의 낙원 한반도

백악기의 마지막 제왕 타르보사우루스 가족의 막내로 태어나 홀로 제왕의 자리에 오른 '점박이'. 점박이는 호시탐탐 제왕의 자리를 노리는 티라노사우루스 '애꾸눈'의 공격과 비열한 사냥꾼 벨로시랩터의 위협으로 벼랑 끝 위기에 몰린다. 얽힌 데 얽힌 격으로 지구 대재앙은 시시각각 가족들을 위협해오는데...

과연 '점박이'는 폭군 '애꾸눈'과 자연의 대재앙으로부터 가족을 지켜내고 위험을 피해 낙원에 도착할 수 있을까?

EBS
2012.
FEBRUARY

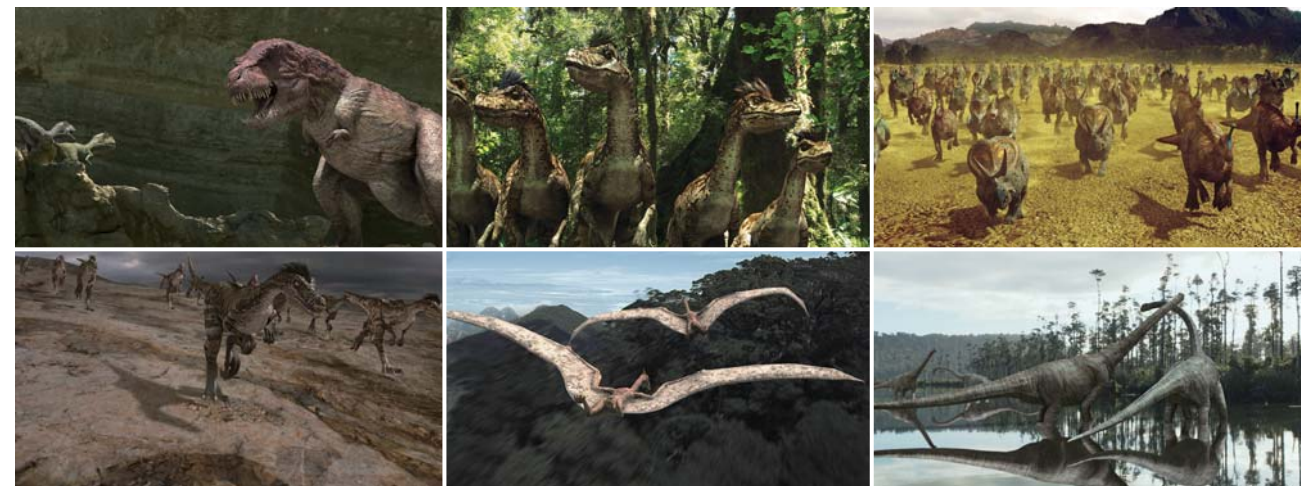
백악기 마지막 제왕 타르보사우루스 '점박이'

달이 유난히 밝은 밤, 달빛의 정기를 받아 얼굴에 한 가득 점을 안고 태어난 타르보사우루스 가족의 막내 '점박이'. 10살 된 형과 6살 쌍둥이 누나 사이에서 엄마의 사랑을 듬뿍 받으며 자라지만 행복한 시절도 잠시, 절대 악연인 티라노사우루스 '애꾸눈'에 의해 가족 모두를 잃게 된다. 성인이 된 점박이는 폭군 '애꾸눈'으로부터 자신의 새끼들을 지켜내기 위해 고군분투하는데...



점박이 가족의 절대악연 티라노사우루스 '애꾸눈'

'점박이' 엄마의 공격으로 한쪽 눈을 잃고, 호시탐탐 타르보사우루스 가족을 노리는 티라노사우루스 '애꾸눈'. 한동안 점박이 가족을 피해 다니다 다시 돌아온 '애꾸눈'은 더욱 무섭고 야비하게 변해있다. '애꾸눈'은 복수를 위해 점박이 가족에게 온갖 난폭한 행동을 서슴지 않는데...



