

BEYOND THE WALL

대서사 드라마 '왕좌의 게임' 제작에 참여한
6개의 VFX 스튜디오가 들려주는 비하인드 스토리

SHOTGUN

AUTODESK.

Pixomondo 이미지 제공

목차

- 00 소개
- 01 시작
- 02 작업
- 03 스포일러
- 04 타임라인
- 05 서자의 전쟁(Battle of the Bastards)
- 06 판을 바꾸는 자(Game Changer)
- 07 지속적인 임팩트
- 08 성공의 흔적들

2011년에 첫 선을 보인 HBO의 왕좌의 게임은 판타지 픽션이 건재하고, TV 드라마 예산으로 영화 품질의 시각 효과가 가능하며, 잘 만들어진 하나의 IP로 대중의 상상력을 사로잡고 영상 산업 전반에 새로운 활기를 불어 넣을 수 있다는 사실 등의 많은 것들을 입증했습니다. 야심차게 시작된 이 드라마는 대규모 시각 효과 프로덕션에 새로운 기준을 마련했습니다.

이와 관련하여 이야기를 나누기 위해 왕좌의 게임 작업에 참여하고 있는 전 세계 6개 스튜디오에서 열 명의 시각 효과 전문가들을 인터뷰 해보았습니다. 더블린, 슈투트가르트, 프랑크푸르트, 멜버른, 그리고 밴쿠버와 몬트리올까지 전 세계 각국의 전문가에게서 빠듯한 기한과 높은 기대치 속에서 이 TV 드라마 시리즈가 글로벌 현상을 불러일으킬 수 있었던 비결을 알아봅니다. 뿐만 아니라, 서로 다른 스튜디오들과의 협력 작업으로 내부 워크플로우의 변화, 그리고 시각 효과 시장에 대한 변화의 이야기를 함께 들어봅니다.

플레이어



Image Engine
Vancouver

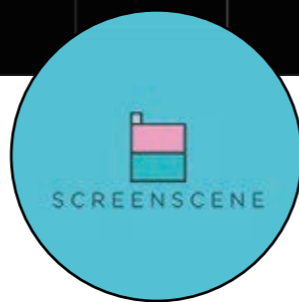
Tyler Weiss
VFX 프로듀서

Barry Poon
에셋 감독



Rodeo FX
Montreal

Matthew Rouleau
VFX 감독



Screen Scene
Dublin

Ed Bruce
VFX 감독



Bluebolt
London

Jan Guilfoyle
VFX 프로듀서



Pixomondo
Frankfurt

Sven Martin
VFX 감독

Sabrina Gerhardt
COO/책임 프로듀서



Iloura
Melbourne

Ineke Majoor
책임 프로듀서

01 시작

“ **이제는 이 드라마의 상징이 된 배경을 작업할 수 있어 흥미로웠습니다.** ”

Jan Guilfoyle, BlueBolt

BlueBolt는 신설 스튜디오로 설립한지 1년도 되지 않은 시기에 왕좌의 게임에 대한 리드 업체 계약을 체결했습니다. BlueBolt는 첫 시즌에서 굵직한 장면들인 The Wall, Winterfell, Kings Landing, Vaes Dothrak, The Eyrie 및 The Twins 같은 모든 배경을 작업했습니다. 이런 장소는 처음 접하는 생소한 곳들이었기 때문에 왕좌의 게임 세계에서 상징이 된 배경을 만드는 과정은 매우 흥미로웠습니다.

Ed Bruce, Screen Scene

우리는 전체 샷 수의 거의 절반을 작업하였습니다. 첫 시즌을 마치고 나서 앞으로 확대될 스케일을 감안해보니, 향후 장면들을 featured film 과 같이 여러 곳의 스튜디오와 협업으로 가는 것이 훨씬 좋겠다는 생각이 들었습니다.

Jan Guilfoyle, BlueBolt

서로 다른 나라에 위치한 두 팀이 함께 작업했다는 점에서 이번 작업은 저희에게 색다른 의미가 있습니다. 더블린과 런던에 팀이 있었기 때문에 작업의 중심점이 되고, 양 스튜디오의 모든 정보를 볼 수 있는 중앙 허브가 반드시 필요했습니다. 이것이 Shotgun을 활용할 수 있는 좋은 계기였습니다.

