

## 음향 인수인계서

63기 장연희

1. 음향팀장을 대하는 자세 (2쪽)
2. 공연에 들어가기 앞서... (3쪽)
  - 1) 공연 전체 플랜 짜기 (3쪽)
  - 2) 용어 정리 (4쪽)
  - 3) 회의 일정 잡기 (6쪽)
3. 음향 선정 (7쪽)
  - 1) 효과음 (7쪽)
  - 2) 음악 (10쪽)
4. 음성 녹음 (13쪽)
5. 음향 편집 (13쪽)
  - 1) 음원 다운로드 (13쪽)
  - 2) 편집 (15쪽)
6. 큐시트 (17쪽)
  - 1) 큐시트 제작 (16쪽)
  - 2) 하우스 큐 (20쪽)
  - 3) 큐시트 숙지 (21쪽)
7. 최종 셋리스트 구성 (21쪽)
8. 오퍼레이팅 (22쪽)
  - 1) 재생 프로그램 (22쪽)
  - 2) 뒷깍이 (24쪽)
9. 미래의 음향팀장에게... (26쪽)

## 1. 음향팀장을 대하는 자세

솔직히 말하자면, 음향팀장은 키스텝 중 가장 할 일이 적은 직위입니다. 하지만, 음향은 연극에서 분위기를 풍부하게 하고 장면 연출을 더 깊게 만들어주는 역할을 합니다. 특히나 대학극에서의 음향은 가성비 좋게 극의 퀄리티를 올릴 수 있는 가장 좋은 도구입니다. 그러니 여러분의 일에 애정과 사명감을 갖고 임하시길...

음향을 위해 필요한 자질은 두 가지가 있습니다. 첫 번째는 연극 장면과 어울리는 음악을 떠올려내는 상상력과, 연출이 추상적인 언어로 말한 음악을 실재화시키는 감각입니다. 평소에 음악을 듣는 것을 즐기시는 분이라면 더 적성에 맞으실 것이라 생각합니다. 두 번째 자질은 검색하는 능력입니다. 원하는 음향, 특히나 원하는 방향의 효과음을 찾아내는 끈기와 검색 키워드를 선별해내는 감이 필요합니다. 적재적소에 원하는 효과음을 찾기 위해서는 여러 사이트를 동원해 효과음을 꾸준히 찾아봐야 합니다. 포기하지 마시고 찾아보십시오. 웬만하면 찾아도 찾아도 없는 소스는 없습니다.

다음은 팀장을 하기 위해 필요한 자질입니다. 팀장에게는 파티플래너의 기질과 프로그램을 다루는 능력이 필요합니다. 팀장은 팀원들을 이끌고 연출과 대표로 소통하는 사람으로서, 독립적으로 음향팀의 일정을 꾸려갑니다. 가장 큰 총일정인 시연회, 철야, 공연 일정들을 제외하고 음향 편집이나 큐시트가 완성되는 시점은 모두 음향팀장이 정하는 것입니다. 팀장 혼자서 몰아서 하는 것이 아니라 팀원들과 협력하여 음향 일을 해 나가고 싶다면 팀장이 자체적으로 공연 전체적인 계획을 세우고 마감일을 정해 팀원이 함께하도록 해야 합니다. 그리고 두 번째는 프로그램을 다루는 능력입니다. 음성을 녹음하거나 음향을 편집할 때 음향 프로그램을 다룰 줄 알아야 합니다. 음향 편집은 분업이 어렵기에 한 명이 도맡아 하는 것이 훨씬 효율적이며, 음향 컨퍼머로 넘어가기 직전 단계이므로 연출과 가장 가깝게 소통할 수 있는 팀장이 담당하는 것이 더욱 효율적이고 빠릅니다. 따라서 팀장이 편집 프로그램을 다룰 수 있어야 깔끔한 편집을 거친 최종 음향이 연출과 팀원들에게 고통을 안기지 않고 완성될 수 있습니다.

## 2. 공연에 들어가기 앞서...

### 1) 공연 전체 플랜 짜기

저는 공연에 들어가기 전에 전 회차 인수인계서를 읽어보고 이전 팀장님들이 진행했던 일정을 참고하여 공연이 진행되는 10주간의 계획을 짭니다. 공연을 진행하다 보면 아무래도 연케팀의 연습 진행 상황에 따라 일정에 차질이 생기기 때문에 계획보다 지연되는 일이 많습니다. 하지만 계획표는 모든 작업의 마지노선을 상기시켜주는 역할로써, 지금 일이 제대로 되고 있는 게 맞나 두려울 때마다 꺼내 보고 팀원들과 팀장 자신을 채찍질할 수 있는 좋은 이정표가 됩니다. 제가 짠 전체 플랜은 따로 첨부해두겠습니다.

우선 제가 중요시하고 계획에 넣은 일들은 이렇습니다.

1. 음향 용어 정리

2. 친해지기

3. 대본 분석(효과음 위주);

-효과음이 대본 어느 구간에 필요한지 확인

4. 대본 분석(음악 위주);

-막간 음악, 하우스(관객 입장/퇴장), 커튼콜 등의 분위기 파악과 대본 중간에 효과음이 아닌 음악이 들어갈 만한 구간이 있나 확인

5. 음향 선정(효과음/음악)

6. 음성 녹음;

-매공연에 필수적인 것은 아니지만 이번 공연 대본 상 필요한 작업이었습니다.

7. 음향 편집;

-효과음, 음악 및 음성 편집

8. 큐시트 작성

-큐시트 작성 및 음향 최종 셋리스트 구성

9. 오퍼레이팅 연습

각자의 공연 기간에 맞춰 잘 분배해서 계획을 세우시길 바랍니다. 공연에 너무 촉박하게 음향 선정 및 편집 일정을 잡으면 거의 팀장 혼자서 끝내야 하는 경우가 많으니 팀원들과 분배해서 하는 업무는 최대한 당겨서 넉넉하게 시간을 두고 하시길 바랍니다.

2) 용어 정리

\*53회 워크샵, 54회 워크샵 음향 인수인계서를 참고하였습니다.

▪ 하우스 음악

관객 입장, 퇴장 시 재생하는 음악

▪ 커튼콜 음악

극이 끝나고, 배우들이 나와서 인사할 때 재생하는 음악

▪ 장간 음악

장과 장 사이에 들어가는 음악 (극에 따라 필요하지 않은 경우가 많다.)

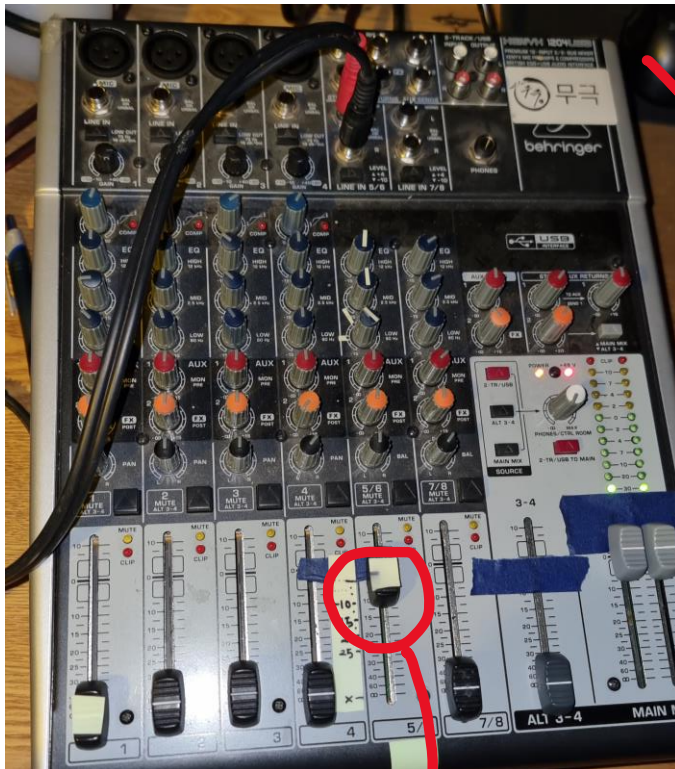
▪ 막간 음악

막과 막 사이에 들어가는 음악 (보통 어떤 극이든막간 음악은 사용한다.)