제왕의 사랑하는 아내 타르보사우루스 '푸른눈'

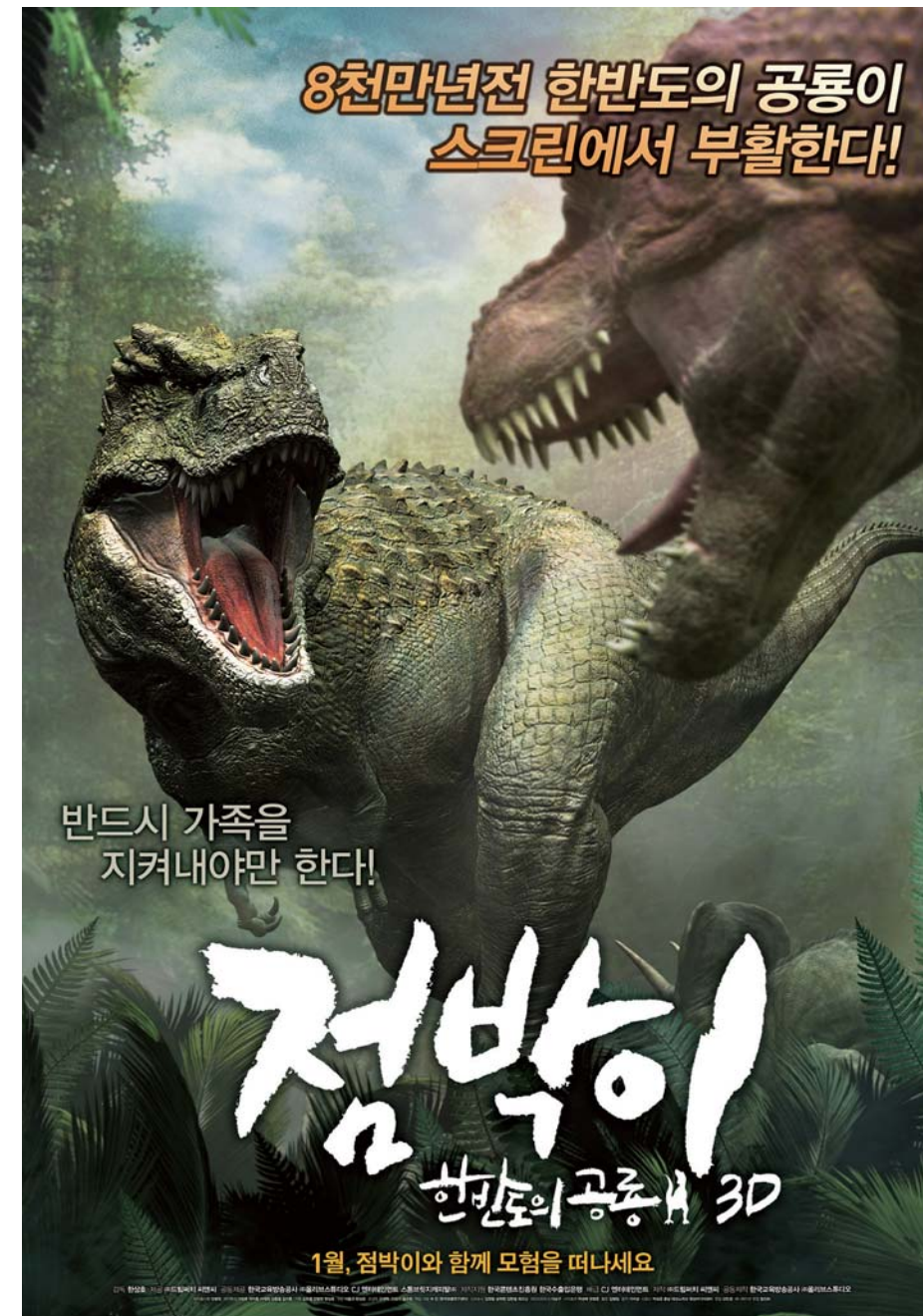
가족 모두를 잃고 홀로 숲을 떠돌던 '점박이'에게 유일하게 친구가 되어 준 타르보사우루스 '푸른눈'. '점박이'와 함께 가정을 이룬 '푸른눈'은 숲의 사냥터를 모두 차지한 '애꾸눈'을 피해 지상낙원을 찾아 떠난다. 점박이 부부는 새끼들과 행복한 나날을 기대하지만 또 다시 점박이 가족을 쫓아온 '애꾸눈'의 위협이 시작되고, 점박이는 가족을 지키려고 애쓰는데...