작업

Jan Guilfoyle, BlueBolt

The Wall은 시즌 1에서 가장 기억에 남는 샷 중 하나였습니다. 첫 트레일러가 나왔을 때의 반응은 매우 뜨거웠습니다. 왕좌의 게임은 엄청난 인기를 끈 책이고, 이 책을 원작으로 한 드라마로 방영되기 오래 전부터 많은 사람들이 손꼽아 기다렸습니다. TV 시리즈가 공개된 후 큰 반향을 일으켰습니다.

BlueBolt는 배경 작업이 주특기이지만 왕좌의 게임에서는 시즌 1의 아기 드래곤을 만드는 일에 심혈을 기울였습니다. The Wall과 함께 이 시퀀스가 저희가 가장 자부심을 느끼는 시퀀스 중 하나입니다. 우리가 탄생시킨 드래곤이 시즌을 거듭하며 성장해가는 모습을 지켜보는 일은 놀라운 경험입니다.

Ed Bruce, Screen Scene

저희는 시즌 1에 참여한 두 업체 중 하나였기 때문에 몇몇 ‘비중 있는’ 장면을 따내는 행운을 얻을 수 있었습니다. 가장 뿌듯한 장면은 커다란 텐트를 친 야영장 씬입니다. 예산도 편성되지 않았고, 저희는 그때 그때 즉각적으로 디자인을 완성해야 했습니다. 군중을 채워 넣는 작업에 모든 부서 사람들이 매달려야 하는 힘든 작업이었습니다. 다양한 효과와 CG 모델 및 에셋이 동원되었고 엄청난 양의 로토 작업을 하였습니다.

우리는 세트 확장, 군중, 설원, 피, 화살, 안구 CG작업 등 모든 형태의 작업을 처리해야 했습니다. 이러한 모든 작업을 관리하는 데 Shotgun 만큼 훌륭한 도구는 없었습니다.

“우리가 탄생시킨 드래곤이 시즌을 거듭하며 성장해가는 모습을 지켜보는 일은 놀라운 경험입니다.”

VFX의 규모가 이렇듯 크다 보니 각 시즌마다 작업에 참여하는 더 많은 업체가 필요하게 되었습니다. Rhythm and Hues, Mackevision, El Ranchito, Rodeo FX, Image Engine, Iloura, Pixomondo 같이 특정 작업을 전문으로 하는 최고의 스튜디오를 선별되었습니다. 지난 시즌에만 저희는 600개가 넘는 VFX 샷을 작업하였습니다.



Sven Martin, Pixomondo

드래곤과 관련된 작업의 대부분은 저희가 담당하였습니다. 우리는 6개월동안 이와 관련된 에셋에 대해 작업하였으며, 다른 팀들이 합류 후 작업을 넘겨주었습니다. 드래곤으로 이렇게 오래 작업했다는 사실만으로도 가슴이 뿌듯합니다. 아기 때부터 십대를 거쳐 거대한 성체로 자라날 때까지 드래곤을 만들어냈습니다. 이렇게 길게 한 에셋을 작업하는 것은 흔한 기회는 아닙니다. 그런 점에서 왕좌의 게임은 특별한 작업이 아닐 수 없습니다. 저희는 몇 년간 존재하게 될 세상 속의 에셋들을 만들고 있습니다.

Sabrina Gerhardt, Pixomondo

그리고 우리는 더 디테일한 작업을 위해 기존의 에셋을 찾아 다시 작업을 하였습니다. 이전에는 이렇게 기존의 에셋을 찾아 추가 작업을 해본 적이 없었던 것 같습니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

Game of Thrones은 저희가 맡은 첫 TV 드라마 프로젝트였습니다. 저희도 시각 효과의 한계를 한 단계 뛰어 넘을 수 있는 프로젝트를 기다리고 있었고, 마침 HBO 및 왕좌의 게임 팀과 접촉이 이루어졌을 때 이것이 완벽한 기회라는 확신이 들었습니다. 흥분된 마음으로 시즌 4에 합류했고, 프로젝트를 마칠 때는 그 몇 배의 흥분을 느끼며 마무리했습니다.

Barry Poon, Image Engine

시즌 5와 6 에서 사람이 죽는 씬들 중 몇 개를 작업하게 되었습니다. 이 씬들을 위해서는 Full CG 에셋을 만들고, 합성하고 페인팅 작업을 해야 했습니다. 저희는 또한 Full CG로 제작된 The Wall과 마찬가지로 다양하게 세트를 확장하고, CG 환경을 만들었습니다.

