

126회 대공연 조명팀 인수인계서

126회 대공연 "친절한식구들"

조명팀장 63기 이재욱

010-4663-0346

궁금한게 있으면 편하게 연락주세요

목차

1장. 들어가는 말

2장. 기본적인 조명 지식

- A. 조명 용어
- B. 조명이 켜지는 과정
- C. 조명의 종류
- D. 조명 액세서리 종류
- E. 조명 수리법
- F. 조명 설치법
- G. 큐시트
- H. 조명 계획도
- I. 조명 콘솔
- J. 동방콘솔 사용법
- K. 극장 고르기
- L. 조명 에어리어 잡을 때 고려사항

3장. 이번 공연에서 진행한 것들

- A. 진행과정
- B. 제반조사 결과
- C. 다른 팀과의 소통
- D. 키스텝 회의
- E. 조명 스터디
- F. 장면 나누기
- G. 장면 디자인
- H. 큐시트
- I. 연습 참관
- J. 극장 스펙
- K. 조명 디자인 & 계획도 & 실제 모습
- L. 극장에서 조명 설치 전에 할 일
- M. 조명 설치
- N. 극장에서 조명 설치 후에 할 일
- O. 조명 콘솔 사용법(grandMA2 on PC)
- P. 오퍼
- Q. 팀장이 할 일
- R. 이후의 조명팀장들에게

1. 들어가는 말

인수인계서가 꽤 깁니다... 최대한 조명팀의 모든 것들을, 특히 기술적인 부분들과 이번 공연의 디자인과 사진을 넣으려고 하다보니 그렇게 되었어요. 모두 조명팀을 오래하다 보면 한 번씩은 나오는 내용들이기에 한번 쭉 읽어 보는 것을 추천드리지만 너무 부담스럽다면 기술적인 부분들은 일단 건너뛰시고 나중에 필요할 때 찾아서 읽어보는 것을 추천드립니다.

조명은 빛을 만드는 팀입니다. 빛을 다루는 것은 일반 사람들이 접하기 어려운 분야이고 해본 적도 생각해 본 적도 없다 보니 생소하고 어려울 수 있습니다. 혹시나 하면서 어려움이 있다면 편하게 연락주세요! 도와드리겠습니다.

혹시라도 이전의 인수인계서들도 보고싶다면 가지고 있으니 연락하시면 전달해드리겠습니다.

조명의 기본은 어두운 극장에서 관객에게 배우가 잘 보이도록 하는 것이다.

이것에서 발전하면, 극에 몰입할 수 있도록 분위기를 조성하고(ex. 장면의 색감), 장면에 의미를 부여하기도 하며(ex. 장면의 색감), 장면에 필요하지 않은 극장내의 여러 요소들을 배제하는 것에도 조명이 사용된다.(ex. 스포트라이트, 인물의 그림자 지우기)

2. 기본적인 조명 지식

이 인수인계서의 내용 외에도 더 많은 조명 지식을 알고 싶다면 아래의 두 사이트를 참고하면 좋다.

<https://www.onstagelighting.co.uk/stage-lighting-guides-help/>

<https://billwilliams.ca/resources/sld.htm>

A. 조명 용어

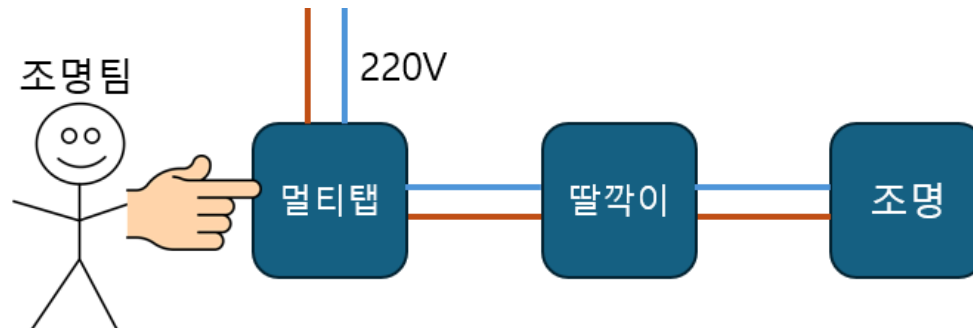
- (소모) 전력량 : 조명에서 시간당 소모하는 전기의 양을 말한다. 1000w는 1kw이다.
- 오퍼(operation) : 공연에 쓰이는 조명이나 음향 효과를 직접 켜고 끄는 일을 뜻합니다.
- 오퍼레이터(operator) : 공연에서 조명이나 음향기기를 조작하는 사람을 말합니다.
- 콘솔 : 공연장에서 조명을 조절하는 기기를 말합니다.
- 페이더 : 콘솔에 있는 올리고 내리는 방식으로 조명을 조작하는 슬라이더입니다. (디머로 불리기도 하지만 페이더가 정확한 용어이다.) (페이드 시간을 조절하는 fade키와 헷갈리지 않도록 주의)
- 디머 : 콘솔에서 보내는 신호를 받아 조명에 들어가는 전기를 통제하는 기기입니다. 실질적으로 조명을 통제하는 기기입니다. 이것을 켜야 조명에 전기가 들어오기 시작합니다. 보통 극장 한구석에 철제 박스로 되어있습니다.
- DMX : 콘솔에서 디머로 몇 번 채널을 키고 끄라는 신호를 보내는 통신방식. 조명기기의 표준 통신 방식이다.
- DMX선 : DMX 신호를 전달하는 전선
- 라인 : 조명과 채널(혹은 콘솔)을 연결시켜주는 선
- 딸각이 : 조명의 작동 유무를 확인하기 위해 사용하는 전기선. 220v에 바로 연결되며 안전장치가 없기에 조심해서 사용해야 한다. 전기가 들어와 있는 상태에서 조명과 연결하는 것 보다, 조명과 연결한 다음 멀티탭의 스위치를 이용해서 껐다켰다 하는 것이 안전하다. 이전에는 스위치가 달려있어 딸각이라고 불렀었지만, 현재는 유실되었고 단순히 220V 돼지코 콘센트와 조명용 플러그를 합쳐놓은 단순한 형태의 선만 남아있다.



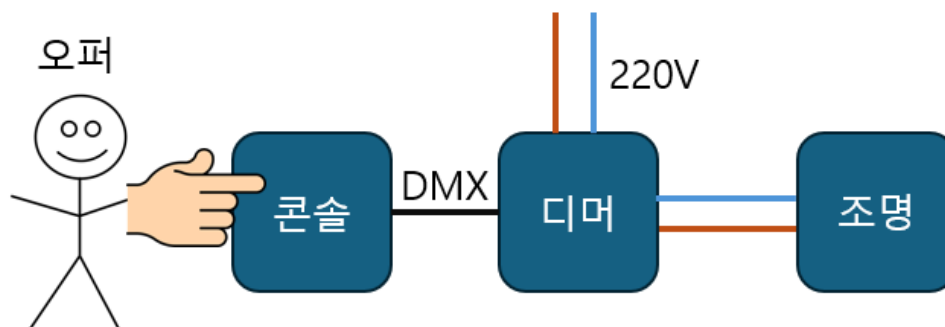
- 채널 : 원형극장, 소극장 등 교내,외에 있는 극장들은 콘솔기기가 기본적으로 배치되어 있는데, 조명과 채널을 연결하면 콘솔을 통해 조명을 켜고 끌 수 있다. 검은색 바에 적혀있는 숫자들이 곧 채널이다. (ex. 1채널, 2채널, ...)
- 바(bar) : 조명을 거는 봉
- 에어리어(area) : 조명 영역. 어느 조명을 어느 위치에 쏠 것인지를 정할 때, '에어리어 잡는다'라고 함.
- 젤라틴 : 조명은 기본적으로 노란색+하얀색 빛이기 때문에, 조명으로 다른 색을 내고 싶을 경우 젤라틴을 이용해서 조명의 색깔을 바꿔주어야 함. 셀로판지라고 생각 할 수 있지만 조명의 열을 견디도록 특수처리 되어있다.
- 큐시트(cue sheet) : 조명 대본이라고 생각하면 됨. 극의 어느 순간에 어떤 조명을 사용할 건지를 적어놓은 것.
- 조도 : 조명의 밝기
- D. I.(Dim in) : 조명을 서서히 키는 것
- D. O.(Dim out) : 조명을 서서히 끄는 것
- C. I.(Cut in) : 밝기의 변화 과정 없이 조명을 바로 키는 것
- C. O.(Cut out) : 밝기의 변화 과정 없이 조명을 바로 끄는 것
- 크로스(Cross) : 1번 조명과 2번조명을 암전 없이 자연스럽게 교차시키는 걸 말합니다.
- 뒤깎이 : 오퍼들의 연습시간이다. 보통 극의 러닝타임이 1시간 정도이기 때문에 리허설을 하면 기본 1시간이 걸리기 때문에, 조명과 음향이 나오는 부분만 빠르게 맞춰보는 것을 뒤깎이라고 함. 공연 전날 무대설치 후에 진행됨. 조명 오퍼는 사실상 연습할 시간이 이때 밖에 없으므로 집중해서 해야한다.

B. 조명이 켜지는 과정

↓ 딸깍이로 조명이 켜지는 과정



↓ 극장에서 조명이 켜지는 과정



C. 조명의 종류

할로겐 조명

1. 대파

램프와 파캔으로 이루어진 매우 단순한 구조를 가지고 있다. Par 64라고도 불리는데 이유는 대파의 지름이 8인치이기 때문이다($8 \times 8 = 64$). 추가로 지름이 7인치이면 Par56, 4.5인치이면 Par36이라고 부른다. 보통 1kw의 전력량을 가지고 있으며, 빛이 강하기에 무대 전체를 밝히는 조명으로 사용하거나 젤라틴을 끼워서 무대에 색을 입힐 수 있다. 램프의 종류가 4가지 정도 있고, 각각의 차이점은 빛이 퍼지는 각도가 다르다는 점이다.



↓ 대파 램프의 종류

사진	램프이름	특성	에어리어 각도
	CP60 VNSP	Very Narrow Spot	12°
	CP61 NSP	Narrow Spot	14°
	CP62 MFL	Medium Flood	24°
	EXG	Wide Flood	50°
	CP95 WFL	Wide Flood	70°

2. 퍼넬

퍼넬은 조명에 층이 진 렌즈를 사용해서 빛을 고르게 퍼지게 한 조명이다. 또한 조명 뒤쪽에 달려있는 레버를 돌려 렌즈의 위치를 조절함으로써 빛이 퍼지는 각도를 조절할 수 있다. 에어리어의 크기를 최대로 키우면 조명의 에어리어가 굉장히 크며 소극장에서 할 때는 퍼넬 6개 정도를 사용하면 무대를 앞에서 충분히 비출 수 있다.



3. 엘립

조명에 렌즈 여러개를 이용해서 빛을 모아주고, 칼을 이용해서 빛을 자를 수 있게 한 조명이다. 보통 750w(0.75kw)의 전력량을 가지고 있다. 보통 스포트라이트를 줄 때 사용된다.



4. 소파

Pa46이라고도 부르며, 대파보다 작으며 대파와 동일한 구조를 가지고 있다. 28V를 사용하므로 220v에 연결시에는 8개를 직렬로 연결하여 사용한다. 그러므로 램프 한 개가 터지면 다같이 나가게 되므로 다른 조명보다 안정성이 떨어진다. 보통 젤라틴을 끼워서 무대(벽)에 색을 입힐 때 사용한다.

비 할로겐 조명

5. 스트로브

사이키라고도 하며 순간광을 줌으로써 인물이 정지한 것처럼 보이는 효과를 줄 수 있다.

6. LED

LED파, LED워시, 무빙 LED등 다양한 종류가 있으며 전자식 콘솔로 다양한 색의 빛을 할로겐 조명보다 적은 양의 전기로 더 빠르게 컨트롤할 수 있다. 다만 가격이 비싸다.