EBS 2012. FEBRUARY 겨울방학의 대미를 장식할 최고의 에듀테인먼트

익사이팅하고 원더풀한 재미, 3D 입체로 배우는 최고의 과학교재!

책으로만 보던 평면적인 공룡이 아니라 3D 입체 영상으로 거대하고 생생한 공룡들의 모습을 직접 확인할 수 있는 <점박이: 한반도의 공룡 3D>. 순수 국내 기술력으로 탄생한 이 작품은 그 어떤 과학교재보다 훌륭한 공룡 학습 체험의 장을 제공하며, 어린이뿐만 아니라 어른들에게도 경이로운 경험을 선사하며 최고의 공룡 바이블로 자리매김할 것이다.



<점박이: 한반도의 공룡 3D>

장르: 3D 리얼 애니메이션
감독: 한상호

제작기간: 약 36개월(2009년 1월~2011년 12월)
러닝타임: 90분
관람등급: 전체 관람가
홈페이지: www.jumbagi2012.co.kr
공식 블로그: blog.naver.com/jumbagi2012
개봉: 2012년 1월 26일



Production Note

제작기간 3년,
국내 최고의 전문 스태프 500여 명 참여

불가능을 가능으로 이뤄낸 한국 3D 영화의 새로운 도전

영화 <점박이: 한반도의 공룡 3D>는 100% 독자기술로 탄생한 콘텐츠로 입체영상 제작기술에 대한 제작 데이터가 전무했던 국내 상황을 자력으로 극복해나가며 한 단계씩 작업을 착수해갔다. 500여 명의 스태프들이 3년 여간의 치열한 기술 연구와 시험 과정을 거친 끝에 완성된 영화 <점박이: 한반도의 공룡 3D>는 이미 해외 33개국 선판매를 통해 해외에서 먼저 인정을 받으며 글로벌 콘텐츠로 자리매김했다.

백악기 공룡시대를 완벽하게 구현!

원시 자연경관이 살아있는 뉴질랜드에서 실사 배경 올로케이션

영화 <반지의 제왕>의 촬영지이기도 한 뉴질랜드는 공룡이 살았던 당시와 가장 비슷한 공간으로 원시 자연경관이 가장 잘 보존되어 있는 장소이다. 거대 공룡들의 서식지를 항공촬영하기 위해 초고가 장비 '씨네플렉스'를 대여하기도 했다. 이러한 노력으로 촬영된 뉴질랜드의 자연풍광은 100% 디지털 크리처로 탄생된 공룡의 합성작업을 바탕으로 백악기 공룡시대 최후의 낙원을 만들어낼 수 있었다.



100% 독자기술로 완성한 대한민국 3D 영화

사실감 넘치는 CG이펙트는 <황금나침반>, <나니아 연대기> 등 유수의 할리우드 영화에 참여해 온 노준용 박사가 이끄는 KAIST 공학연구소팀이 참여해 최상급의 디지털 크리처 기술을 선보였다. 실사 촬영과 CG합성의 정교함을 높이고 사실적인 장면을 연출하기 위해 공룡의 실물 크기 모형을 제작하여 별도 촬영하는 '애니메트로닉스 특수촬영 기법'을 활용해 17종 80여 마리 공룡들의 모습을 극사실에 가까운 모습으로 구현해냈다. 그 밖에도 <태극기 휘날리며>, <우리 형> 등 CG콘셉트 디자인과 이펙트 감독으로 참여했던 박성배 감독이 참여, 대한민국을 대표하는 블록버스터 영화에서 쌓은 노하우를 바탕으로 최적의 상태에서 영화 <점박이: 한반도의 공룡 3D>의 입체감을 구현하기 위해 애썼다.