Edmond Englebrecht, Image Engine

시즌 6에서는 Benjen Stark의 귀환 장면도 작업했습니다. 그의 얼굴에는 동상 자국이 충분치 않아, 20-30개의 샷에 추가 작업을 해야 했습니다. 까다롭고 힘든 작업이었지만 결국 해냈습니다. The Wall이 중심이었던 시즌의 오프닝 장면도 작업을 하였는데, 이 때 에셋들을 대대적으로 업그레이드 해야 했습니다. 마치 바로 옆에 있는 것처럼, 또한 아주 멀리 있는 것처럼 The wall을 보이게 하는 것이 가능하도록 작업을 했습니다. 아주

많은 절차식 shading과 texture작업을 해야 했지만, 노력한 만큼 성과가 돌아왔습니다.

“ 몇 년간 존재하게 될 세상 속의 에셋들을 만들고 있습니다. ”



03 스포일러

“ 이런, 이걸 보고 싶지 않아요! ”

Jan Guilfoyle, BlueBolt

많은 작업자들이 VFX작업을 하면서 책도 함께 읽고 있었습니다. 아티스트 중 한 명이 Ned의 참수 시퀀스 작업을 해야 한다는 말을 듣고는 아연질색 하더군요. 아직 그 부분까지는 못 읽었기 때문이죠. 그의 반응은 이랬습니다. “뭐?! 죽는다고?!”

Ed Bruce, Screen Scene

피 튀는 작업등을 하기 때문에 시즌 1에 Ned의 참수 시퀀스처럼 스포일러 샷을 항상 작업 하였습니다. 그런 중요한 시퀀스에 함께 작업할 수 있다는 것도 행운인 것 같습니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

Rodeo FX 스튜디오 이외의 사람들에게 이 프로그램에 대해 언급하면 스토리가 어떻게 전개되는지 알고 싶어서 안달이 납니다. 스토리가 어떻게 전개되는지 알고 싶으면 맥주 한 잔 사라고 짓궂게 말하고 했습니다, 물론 한 마디도 하지 않았지만... 방영되는 드라마를 시청하면서 작업을 하는 사람들은 작업에 참여한다는 즐거움이 있는 동시에 스포일러도 날날이 알게 되었습니다. 어떤 때는 데일리를 할 때 화면에 대고 ‘이런, 이걸 보고 싶지 않아요!’라고 소리치는 사람들도 있습니다.

Laura Dochtermann, Image Engine

장편 영화에서와 같이 연속적인 시퀀스가 아니기 때문에 에피소드로 구성된 TV 프로그램의 스포일러는 최악입니다. 여기서 한 부분, 저기서 한 부분을 보고 나서 사람들은 다음 에피소드의 내용을 다 안다고 생각합니다.

04 타임라인

Jan Guilfoyle, BlueBolt

왕좌의 게임 제작은 매우 빠듯한 일정으로 돌아갑니다. 시즌 1에서는 작업을 시작하여 방영까지 걸린 시간은 4개월에 불과합니다. 에피소드 4와 5를 작업하는 사이에 에피소드 1이 방영되었습니다. 좁혀오는 압박감을 느끼면서, 빠르고 효율적으로 작업을 계속해야 했습니다. 첫 에피소드를 보았을 때 “와우, 좋은데!”라는 반응들이었습니다. 흥분이 더욱 더 높아져갔고, 무언가 특별한 것을 하고 있다는 확신이 들었습니다.

“단 일분, 일초도
멈출 수가 없습니다.”

Ed Bruce, Screen Scene

왕좌의 게임에 소요된 평균 작업 기간은 시작부터 완성 후 전달할 때까지 10주 정도입니다. 조금이라도 뒤쳐지기 시작하면 나중에는 작업이 점점 쌓이기 때문에 마감 때가 되면 정말 바빠집니다. 단 일분, 일초도 멈출 수가 없습니다.

Laura Dochtermann, Image Engine

문제는 항상 빠듯한 일정입니다. 장편 영화를 맡았을 때와는 많이 다릅니다. 200개 이상의 샷을 4개월여 만에 끝내야 합니다. 작업에 참여하는 많은 업체들은 각 에피소드의 마감일을 맞추려고 서로 협조합니다.