D. 조명 액세서리 종류

1. 젤라틴

Color Effect Filter라고도 하며 특정한 색 밖에 내지 못하는 할로겐 조명을 더 다양한 색상으로 활용하기 위해서 사용하는 액세서리이다. 사용시에는 젤라틴 틀에 끼워 조명 앞에 설치하여 사용한다. 젤라틴은 그냥 문구점에서 파는 셀로판지와 비슷하게 생겼지만 열에도 견딜 수 있게 만들어져 있으며 비 브랜드 젤라틴은 열게 의해 색이 쉽게 변할 수 있으므로 LEE Filter, Rosco등의 유명 브랜드의 것을 사용하는 것을 추천한다. LEE filter 젤라틴을 살 수 있는 곳은 제이포 엔터테인먼트(장당 ₩6000), 반도영상(장당 ₩9900), 씨엔씨라이트웨이(장당 ₩14300)등에서 구매 가능하다. 급하게 젤라틴이 필요하다면 혜화 주변에서는 신일특수조명(장당 ₩7500)에서 젤라틴을 판매하고 있으니 급하다면 여기서 사는 것도 나쁘지 않다.



2. 반도어

반도어는 조명 앞에 설치하여 사용하며 빛이 퍼지는 각도를 조절한다.

3. 고보

고보는 조명 앞에 끼워 나뭇잎, 얼룩덜룩한 무늬 등 특정한 패턴이나 모양을 넣을 때 사용한다. 주로 엘립과 같이 직진성이 강한 조명과 같이 사용한다

E. 조명 수리법

거의 모든 조명은 드라이버를 사용하지 않고도 열 수 있으므로 여는 방법을 잘 생각해보면 열 수 있을것이다.

1. 대파

램프가 망가졌을 때의 수리법



1. 잠금장치를 풀어 대파 뚜껑을 연다.



2. 고정쇠를 제거한다.



3. 램프를 분리하여 교체한다.



4. 조립은 역순으로 진행한다.

기타 부품이 망가졌을때는 다른 대파에서 부품을 가져와서 교체하거나 다른 대파에 부품을 제공하는 용도로 사용하거나 상점에서 부품을 구매하여 교체하면 된다.

2. 퍼넬

램프가 망가졌을 때의 수리법



1. 퍼넬의 뚜껑을 연다. (이번에 구매한 하얀 퍼넬은 위쪽에 뚜껑을 여는 장치가 마련되어 있어 당긴 다음 열면 된다.)



2. 램프를 제거한다.



3. 램프의 전압(V), W수를 확인하고 동일한 램프로 교체한다. (무대조명 상점에 가서 보여주면 똑같은 것으로 준다.)



4. 다시 닫는다.

3. 엘립

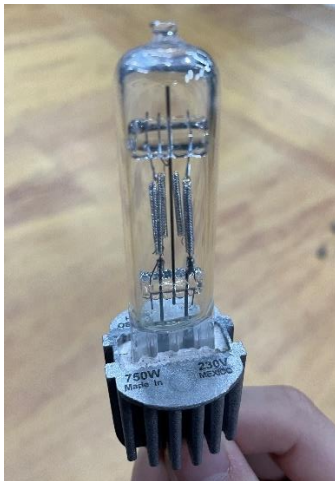
램프가 망가졌을 때의 수리법



1. 엘립 뒤쪽의 잠금장치를 돌려 엘립 뒤쪽 뚜껑을 뗀다.



2. 램프를 제거한다.



3. 램프의 전압(V), W수를 확인하고 동일한 램프로 교체한다. (무대조명 상점에 가서 보여주면 똑같은 것으로 준다.)

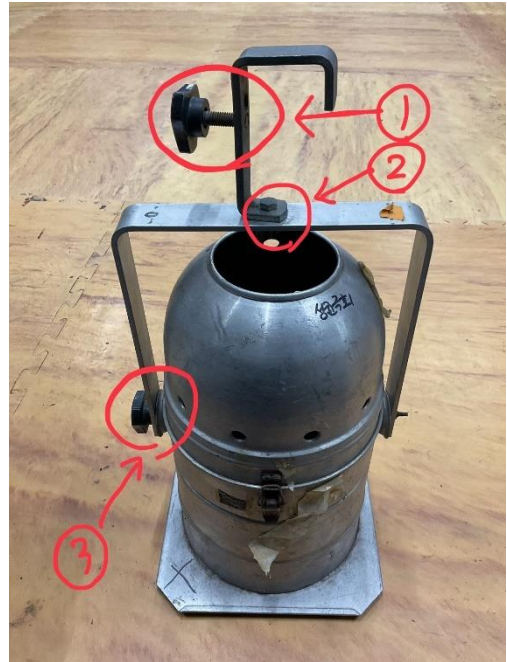


4. 다시 닫는다.

F. 조명 설치법

대파를 예시로 설명하였지만 퍼넬, 엘립의 경우도 동일하게 진행하면 된다.

1. 조명 바에 조명을 건다.
2. ①을 조인다.
3. 안전 고리를 건다.
4. 조명 선을 채널에 연결한다.
5. 조명의 에어리어를 원하는 방향으로 향하게 한다.
6. ②,③을 돌려 고정시킨다.



G. 큐시트

큐시트는 조명팀의 대본이다. 공연당일 오퍼를 하는 중에 계속 보면서 진행한다.

큐 번호, Scene, 장면, 직전대사/음향, 큐, 큐 타이밍 등이 기록되어 있다.

- 큐 번호 – 큐의 번호를 나타낸다. Ex) 1번큐, 2번큐... 큐시트를 만들고 나서 큐와 큐 사이에 큐가 추가된다면, 1.5번과 같은 큐번호를 사용하기도 한다.
- Scene – 큐가 속해있는 장면을 이야기한다. Ex) 하우스, 1막, 커튼콜...
- 장면 – 큐가 속해있는 장면을 이야기한다. Scene보다 세부적이며 직관적으로 이해할 수 있게 작성한다. Ex) 집안, 노인과의 전화, 삽으로 때리는 장면, 사이렌
- 직전대사/음향 – 큐의 위치를 잘 찾을 수 있도록 직전대사를 적어준다. Ex) 음성. 너희들을 위해 귀한 걸 남겨놨단다. / 미숙. 네가 말 제일 잘하잖아..
- 큐 – 해당 큐에서 어떻게 바뀌는지를 적는다. Ex) 1막 조명 D.I, 편지 조명으로 Cross, 1막 조명 D.O (암전), 하우스 조명 D.I & 관객등 On
- 큐 타이밍 – 참관, 뒤깍이를 진행하면서 정해진 큐를 실행하는 타이밍을 적는다. Ex) 연출이 고개를 숙이면, 누울곳"도"에서 켜기, 해민이 에어리어에 들어오면, 전화벨 소리 꺼지고 정원 등장하고 무덤 지날때, 음향 꺼지는 소리에 맞춰서 동시에 끄기, 13초뒤에
- 비고 – 추가로 메모할 것이나 큐의 특이사항 등을 적는다.

초안을 만들고 나서 1차 완성본을 만들고, 2차 수정본을 만들고, 최종 완성본까지 만드는 것이 큐시트입니다. 보통 철야 전에 1차 완성본이 나오고, 철야가 끝나면 수정사항을 반영해서

2차 수정본을 만들고, 극장에 도착해서 콘솔 작업을 끝내고 서브마스터의 번호가 들어간 최종 완성본을 만들면 됩니다. 아마 연출이 최종 리허설이 끝나고도 계속해서 페이드 시간을 조정한다던지, 암전시간을 좀 더 늘린다던지 등의 수정을 요구할텐데 그때그때 수정해서 큐 시트에 적고 팀원들과 공유하는 작업이 필요합니다.

A	B	C	D	E	F	G
cue #	Scene #	장면	직전대사/음향	큐	큐 타이밍	비고
1	하우스		-	하우스 조명 in		
2	기획인사		"진절할 식구들 시작하겠습니다" 기획인사 끝나면	하우스 조명 D.O.(암전)	고개숙이면	
3	1막	집안	게임 소리	1막 조명 D.I	소리 나옴 5초 뒤	아직도 모르겠어요. 그냥
4		아빠의 편지	유석 진짜 아빠가 써 놓은거 아니야?	편지 조명으로 Cross		처지직 2초 페이드
5			종성 너희들을 위해 귀한 걸 남겨놨단다.	1막 조명으로 Cross		1초 페이드

↑ 126회 대공연에서 사용했던 큐시트 중 일부

H. 조명 시뮬레이션 & 조명 계획도

조명 계획도는 Lighting Plot이라고도 하며, 극장에서 어떤 조명을 어디에 설치할지에 대한 계획이 담겨있다.

조명을 설치할 위치,

조명을 어느 채널에 꽂을 지

어느 장면에 쓰이는지(어떻게 묶이는지)

어떤 조명을 쓸건지

조명이 몇 개씩 필요한지

조명의 개당 kw수는 얼마인지

장면을 구성하는 조명의 총 kw수가 극장의 한계 전력량을 초과하지는 않는지

Capture 2023을 사용하면 조명 시뮬레이션과 Lighting Plot 제작을 한 번에 할 수 있다. 이 프로그램을 이용해서 미리 어떻게 무대에 조명이 비춰질지 시뮬레이션을 돌리고 극장에 가면 무대와 병행해서 조명 작업을 진행하는 것이 가능하고, 에어리어도 미리 정하고 가기에 극장에 가서 시작하는 것 보다 조명 설치에 걸리는 시간이 현저하게 줄어든다. 반드시 해보고 가는 것을 추천한다.

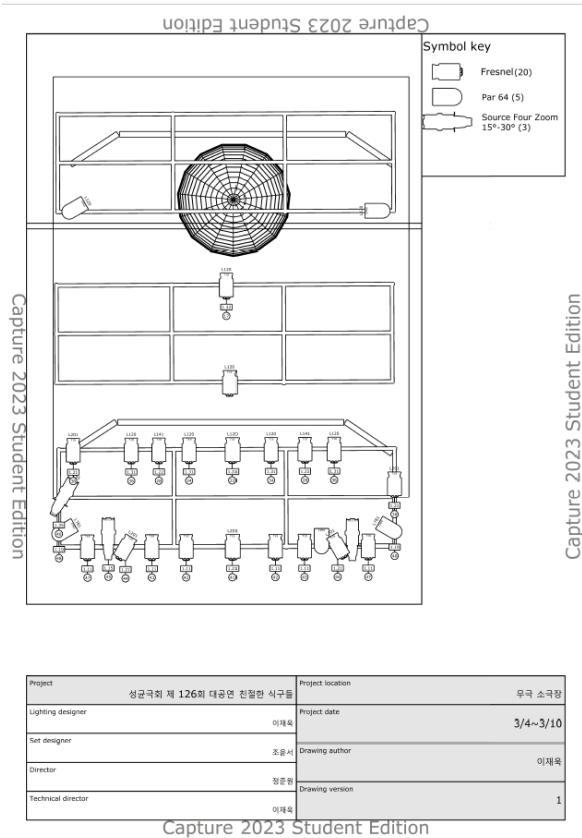
프로그램의 설명서는 공식 홈페이지와 공식 유튜브에 자세하게 나와있으니 프로그램 사용법에 대한 설명은 생략하겠다. (나는 배우는데 하루면 충분했다.)

프로그램 다운로드: <https://www.capture.se/Downloads/Download-Capture>

매뉴얼: <https://www.capture.se/Manual/2020/edit-menu.html>

공식 유튜브: <https://youtube.com/playlist?list=PLPyD1yIvBYvRvleN-L77OHbGRYKorp9Fx&si=HZeNMNd2pTUBO4Ws>

↓ 조명 계획도 예시(126회 대공연)



I. 조명 콘솔

콘솔은 기본적으로 조명(채널)을 개별적으로 컨트롤하여 하나의 장면을 만들고, 그 장면을 저장하여 하나의 서브마스터 혹은 큐에 저장하는 사전작업을 진행하고, 공연 중에 저장된 것을 이용하여 한두개의 손가락으로 수십개의 조명을 컨트롤할 수 있게 해주는 장치입니다.

