

제53회 신입생 워크샵 오퍼팀 인수인계서

팀장 61기 천유진

1. 오퍼팀에 대하여

53회 신입생 워크샵의 경우 조명, 음향을 나누어 팀장을 구하기 어려워 조명팀, 음향팀을 합쳐서 오퍼팀으로 꾸렸습니다. 오퍼팀 내에서 팀원들은 음향팀과 조명팀으로 나누어 활동하였고, 팀장이 두 팀을 모두 총괄하는 형태로 진행했습니다. 워크샵이 비록 대공연에 비해 짧은 기간안에 준비해서 올리는 공연이지만, 결국 각 스텝이 해야 될 일은 대공연과 똑같습니다. 이 인수인계서를 보는 다음 공연 팀장이 계시다면, 부디.. 조명팀과 음향팀을 함께 말지 마세요... 오퍼팀으로 되면서 오퍼실을 함께 쓰는 조명, 음향 팀원들이 서로 친해졌다는 점은 좋았지만, 팀장으로서의 결국 각 팀별 활동을 모두 책임져야 하므로 상당히 많은 시간을 투자해야 하며, 2인분의 역할을 해야 된다는 점이 힘듭니다. 그렇지만 만약 오퍼팀으로 꾸릴 수 밖에 없는 상황이라면 힘내세요.. 할 수 있는 일이긴 합니다!! ㅎㅎ,, 인수인계서는 공연을 겪었던 분들의 생생한 조언이 담겨 있어서 공부하기 좋습니다. 저의 경우 114, 115, 116회 정기대공연 음향 인수인계서, 조명 인수인계서를 참고했습니다. 아래 본격적인 인수인계 내용은 조명팀, 음향팀으로 나누어 적을 것이니, 팀별로 내용 확인 바랍니다.

2. 음향팀

(가) 용어 정리

- **하우스 음악**: 관객 입장, 퇴장 시 재생하는 음악 (입장 음악과 퇴장 음악을 각각 다르게 하는 경우가 많다.)
- **커튼콜 음악**: 극이 끝나고, 배우들이 나와서 인사할 때 재생하는 음악
- **장간 음악**: 장과 장 사이에 들어가는 음악 (극에 따라 필요하지 않은 경우가 많다.) (올모스트 메인의 경우 옴니버스식 극이라 장간 음악이 존재하였다.)
- **막간 음악**: 막과 막 사이에 들어가는 음악 (보통 어떤 극이든 막간 음악은 사용한다.)
- **효과음**: 문 열리는 소리, 차가 지나가는 소리 등의 효과음 (보통 대본에 지문으로 적혀 있다.)
- **디머**: 음향 콘솔에서 음향의 볼륨을 조절하는 키
- **F.I. (페이드인)**: 음향을 서서히 키는 것 (디머를 올려서), 딤인으로 말하기도 함
- **F.O.(페이드아웃)**: 음향을 서서히 끄는 것 (디머를 내려서), 딤아웃으로 말하기도 함
- **C.I. (컷인)**: 음향을 한 번에 키는 것 (디머가 올려진 상태에서 재생)

- **C.O. (컷아웃)**: 음향을 한 번에 끄는 것 (재생을 멈추거나, 디머를 빠르게 내림)
- * 효과음이 아닌 이상 보통 모든 음향은 F.I. & F.O.으로 들어가게 되고, 효과음의 경우 C.I. & C.O.으로 들어간다.

(나) 음향 준비

올모스트메인의 경우 대본에 필요한 음향이 모두 기재되어 있었습니다. 장간 음악의 경우 sound cloud에 올라온 다른 올모스트메인 공연 때 쓰인 음향 리스트를 대부분 그대로 사용하였습니다. 효과음의 경우 youtube에서 “~~sound effect”으로 검색하여 찾고, 그 외 필요한 음악들도 youtube 검색을 통해 찾았습니다. 그리고 youtube to mp3로 음원을 추출해 사용했습니다. 음향 편집의 경우 음향 팀원 63기 이강준님이 전문적으로 음악 편집을 다루셔서, 원하는 방향에 맞게 직접 편집을 해주셨습니다. 보통의 경우 음향 편집 프로그램으로, 골드웨이브나 프리미어를 사용한다고 합니다 (출처: 115회 음향 인수인계서) 음향을 찾을 때나 찾고 나서 연출진과 함께 들어보고 연출진이 원하는 방향에 맞추어 음향을 최종 fix합니다.