Tyler Weiss, Image Engine

규모도 계속해서 커집니다. 스토리를 부드럽게 진행되게 하기 위해서나, 에피소드의 길이를 맞추기 위해서 편집 과정에서 샷을 추가합니다. 샷의 수는 크게 늘어날 수 있지만 데드라인은 확정되어 있기 때문에 방송되는 일정은 바뀌지 않습니다.

“ Shotgun은 TV 파이프라인에 완벽합니다.
하루에도 수많은, 다양한 버전을
매일 샷건에 업로드 합니다. ”

Sabrina Gerhardt, Pixomondo

일정이 워낙 빠듯하다 보니 실수가 용납되지 않습니다. 동시에 여러 작업을 다수의 아티스트들이 진행해야 하기 때문에 한 부분이라도 빠격거리지 않고 효과적으로 문제 없이 흘러가도록 해야 합니다. Shotgun은 세계 어디서나 사용할 수 있기 때문에 동일한 파이프라인에서 작업하는 동안 어떤 문제도 없이 모든 에셋을 공유할 수 있습니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

왕좌의 게임 한 시즌은 여느 영화 한편 못지 않을 정도로 규모가 크기 때문에 TV 데드라인에 맞춰 장편 영화의 품질로 작업하는 일은 쉽지 않습니다. 영화VFX 작업하는 것처럼 동일한 파이프라인에서 작업합니다. 모든 단계가 동일합니다.

Tyler Weiss, Image Engine

Shotgun은 TV 파이프라인에 완벽합니다. 하루에도 수많은, 다양한 버전을 매일 샷건에 업로드 합니다. Shotgun을 사용해 첨부된 모든 노트와 함께 작업 내용을 추적할 수 있습니다. 그 밖에도 이점이 상당히 많은 도구입니다. Shotgun을 사용하기 전에는 어떤 노트가 어떤 버전에 속하는지 파악하는 것만으로도 많은 시간이 걸렸습니다.

Laura Dochtermann, Image Engine

처음 작업을 한 버전과 최종적으로 제출하는 버전 사이에는 엄청난 차이가 있습니다. 처음에 작업한 내용을 보면 코웃음이 나오기도 하지만, 그렇게 짧은 시간에 완성도 높은 결과를 만들어냈다는 것이 대견하다고 느껴집니다. 높은 품질의 결과물을 얼마나 빠르게 만들어낼 수 있는지 보여주기라도 하려는 것 같습니다.

서자의 전쟁(BATTLE OF THE BASTARDS)