그렇기에 모든 조명 콘솔에는 개별 채널을 조절하는 기능, 몇 개의 채널을 묶어서 저장하는 기능, 묶은 채널을 컨트롤하는 기능이 기본적으로 들어가 있으며 이것만 할 줄 알면 최소한 공연은 진행이 가능합니다. 이 정도는 공연장 사전답사에서 극장의 조명 콘솔 모델을 조사한 다음 구글링을 통해 미리 사용법을 숙지하고 가는 것이 필요합니다.

조명 콘솔의 종류를 나누면 크게 페이더로만 조명을 컨트롤할 수 있는 프리셋형 콘솔과, 컴퓨터 프로그램을 사용하여 페이더의 사용 없이 버튼만으로도 장면을 진행시킬 수 있는 컴퓨터 콘솔로 구분할 수 있다.

프리셋형 콘솔

장점 – 직관적이다. 조작방법이 단순하여 팀장이 간단하게 설명서 몇줄만 적어 놓고 시범을 보여주면 팀원들이 사용 가능하다.

단점 – 숙련되는데 시간이 좀 오래 걸린다. 공연 중에 실수할 확률이 높다. 페이더를 자연스럽게 천천히 내리는 것이 매우 어려움.

컴퓨터 콘솔

장점 – 공연 중에는 Go버튼 한 개로 공연을 진행할 수 있다. 페이더가 내려가는 속도도 설정 가능하기에 오퍼레이터가 버튼을 누르는 타이밍만 잘 맞추면 된다. 공연 중에 실수할 확률이 매우 적다.(126회 대공연에서 공연마다 오퍼레이터가 모두 달랐지만 공연 중에 실수는 사소한 것(?) 한번밖에 없었다.(외국인도 오퍼를 보았음)) 다소 복잡한 큐도 무리없이 진행 가능하다.

단점 – 조명콘솔 스터디의 진행이 필수적이다.(1시간정도 걸림) 공연전에 세팅하는 것이 다소 복잡하므로 미리 조명콘솔 스터디를 진행하지 않으면 팀장 혼자 다 세팅하고, 팀장외에는 다룰 수 있는 사람이 없는 총체적 난국이 될 수 있다. 하지만 콘솔 스터디를 진행하면 문제없이 진행 가능하다. +낭만이 없다..

J. 동방콘솔 사용법

↓ 동방에 있는 콘솔이다.



1. 소개

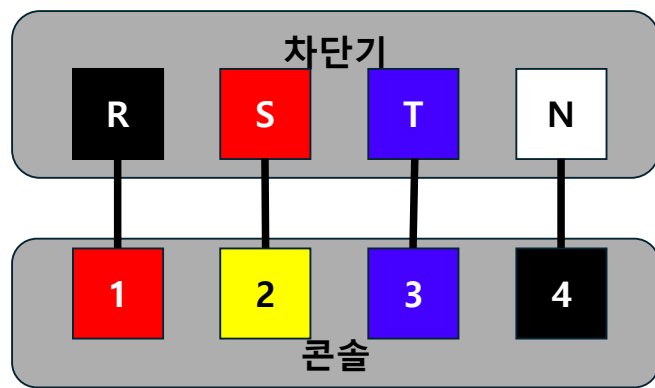
디머와 콘솔이 합쳐진 형태이며 프리셋형 콘솔이다. 사용법이 매우 간단하다는 특징을 가지고 있다. 15개의 채널을 가지고 있지만 오래되었기에 어떤 채널은 고장나 사용 가능하지 않을 수도 있다.

2. 전원에 연결하는 법

명륜동방에는 25kw 용량의 전기선이 설치되어있다. 문 옆에 있는 철 박스를 열면 나온다.

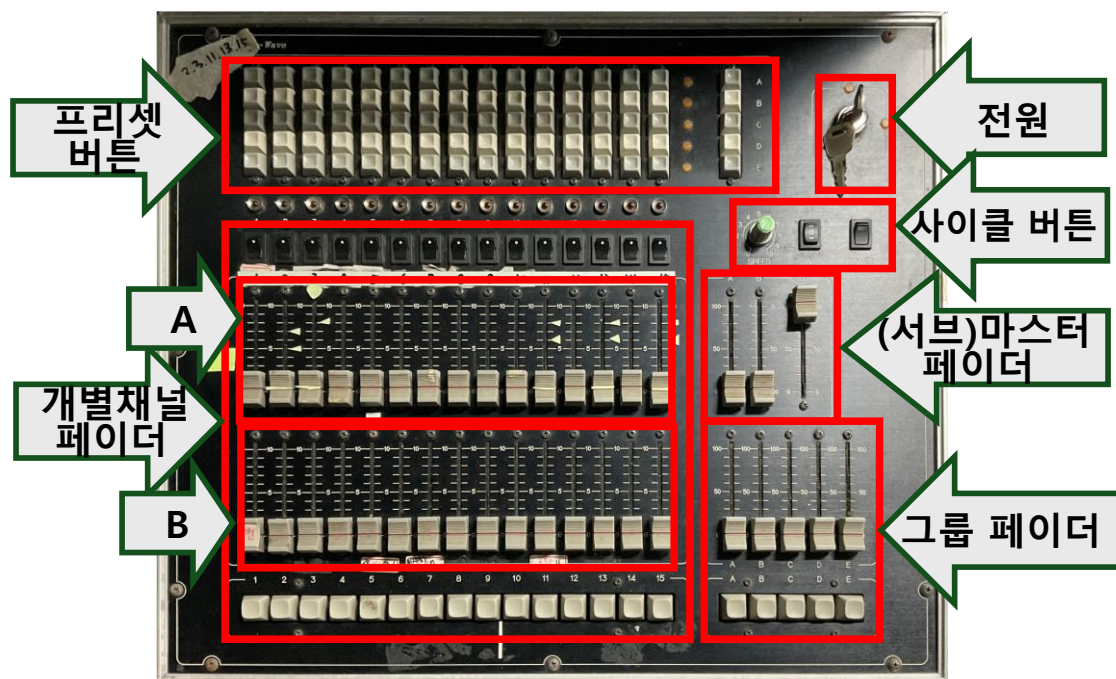


이 전기선은 삼상4선식이며 왼쪽부터 차례대로 R,S,T,N선이다.(검정, 빨강, 파랑, 흰색)



이 4선을 조명 콘솔의 뒷부분에 연결하면 된다. (차단기-콘솔)(검정-빨강, 빨강-노랑, 파랑-파랑, 흰색-검정) 오른쪽과 같이 차단기와 조명 콘솔을 차례대로 연결하면 된다. 이때 반드시 가느다란 선이 아닌 (매우)굵은 선으로 해야 안전하다.

3. 버튼 구성



4. 전원 키는 법

선을 연결했으면, 콘솔의 모든 페이더를 내린 다음, 차단기를 on으로 올리고, 콘솔의 키를 시계방향으로 90도 돌리면 켜진다.

5. 개별 채널 키는 법

밑의 버튼 혹은 스위치를 누르면 켜진다. (A,B가 같이 켜짐)

이 콘솔은 특이하게 한 개의 채널이 A와 B로 나누어진다. 콘솔 뒷 부분을 보면 조명을 켜는 줄이 2개가 있는데 아랫줄이 A, 윗줄이 B이다.

키고자 하는 채널이 13A라면, 먼저 마스터를 올리고, 서브마스터 A를 올린다.

그 후에 A영역에 있는 13번 페이더를 올리면 13A에 불이 들어온다.

6. 프리셋 하는 법

A, B, C, D, E 다섯개의 그룹이 있으며 페이더는 우측 하단에 위치해 있다.

좌측 상단에는 15x5개의 스위치가 있는데 한번 누르면 누른 상태로 고정되었다가 한 번 더 누르면 해제되는 형태이다. 이 스위치를 눌린 상태로 만들면 프리셋이 되고 해제하면 프리셋이 해제되는 구조이다. EX.) B행의 8번 스위치를 누르면 그룹 B에 8번 채널이 프리셋 된다.

이를 이용해서 프리셋을 하고 공연을 진행하면 된다.

7. 사이클 버튼

사이클 기능이 이 콘솔에 내장되어 있는데, 이 기능은 선택한 조명을 차례대로 순환하며 켜주는 기능이다. 이 기능은 조명의 에어리어를 잡을 때 활용하면 좋다.

오른쪽 "power"버튼은 사이클 모드를 활성화하는 버튼이다.

가운데 버튼은 위쪽을 누르면 그룹 A,B,C가 선택되어 차례대로 켜지는 사이클이 돌아가고, 중간으로 놓으면 A,B,C,D가 선택되고, 아래로 누르면 A,B,C,D,E가 선택되어 사이클이 돌아간다.

맨 왼쪽 다이얼 버튼을 이용해서 사이클의 속도를 조절한다.

8. 망가진 부분

➤ 불이 켜지지 않는 채널: 4, 14

아마 퓨즈가 끊어진 것 같다. 이거는 퓨즈만 바꾸면 해결될 간단한 문제이다.

➤ 불이 계속 켜지는 채널: 1, 5, 12

아마 전기를 컨트롤하는 회로가 망가진 것 같다. 이것을 해결하려면 콘솔을 뜯어서 쇼트가 난 부분을 찾아 고치는 작업이 필요하다. 이것은 전기전자공학부나 그에 준하는 사람이 아니라면 건드리기 어려울 거 같으니 수리업체에 맡기는 걸 추천한다.

➤ 빛의 세기가 약한 채널: 2, 3, 11, 13, 15

나도 잘 모르겠다. 문제가 있는 것을 한눈에 알아보긴 쉽지만 알게 된다면 좀 거슬린다.

➤ 개별 채널 페이더가 망가진 채널

페이더 부품이 고장났거나 전선이 떨어진 것 같다. 이것도 고치려면 뜯어서 확인해봐야한다. 마찬가지로 수리업체에 맡기는 걸 추천한다.

K. 극장 고르기

공연전에 미리 극장이 선정되어 있는 경우도 있겠지만, 공연 준비 중에 극장을 선정하는 경우에 참고하면 좋을 조명에게 좋은 극장을 선정하는 기준은 다음과 같습니다.

1. 극장의 최대 전력량은 충분한가

이 조건은 대부분의 극장이라면 충족하지만, 제 54회 워크샵 공연장(스튜디오 SK)의 전력량이 10kw 밖에 되지 않아(정확한 숫자도 알려주지 않았고 10kw정도라고 얼버무렸다.) 무대가 상당히 어두웠습니다. 아무리 소극장에서 진행한다고 하더라도 진짜 적어도 15kw이상의 전력량을 가진 극장에서 공연을 진행해야 한다.

2. 조명 바가 무대 앞쪽 끝보다 충분히 멀리까지 있는가

조명 바가 정면광을 쓰지 못할 정도로 무대와 너무 가까이 있으면 측면광만으로 무대를 커버해야 하기에 조명 설치를 구상하는 것에 있어서 어려움을 겪을 수 있다. 하지만 이 정도는 조명팀(장)이 노력한다면 충분히 커버 가능하다.

3. 조명바가 충분히 높은가

조명바가 낮아 무대로 조명을 비추는 각도가 낮아진다면 뒤에 있는 조명의 빛이 앞에 설치된 조명에 걸려 그림자가 질 수 있기에 조명 배치가 어려워지고, 달 수 있는 조명의 개수도 줄어든다. 하지만 이 또한 조명팀(장)이 노력한다면 충분히 커버 가능하다.