(다) 오퍼

음향 재생 프로그램으로는 팟플레이어를 사용했습니다. 단축키 편집이나, 재생목록 정리하기가 쉬워서 다른 프로그램과 비교했을 때 더 편리하였습니다. 재생목록을 만들고 찾은 음향들을 트는 순서에 맞추어 정렬합니다. 이때 같은 음향이 다른 장면에도 나온다면 복사-붙여넣기를 이용해 해당 순서에 그대로 추가합니다. 정렬된 리스트와 대본을 바탕으로 큐시트 초안을 작성합니다. 타이밍에 맞추어 음향을 재생하는 것을 음향 큐라고 합니다. 큐시트 양식은 아래 첨부 사진과 같습니다. 그리고 캐스트 연습을 참관하고 틀어보면서 큐의 순서나 큐의 사용여부 등등을 반영해 큐시트를 수정합니다. 시연회나 리허설 때, 대 도구 이동 시간 등을 반영해 각 음향의 F.I. 타이밍, F.O. 타이밍을 시간으로 체크해 두는 게 좋습니다. 오퍼실에서 보면 암전일 때 배우들의 움직임이 안 보이기 때문에 시간을 체크해둬야 큐 타이밍을 알맞게 맞출 수 있습니다. 53회 워크샵의 경우 성균소극장을 대관해서 공연하였기 때문에 음향 콘솔과 관련해서는 추가적인 내용이 없습니다. 노트북 스피커 단자에 연결해 노트북으로 재생을 컨트롤하고 음향 콘솔의 디머로 볼륨을 컨트롤하였습니다.

[음향 최종 큐시트]

Cue #	Scene #	장면	직전대사/ 조명	큐	비고
1		관객 입장		하우스 음악 in	
2		연출 인사		음악 down	
3		인사 끝		음악 up 했다가 F.O.	
4	prol.	PETE, GINETTE	PETE "더 가까워졌네.." 후 벤치에 털썩 앉은 후	prologue 음악 F.I.	
5			음악 끝날때쯤	음악 F.O.	51.77초
6	1장	EAST, GLORY	EAST "고장난 거 수리하는 게 제 전문이라구요" 후 쪼그려 앉을 때	aurora 작게 F.I.	

24	7장	DANIEL, HOPE	효과음 먼저 start	택시눈초인종 C.I./ C.O.	
25			HOPE 2번째 "그래" 후	7장 음악 F.I.	
26				F.O.	44초
27			대도구 다 옮겨지고, 배우 들어간 후	aurora F.I.	
28			오로라 조명 꺼지고 몇 초 후	F.O.	17초
29	8장	DAVE, RHONDA	효과음 먼저 start	스노모빌 C.I./ C.O.	
30			RHONDA "DAVE!!" 후	8장 음악 작게 F.I.	
31			심장 그림에 핀 조명 크로스 될 때	음악 크게 up	

3. 조명팀

(가) 용어 정리

* 제114회, 115회, 116회 조명 인수인계서를 참고 바랍니다.