\*장과 막의 차이가 궁금하신 분들을 위해...

연극에서 막의 하위 단위가 장입니다. 연극이 한 막으로 구성되면 단막극, 여러 막으로 구성되면 장막극이 됩니다. 이 막들이 또 장으로 쪼개지는 것입니다.

- 효과음: 문 열리는 소리, 차가 지나가는 소리 등의 효과음
- 오퍼: 공연동안 음향을 틀고 끄고 음향의 음량을 조절하는 일



- 음향 콘솔: 음향을 틀고 음량을 조절하는 기계
- 디머: 음량을 조절하는 키
- 큐: 음향을 키기로 약속한 시점, 신호 등
- 큐시트: 큐와 해당 큐에 들어가는 음향, 음향을 어떤 방식으로 트는지 등을 적어두는 표. 실제 오퍼 시에는 사용 대본을 큐시트 대신 사용하기도 함
- F.I. (페이드인)=D.I. (덤인):  
음향을 서서히 키는 것, 디머를 올려서

▪ F.O. (페이드아웃)=D.O. (딤아웃):

음향을 서서히 끄는 것, 디머를 내려서

▪C.I. (컷인):

음향을 한 번에 키는 것 디머가 올려진 상태에서 컴퓨터 플레이어를 통해 재생

▪C.O. (컷아웃):

음향을 한 번에 끄는 것. 컴퓨터 플레이어를 통해 재생을 멈추거나, 디머를 빠르게 내림.

\*주로 효과음이 아닌 모든 음향은 F.I. & F.O. 으로 들어가게 되고, 효과음의 경우 C.I.& C.O. 으로 들어갑니다.

\*음향은 대개 조명을 감싸 안는 방식으로 틀게 됩니다. 음향이 들어간 다음에 조명 들어가고 조명 빠지고 음향 빠지는 방식입니다.

### 3) 회의 일정 잡기

이번 음향팀의 경우 총인원이 4인이라 개인별로 안되는 시간을 모두 취합해 그 시간을 피해서 회의 일정을 잡았습니다. 대개 월요일 또는 수요일에 진행했고 가능한 팀원이 2인 이하인 날에는 회의를 생략하기도 했습니다. 팀 인원 수가 적다면 참석률을 최대한 높이는 쪽으로 유동적으로 진행하시고, 팀원 수가 많은 편이라면 회의 일정을 고정적으로 두고 팀원이 일정을 거기에 맞추 수 있도록 하는 게 낫겠습니다.

### 3. 음향 선정

#### 1) 효과음

효과음은 웬만하면 삽입하는 것을 지양하는 게 좋지만, 이번 연극에서는 전화 장면이 많았고 극적 장치로 사용되는 바람소리 효과음이 있었기 때문에 불가피하게 자주 사용하게 되었습니다. 사용하게 된다면 최대한 자연스러운 소리를 찾아서 사용하기를 바랍니다.

#### ㄱ. 어떤 효과음이 필요한지 찾기

효과음을 최종적으로 선정하기 전에 무슨 소리가 필요한지 아는 것이 먼저 필요합니다. 대본을 팀원들과 읽어 보시고 어떤 효과음이 필요한지 충분히 논의하십시오. 저 같은 경우는 팀원들에게 “무슨 효과음이 필요한지 체크하며 대본을 읽어오기”를 3주차 숙제로 시켰습니다. 3주차 회의에서는 함께 대본을 읽어보며 각자 효과음이 필요하다고 생각한 부분을 공유하고 같이 논의한 효과음의 필요도와 중요도에 따라 효과음을 ‘중요’, ‘미정’ 카테고리 분류하여 정리했습니다. (아래는 3주차 효과음 리스트)

인덱스	효과음	페이지 (p)	분류(중요/미정/녹음)	세부 장면	비고	연출 컨펌 여부(네/아니오/보류)
1	휴대폰 게임 소리	4	중요	1막 시작 직후 유석 등장 장면		예
2	도어락 열리는 소리	4, 5	중요	엄마 등장/해민 등장		보류
3	도어락 닫히는 소리	18, 19	중요	유석 퇴장/엄마 퇴장		보류
4	전화연결음(노인 컬러링)	9	중요	밖으로 나가 통화를 해보려는 해민		예
5	전화 끊기는 소리	11, 17, 25	중요	해민과 노인의 통화/엄마와 정원의 통화/해민은 멀리서 손으로 전화를 끊는다	“전화 끊는 소리가 많이 등장하니 모든 장면을 통일해서 있고 없고의 여부를 정할 것	예
6	차키 삐걱 소리	13	중요	“차키 여긴는데!” 하며 유석이 차키를 보일 때		아니오
7	전화연결음(정원 컬러링)	17	중요	엄마, 해민의 휴대폰을 빼앗아 정원에게 전화를 건다.		예
8	사이렌	18	중요	그때 사이렌이 울린다	집행자의 음성(26번)과 함께	예
9	자동차 소리	19	중요	해민 퇴장 후 캄캄한 무대(1막 끝)		예
10	귀뚜라미 소리	20	중요	2막 시작, 산 소리		보류
11	개 짖는 소리	20	중요	2막 시작, 산 소리		보류
12	바람 소리	20, 20.21, 27, 34, 34	중요	2막 시작, 산 소리/유석 “누구 오는 것 같지 않아?” 전/해민 “그냥 해 아무나.” 후/엄마 “그래 난 지금 그이 목소리 들리는 거 같아”/유석은 문득 주위를 둘러본다. 바람소리 들려오고./바람소리와 함께 등장하는 엄마		예
13	나뭇가지 꺾는 소리	21	중요	엄마는 어디선가 나뭇가지 세 개를 꺾어준다.		아니오
14	유투브 광고 음악	24	중요	유석, 노래를 듣다. 그러나 등장하는 건 유투브 광고 음악	음향 크게 첫 인-> 소리 줄이고 동지로	예

정리된 효과음 리스트는 연출에게 전달해 “예/아니오/보류” 세 가지 답변으로 분류하여 컨

편을 부탁드립니다. 여기서 “예/보류”의 효과음만 최종 선정을 진행했습니다.

#### ㄴ. 효과음 찾는 방법

이번 음향팀은 총인원이 4명이었기 때문에 분업 없이 효과음 리스트에 있는 모든 음향을 모든 팀원이 전부 찾아오도록 했습니다. 음향팀의 인원과 팀원과 팀장 사이에 신뢰도(팀장이 고려했을 때 모든 팀원이 정해진 기간에 맞춰 해당 음향을 찾아올 수 있는가? / 신뢰도가 낮다면 한 효과음에 1명씩만 맡기기보다는 2-3명씩 겹쳐서 지정하는 것도 좋겠습니다.)에 따라 효과음을 파트별로 나누어 배정할 것을 추천합니다.