L. 조명 에어리어 잡을 때 고려사항

조명의 에어리어를 잡을 때, 흔히 말하는 짜치지 않으려면 고려해야 할 것이 몇가지 있습니다.
(연출의 의도에 따라 달라질 수 있음)

1. 무대에서 배우가 이동하여도 (얼굴의) 조도가 고르게 밝은가
2. 다른 조명으로 인한 그림자가 지지는 않는가
3. 배우의 그림자가 지나치게 눈에 띄지는 않는가

한마디로 말하면, 극에 몰입을 방해하는 요소가 조명으로 인해서 생기면 안됩니다. (이 연극이 마치 진짜인 것처럼, 연극을 보는데 불편하지 않게)

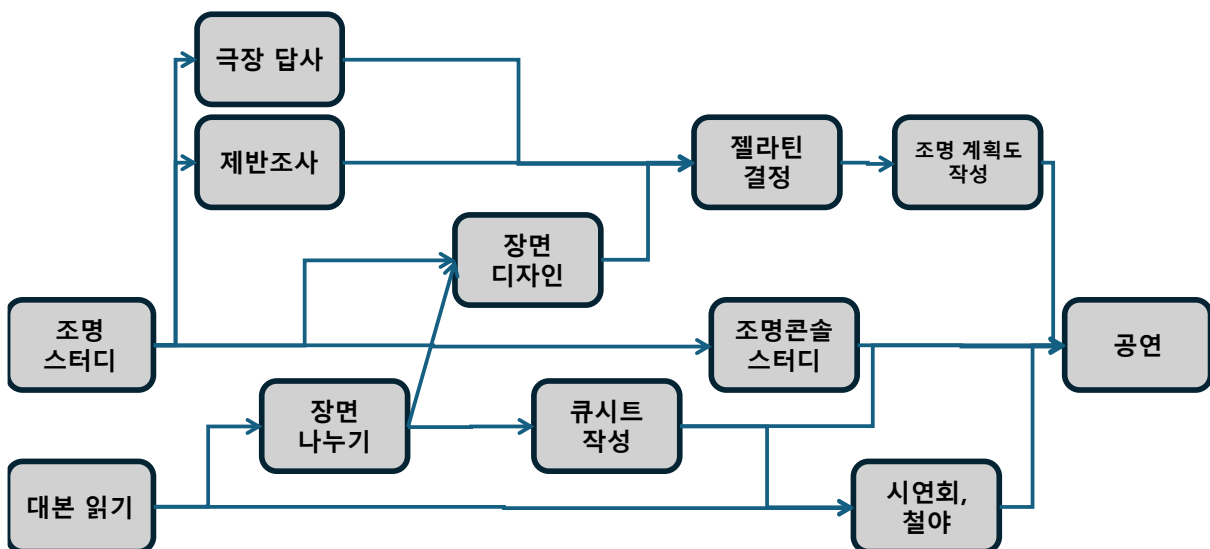
3. 이번 공연에서 진행한 것들

A. 진행과정

이번 126회 대공연에서는 10주차에 걸쳐서 공연준비를 진행하였다.

- 1주차. 조명 스테디, 울전 동방 제반조사&조명정비 / 과제: 대본읽기
- 2주차. 명륜동방 제반조사&조명정비 / 과제: 대본읽기
- 3주차. 명륜동방 제반조사&조명정비, 조명 켜보기 / 과제: 장면 나뉘오기
- 4주차. 장면별 느낌 정하기 / 과제: 장면 디자인 해오기
- 5주차. 장면 디자인 구상 / 과제: 장면 디자인 보완 해오기
- 6주차. 극장 답사, 큐시트 초안 작성 / 과제: 삼 장면 조명 아이디어 생각해오기, 참관
- 7주차. 극장 2차 답사, 장면 색감 결정 / 과제: 참관
- 8주차. 젤라틴 정리, 젤라틴 결정, 조명 계획도 작성 / 과제: 참관
- 9주차. 시연회, 철야, 큐시트 보완, 젤라틴 추가 구매, 조명콘솔 스테디 / 과제: 참관
- 10주차. 공연주간 / 조명 설치, 오퍼 세팅, 에어리어 수정, 큐시트 최종 수정, 공연 진행

정리해보면, 조명 스테디, 제반조사, 대본읽기, 장면 나누기, 장면 디자인, 극장 답사, 큐시트 작성, 젤라틴 결정, 조명 계획도 작성, 시연회, 철야, 조명콘솔 스테디등을 진행하였으니 잘 계획하여 차질이 없게 진행하기를 바랍니다.



↑ 조명 팀의 진행 순서를 정리한 순서도

이중에 조명 콘솔 스타디는 이번 공연의 조명콘솔이 직관적으로 이해할 수 있는 프리셋형 콘솔이 아닌, 콘솔 프로그램을 컴퓨터에서 실행하여 컴퓨터와 조명콘솔을 같이 사용하는 컴퓨터형 콘솔이었기에 오퍼레이터들의 콘솔 프로그램에 대한 이해가 필요하기도 하였고, 오퍼레이터의 수도 많았기에 진행하였습니다. (126회 대공연에서는 오퍼레이터가 팀장 제외 5명이었음. 전체 조명팀은 팀장 포함 7명)

B. 제반조사 결과

	Kw	울전(사용가능/수리필요)	명륜(사용가능/수리필요)
대파 램프	1kw	14개	13개/0개
대파캔		19개/0개	14개/16개+
소파	?	0개	4개/4개+
퍼넬	1kw	0개	9개/1개
엘립	750w	0개	5개
스트립라이트	?	4개	0개
LED	?	0개	4개
조명콘솔		0개	3개
젤라틴		없음	많음
젤라틴 프레임		○	○
딸각이			○
라인		있음	매우많음
기타부품		조금	매우많음

(이 외에도 동방을 열심히 뒤지면 무언가 조금씩 더 나올 수 있다.)(약간 보물찾기하는 느낌=)

*이번에 젤라틴을 보관하기 위해서 파일 홀더를 구매하였습니다.

C. 다른 팀과의 소통

연출팀: 조명 장면을 나누거나 조명 디자인등을 끝내고 연출에게 컨펌을 받는 과정이 진행된다. 이 부분에서 공연에 연출의 의견이 상당 부분 반영된다. 이외에도 큐 타이밍 등도 연출과 상의해서 정하면 된다.

캐스트: 캐스트의 동작, 위치가 조명 큐가 되어 조명이 진행되는 경우에 캐스트 동작에 대한 정보공유가 필요하다. 연습참관, 시연회, 철야를 통해서 보거나 연출이나 조연출에게 질문하면 된다.

기획팀: 조명팀에서 젤라틴 구매나 조명 수리, 조명 구매시에 기획팀의 돈이 필요하므로 이에 대한 기획팀의 승인이 필요하다. 또한 공연장의 정보(무대 도면, 조명 도면등)를 받거나

사전답사일정을 조율할 때 기획팀에게 연락해보고 진행하는 것이 좋다.

무대팀: 무대의 구조가 어떻게 설계되었는지, 주요 대도구의 위치는 어디인지 등 조명 계획도를 작성할 때, 무대의 구조에 따라서 조명을 어디에 위치시킬지 가 좌우되므로 대관 1~2주차전 즈음에 조명 계획도를 작성하기 전에 무대에게 무대구조 확정본을 달라고 요청해야 한다. 또한, 무대, 조명 설치를 어떻게 하면 작업 반경이 최대한 겹치지 않으면서 진행할지도 설치를 진행하기 전에 논의해야 한다.

음향팀: 음향이 조명 큐가 되어 조명이 진행되는 경우에 미리 음향을 들어보는 것이 필요하다.

의소분팀: 공연장에서 의소분이 배우 분장시에 조명 아래에서 화장을 점검하는 과정이 필요한데 이때 조명의 협조가 필요하다.

D. 키스텝 회의

키스텝 회의는 한주동안 각 팀이 한 것을 공유하는 자리이다. 한주동안 한 것을 정리해서 PPT로 만들어가서 키스텝 특방에 공유한 뒤 차근차근 발표하면 끝이다. 다른 팀에게 궁금한 것이 있었다면 이 자리에서 질문하면 된다. (Ex. 무대 시안은 언제 나오는지, 연개 연습일정이 어떻게 되는지, 10to10은 언제부터 인지 등등) 또 키스텝 회의에서 나온 내용들 중 팀원 전체가 알아야 할 내용이 있다면 정리해서 팀원들에게 공유해주면 된다.

혹시 조명팀 회의에 연출이나 기타 키스텝이 참석하여 의견을 같이 공유해줬으면 한다면 이 자리에서 요청하여도 된다.

장면 나누기나 장면 디자인 회의를 진행하고 나서 키스텝 회의 전에 연출과 미리 연락해서 내용을 공유한 뒤 키스텝 회의에서 연출의 컨펌을 받는다면 연출이 생각할 시간을 가질 수 있으니 더 좋은 결과를 받을 수 있다.

E. 조명 스터디

조명팀의 인원들 중 대다수는 조명의 '조'도 모르는 사람들이 대부분이므로 처음부터 차근차근 알려주어야 한다.

간단하게 자기소개부터 시작해서, 조명팀이 무슨 일을 하는지, 조명팀의 일정, 조명 장비를 소개하고, 조명 용어를 설명하였고, 추가로 조명을 직접 보여주거나, 이전 공연을 보여준다거나 해서 흥미를 증가시키는 것도 진행하였다.

53회 워크샵 <https://youtu.be/9pJeDjFYGGM?t=71>

54회 워크샵 <https://youtu.be/yanG4-S4do0>

124회 대공연 <https://youtu.be/XV31LrkTZqA>

123회 대공연 <https://youtu.be/fgU0kaz7ZyE>

F. 장면 나누기

이번 공연에서는 대본을 읽어보고, 어떤 조명을 사용할지 의논하였는데, 그 결과 총 3개의 주요장면과 8개의 추가장면으로 장면을 나누었습니다. 또한, 장면의 분위기, 시간대, 장소등을 설정하여 장면 디자인시에 혼선이 없도록 했습니다.

주요장면

1막. 집안

2막. 한밤중

3막. 어두운 새벽

추가장면

오프닝 하우스

기획인사

1막 편지

1막 전화

1막 사이렌

2막 슬로우 모션

3막 유석 독백

클로징 하우스

G. 장면 디자인

장면 디자인은 주요 장면을 위주로 진행하였습니다.

장면 디자인은 발표는 팀원들 모두 각자 장면 나누기 단계에서 정한 장면의 분위기, 시간대, 장소에 맞추어서 간단한 스케치와 레퍼런스를 찾아서 온 뒤 어떤 느낌으로 구상하였는지 설명하는 것으로 진행하였습니다.

레퍼런스를 가져올 때는, 연극, 뮤지컬의 한 장면을 가져오는 것이 실현 가능성을 확인하기가 좋고, 적어도 사람이 나오는 사진을 가져와야 실제로 이것을 구현했을 때 어떤 느낌인지를 알 수 있습니다.

↓ 좋은 레퍼런스



↓ 장면 디자인이 회의가 끝난 후 연출과 논의하여 최종 결정한 디자인은 아래와 같습니다.

1막

● 전체 조명



2막

● 어두운 전체조명+가운데 조금 밝은 조명

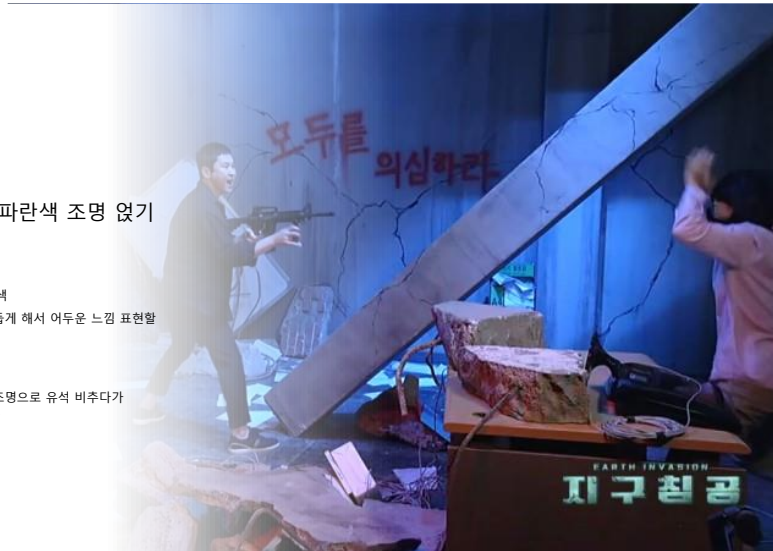
- 조도는 어둡게, 에어리어가 어느정도는 확보가 되어야 함, +전체조명은 낮게 깔기, 차가운 어두운 색
- 느낌: 달빛
- 사이드 조명을 어둡게 해서 어두운 느낌 표현할 예정



3막

●2막에다가 파란색 조명 없기

- 2막보다 더 차갑게
- 느낌: 차가운 파란색
- 사이드 조명을 어둡게 해서 어두운 느낌 표현할 예정
- 전환효과
 - 중앙 파랑 조명으로 유석 비추다가
 - 전체로 전환



+ 1막 전화 – 1막 조도 줄이고 + 스포트라이트 2개

+ 1막 사이렌 – 1막 조도 줄이고 + 빨간색 조명

H. 큐시트

큐시트는 팀장이 틀을 잡고 그 뒤에 팀원들이 참관, 시연회, 철야, 리허설, 뒤깍이를 하면서 차츰 채워나가는 방식으로 진행했습니다.