Ed Bruce, Screen Scene

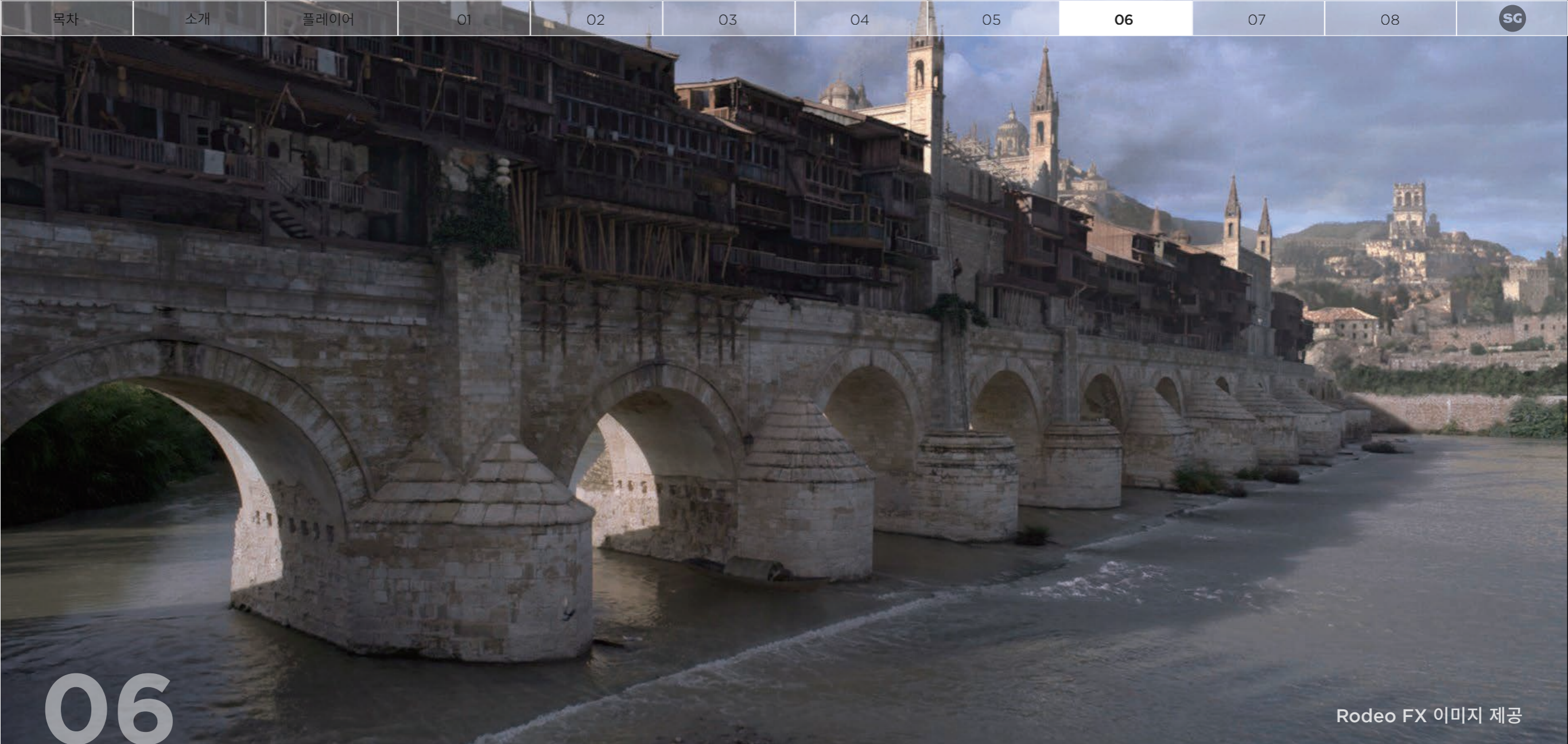
서자의 전쟁 시퀀스에는 많은 업체들이 작업을 하였습니다. 어떤 시점에서는 여섯 팀이 한꺼번에 작업을 했습니다. 한쪽에서는 이 샷을, 다른 쪽에서는 다른 샷을 만들었지만 서로 교차되는 부분이 있었기 때문에 협업을 하기도 하였습니다. 샷과 진행 중인 작업이 각 팀 사이에서 지속적으로 확인이 가능하게 되어서 모든 업체가 서로의 작업을 전체적으로 파악하고 있었습니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

우리가 만들어낸 시퀀스 중에서 단연 자부심을 느끼는 장면은 아마 서자의 전쟁일 것입니다. 규모도 어마어마합니다. 보트가 파괴되는 장면과 그에 맞춰 역동적인 물 효과도 만들어냈습니다. 또한 CG만 이용해 어떤 각도에서도 볼 수 있는 Meereen을 만들었습니다. 과일 가게부터 나무, 건물, 피라미드, 그리고 주변의 강과 산까지 모든 디테일이 CG로 만들어졌습니다.

Ineke Majoor, Iloura

서자의 전쟁을 위한 수백 개의 에셋이 총 120명의 아티스트가 속한 각각의 부서로 나뉘집니다. 여기서 Shotgun은 큰 도움이 되었습니다. 또한 10,500개 이상의 레퍼런스 이미지와 영상, 130개의 샷과 200개 이상의 에셋이 동원되었고 가장 긴 샷은 1400장 이상의 프레임으로 된 샷이었습니다. 저희는 에피소드에서 가장 긴 'Oner'에 대해 특히 자부심이 큼니다. 수백 개의 에셋, 애니메이션 사이클, 그리고 2D 작업 그리고 외주 작업까지 있었던 60초짜리 샷이었습니다.



06

Rodeo FX 이미지 제공

판을 바꾸는 자

Jan Guilfoyle, BlueBolt

왕좌의 게임이 밝은 발자취를 따라오는 다른 드라마들이 많습니다. TV 네트워크를 비롯해 Netflix와 Amazon 같은 서비스까지 다양한 프로덕션 하우스에게 최근에 나오는 드라마들과 왕좌의 게임은 자주 비교의 대상이 됩니다. 왕좌의 게임은 TV의 판도를 바꿔 놓는 계기를 마련했습니다.