▪유튜브: 유튜브에 원하시는 효과음을 찾아보시면 쉽게 무료 효과음을 만나볼 수 있습니다. 한국어보다는 영어로 찾는 게 더 다양한 소스를 만나볼 수 있으니 영어 키워드를 위주로 찾아보시기를 바랍니다.

\*유튜브 음원 다운로드 방법은 14쪽을 참고하십시오.

▪BBC 사이트: <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search>

무료로 효과음 소스를 제공하는 사이트입니다. 높은 음질로 유용한 음원들을 다운 받을 수 있으니 잘 활용하시길 바랍니다. 특히나 자연의 소리(천둥소리, 바람소리, 새소리 등등)에 특화되어 있습니다.

#### ㄷ. 효과음 선정의 방식

회의 시간에 각 팀원이 찾아온 음향을 함께 들어보고 팀원들이 각자의 1순위, 2순위를 정하도록 했습니다. 그 중에 가장 많은 표를 받은 1순위, 2순위 음향만 연출에게 전달했습니다. 전달은 구글 닥스



의 형태를 사용했습니다. 구글 공유 문서에 효과음마다 질문 사항이나 회의에서 나왔던 팀원들의 의견을 함께 기재해서 전달했습니다. 구글 공유 문서를 사용하면 서면으로 한 번에 일처리를 끝낼 수 있는 부분이 있기에 효율적입니다. 하지만 실시간 소통이 어렵고 서면으로는 소통에 한계가 있기 때문에 시간이 넉넉한 초반에 잘 활용하시고 시간이 촉박해지면 직접 연출을 찾아가서 연출의 의견과 음향팀의 의견을 공유할 것을 추천합니다.

\*이 방식은 음악에도 동일하게 적용됩니다.

(아래 문서의 Q는 음향팀장의 질문이며, A는 연출이 작성한 답변입니다.)

#### 1. 휴대폰 게임 소리 (p. 4)

1. <https://www.youtube.com/watch?v=V5KGfrXxUG4>
2. [https://www.youtube.com/watch?v=wKINA\\_nATl8](https://www.youtube.com/watch?v=wKINA_nATl8)

Q: 게임소리를 얼마 동안 튼다고 보면 될까요? 유석이 등장하는 처음에만 나오나요, 유석이 게임하는 동안 계속 이어지나요? 또 게임 소리가 효과음처럼 등장하는지 아니면 배경음처럼 뒤에 깔리는지도 궁금합니다. 게임 시대 배경도 어느 정도가 적당할까요? (우선은 현대 배경을 염두에 두었습니다)

A: 게임 시대 배경은 2020년대입니다. 꼭 레트로하지 않아도 될 것 같아요. 진짜 요새 모바일 게임 하는 듯한 .. 소리를 찾아봤습니다.

배경을 처럼 깔린다고 보면 될 것 같습니다. 집행자가 가져가기 직전까지 소리가 나올 것 같아요.

(아래 문서에서는 \*\*을 달아 팀원들의 의견을 함께 전달했습니다.)

#### 4. 전화연결음 노인 컬러링 (p. 9)

1. <https://www.youtube.com/watch?v=0391kGDbRdM> (내 나이가 어때서) 0:00~/0:21~
2. <https://youtu.be/kXYIut4TnhI?si=59Pv9-rq7iiiW9BY> (벨소리)
3. <https://youtu.be/6lTO2svZoMA?si=95ZUZ3EpbhBVj8SI> (전화연결음)
4. + <https://www.youtube.com/watch?v=UfpU-44CfGE> (전화 받는 소리(달각))

Q: 해민과 노인의 통화 장면에서 노인 관점을 중심으로 하는 게 맞을까요, 아니면 해민의 관점을 중심으로 하는 게 맞을까요?

\*\* 노인 관점에서 노인의 전화벨소리, 해민의 관점에서 노인의 전화연결음, 그리고 두 가지의 관점 모두 충족하는 “내 나이가 어때서”와 전화 받는 “달각” 소리를 선정해보았습니다.

\*\* “내 나이가 어때서”가 1순위로 뽑힌 이유는 해당 음악이 노인의 전화벨소리와 통화연결음으로 동시에 해석될 수 있는 여지가 있다고 팀원들이 판단했기 때문입니다.

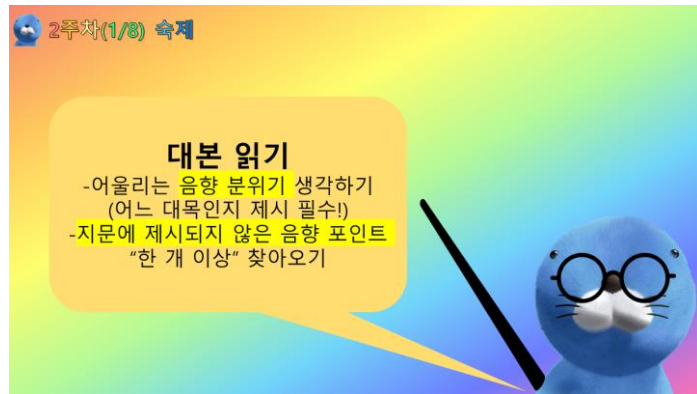
## 2) 음악

### ㄱ. 어떤 음악이 필요한지 찾기

하우스(관객 입장/관객 퇴장) 두 곡과 막간음악, 커튼콜은 필수적으로 들어가는 음악입니다. 기본적으로 들어가는 이 음악들에 연출적으로 추가되는 음악을 합해 찾으시면 됩니다.

#### -대본 리딩

저는 음향팀이 음향 선정에 더 큰 영향력을 끼쳤으면 좋겠다고 생각해서 2주차 숙제(1주차 회의 이후)로 기본적으로 들어가는 음악 외에 음악이 들어갈 수 있는 부분을 찾아오라고



팀원들에게 부탁했습니다.

그때 스케치처럼 나왔던 배경음악 아이디어는 회의록으로 만들어 연출에게 전달했습니다. 이는 아주 초기 단계에 진행된 것으로 연개 측의 장면연습이 진행되면서 장면 연출에 반영되지 않았습니다. 음향 팀원들 모두가 강력하게 동의하는 좋은 의견이 나왔다면 장면연습이 한창일 때 팀장님이 한 번 더 연출에게 어필해준다면 의견 반영에 더욱 도움이 될 듯 합니다.

#### -연습 참관

연출이 어느 장면에서 왜 어떤 음악과 효과음을 틀고 싶어하는 건지, 왜 이 음향이 필요하며 논의되고 있는 음향 외에도 추가적으로 어떤 음향이 필요한지 팀원들이 알았으면 해서 연

습 참관을 시켰습니다. 연습 참관은 5주차부터 최종 음향이 확정되기 전인 7주차까지 진행했습니다. 팀원들이 일주일에 한 번씩 연습 참관 기록지를 작성하며 장면연습을 참관하도록 했고 매주마다 필수음악(하우스, 막간음악, 커튼콜)은 무엇이 어울릴지 생각해오도록(\*참관 기록지 주별 질문 참고) 했습니다. 불가피하게 연습 참관을 진행할 수 없는 팀원들 같은 경우에는 주별 질문만 작성해오도록 했습니다.