보통 초안에서는 장면 나누기에서 나눈 장면을 이용해서 큐를 작성하고, 최종 큐시트에서는 큐에 '1번 페이더 D.I.' 정도로 작성하는데 126회 대공연에서는 컴퓨터 콘솔을 사용하였기에 큐에 페이더 번호를 적지 않고 장면 이름을 적었습니다.

↓ 큐시트 초안

	A	B	C	D	E	F
1	cue #	Scene #	장면	직전대사/음향	큐	비고
2	1	하우스			하우스 조명 in	
3	2	기획인사				
4	3	1막	집안		1막 조명 D.I	
5	4		아빠의 편지	유석. 진짜 귀신 아니야?	편지 조명으로 Cross	
6	5			음성. 너희들을 위해 귀한 걸 남겨놨단다.	1막 조명으로 Cross	
7	6		아빠의 편지	해민. 그게 다야? 마저 읽어 봐.	편지 조명으로 Cross	
8	7			음성. 그 귀한 건 나 무덤에 있단다.	1막 조명으로 Cross	
9	8		노인과의 전화	엄마. 네가 말 제일 잘하잖아..	전화 조명으로 Cross	
10	9			노인. 계좌번호 받아 적었지? 대한 90090..	1막 조명으로 Cross	
11	10		아빠의 편지	엄마. 여기 유언장에도 쓰여 있어. PS.	편지 조명으로 Cross	
12	11			음성. 사랑해 미숙.	1막 조명으로 Cross	
13	12		사이렌	유석. 누울 곳도 없는 처지인 건 셋 다 똑같잖아.	사이렌 조명으로 Cross	
14	13			집행자. 자정까지 오 분 전입니다.	1막 조명으로 Cross	
15	14			엄마. 넌 왜 항상 조 치는 소리만 하니?	1막 조명 조도 Down	
16	15			유석. 아버지. 노여워 마세요.. 감사한 우리 아버지..	1막 조명 D.O	
17	16	2막	한밤중의 야산		2막 조명 D.I	
18	17		삼으로 때리는 장면	엄마. 자라리 나도 때려눌려. 아무도 없을 때.	삼 조명으로 Cross	
19	18		유석, 엄마 퇴장		암전	
20	19			정원. 엄지를 치켜든다	2막 조명으로 Cross	
21	20				2막 조명 D.O	
22	21	3막	새벽의 야산		3막 파란 조명 D.I	
23	22		엄마 두두동장!		흰 조명 D.I	
24	23			해민. 관 두강을 달는다.	3막 조명 D.O	
25	24	커튼콜			커튼콜 조명 D.I	
26	25		인사 끝나면		커튼콜 조명 D.O	
27	26	하우스			하우스 조명 D.I	
28						
29						

↓ 보완하여 완성된 큐시트

o	I					
9	8		노인과의 전화	미숙. 네가 말 제일 잘하잖아..	전화 조명으로 Cross	해민이 에어리어에 들어오면
10	9			노인. 계좌번호 받아 적었지? 대한 90090..	1막 조명으로 Cross	노인이 에어리어에서 나오면
11						
12	10		아빠의 편지	미숙. 여기 유언장에도 쓰여 있어. 마지막에 PS.	편지 조명으로 Cross	
13	11			미숙아, 사랑한다~	1막 조명으로 Cross	
14	12		사이렌	유석. 잠곳도 먹곳도 누울 곳도 없는 처지인 건 셋 다	사이렌 조명으로 Cross	누울 곳도"에서 켜기
15	13			자정까지 오 분 전입니다.	1막 조명으로 Cross	두번째 "오분전입니다" 끝나고
16	14			미숙. 넌 왜 항상 조 치는 소리만 하니?	대파로 Cross	해민 나갔다 다시 들어오면
17	14.5			해민. 이전 그렇게 살 수 있을거잖아. 돈만 있으면..	1막 조명 D.O (암전)	
18	15	2막	한밤중의 야산	귀뚜라미 소리	2막 조명 D.I	해민 나가고
19	16		삼으로 때리는 장면	미숙. 자라리 때려눌려. 아무도 없을 때. 전화벨	2막 조명 C.O (암전)	전화벨 소리 꺼지고 정원 등장하고 무덤 지
20	17			팩!	2막 조명으로 D.I	13초뒤에
21	18		슬로우모션	해민 잘 좀 찾아보라니깐! 후 유석 등장. non~	기절 조명으로 Cross	유석이 절푸덕하면
22	19			해민 정원 둘 다 기절	2막 조명으로 Cross	음향 꺼지는 소리에 맞춰서 동시에 끄기
23	20	3막	새벽의 야산	이것들 어디 숨겨놓은거 아니야? 귀신소리	3막 유석 핀으로 Cross	귀신음악 나오고 직후
24	21		미숙 등장	바람소리	3막 조명으로 Cross	엄마 보이면
25	22			해민. 관 두강을 달는다.	3막 조명 D.O (암전)	해민이 앞을 보면
26	23	커튼콜		인사 끝나면	커튼콜 조명 D.I	음향 타임커드 기준 6초에서

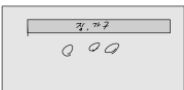
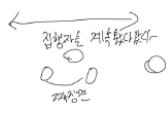
I. 연습 참관

큐타이밍을 조사하고, 연극의 흐름을 익히는 시간으로 활용하였습니다.

↓ 참관 보고서 양식

↓ 작성된 참관 보고서

조명팀 연습 참관 보고서			
이름: _____		참관 일시: _____	
장면 #: _____	큐 #: _____	수정/추가/삭제	장면 #: _____
장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)		장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)	
큐 타이밍: _____		큐 타이밍: _____	
장면 #: _____		큐 #: _____	
수정/추가/삭제		수정/추가/삭제	
장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)		장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)	
큐 타이밍: _____		큐 타이밍: _____	
연출의 한마디			

조명팀 연습 참관 보고서			
이름: 이재욱, 한광현		참관 일시: 2024.02.21	
장면 #: 1-6	큐 #: 12	수정/추가/삭제	장면 #: 2-1
장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)		장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)	
			
큐 타이밍: ~처지연간 다 똑같잖아~ 직후		큐 타이밍: 귀뚜라미 소리 나오면 -> 조명 -> 인물 등장	
장면 #: 1-1		큐 #: 3	수정/추가/삭제
장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)		장면 스케치: (배우들 위치, 동선, 활동범위)	
			
큐 타이밍: 게임소리 나오고 잠시 뒤에		큐 타이밍: _____	
연출의 한마디			
수고하셨습니다.			

J. 극장 스펙

↓ 이번 126회 대공연에서 공연한 무극 소극장의 스펙은 다음과 같다.

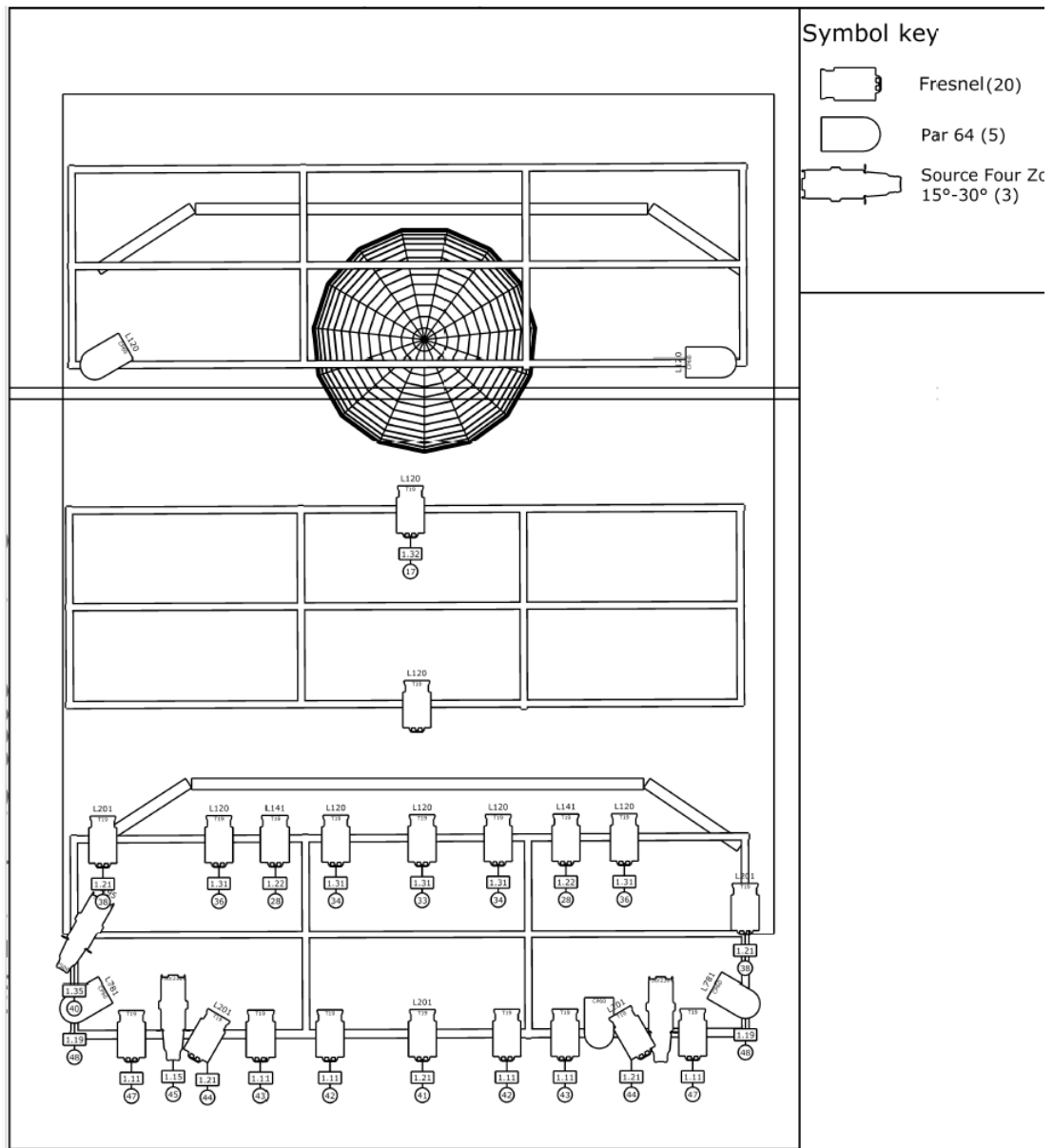
콘솔형식: 컴퓨터 콘솔	채널 수: 48채널	극장 전력량: 20kw
조명	개수	전력량
대파	20개	1kw
퍼넬	12개	650w
엘립(19도)	9개	750w
엘립(26도)	2개	750w
스트로브	3개	1kw

여기에 더해서 동방에서 퍼넬 9개를 추가로 극장에 가져갔다.