웅장한 스케일과 깊이 있는 감동의 OST

120명의 대규모 체코 오케스트라 협연과 합창

이미 EBS <한반도의 공룡>에서 깊이 있는 감동에 진한 여운을 더했다는 극찬을 받은 이미성 음악감독이 참여, 체코 오케스트라 협연과 합창 녹음으로 웅장한 선율과 감성이 살아있는 사운드를 완성했다. 엔딩 타이틀곡 <Away I go>는 연출을 맡은 한상호 감독이 직접 작사에 참여하기도, 체코의 팝페라 가수 MICHAELA SRUMOVA가 부른 <Away I go>는 가슴을 울리는 멜로디와 가사로 영화의 마지막 감동과 함께 긴 여운을 안겨준다.

EBS
2012.
FEBRUARY



Director Interview

<점박이: 한반도의 공룡 3D> 한상호 감독

1. 영화 <점박이: 한반도의 공룡 3D>의 연출을 맡게 된 계기는?

방송 <한반도의 공룡>에서 아쉬웠던 점, 기술적인 완성도 부분이나 스토리 부분을 제약 없이 제대로 표현해보고 싶었다. 그리고 영화를 통해서 국내에서 의미 있는 시리즈로 성장했으면 좋겠다는 욕심이 있었다.

2. 영화 연출을 하면서 가장 중점을 둔 부분은 무엇인가?

방송에서는 보여줬던 것보다는 스케일이나 스펙터클한 영화적 측면이 강조되어야 할 것 같았다. 무엇보다 3D 입체영화로 제작하기로 마음먹었기 때문에 3D의 입체적인 표현에 대한 고민이 많았다. 한편, 영화로 제작하면서 제일 중요한 건 스토리라고 생각했다. 가족 모두가 좋아하는 이야기였으면 했는데 우연히 논문에서 공룡사냥꾼 가족에 대한 이야기를 발견했다. 타르보사우루스 종이 가족 단위로 사냥을 했다는 이야기를 듣고, 이런 가족 구성에서 '점박이'가 맴돌고 있고, 가족을 지키기 위해 노력해나가는 이야기를 하면 좋겠다는 생각을 했다.

3. 3D 영화로 제작하게 된 이유는?

방송 이후, 영상 전시전을 준비하면서 10분 분량의 입체영상을 만들었는데 그것이 계기가 된 것 같다. 영화 작업은 <아바타> 개봉 1년 전인 2009년에 시작했다. 그때는 3D 입체 영상이 지금처럼 폭발적인 영향력을 가질 것이라고 생각하지는 못했다. 하지만 새로운 영상에 대한 도전을 해보고 싶다는 생각과 공룡이라는 소재가 입체로 표현했을 때 영상적으로 극대화될 수 있는 가장 적합한 장르라는 생각이 들어서 시작했다.

4. 개인적으로 공룡이 안겨주는 의미

2008년 다큐 제작부터, 2009년 시작한 영화까지 만 4년 동안 공룡과 살았다. 대학생으로 치면 대학 4년 전 과정이 될 수도 있는 거고, 내 인생의 1/10 가량이 공룡만 생각하면서 살았다는 얘기가. 이제 공룡은 내 인생에서 지울 수 없는 커다란 한 부분이 되었고, 지금 당장은 이걸 떠나서 생각할 수 없을 만큼 내 삶의 중요한 일부가 된 것 같다.

5. 관객들에게 한마디

영화를 통해서 한반도의 공룡에 대한 자부심을 가질 수 있었으면 좋겠다. 지금 태어나고 자라는 세대가 기존의 서양에서 만든 공룡을 보면서 성장하는 것이 아니라, 한반도의 공룡을 보면서 꿈을 키울 수 있다는 게 큰 의미가 될 수 있을 것 같다. 더 나아가서 우리나라 어린이뿐만 아니라 전 세계의 어린이들이 우리가 만들어낸 공룡을 보고 상상을 키울 수 있는 시대가 되길 바란다.