(성균극회 126회 대공연 음향팀 장면 연습 참관 기록지)

성균극회 126회 대공연 음향팀 장면 연습 참관 기록지				
참관인			참관 일자	
장면 번호			쪽수(시작~끝)	
장면 설명				
장면 연출 흥미포인트(2개 이상)				
보았던 장면 중에서 어느 지점에 어떤 음악을 어떻게 틀고 싶나요?				
지점				
음악				
어떻게				
기타 메모				
주별 질문				
하우스	등장		퇴장	
막간음악	1막 시작	1막 끝/2막 시작	2막 끝/3막 시작	3막 끝
커튼콜				
기타 메모				

팀원들이 연습 참관을 진행하니 팀원 모두가 연케팀의 연습이 어느 정도 진전을 보이는지

알 수 있었으며 어떤 음향이 왜 그 장면에 필수적인지, 아니면 필요 없는지를 팀원들 모두가 직접 판단할 수 있었습니다. 머릿속으로만 생각하던 음향을 구체화시키는 데 효과적이었습니다. 연극의 전체적인 분위기를 파악하는 데도 도움이 되었으나 이는 연캐팀의 장면 연습이 얼마나 진행되었는지에 따라 효과의 정도가 달라질 것 같습니다.

따라서 팀장님은 팀원들보다 미리 연습을 찾아가거나 키스텝 회의에서 연출진에게 먼저 물어보셔서 연캐의 장면 연습 진도를 확인하시길 바랍니다. 만일 연캐의 연습 진도가 음향 선정에 도움을 받을 수 있는 속도가 아니라면 연출과의 일대일 대화를 통해 연출이 머릿속에 가지고 있는 그림을 최대한 구체화시키는 쪽으로 진행하시는 게 낫겠습니다.

#### ㄴ. 음악 찾는 방법

- 유튜브: 원하는 분위기를 키워드로 적어 검색하면 수많은 배경음악들과 플레이리스트를 찾을 수 있습니다. 천천히 들어 보시고 고르시면 됩니다. 플레이리스트를 듣다가 보면 원하는 키워드와 방향이 맞는 장르를 발견하게 되는데 (ex)Dreamcore 등등...) 그 장르 쪽으로 찾아보시면 더 다양한 음악으로 뿔어 나갈 수 있습니다.

\*유튜브 음원 다운로드 방법은 14쪽을 참고하십시오.

#### ㄷ. 음악 선정의 방식

효과음 선정의 방식(8쪽)과 동일하게 진행하였습니다. 다만 효과음에 비해 음악은 연출에게 선택지가 많은 쪽이 더 좋습니다. 음악은 개인 취향이 많이 반영되기 때문에 지극히 주관적인 영역입니다. 최대한 많은 선택지를 살려서 연출에게 넘길 것을 권장합니다. 아이디어가 나올 때마다 모아놨다가 한 번에 정리해서 연출에게 넘겨도 좋겠습니다.

#### 4. 음성 녹음

이번 공연 대본 상 녹음이 불가피했기에 진행했습니다. 녹음에 사용된 마이크는 명륜동방에 가져다  
둘 예정이니 필요하신 팀장님은 찾아서 쓰시길 바랍니다.

-마이크(마타스튜디오 Wireless1) 사용법:

- 4) 녹음 어플리케이션이 사용 가능한 노트북이나 핸드폰 등의 전자기기에 수신기(c-type잭이  
달린 기계)를 연결한다.

(\*경험상 핸드폰보다는 노트북에 연결했을 때 더 좋은 음질을 얻을 수 있었습니다.)

- 5) 마이크를 녹음 대상자에게 부착하고 우측의 버튼을 눌러 켜다. 불이 들어오면 켜진 것이다.

\*우측 버튼을 마이크가 켜진 상태에서 2번 연속으로 누르면 노이즈 제거 모드가 됩니다.

비교적 깔끔한 음성을 녹음할 수 있습니다.

\*마이크와 너무 가까운 데에서 녹음하거나 녹음대상자의 발성 때문에 숨소리가 많이 들어  
가게 되면 편집 과정에서 음량을 높였을 때 소리가 굉장히 부자연스러워집니다. 이 점을  
주의하면서 녹음하시길 바랍니다.

- 3) 마이크를 충전합니다.

\*수신기는 충전하지 않습니다. 수신기의 C-type 구멍은 수신기를 꽂는 전자기기의 충전을  
위한 것입니다.

#### 5. 음향 편집

- 1) 음원 다운로드

음향 편집은 팀장 단독으로 하는 편이 편리하기에 음원 다운로드를 팀원들과 분업으로 진행했  
습니다. 연출과 주고받은 효과음 리스트와 배경음악 리스트를 바탕으로 팀원마다 각자 다운 받

을 음악을 할당했습니다. 음원 다운로드는 8주차에 진행했습니다. 대공연 드라이브(기획팀 측에서 만들어 주신 공연을 위한 구글 공유 드라이브)에 링크만 있으면 모두 편집할 수 있는 공유 폴더를 만들어 팀원들이 그곳에 음원을 업로드할 수 있도록 했습니다. 혼란을 방지하고자 파일명은 아래와 같이 통일했습니다.

〈페이지수\_음향〉

\*컨펌 확정 효과음 리스트에 쓰여 있는 대본상 페이지 수(가장 첫 번째 것)와 음향명칭을 적어주시면 됩니다\* ex) 4\_휴대폰 게임소리

시간이 넉넉한 상황이었고 이번 공연의 경우 효과음의 종류가 굉장히 많았기에 분업이 가능했지만 불가피한 상황이라면 팀장님 혼자 하실 것을 추천드립니다.

■ 유튜브 음원 다운로드 사이트 추천: yout.com

다운로드를 원하시는 음원 유튜브 링크 youtube.com 부분에서 ube를 지우면 해당 사이트로 이동됩니다. 거기서 다운 받으시면 되고, 한 IP당 한 시간에 3곡만 다운 받을 수 있습니다. 선정적인 광고가 안 뜨는 깨끗한 사이트라 좋습니다.

Ex) <https://www.youtube.com/watch?v=smdmEhkIRVc> (원본 유튜브 링크)

➔ <https://www.yout.com/watch?v=smdmEhkIRVc> (다운로드를 위해 바꾼 음원 링크)

\*재정적으로 상황이 넉넉하다면 음악 같은 경우에는 공식 음원 사이트(멜론, 벅스) 등을 쓰는 것을 추천드립니다... 정말 경제적으로 여유롭다면 저작권자에게 최대한 감사의 뜻을 전하기를 바랍니다. (금전적으로)

## 2) 편집

편집은 “어도비 프리미어 프로”를 사용했습니다. 저는 기존 계정이 있어 그 계정을 사용했지만 없으신 분들은 7일 무료체험을 사용하시면 됩니다. 무료프로그램으로는 “골드웨이브”(PC 설치) 등이 있습니다. 핸드폰 어플 중에도 무료 음성 편집기가 많으니 상황이 여의치 않을 때는 어플을 잘 활용하시길 바랍니다.

-프리미어 프로에서 음향팀에게 유용한 기능(126회 대공연 음향팀장 픽):

### ㄱ. 자르기 도구

음원을 자를 수 있습니다.