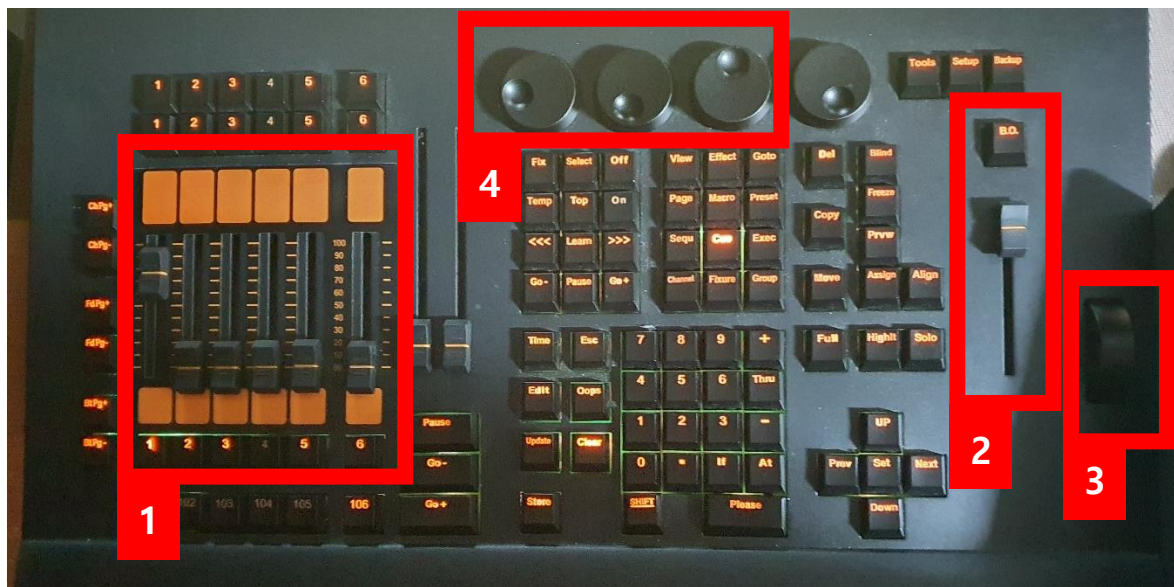
(나) 제반 조사

외부 극장을 대관해서 올리는 공연이라 따로 동방 제반 조사는 진행하지 않고, 극장 제반 조사만 진행하였습니다. 그러나 무대 설치를 진행하면서, 개수가 더 필요한 조명, 연장 라인을 동방에서 가져와야 하는 상황이 생겼는데, 이때 제반 조사가 되어 있지 않아 헤맸었습니다. 이러한 혼란을 방지하기 위해서 외부 극장을 대관해서 올리는 공연이라 해도 울전과 명륜 각 동방 제반 조사를 통해 사용 가능한 **조명 라인, 젤라틴, 젤라틴 틀, 엘립, 대파** 등의 개수 및 위치를 파악해야 할 것 같습니다. 엘립, 대파 등의 조명이 켜지는 지를 동방에서 확인할 때는 '딸깍이'를 사용합니다. 명륜 동방 철제 선반에 '딸깍이'라고 적힌 종이가 있는데, 그 위치에 올려져 있습니다. 이는 콘솔이나 바 없이, 일반 콘센트에 전원을 연결하여 조명을 켤 수 있습니다. 극장 제반 조사를 할 때는 사용할 수 있는 **조명의 종류와 각각의 개수**를 파악하고, 조명의 **채널들이 어떤 식으로 위치**되어 있는지, **여분의 조명 라인**이 있는지, 극장 내 구비된 **젤라틴**은 무엇이 있는지, **조명 콘솔**은 어떤 것인지를 파악해야 합니다.

(다) grandMA2 on PC 사용법

이번 공연을 준비하면서 조명팀에게 가장 힘들었던 부분입니다. 성균소극장의 조명 콘솔은 처음 접하는 콘솔의 형태로 컴퓨터를 이용하여 콘솔을 구동해야 하는 방식이었습니다. 실제 콘솔은 굉장히 간소화된 형태를 띠고 있었습니다. 극장 대관을 하는 경우 위와 같은 콘솔을 사용하는 경우가 종종 있기 때문에, 이번 공연을 하면서 배운 것들을 공유하려 합니다. 위 콘솔은 프로들에게 적합한, 시간에 맞춰 go 버튼을 누르며 오퍼를 보는 방식이 편한 콘솔이나, 지금까지 극회에서 해온 디머 수동 조작을 통해서도 오퍼가 가능합니다. 53회 워크샵 또한 디머 수동 조작을 사용하였습니다. 아래 기재된 내용 이외의 설명은 인터넷에 업로드되어 있는 grandMA2 on PC manual을 참고바랍니다.