K. 조명 디자인 & 계획도 & 실제 모습

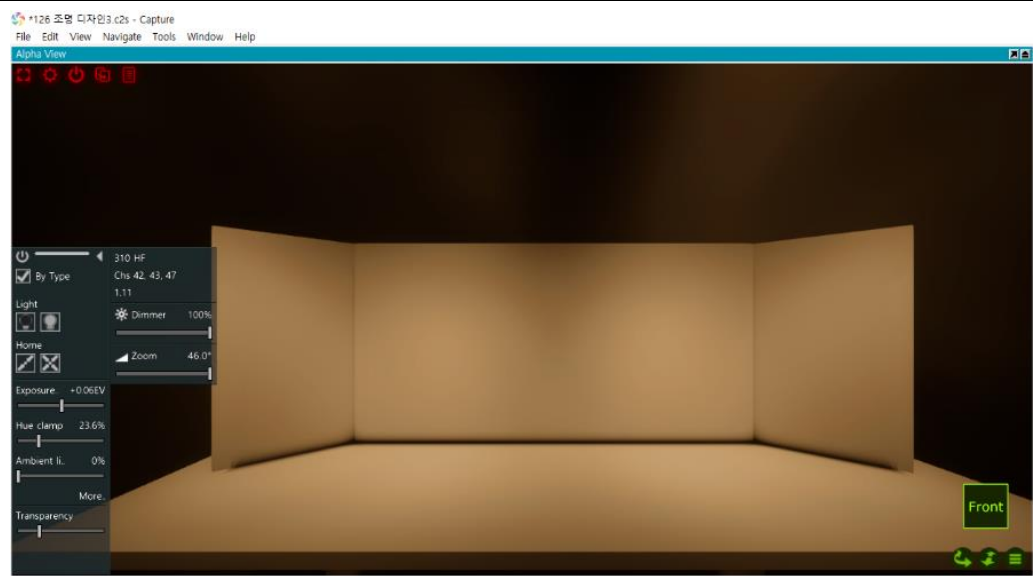
퍼넬이 나에겐 다루기가 더 쉬웠기에 이번 공연에서는 퍼넬을 주로 사용하였다.

↓ 이번 126회 대공연의 조명계획도이다.

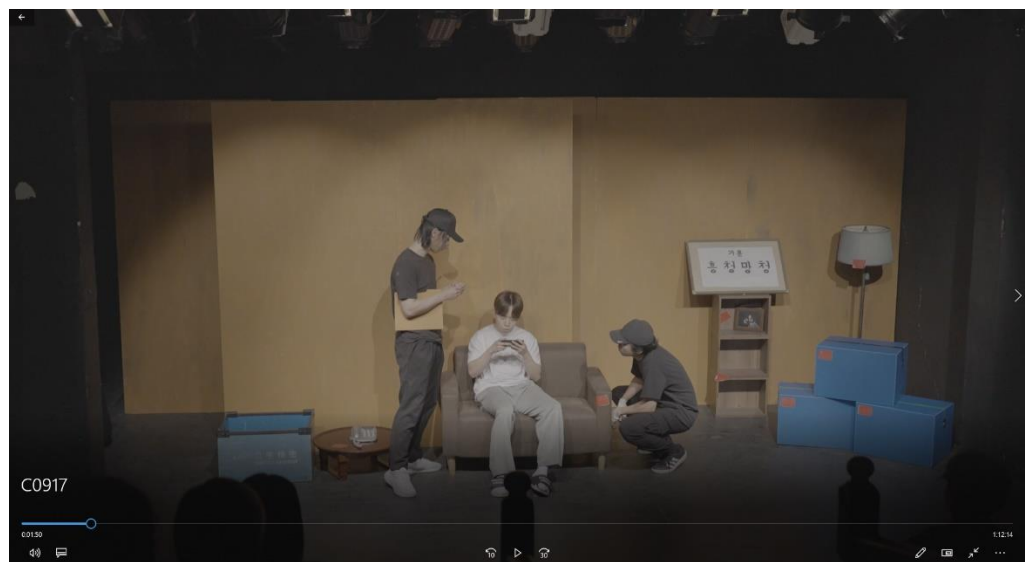


1막 기본 조명은 퍼넬 6개로 구성하였다

디자인

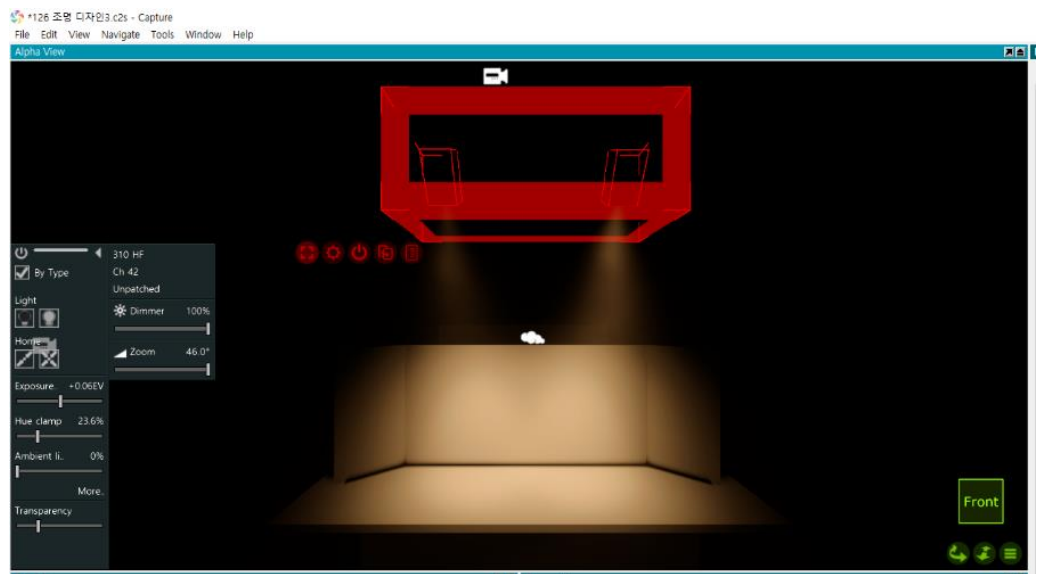


실제 모습

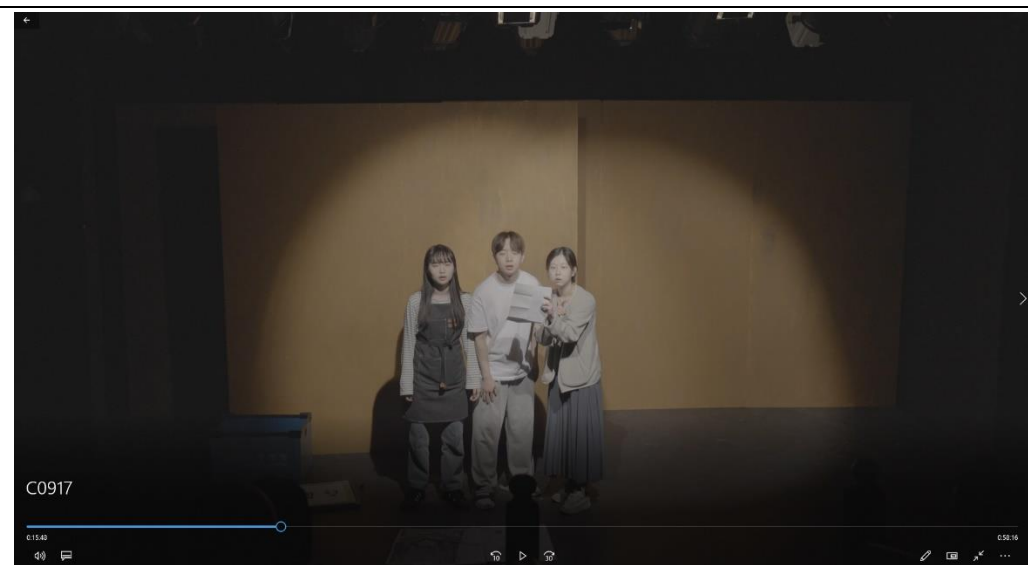


1막 편지 조명은 기본조명에서 가운데 두개만 켜서 에어리어가 가운데에 집중되게 만들었다.