### ㄴ. 새 시퀀스

음원 여러 개를 한 번에 편집하는 창을 시퀀스라고 합니다. 시퀀스를 추가하여 작업하면 프로젝트의 개수를 늘리지 않고 한 프로젝트에서 여러 종류의 음향을 동시에 편집할 수 있습니다.

### ㄷ. 음원 음량 높이는 법

시퀀스에서 클립을 자세히 보시면 클립 가운데를 가로지르는 선이 있습니다. 그 선을 잡고 위로 올리면 음량을 크게 할 수 있고 아래로 내리면 음량을 작게 할 수 있습니다. 음량이 일정하지 않은 경우 공연장에서 그 차이가 더 크게 들릴 수 있습니다. 소리가 비교적 작은 음향의 음량을 키우는 쪽으로 음량의 크기를 맞추기를 추천합니다.

### ㄹ. 가속페이드

우리가 흔히 말하는 페이드인과 페이드아웃을 도와줍니다. 효과창>오디오 전환>가속페이드 의 경로로 해당효과를 찾아보실 수 있습니다. 효과창에서 가속페이드를

우클릭하여 “기본전환효과”로 설정해두신 다음 클립의 양끝에 우클릭하여 “기본전환효과”를 적용하시면 클립의 시작부분은 페이드인, 끝부분은 페이드아웃이 됩니다.

(\*페이드인과 페이드아웃이 큐시트상 조작하기 어려운 곳에 위치한다면 미리 편집해두는 것이 아주 편리합니다)

#### ㄱ. 효과 넣는 방법

- ① 클립 선택
- ② 효과창에서 효과 선택
- ③ 효과 컨트롤 창 열기
- ④ 효과 상세 조정

#### ㄴ. 지연

우리가 흔히 생각하는 에코에 가깝습니다. 메아리 같은 효과가 필요할 때 사용합니다.

#### ㄷ. 반향

우리가 흔히 말하는 리버브를 의미합니다. 공간감을 줄 때 유용하게 사용할 수 있습니다.

#### ㄹ. 내보내기

음원을 다 편집했다면 사용할 수 있는 형태로 저장해야 합니다. 내보내기를 통해 저장하시면 됩니다. 파일 저장 경로와 파일 형태를 잘 확인하십시오. 어도비 프리미어 프로에서는 기본 세팅으로 mp3 옵션을 제공합니다. mp3 기본 세팅 그대로 사용하셔도 되고 음질만 높여서 사용하셔도 됩니다. 개인적으로는 최종 저장 시 음질이 달라진다고 해서 공연장에서 체감되는 음질에서 큰 차이를 느끼지 못했습



니다. 실질적인 차이는 없이 음원 파일 크기만 키울 수 있으므로(이는 오퍼 때 플레이어에서 재생 시 딜레이를 유발할 수 있습니다) 차이를 잘 확인해보시고 음질을 선택하시길 바랍니다.

## 6. 큐시트

### 1) 큐시트 제작

큐시트 작성 전인 음향 선정, 확보, 편집 단계부터 어떤 음향이 어느 지점에서 어떤 식으로 나올 것인지 대략적으로 대본에 메모해두는 게 좋습니다. 저는 큐시트를 7주차부터 정리하기 시작했습니다. 초안을 작성하고 일주일 간 연개의 장면연습 진행에 따라 변화되는 큐를 반영하였습니다. 이후 팀원들과 함께 큐시트를 읽어보고 팀원들이 이상이 있다고 판단한 큐(C.I.보다 F.I가 더 자연스럽지 않나, 오퍼실에서 확인이 어려울 것 같다 등등...)는 제가 연출과 일대일로 논의해 수정했습니다.

큐시트를 작성하다 보면 오퍼 때 디머를 통해 직접 하는 것보다 미리 편집해두는 게(재생 텀이 짧은 음향은 합친다거나, F.I./F.O 처리를 편집으로 미리 해둔다거나) 편리하다고 판단되는 음향을 발견하게 됩니다. 팀장님이 잘 정리해주셨다가 최종 셋리스트 구성 전에 모두 편집하시길 바랍니다. 공연장에 가면 오퍼가 생각보다 정신없고 예상치 못한 변수가 정말 많아서, 캐스트나 조명팀 등과 합을 맞춰 유동적으로 진행되는 큐가 아니라면 최대한 미리 편집 처리해두는 것이 좋습니다. 오퍼 인원이 달라지더라도 안정적인 오퍼를 유지하기 위해서입니다. 팀원들의 재미를 위해 남겨둔다고 하더라도 나중에는 다 편집하게 됩니다.

(아래는 큐시트 초안, 최종안 작성 전까지 잦은 수정을 거쳤습니다.)

Cue	Scene #	공연	음악 / 효과음	목전대사 / 조영	유	비고								
1	입장	하우스	러브하우스 jazz		F.O.	F.O. 추가 확인								
2	1-1	1막 시작	게임 소리	입전 후	F.I.									
3	1-1	1막	게임 소리	유석의 휴대폰에 압류막자를 붙여 가자가 버린다	F.O.									
4	1-1	1막	꼬르륵 소리	"넌 이 판국에 밥이 남아가니?"	C.I./C.O.									
5	1-2	1막	아내 자음성1	"전파 커신 아니야?"	C.I./C.O.									
6	1-2	1막	아내 자음성2	"그게 다야? 마지 읽어 봐."	C.I./C.O.									
7	1-3	1막	노인 전화 연결음	밖으로 나가 동화를 해보려는 해면, 그러나 얼마는 해면으로 불장아도다.	C.I.	동화 연결음에 나옴 노인 등장. 가림막이 상수도 이동해서 자리 잡은 후 연결음 나옴	가림막 자리 잡고 1초 뒤 C.I.							
8	1-3	1막	노인 전화 연결음	전화를 받는 노인	C.O.									노인 핸드폰 보고 있는 거 2초 정도 유지되니 그것 보고 컷아웃
9	1-3	1막	전화 끊는 소리	"계좌번호 받아 적었지? 대한 90090..."	C.I./C.O.									
10	1-4	1막	아내 자음성3	"여기 유원장에도 쓰여 있어. P.S."	C.I./C.O.									
11	1-6	1막	동화 연결음	"그냥 전화해 봐. 얼마나 바쁘다고."/읽마, 해면의 휴대폰을 빼앗아	C.I./C.O.	읽마가 휴대폰 빼앗는 거 보고	3초							
12	1-6	1막	전화 끊는 소리	"어~ 우리 사위"	C.I./C.O.	통합V								
13	1-6	1막	갈행자 음성	"누울 곳도 없는 처지인 건 섣 타 똑같잖아"	C.I./C.O.									
14	1-6	1막	갈행자 음성	입전 후	F.I.									
15	1-6	1막-2막	1막 2막 막간음	1막 끝 음성에서 크로스.	CROSS	통합V								
16	1-6	1막-2막	1막 2막 막간음	1막 끝 음성에서 크로스.	F.O.									
17	2-1	2막 시작	커피머신 소리	막간음의 F.O. 이후	F.I.									
18	2-1	2막 시작	커피머신 소리	F.I. 후 20초 유지	F.O.									여기 맞아? 이후 전전히 F.O.
19	2-1	2막	바람 소리	"아무도 안 따라왔어. 확인 다 했다고."	C.I./C.O.	2-3초								
20	2-1	2막	바람 소리	"그냥 해 아무나."	C.I./C.O.	2-3초								
21	2-1	2막	유튜브 광고 음악	유석, 노래를 듣다	C.I./C.O.	10초만								해면 "그거 내 휴대폰인데" 대사 삭제
21	2-1	2막	유튜브 광고 음악	C.I. 후 10초 재생	C.O.	광고 건너뛰기 느낌의 C.O.	통합V							
22	2-1	2막	동지	유튜브 광고 음악 직후	C.O.									
23	2-1	2막	동지	몇 초 후 해면은 유석이 든 휴대폰을 빼앗고	C.O.	동지 "너 뵈자리" 부근에 해면이 노래를 쓴다								
24	2-2	2막	해면 벨소리	"하나, 둘, 셋 하면 전화 연다. 하나, 둘, 셋."	C.I.	대사 끝날 때 울려서 지고 들어 오게								
25	2-2	2막	해면 벨소리	해면은 바로 전화를 받고	C.O.	해면이 전화를 받는 것 보고								
26	2-2	2막	바람 소리	"그래. 난 지금 그이 목소리 들리는 거 같아"	C.I./C.O.									
27	2-2	2막	해면 벨소리	"차라리 데려놔야 아무도 없을 때."	C.I.									
28	2-2	2막	해면 벨소리	해면 전화 끊을 때	C.O.	해면 전화 끊는 것 보고								오필실에서 해면 전화 끊는 것 확인하기 어려움. 추가 규필요.
29	2-2	2막	삼 내려지는 소리	입전	C.I./C.O.	입전 후연								추가 확인
30	3-1	3막	바람 소리(배경 같은)	유석은 모두 주위를 둘러본다	C.I.	배음소리2	통합V							
31	3-1	3막	발걸음 소리	바람소리 들어오고 2초 후	F.I.									
32	3-1	3막	발걸음 소리	재생 10초 후	F.O.									
33	3-1	3막	바람 소리(배경 같은)	"하나님 아내 자"	F.O.	전전히 F.O.								
34	3-1	3막	바람 소리	"다 너 때문에"	C.I./C.O.	2-3초								읽마 등장 큐이니 필수 조립조심
35	3-1	3막	3막 컷들 막간음	식구들은 전을 둘러싸고 서 있다	F.I.									
36	3-1	3막	3막 컷들 막간음	"더 없는 거지?"	F.O.									
37	3-1	3막	3막 컷들 막간음	막간음의 F.O. 이후	F.I.									
38	3-1	3막	3막 컷들 막간음	입전	F.O.									
39	3-1	3막	3막 컷들 막간음	컷들 음의 F.O. 이후	F.I.									