[콘솔 - MA on PC command Wing]



- 1: Fader executor - 페이더 (여러 조명이 묶여 저장된 것. 오퍼할 때 다름. 디머라고도 함)
- 2: Grand master - 마스터 (전체 암전, 마스터 내릴 때 사용. 위 B.O. 버튼으로 C.O. 가능)
- 3: Dimmer wheel - 디머 휠 (채널 별 조도 조정 시 굴리듯 사용)
- 4: Screen encoder - RGB 조정키 (LED 사용 시 색배합 조정할 때 돌리면서 사용)

위의 콘솔과 pc의 프로그램이 연동되어 사용되는 방식입니다.

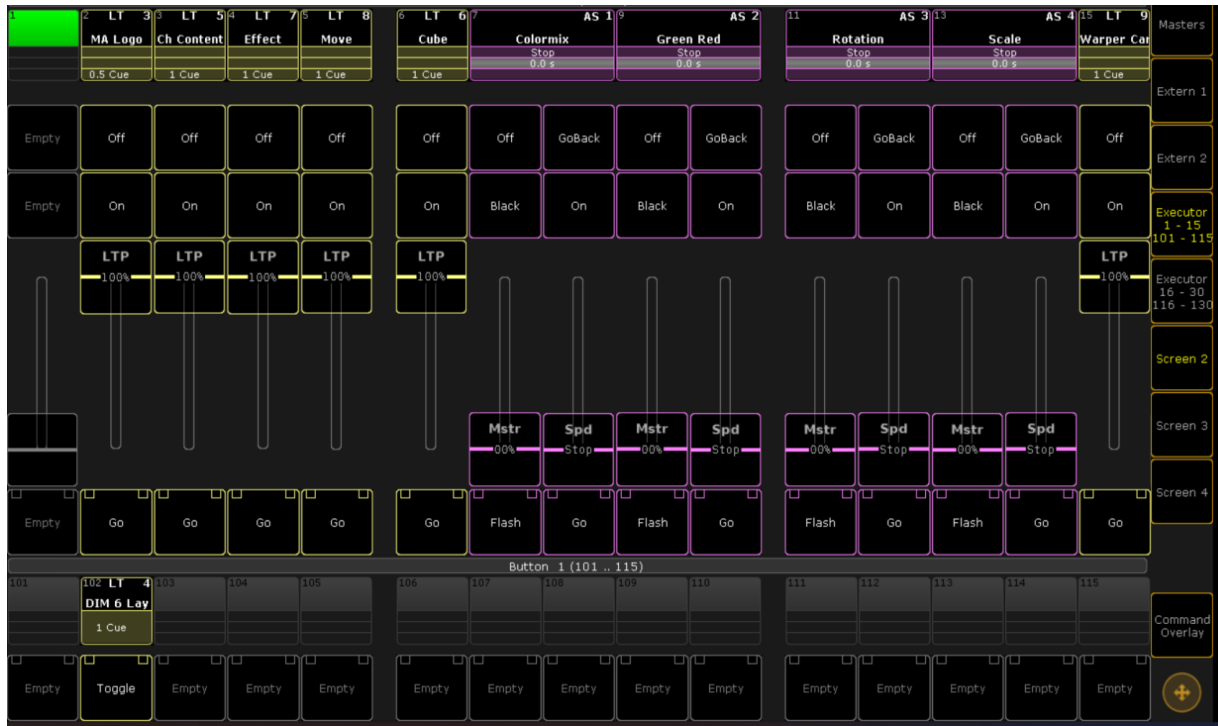
1) 극장 조명 세팅

보통 위 프로그램을 사용하는 극장이라면 극장 조명 기본 셋팅이 되어 있을 확률이 높습니다. 그러나 그렇지 않다면,, 다른 팀이 사용한 셋팅을 끌어옵니다! 저 또한 처음부터 셋팅하려다 어려워서 포기하고 다른 팀이 쓴 것을 끌어왔습니다.. 그 방법은