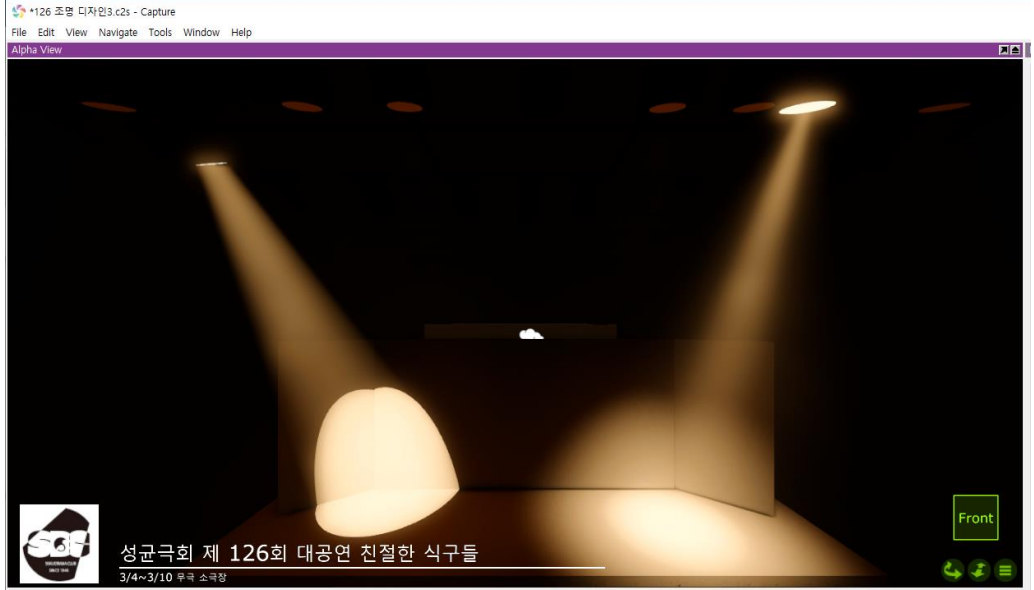

디자인



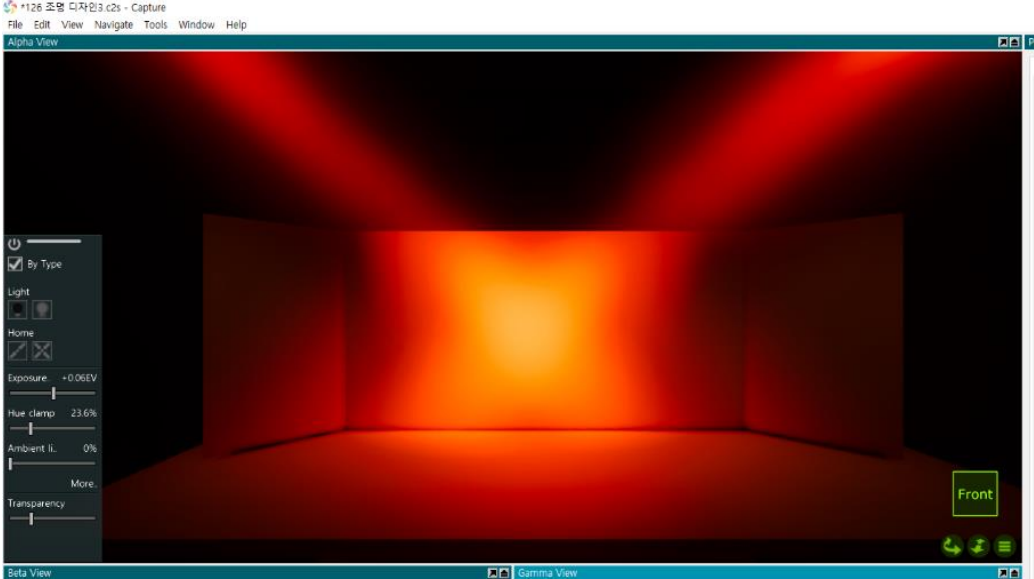

실제 모습



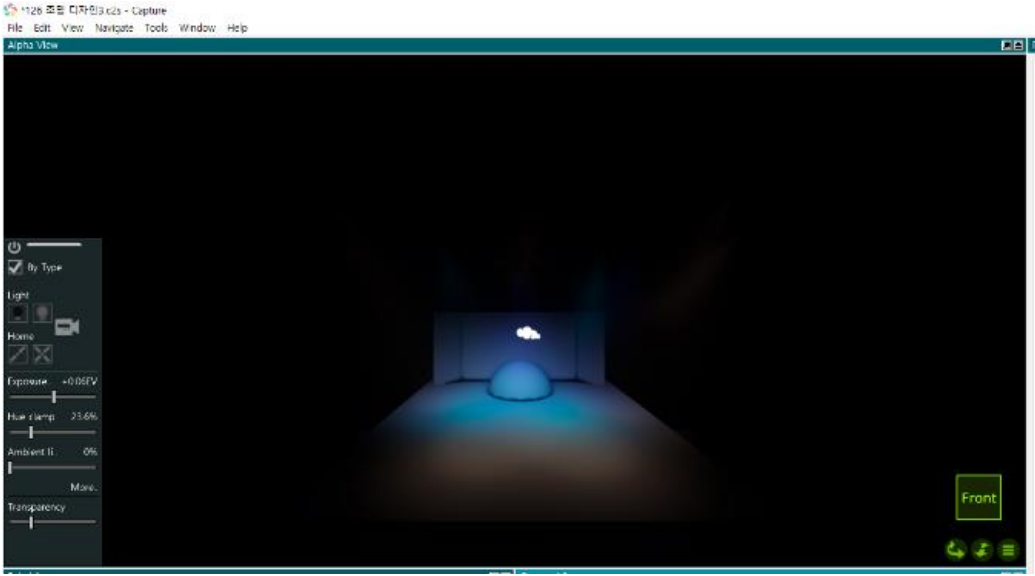

1막 전화 조명은 기본조명을 약하게 틀고, 엘립하나, 대파 하나를 켜서 구성하였다.

디자인	
실제 모습	

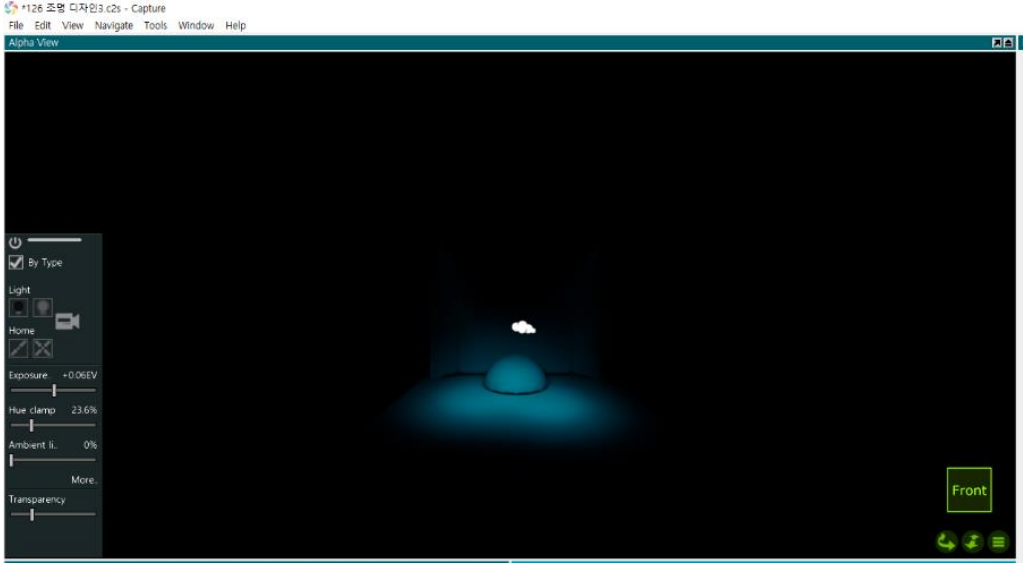

1막 사이렌 조명은 기본조명의 조도를 낮추고 빨간색 젤라틴을 씌운 대파를 켜서 구성하였다.

<p>디자인</p>	
<p>실제 모습</p>	

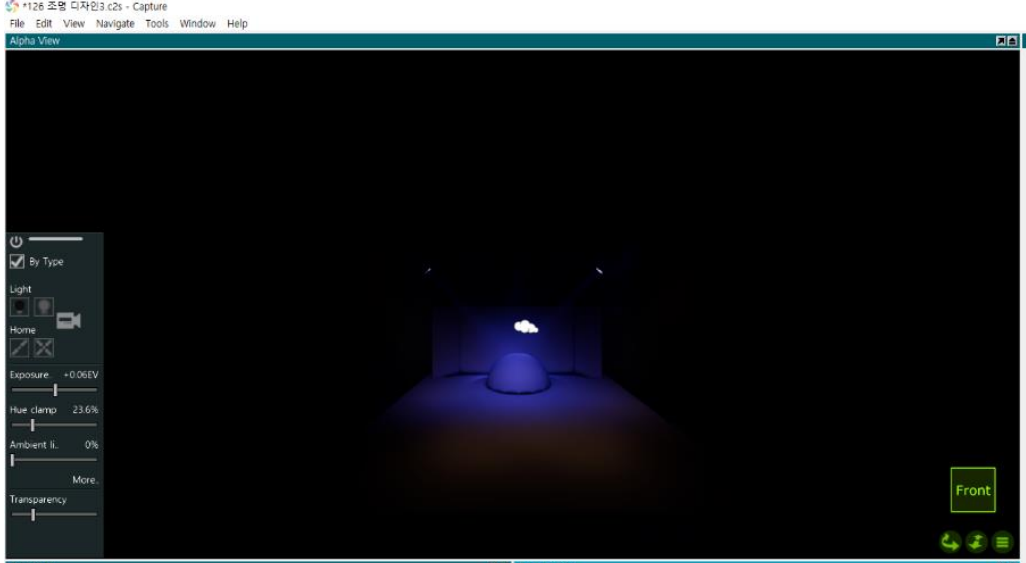

2막은 퍼넬 5개에 Lee Filter C.T.Blue 젤라틴을 씌우고, 퍼넬 2개에 skyblue 젤라틴을 씌우고 보았더니 파란 빛이 부족해서 3막용 퍼넬 몇 개를 약하게 켜 파란빛을 보충하였다.

<p>디자인</p>	
<p>실제 모습</p>	

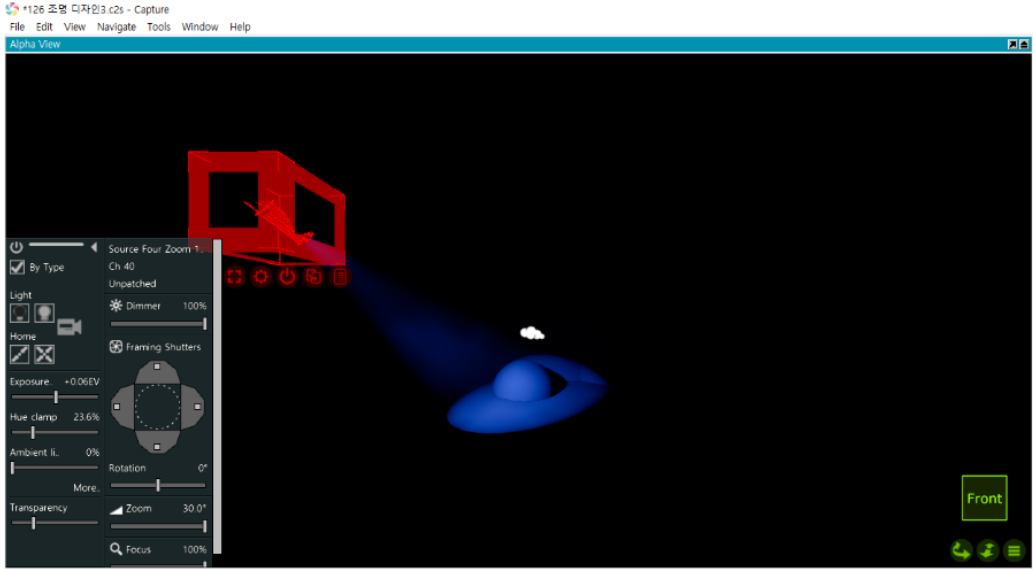
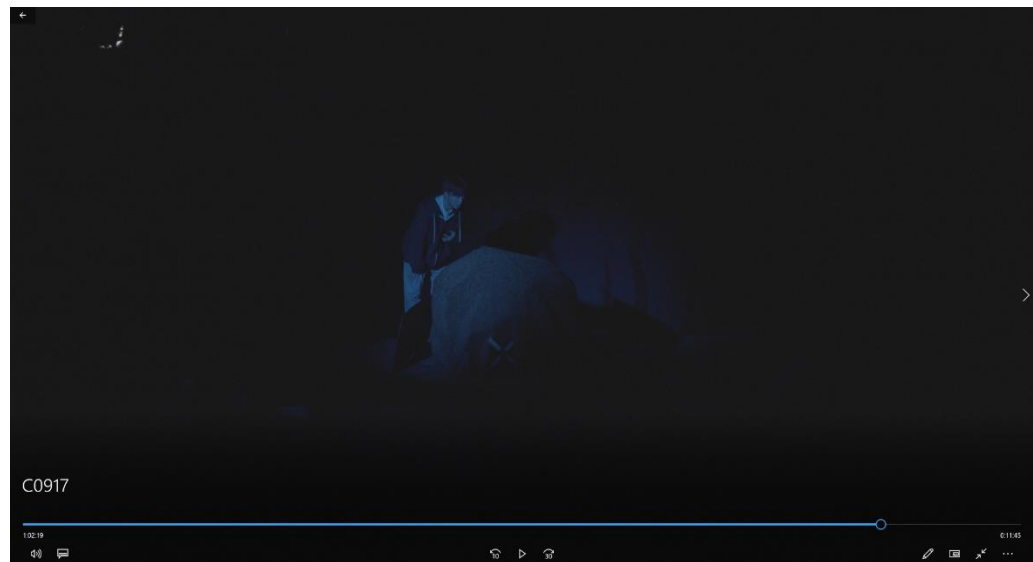
2막 슬로우모션 조명은 skyblue 젤라틴을 씌운 퍼넬 2개로 구성하였다.

<p>디자인</p>	
<p>실제 모습</p>	

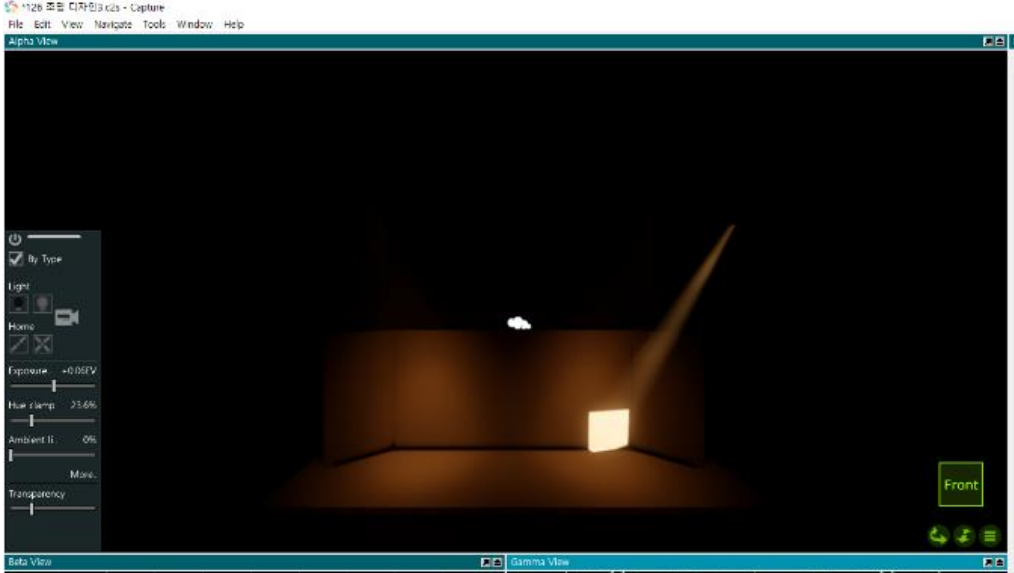

3막은 퍼넬 7개와 대파 2개에 Lee Filter Dark Blue 젤라틴을 씌워 구성하고 보니 너무 어두워서, 여기에 2막에서 사용한 C.T.Blue 퍼넬들과 skyblue 퍼넬들을 약하게 추가하여 밝기를 올렸다.