최종 큐시트는 8주차부터 제작에 들어갔습니다. 통합 편집과 F.I/F.O처리, 음량 조절 등이 완료된 음향을

기준으로 작성했습니다. 최종안 작성 이후의 변경 사항들은 오퍼팀의 편의를 고려하거나 연캐팀의 장면 연출

변동으로 인한 것들이었습니다.

(아래는 큐시트 최종안, 공연장에 가서 직접 오퍼해보며 수차례 수정했습니다.)

Scene #	장면	음악 / 효과음	대사 / 조망	류	비고		
0	입장	하루스 러브하우스 jazz	기획 "관객 입장 마감하셨습니다" 후/적석등 앞전 후	F.O.	F.O. 후 기획인사		
1	1-1	1막 시작	개입 소리	앞전 5초 후	F.I.	동향 80	
	1-1	1막	개입 소리	유석의 휴대폰에 알람이 울려 자기가 버린다	F.O.		
2	1-1	1막	교로록 소리	"넌 이 판국에 밤이 넘어가나?"	C.I/C.O.	동향 켜졌는지 확인!!	
3	1-2	1막	아버지들성1	"진짜 아빠가 싸놓은 거야?"	C.I/C.O.		
4	1-2	1막	아버지들성2	"그게 다야? 마저 읽어 봐."	C.I/C.O.		
5	1-3	1막	노인 전화 연결음	밖으로 나가 통화를 해보려는 해민, 그러나 얼마는 해민을 잡아둔다.	C.I.	가족들이 상수로 이동해서 자리 잡은 후 1초 후	
	1-3	1막	노인 전화 연결음	전화를 받는 노인	C.O.	노인 핸드폰 열고 2초 뒤	
6	1-3	1막	전화 걸는 소리	"계좌번호 받아 적었지? 대량 90090..."	C.I/C.O.		
7	1-4	1막	아버지들성3	"여기 유언장에도 쓰여 있어. P.S."	C.I/C.O.		
8	1-6	1막	통화 연결음+전화 걸는 소리	"그냥 전화해 봐. 얼마나 바쁘다고?" 얼마, 해민의 휴대폰을 빼앗아	C.I/C.O.	얼마가 휴대폰 빼앗는 거 보고	
9	1-6	1막	집광자들성	유석 "누를 곳도" 직후	C.I/C.O.		
10	1-6	1막 끝	1막 끝+1.2막간 음악	앞전 후	C.I.	동향 90	
	1-6	1막 2막	1막 2막 막간 음악	벽 옮기는 시간동안(동향 송입이 50초)	F.O.	극장에서 시간 측정 후 확정	
11	2-1	2막 시작	캐투라미 소리	막간음악 F.O. 이후	F.I.	F.O. 직전음 동향 최대치	
	2-1	2막 시작	캐투라미 소리	여기 맞아? 이후 천천히 F.O.	F.O.		
12	2-1	2막	바람 소리	"아무도 안 따라왔어. 확인 다 했다고."	C.I/C.O.	동향 켜졌는지 확인!! 동향 자체 처리	
13	2-1	2막	바람 소리	"그냥 해 아무나."	C.I/C.O.	동향 자체 처리	
14	2-1	2막	유석의 광고 음악 + 동지	유석, "이거?"	C.I.	유석 "이거?" 직후	해민 "그게 네 휴대폰인데" 대사 삭제
	2-1	2막	유석의 광고 음악 + 동지	동향 0:35 / 동지 "너 번 자리" 후 해민이 휴대폰 뺏으면	C.O.	동지 "너 번 자리~" 부근에 해민이 노래를 쏜다	
15	2-2	2막	해민 벨소리	"하나, 둘, 셋 하면 전화 연다. 하나"	C.I.	대사 끝날 때 중 발리 치고 들어 오게	
	2-2	2막	해민 벨소리	해민은 바로 전화를 받고 (약 3초)	C.O.	해민이 전화를 받는 것 보고	
16	2-2	2막	바람 소리	"그래. 난 지금 그이 목소리 들리는 거 알아"	C.I/C.O.	동향 자체 처리	
17	2-2	2막	해민 벨소리	얼마 "차라리"	C.I.	"차라리"에서 네 번째 버튼 누를 때	3초 유지
	2-2	2막	해민 벨소리	C.I. 3초 후	C.O.		카카오 팟플레 이어 기존 자설
18	2-2	2막	상 내려치는 소리	벨소리 C.O. 후 정형 등장하고 나서 앞전 후(음 꺼지기 직전...)/정형 가운데 벽 두 번째 나무 지날 때	C.I/C.O.		네 번째 버튼(먼저 뛰기 버튼) 누를 때
19	3-1	2막	non, je ne regrette rien	유석 넘어지기 직전에	C.I.		
	3-1	2막	non, je ne regrette rien	유석->해민 상으로 내려치면	C.O.	동향 자체 처리	
20	3-1	3막	유석 바람 소리 + 발걸음	유석 "이것들, 어디 숨겨둔 거 아니야?" 후/유석은 문득 주위를 둘러본다	C.I.		
	3-1	3막	유석 바람 소리 + 발걸음	"하나님 아버지"	F.O.	천천히 F.O.	
21	3-1	3막	바람 소리	"다 너 때문에?"	C.I/C.O.	동향 켜졌는지 확인!!	얼마 등장 후 이내 실수 조심조심
22	3-1	3막 끝	3막 컷음을 막간 음악	유석 "더럽게 이게 뭐야?"	C.I.	동향 80	
	3-1	3막 끝	3막 컷음을 막간 음악	앞전에서 15초 후	F.O.	앞전 후 동향 80	
23	컷음을	컷음을	컷음을 음악	막간음악 F.O. 이후	F.I.		
	컷음을	컷음을	컷음을 음악	앞전에서 15초 후	F.O.	앞전 후 동향 80	
24	퇴장	하루스	퇴장 음악	컷음을 음악 F.O. 이후	F.I.	동향 80	