을 누르고 뜬 창에 Internal > Load Show를 클릭하게 되면 이전에 대관 팀들이 썼던 show들의 목록이 뜹니다. 하나하나 클릭해서 Screen2를 눌러 셋팅되어 있는

조명을 확인하고 그중에서 우리가 사용할 것과 가장 비슷하게 셋팅되어 있고, 가장 깔끔한 것의 show를 불러와서 쓰면 됩니다. 불러온 show를 우리 것으로 쓰기 위해 Internal > Save Show As에서 이름을 재지정해줍니다. 그리고 저장되어 있는 Sequence, Cue를 모두 삭제해줍니다. 삭제 방법은 Executor 페이지를 클릭해서 아래 화면의 번호가 적힌 젤 위 네모를 클릭하면 뜨는 창에서 Empty를 눌러줍니다. 보통 오퍼에서 페이더만 쓰지만 Executor 페이지 Button 부분에도 저장이 된 게 있다면 위와 똑 같은 방식으로 삭제해 줍니다.



(*1번 페이더와 101번 버튼에 저장된 시퀀스를 삭제한 상황)

2) 채널별 조도 확인 및 조정

빈 Screen 3나 첫 화면의 빈 공간에서 마우스 우측을 클릭하면 Create Basic Window가 뜨는데, 그곳에서 Sheets > Channel 을 클릭하면 채널별 조도를 확인할 수 있습니다. 아래 숫자는 조도의 퍼센트를 나타내는 것이고, open은 조도가 full, close는 조도가 off 된 상태입니다. 위 채널창에서 원하는 채널을 클릭한 후 디머 휠을 돌리면 조도 조절이 가능합니다. 여러 채널을 동시에 같은 조도로 올리고 싶다면 여러 개를 클릭해서 선택한 후 휠을 돌립니다. 선택이 된 채널은 노란색으로 표시되



니다. 만약 잘못 선택했다면 **Clear** 버튼을 눌러줍니다. 위 콘솔에서 무엇이든 입력이나, 명령이 잘못되어 취소하고 싶다면 콘솔 혹은 pc 상의 clear 버튼을 한 번, 두 번, 혹은 세 번을 누르면 가능합니다.

Channel

Readout Percent

Active Only

Prog Only

Channel Sort

1	2	3	4	5	6	11	12	13	14	15	21	22	23	24	25	26	27	28	29
60	60	60	close	close	60	clk off	clk off	clk off	clk off	clk off	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	32	33	34	35	36	37	38	39	41	42	43	44	51	52	53	54	55	56	57
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	59	60	101	200	201	202	205	206	207	208	1501	1502	1503	1504	1505	1506	1507	1508	150
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
1510	1511	1512																	