Ed Bruce, Screen Scene

샷이 항상 완벽한 것은 그렇게 되도록 만들기 때문입니다. 일정이 빠듯하다고 대충하는 법이 없었습니다. 프리랜서 감독인 Joe Bauer와 그 전의 감독들이 이러한 완벽한 품질을 이끌어냈습니다. 6개의 시즌을 거치는 동안 실수 한 번 나오지 않았습니다. 이것만 봐도 Joe와 그 전의 다른 감독들이 얼마나 철저했는지를 짐작할 수 있습니다. 왕좌의 게임 이후, 예산이 보다 적은 수 많은 프로그램에서도 동일한 수준을 기대하게 되었습니다. “샷의 개수는 줄여도 왕좌의 게임 수준으로 만들라”는 것이 주문처럼 되어 버렸죠.”

“**참여한 전세계 모든 팀의 실제 규모는 측정 불가할 만큼 어마어마합니다.**”

Sven Martin, Pixomondo

왕좌의 게임 이후에 The Walking Dead, Fear the Walking Dead, Shannara Chronicles, Sleepy Hollow 등의 드라마 작업을 진행했습니다. 배경이든 나오는 캐릭터든 시각 효과에 의존하지 않는 것이 없습니다. 왕좌의 게임은 확실히 이후 나오는 프로그램에 영감의 많이 주었습니다.

Tyler Weiss, Image Engine

전에는 하이엔드 시각 효과 스튜디오에서 TV 시리즈를 고려조차 하지 않았지만 왕좌의 게임 같은 프로그램이 나온 후에는 그렇게 하지 않으면 바보 취급을 받게 되었습니다. 이 프로그램을 완성시키기 위해 참여한 전 세계 모든 팀의 실제 규모는 측정 불가할 만큼 어마어마합니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

TV 드라마의 특수 효과가 영화 수준으로 되는 것은 당연한 것이었습니다. 아직 동일한 수준이라고 말하기는 어렵지만 일부 시퀀스나 곳곳의 샷들은 영화 수준과 견줄 만합니다. 확실히 TV 시리즈와 영화 품질 간의 수준 차이가 좁혀지고 있습니다.

Barry Poon, Image Engine

왕좌의 게임을 보고 나서 관객들의 기대치가 이전보다 훨씬 크게 높아졌습니다. 왕좌의 게임은 다양한 프로젝트를 시도할 수 있는 기회를 넓혀 주었기 때문에 완벽한 프로젝트였습니다.

“**왕좌의 게임을 보고 나서 관객들의 기대치가 이전보다 훨씬 크게 높아졌습니다.**”

Ed Bruce, Screen Scene

시즌 1부터 이 프로그램의 스케일은 깊은 인상을 남깁니다. Tent encampment 씬에 사용할 엄청난 규모의 구불구불한 세트장에 도착했을 때 전날 밤부터 눈이 내리고 있었는데 원래 씬에는 눈이 들어갈 계획이 없었기 때문에 후반작업에서 눈을 없앨 방법이 필요했습니다. 하루 종일 현장에서 촬영하면서 찍은 장면마다 눈이 들어갔고 이렇게 하다가는 예산이 바닥날 것 같았습니다. 결국 라인 프로듀서와 아트 팀을 비롯한 여러 팀의 책임자들을 불러모은 후 ‘문제가 있습니다. 온통 덮여있는 이 눈들을 이대로는 시각효과로 제거를 해야 됩니다.’ 라고 말했습니다. 그러자 10분도 채 되지 않아 남성 여러 명이 화염 방사기를 들고 현장을 돌아다니며 눈을 녹이기 시작했습니다!



07

Pixomondo 이미지 제공

지속적인 임팩트

Jan Guilfoyle, BlueBolt

왕좌의 게임은 상징적인 작품을 만들어내는 기회를 주었습니다. 에미상 후보에 올랐고 VES에도 세 번 후보로 올라 두 번이나 수상하는 영광을 안았습니다. 신생 회사로서 엄청난 업적이었고 BlueBolt 이름을 만천하에 알리는 계기가 되었습니다. 시즌 1이 방영된 지 몇 년이 지난 지금도 모두가 듣고 싶어하는 이름으로 남아 있습니다!