이때부터는 큐로 지정된 대사나 모션이 유동적으로 변하는 일이 없도록 해야 합니다. 음향팀은 이 대사에 음향을 틀기로 정했으니 캐스트가 그 대사를 틀리거나 바꾸는 일이 없도록 해달라고 연출에게 강조해서 전달해야 합니다. 원래 대본과 대사가 달라지는 것은 음향팀에게 상관이 없지만 음향 팀원들이 큐시트와 팀장, 연출을 통해 고지 받은 큐로써의 대사와 실제 공연장에서 캐스트가 연기하는 대사가 달라지면 이는 오퍼 사고로 이어집니다. 그러는 일이 없도록 큐가 되는 대사나 모션은 최대한 고정될 수 있게 해주십시오. 그리고 장면 연출을 통해 대본과 달라지는 실제 대사들은 팀장님이 미리 파악하셔서 큐시트에 반영하시고 팀원들에게 공지해주시길 바랍니다.

## 2) 하우스 큐

이 부분은 기획팀, 조명, 기획인사를 여는 연출 혹은 기획팀장이 모두 합을 맞춰야 하는 부분이라 적어둡니다.


- ① 하우스 조명, 하우스(관객 입장) 음악, 객석등 in
- ② 기획팀 “관객 입장하겠습니다~”
- ③ 관객 입장
- ④ 기획팀 “관객 입장 마감하겠습니다”
- ⑤ 객석등 out
- ⑥ 하우스 조명 out
- ⑦ 하우스 음악 out
- ⑧ 기획인사 조명 in
- ⑨ 기획인사

이번 공연은 이 순서로 하우스 큐가 진행되었으며, 객석등 스위치가 관객이 입장하는 문 쪽에 있었으므로 객석등 암전은 기획팀에서 도와주셨습니다. 다음 공연에도 객석등 스위치 위치만 신경 쓰셔서 이 순서로 진행하시면 될 것 같습니다.


### 3) 큐시트 숙지

큐시트 최종안이 나온 후에는 팀장을 동반해 연습 참관할 것을 권고했습니다. 큐시트를 먼저 읽은 다음 팀장에게 큐 설명을 듣고 장면에서 큐가 정확히 어떤 부분인지 직접 장면 연습을 하는 것을 보


며 확인해보도록 했습니다. 음향 큐는 팀장이 직접 틀면서 보여주

 0#하우스입장


었습니다. 이후에는 오퍼 인원들에 한해 시연회 참관을 권고했습니

 1#게임소리


다. 여유가 되는 팀원은 시연회 오퍼 담당(팀장) 옆에서 함께 관람

 2#꼬르륵소리


하도록 했습니다. 또한 실제 오퍼 전에 리허설 1회 참관, 실공연

 3#아버지음성1\_0...


1회 참관을 권고했습니다. 이번 공연의 경우 공연장 오퍼실이 넓

 4#아버지음성2\_0...


었기에 다음 공연의 오퍼 담당이 전 공연 오퍼 담당 옆에서 오퍼

 5#노인전화연결음


와 공연을 관람하는 것으로 실공연 참관을 진행했습니다. 추가적으

 6#전화끊는소리...


로 팀원들의 큐시트 숙지와 오퍼 연습을 위해서 공연장에서는 팀

 7#아버지음성3\_0...


원들에게 뒷좌석과 리허설 오퍼를 맡겨야 하기 때문에 팀장님은


 8#통화연결음+...


시연회나 철야, 장면 연습 참관을 통해 미리 오퍼를 연습하고 큐를

 9#집행자음성수...


숙지해두시길 바랍니다.

 10#1막끝+1-2막...


 11#귀뚜라미소리

 12#바람소리페...


### 7. 최종 셋리스트 구성


 13#바람소리페...

최종 편집된 음향들은 재생 순서대로 번호를 붙여 정리해두었습

 14#유튜브+등지

니다. (왼쪽의 이미지)

 15#해민벨소리

 16#귀뚜라미소리

최종 셋리스트가 완성된 후 연출진 쪽에서도 장면 연습에 음향을 사용할 수 있도록 공연진 드라이브 내에 공유 폴더를 통해 최종 음향을 공유했습니다. 공유해드리면 연출진 쪽에서 캐스트가 음향에 익숙해질 수 있도록 알아서 도와주실 겁니다.

나중에는 음향 이름은 잘 안 쓰고 음향 번호로 다 부르게 되니 큐시트의 큐 번호와 최종 셋리스트의

음향 번호를 통일하는 것을 추천합니다.

## 8. 오퍼레이팅

### 1) 재생 프로그램: 팟플레이어(카카오 팟플레이어 64bit)


\*카카오팟플레이어는 재생 시 딜레이가 존재합니다. 여러 방법으로 직접 들어 보시고 딜레이 시간을 고려하여 큐시트를 작성하시길 바랍니다. 이번 공연에서 타이밍이 중요했던 큐의 경우에는 오퍼 담당 팀원들에게 딜레이 시간을 고려해 재생 방법까지 지정해서 안내했습니다.

- 다운로드 링크: <https://tv.kakao.com/guide/potplayer>

- 팟플레이어 음원 세팅 방법


- ① PC 내 최종 셋리스트 폴더에서 음원 파일 전체 선택
- ② 팟플레이어 재생목록으로 드래그
- ③ 정렬>"정렬"/"제목으로" 설정 (\*음원 제목에 음원 번호를 맨 앞에 기재 후 사용)
- ④ 재생

- 오퍼 시 사용 버튼

- ①  반복 재생 버튼: 한 곡 반복

하우스 재생 시 사용.

**\*\*기획인사 전에 하우스 반복 재생 풀 것!!**

- ②  다음 곡 재생 버튼

다음 음향으로 넘어갈 때 사용

우클릭 시 다음 곡 재생

**\*\*좌클릭은 한 음원 내 건너뛰기이니 유의하셔서 사용하시길 바랍니다.**

### ③ 재생목록 더블클릭

재생목록에 있는 음원 이름을 더블클릭(좌)하면 해당 음원이 재생됩니다.

\*\*세 번 클릭하면 음원 이름 변경창이 뜨므로 유의하십시오.

\*\*다음 곡 재생 버튼(2번)이 더 딜레이가 짧습니다. 딜레이 시간과 오퍼 담당이 손에 익은 정도를 고려해 선택하시길 바랍니다.