Value Layers

Effect Layers

Output Layers

Values

Fade

Delay

Values Only

Auto

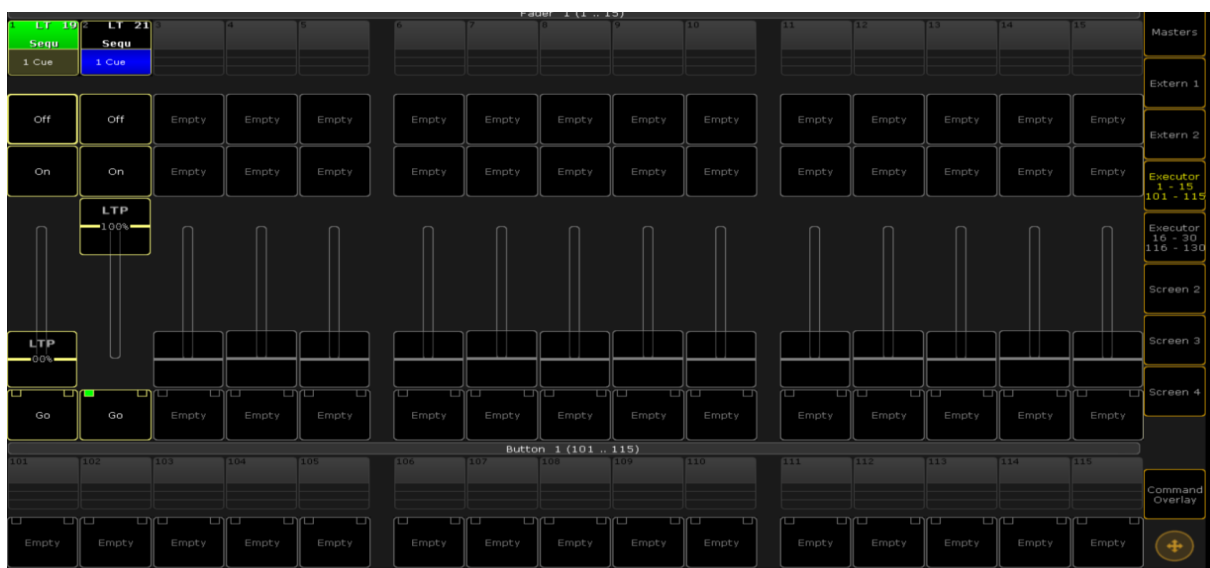
(*1,2,3,6번 채널이 조도 60으로 켜진 상황)

3) 서브 저장

2)의 채널 창을 보면서 전체 조명이나 어떤 공간의 조명의 조도를 알맞게 맞추어 켜 후 확정이 되면 그대로 조명을 켜 상태에서 저장해줍니다. 예를 들어, 1번 페이더에



저장하고 싶다면, 을 누릅니다. 그냥 1이 아니라 1.1인 이유는 page1의 fader 1이기 때문입니다. 실제 콘솔에서 페이더가 6개밖에 없으므로 만약 7번째가 필요하다면 page를 다르게 해서 2.1로 쓸 수 있습니다. 그렇게 저장된 페이더는 콘솔의 페이더 옆에 있는 Fd page + / Fd page - 버튼으로 페이지를 바꾸어 쓸 수 있습니다. 위 과정을 통해 페이더에 조명이 저장되었다면 해당 번호에 불이 깜빡이며 들어오게 되어있습니다. 이를 사용하기 위해서 콘솔에서 해당 번호의 페이더를 한 번 올렸다 내리고, 마스터를 한 번 내렸다 올린 후 다시 페이더를 올리면 사용 가능할 것입니다.



(*페이더 1.1, 1.2에 조명을 저장하고, 2번 페이더만 full로 올린 상황)

4) LED 색 조정

보통 LED는 일반적인 대파, 퍼널과 같이 채널로 연결되어 있지 않고, Fixture로 불러 집니다. 따라서 2)에서 채널 창을 불러온 것과 같이 Sheets > Fixture을 누르면 LED를 조정할 수 있는 창이 뜨게 되고, 해당 번호의 Fixture을 클릭한 뒤 디머 휠을 올리면 조도가 조정됩니다. 그리고 색을 조정하기 위해서는 기본 창 위에 있는 네모들 중 Color를 클릭 후 RGB 조정 휠을 돌려줍니다. LED도 마찬가지로 다른 조명과 똑같이 3)의 방법으로 페이더에 저장됩니다.



(*fixture 1번을 R 100 G 25 B 85로 색을 조정하고, 조도를 full로 켜 상황)

(라) 조명 준비

무대 초안을 보면서 전체 조명, 핀 조명의 위치, 조명의 색이 어떻게 되는지 등을 아이디어를 나누었고, 대본을 보면서 큐시트 초안을 작성했습니다. 무대 초안이 나온 후 그에 대해 무대팀과 같이 회의를 해 보는 것이 좋습니다. 무대팀에서 초안을 짤 때 고려하지 않았던 조명이나 동선 등을 재반영해서 수정해야하기 때문에, 늦지 않게 아이디어를 나눌 시간을 가져야 합니다. 그 후에 무대 최종안과 캐스트 연습 참관을 통해 큐시트를 수정하는 과정을 거쳤고, 총 리허설 때 대도구 이동 시간, 등장 시간을 재어 타이밍을 확정한 최종 큐시트를 작성했습니다. 실제 오퍼를 볼 때는 콘솔에서 여러 채널의 조명을 묶어 예를 들면, 전체 조명으로 하나의 서브를 만들게 됩니다. 따라서 큐시트에도 마찬가지로 조명큐에 무슨 조명인지 보다는 서브 몇 번, 채널 몇 번을 켜는 건지 최종 큐시트에 적어두는 것이 좋습니다.