Ed Bruce, Screen Scene

이 드라마를 작업했다는 사실로 더 큰 프로젝트에 도전할 수 있게 되었기 때문에 감사하게 생각합니다. 시즌 1로 VES 어워드를 거머쥐었고 Battle of the Bastards 에피소드는 에미상을 가져다 주었습니다. 이후로 Joe Bauer, Steve Kullback, 그리고 유수의 VFX 업체들과 함께 에미상을 수상한 훌륭한 에피소드 제작에 기여하고 있습니다. 왕좌의 게임에서의 작업 통해 우수한 품질을 보여주었기 때문에 고객들은 어떤

예산으로도 프로젝트를 성공적으로 진행할 수 있을 것에 대한 믿음을 가지게 되었습니다.

“ 이 드라마를 작업했다는 사실로 더 큰 프로젝트에 도전할 수 있게 되었습니다...”

Ineke Majoor, Iloura

Battle of the Bastards 에피소드가 에미상 후보에 오르고 이후 수상의 영광을 안은 것은 누구에게나 대단한 일이지만, 호주의 한 스튜디오가 이처럼 복잡하고 놀라운 작품을 제작한 것은 적지 않은 놀라움을 주고 있습니다.

Sven Martin, Pixomondo

Pixomondo는 왕좌의 게임 프로젝트에서 캐릭터를 제작하며 이름을 알렸고 이후 훌륭한 프로젝트에 참여하는 기회를 얻게 되었습니다. 이곳 독일에서 전 세계적 현상이 되어버린 프로젝트에 참여하는 기회를 잡은 것은 저희에게 매우 특별한 경험이었습니다.

“전례를 찾을 수 없는 엄청난 TV 시리즈입니다. 왕좌의 게임은 전반적인 VFX 산업에 영향을 끼치고 있습니다.”

Sabrina Gerhardt, Pixomondo

여러 가지 시각 효과로 에미상을 받게 되어 기쁩니다. 우리가 했던 작업에 대한 이야기는 VFX 업계에서 듣고 싶어하는 무용담이 되었습니다. 어디를 가더라도 왕좌의 게임을 제작했다고 말하면 곧바로 ‘정말이요? 정말 대단한데요!’라는 반응이 나옵니다. 그럴 때면 정말 자부심이 느껴집니다.

Matthew Rouleau, Rodeo FX

왕좌의 게임을 시작할 당시에 저희는 작은 회사였고 이름을 알릴 기회를 노리고 있었습니다. 우리가 할 수 있는 일을 보여줄 무대로서는 상상할 수 없을 정도로 훌륭했습니다. 시즌 4를 마치고 에미상과 기타 여러 가지 상을 수상하자 갑자기 고객들이 밀려들기 시작했고 저희 회사에서 일하겠다는 사람들도 많아졌습니다. 이 프로그램에 참여한 보상으로 성장할 수 있는 기회가 주어진 것입니다. 시각 효과와 관련하여 우리 세대의 스타워즈라고 말하는

사람들도 있습니다. 그 정도로 대단한 작품입니다. 저희가 참여할 수 있었던 것을 영광으로 생각합니다.

Ed Bruce, Screen Scene

다양한 장편 영화와 수상의 영광을 안은 많은 TV 프로그램에도 참여했지만 이것에 비할 바가 못됩니다. 인터뷰를 할 때면, 심지어 술집에서 잡담을 나눌 때도 세 번째 혹은 네 번째 질문은 언제나 ‘왕좌의 게임을 만들었다면서요?’입니다. 전례를 찾을 수 없는 엄청난 TV 시리즈입니다. 왕좌의 게임은 전반적인 VFX 산업에 영향을 끼치고 있습니다.

08

성공의 흔적들

HBO의 대서사 드라마 왕좌의 게임은 다양한 부문에서 약 600개의 상을 수상하는 영광을 안았습니다.

2015년에는 에미상에 24번이나 후보로 오르고 12번 수상하여 한 해 동안 가장 많은 에미상을 수상한 작품으로 기록되었습니다. 이듬해에는 38번의 수상으로 가장 많은 상을 수상한 드라마 시리즈의 기록을 경신했습니다.

현재까지 이 스토리에 참여한 여섯 곳의 스튜디오는 에미상, VES 어워드, HPA 어워드 등 다양한 어워드에서 총 26개의 시각 효과 관련 후보에 올라 상을 받았습니다.



SHOTGUN

대서사 프로젝트에 참여해야 합니까?
Shotgun을 무료로 체험해 보세요!
shotgunsoftware.com/signup/