### ④ 스페이스바

“일시정지->재생” / “재생->일시정지” 상태로 넘어가게 합니다.

우클릭을 통한 다음 곡 재생, 재생목록 더블클릭과 비교했을 때 가장 딜레이가 짧은 재생 방법입니다.

#### ● 오퍼레이팅 안내 시 유의사항

팟플레이어 자체만 봐도 재생 시 딜레이가 존재하고 재생방법이 여러 가지이기 때문에 아무리 같은 큐로 오퍼레이팅을 한다고 해도 오퍼 담당이 누구인지에 따라 타이밍이 조금씩 달라질 수 있습니다. 타이밍에 민감한 큐들이 있다면 (ex)조명과의 동시 큐, 갑작스러운 캐스트 등장 큐 등) 미리 오퍼 인원들끼리 오퍼 방법을 맞춰두는 게 좋겠습니다. 아래는 통일하면 좋을 것 같은 사항입니다.

#### ㄱ. 음소거 후 다음 곡 전환 -> 스페이스바 재생 / 이전 음원 일시정지 후 다음 곡 재생

딜레이는 전자가 가장 적습니다. 다만 음소거가 되었는지 안 되었는지 체크하는 과정이 필요합니다. 또한 거의 연속 큐처럼 붙어 있는 큐를 재생할 때는 음소거를 진행하는 시간도 고려해야 한다는 점에서 사용하기 어렵습니다. 하지만 딜레이가 가장 적

고 음소거 상태만 잘 확인해준다면 가장 오퍼 실수가 적은 방법입니다. 후자는 버튼 하나만 눌러주면 되기에 편리하다는 장점이 있습니다. 다만 당황하여 다른 버튼을 누르게 되면 바로 사고로 이어지고 큐에 맞춰 다음 곡 재생을 했을 때 딜레이가 생기기 때문에 타이밍 계산을 잘해야 합니다. 따라서 팀원들이 오퍼 연습을 할 시간이 충분하다면 전자로 모든 큐를 통일하고 연속 큐 같은 경우만 팀장님이 딜레이 시간을 계산하셔서 큐를 안내할 것을 권장합니다.

#### ㄴ. 음소거 방법: 디머로 조절/플레이어로 조절

디머를 내리는 것으로 음소거를 조절하면 음소거 상태가 눈에 더 잘 들어오기 때문에 좋습니다. 다만 손으로 동작을 많이 해야 하기 때문에 연습이 필요합니다. 팟플레이어 내에 음량 조절 부분에서 아이콘을 누르면 음소거가 됩니다. 이는 클릭 한 번으로 되기에 간편하지만 디머만큼 가시적이지 않아서 음원 재생 이전에 수차례 확인이 필요합니다. 오퍼 담당 인원이 연습해볼 여유가 있다면 전자를 추천합니다.

#### 2) 뒷깍이

뒷깍이는 음향/조명 등의 큐만을 맞춰보는 리허설로써, 캐스트들이 연기 없이 동선, 대사, 동작 등의 큐들만 보내주면 오퍼팀이 그에 맞춰 오퍼를 연습하는 시간입니다. 연캐와 함께하는 뒷깍이와 오퍼팀끼리만 진행하는 뒷깍이로 나누어볼 수 있습니다. 두 가지에서 신경 써야하는 부분이 다르기 때문에 팀장님은 이 두 뒷깍이를 잘 활용하셔서 팀원들 오퍼를 잘 연습시키시기를 바랍니다.



## ㄱ. 연캐와의 뒷깍이

음향 큐가 많은 극이라면 최대한 뒷깍이 기회를 확보할 수 있도록 연출에게 부탁해야 합니다. 뒷깍이가 너무 늘어난다면 오퍼팀도, 캐스트도 지칠 수 있으므로 팀장님이 보시다가 큐 이외의 장면은 끊는 게 좋습니다. 또한 뒷깍이 중에 오퍼 실수가 발생하는 부분이 있다면 연출에게 부탁해서 오퍼 팀원이 해당 큐를 다시 연습해볼 수 있도록 하십시오. 팀장님이 흥내내는 것으로는 한계가 있는, 캐스트들과 꼭 맞춰보아야 하는 큐를 중점적으로 연습하시면 됩니다.

\*\*극장에서는 연출과 캐스트 모두 예민할 수 있으니 큐를 다시 진행할 때는 팀장님이 먼저 우렁찬 감사인사 해주시면 좋을 것 같습니다. 모두가 웃는 극장을 위해서….

## ㄴ. 오퍼팀끼리의 뒷깍이

이번 공연은 음향큐가 조명큐보다 많았고, 조명큐가 한 개의 큐를 제외하고는 모두 음향큐와 동일했으므로 함께 자체 뒷깍이를 많이 진행했습니다. 캐스트와 함께하는 뒷깍이는 캐스트 컨디션 조절의 문제로 횟수에 한계가 있습니다. 뒷깍이가 많이 필요할 정도로 큐가 많은 공연이라면 팀장님이 큐를 잘 숙지해두셨다가 무대에서 간단한 동작, 대사, 동선들을 직접 보여주시면서 간이 뒷깍이를 수시로 진행하실 것을 추천드립니다. 저 같은 경우에는 오퍼 담당이 새로워질 때마다 따로 시간을 내어서 2-3번 정도 큐만 빠르게 짚었습니다. 이때 조명팀 오퍼담당도 함께하면 실공연에 들어가기 앞서 오퍼실 인원들이 합을 맞춰볼 수 있으므로 최대한 조명팀과 같이 진행하는 게 더 좋습니다. 뒷깍이 중간중간 팀장님이 봤을 때 타이밍이 이상하거나 팀원이 계속 실수하는 부분이 있다면 무엇이 문제였는지 물어보고 그 큐가 익숙해질 때까지 반복해서 큐를 보여주십시오. 조명팀과 함께 진행한다면 조명팀 실수도 챙겨주시길 바랍니다. 조명팀장과 잘 승부를 보셔서 이 뒷깍이 큐잡이 역할을 잘 정하시길 바랍니다.

## 9. 미래의 음향팀장에게...

음향팀장은 생각보다 중요하고 생각보다 중요하지 않습니다...ㅋㅋ 중요한 부분에서는 중요하게 활약하시고 중요하지 않은 부분에서는 도와줄 만큼만 도와주세요. 잉여 인력인 듯 잉여 인력이 아닌 게 음향팀장의 매력이지 않나 싶습니다. 이 인수인계서를 꼼꼼하다고 볼 수도 있고 사족이 길다고 볼 수도 있겠네요. 어디까지나 제가 듣고 배운 바이니 참고만 하시고 여러분만의 경험을 쌓아 가기를 바랍니다.

지금 이 인수인계서를 쓰는 시점은 24년의 봄입니다. 언젠가 이걸 꺼내 본 당신은 언젠가의 성균극회 공연 음향팀장을 준비하고 있겠지요? 그런 당신에게 정말 크고 묵직한 응원을 보내고 싶습니다. 작고 가벼운 응원이 덜 부담스러울까요 ㅎㅎ? 하지만 저는 열심히 극회라는 단체를 가꿔가려는 당신이 진심으로 멋지고 참으로 고맙다고 생각합니다. 잘하고 있습니다. 항상 고생이 많습니다. 당신에게 뜻밖의 횡재와 행운이 모두모두 함께하기를 바랍니다. 건강하세요!