[조명 큐시트 초안]

Cue #	Scene #	장면	직전대사/ 음향	큐	비고
1		관객 입장		하우스 조명 in	
2				하우스 조명 D.O.	
3	prol.	인물 등장전		배경 남색 조명 D.I.	배경에 계속 별 조명?? 딴 아웃 없이
4		인물 등장		벤치 조명/ 전체 조도 낮게 D.I.	PETE, GINETTE 조명 따로
5			PETE "가까워졌네....", 음악 F.O.	PETE 조명만 키고 크로스	
6			음향큐	조명 D.O.	
7	1장		음향큐	핀 조명 D.I.	
8				현관 조명 C.I.	
9			스크린 도어 소리 후	전체로 크로스	
10			1장 음악	별조명, 오로라 조명 D.I. 전체 조도 낮게	transitional aurora랑 구분!!! 조명 개수 줄여서?
11			GLORY 안녕	오로라 조명 D.O.	
12			EAST 행동 지시 후	전체 딴 아웃	
13				T.A. 딴 인	
14			음향큐	딴 아웃	

[조명 큐시트 최종안]

Cue #	Scene #	장면	직전대사/ 음향	큐
1		관객 입장		6번 full, 1번 3칸 in
2		연출 인사 끝		전부 D.O. (B.O. 디머)
3	Prol.	PETE, GINETTE	배우 두 명 모두 착석 후 (오프닝 음악 끝나고)	4번 D.I.
4			PETE "더 가까워졌네.." 후 벤치에 털썩 앉은 후	4번 천천히 D.O.
5	1장	EAST, GLORY	GLORY 등장, 프롤로그 음악 F.O. 후	3번 D.I.
6			PETE 문열고 두발자국 걸어왔을때	3번에서 2번으로 CROSS
7			EAST "고장난 거 수리하는 게 제 전문이라구요" 후 쪼그려 앉을 때	1번 full D.I. & 2번 3칸으로 DOWN
8			GLORY "미안해요! 안녕!"	1번 빠르게 D.O. & 2번 full 로 UP
9			GLORY "안녕 EAST!", GLORY 미소지은 후	2번 D.O.
10			1장 음악 F.O. 후	1번 D.I. 5초 후 D.O.
11	2장	JIMMY, SANDRINE	JIMMY 착석, 오로라 음악 F.O. 후	5번 D.I.
12			JIMMY "고마워요", WAITRESS "아,네" 떠난 후	5번 D.O.
13			2장 음악 F.O. 후	1번 D.I. 5초 후 D.O.
14	4장	LENDALL, GAYLE	LENDALL 눕고, 오로라 음악 F.O. 후	5번 3칸으로 D.I.

(마) 조명 설치 및 오퍼

대관 극장인 성균소극장 환경에 맞추어 사다리를 타고 올라가서 조명을 알맞은 위치의 바에 걸고 채널을 연결시키는 방식으로 조명을 설치했습니다. 사다리를 타고 올라갈 때는 반드시 반대방향에 사람이 사다리를 잡고 있어야 하며, 조명을 만지거나 옮기는 등의 일을 할 때는 반드시 목장갑을 끼야 합니다. 안전 사고를 방지하기 위해 항상 조명 옮기기, 설치하기에서는 한 번에, 빨리 보다는 천천히 진행하는 것이 좋습니다. 조명을 켜게 되면 상당히 뜨거워지기 때문에 화상에도 주의를 해야 합니다.

설치에 있어서는 전체 조명을 어떻게 두는지가 가장 중요합니다. 핀조명, 색조명은 대부분 캐스트의 동선에 따라 위치가 정해지므로 위치에 있어서 어려움이 덜 합니다. 전체 조명은 연출이 원하는 무대를 전부 ‘골고루’ 비춰야 하는 에어리어를 잡아야 하기 때문에 많은 조명이 필요하며, 그 구도를 맞추는 데 상당히 오랜 시간이 걸립니다. 보통 전체 조명으로 대파나 퍼넬을 많이 사용하게 되는데, 퍼넬의 경우 빛이 사방으로 넓게 퍼지기 때문에 상대적으로 대파보다 조도가 약합니다. 같은 무대를 비추는데 조도가 차이 나게 되면 무대와 캐스트들에게 빛의 얼룩이 지기 때문에 이를 잘 조절해야 합니다. 빛의 세기를 조절할 때는 대파를 퍼넬보다 멀리서 쏘거나, 대파의 조도를 낮추는 등의 방법이 있습니다.

에어리어를 잡을 때는 캐스트들에게 맞게 해야 하기 때문에 캐스트 혹은 캐스트와 비슷한 신장을 가진 사람이 무대 동선을 따라다니면서 조절합니다. 얼굴에 그늘이 지거나, 얼룩이 생기지 않게 골고루 빛이 가도록 조명의 위치, 기울기, 방향 등을 조절하는 것이 에어리어를 잡는 방법입니다. 에어리어를 잡을 때 조명의 기울기나 방향을 조정하거나, 엘립의 칼을 조정할 때는 조명을 켜 상태에서 진행해야 하므로, 화상에 주의합니다. 그 외에 채널 옮김, 설치 과정에서는 반드시 콘솔 상에서 마스터를 내려 두고 블랙아웃 상태에서 진행해야 합니다.

워크샵 공연 올모스트 메인의 경우, 극장에 있는 LED 조명을 사용해 오로라 조명을 표현하였습니다. 만약 극장 대관으로 LED를 쓸 수 있다면, 젤라틴이 없더라도 그 자체로 색을 조절하여 색조명을 표현할 수 있습니다. 그러나 LED는 연결 특성상, 위치를 완전히 다른 바로 옮기기는 어려울 수도 있습니다.

3 - (다)에서의 방법을 사용해 전체 조명, 핀조명 등을 페이더에 저장시켰고, 그를 이용해 최종 큐시트에 맞추어 오퍼를 진행했습니다. 페이더 키를 다룰 때 큐가 아닌 이상 조명의 필라멘트가 터질 위험이 있으므로 항상 한 번에 확 올리지 않습니다. 또한 조명을 켜게 되면 무대에 위치한 사람들이 바로 조명을 맞게 되기 때문에, 설치 상에서 조명을 끄고 켤 때는 항상 알리는 것이 좋습니다. 조명큐의 사인은 배우의 행동 지시나 대사가 될 수도 있고, 음향큐가 될 수도 있습니다. 따라서 타이밍을 맞추기 위해, 함께 하는 음향팀 오퍼와의 소통이 중요합니다. 딤인, 딤아웃 속도는 리허설, 뒤깍이를 하면서 알맞게 맞춰나가야 합니다.

4. 끝을 맺으며

알려드리고 싶은 내용이 많아 이것저것 두서없이 늘어놓았는데, 그럼에도 부족한 내용이 있는 것 같아 아쉽습니다. 더 디테일한 내용은 경험이 있는 선배분들이나 공연진 분들께 여쭙어 보시면 충분히 잘 알려주실 테니, 어렵지 않게 준비하실 수 있습니다. 인수인계서를 쓰다 보니 부족했던 점과 아쉬웠던 점들을 많이 돌아보게 되었는데, 부족한 면이 많았음에도 무사히 공연이 잘 올라가도록 도와주신 모든 공연진 분들과 선배님들께 감사드립니다. 그리고 특히 극장 답사 함께 가주시고 조언 많이 해 주신 조영진 선배님, 조명 에어리어 잡을 때 도움 많이 주신 김서연 선배님, 곽현철 선배님께 감사드립니다.