<p>디자인</p>	
<p>실제모습</p>	

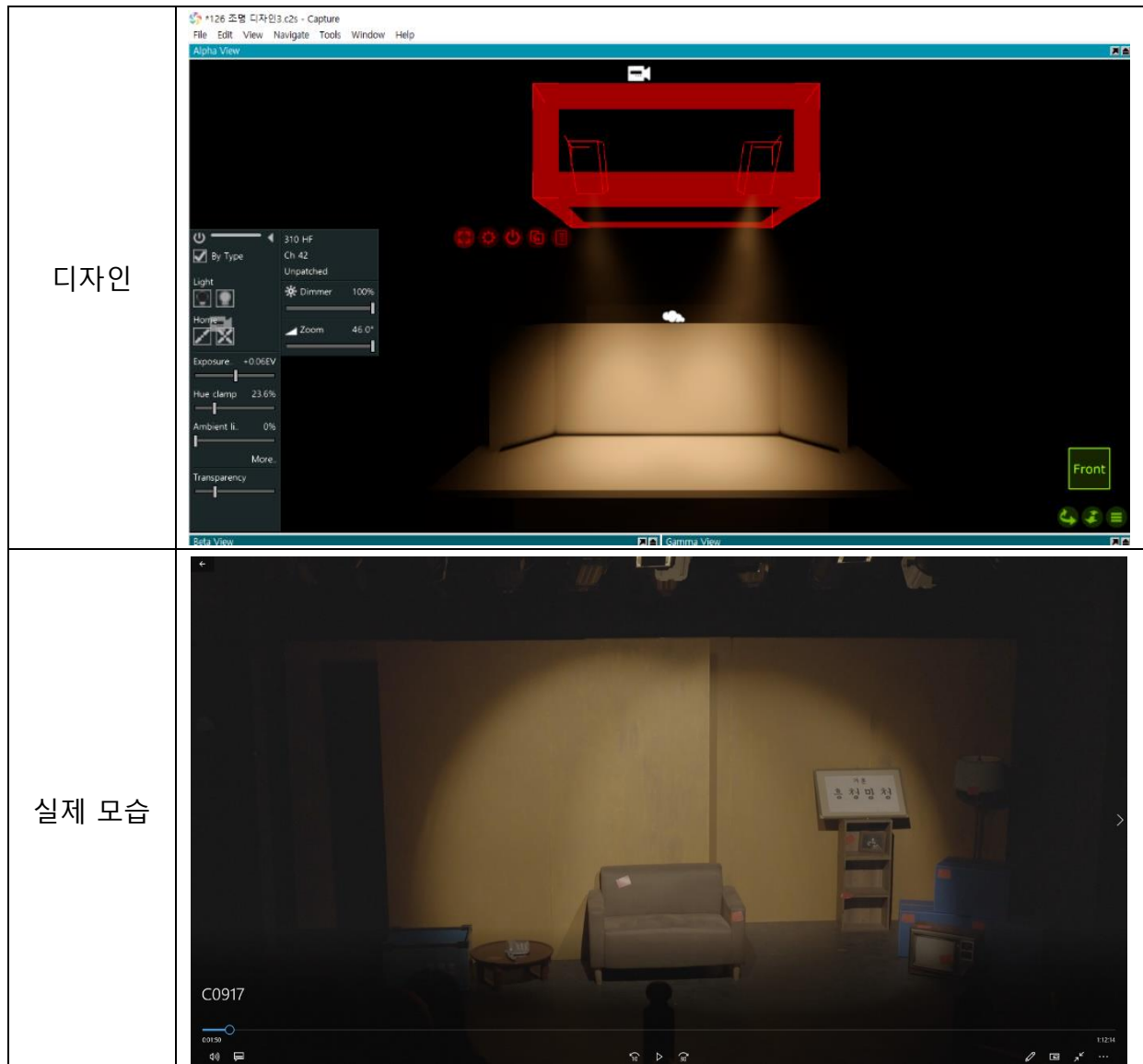
3막 유석 독백은 26도 엘립 하나에 Blue 젤라틴을 끼워 멀리서 비추는 것으로 구성하였다.

디자인	
실제 모습	

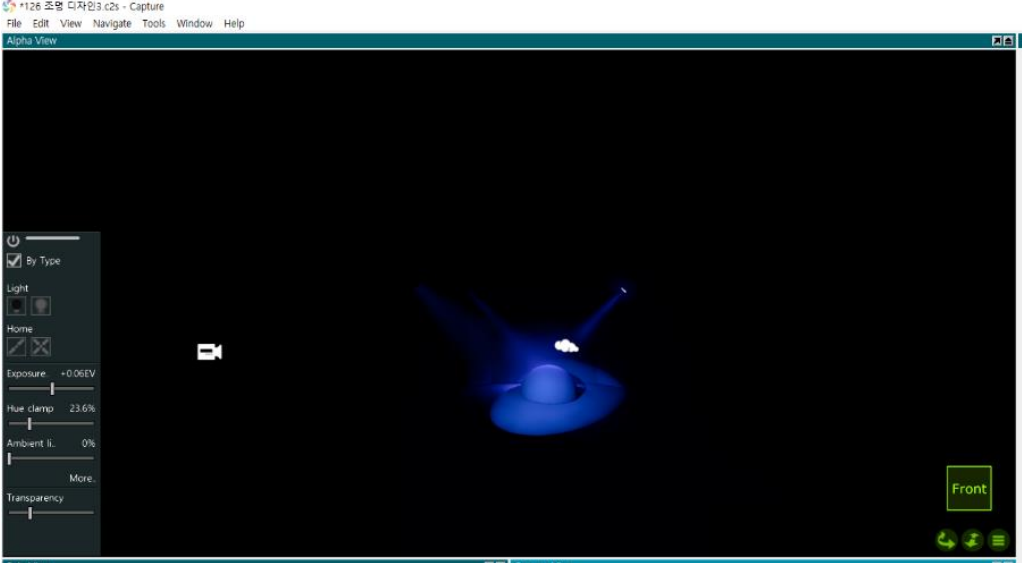
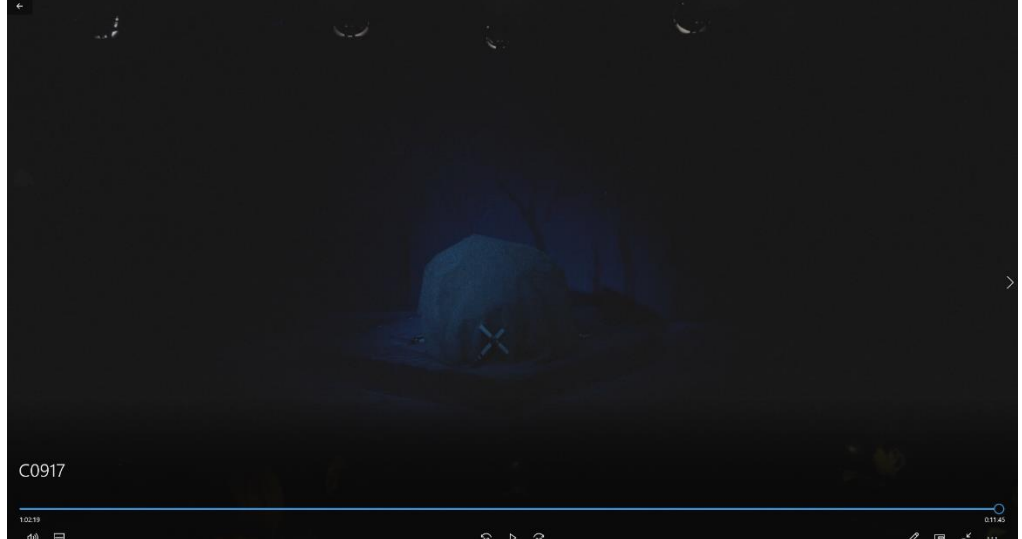
이 외에 오프닝 하우스는 1막에서 사용하는 퍼넬 2개와 주요 요소인 액자에 엘립 하나를 비추는 것으로 구성했다.

<p>디자인</p>	
<p>실제 모습</p>	

기획인사는 1막의 편지조명과 동일하게 구성하였다.



클로징 하우스는 유석 독백 조명에 뒷배경을 비추는 조명을 약하게 틀어 구성하였다.

디자인	
실제 모습	

L. 극장에서 조명 설치 전에 할 일

먼저 극장에 도착하면 공연장의 상태를 확인해야 한다. 무대, 음향, 의소분 같은 팀들은 공연장의 시설이 부실해도 뭐 크게 사고가 날 여지가 거의 없지만, 조명 시설이 부실하면, 감전, 전기화재사고, 조명 추락등의 사고가 발생할 수 있기에 미리 조명의 상태를 확인하고, 조명 바가 천장에 잘 고정되어 있는지 확인해야 한다.

*이번공연에서는 조명바가 흔들려 극장주인에게 연락해서 수리하여 사용했다.

“무엇보다 안전이 우선이므로 사고없이 공연을 잘 진행하는 것보다 중요한 건 없다.” 안전을 최우선으로 하자.

M. 조명 설치

작성한 조명 계획도에 맞추어서 조명을 설치하고 무대가 완료되면 에어리어를 잡는다. 이후에 조명이 생각대로 구현이 되지 않았거나 수정이 필요한 경우에는 즉석으로 생각해서 수정하면 된다.

이번에는 조명을 전광으로만 구성하였기에 별다른 어려운 것은 없었다. 대파는 장면을 구성할 때 거의 사용하지 않았고, 퍼넬로 장면을 구성하였으며 빛을 모두 앞에서 평행하게 비춰주었기에 배우가 이동하면서 어느 곳을 밝고 어느 곳은 약간 어두운 것이 거의 나타나지는 않았지만, 장면이 많아 조명의 개수가 부족했기에 사이드까지 조명이 충분히 닿지는 못하였다.

3막에서 진한 젤라틴을 사용하였는데 빛이 약한 퍼넬 앞에 젤라틴을 설치하였더니 생각보다 매우 어두워지는 헤프닝이 있었지만 다른 밝은 조명을 장면에 더하여 해결하였다.

N. 극장에서 조명 설치 후에 할 일

조명 설치가 끝나고 에어리어 잡기까지 끝났다면 잠시 숨을 돌리자...

이제 리허설을 진행하고 하면서 조명을 좀 켜보고 하면서 조명이 나간 것은 없는지, 젤라틴이 빠르게 소모되지는 않는지, 조명에서 빛이 과도하게 새는 부분은 없는지 등등 디테일한 부분을 체크해주면 된다.

조명이 나갔다면 램프를 교체해주고, 젤라틴이 빠르게 소모된다면 얼마 주기로 소모되는지를 체크해서 공연이 끝날 때까지 여분의 젤라틴으로 갈아 끼우면서 버틸 수 있을지, 안될거 같다면 젤라틴을 더 사올지, 다른 젤라틴을 사올 지 결정해야 한다.

조명에서 빛이 새는게 보인다면 원인을 파악해보고, 해결할 수 없다면 검은색 전기테이프로 가려주는 작업을 진행하면 된다.

이외에도 체크할 부분이 있다면 더 체크하자.

이 작업을 공연이 한번 끝날 때마다 반복해주면서 체크해주면 된다.

O. 조명 콘솔 사용법(grandMA2 on PC)

이번 공연에서는 컴퓨터 콘솔인 조명콘솔을 사용하였다. 극장에 'grandMA2 onPC'가 설치된 컴퓨터와 'MA onPC command wing'이 있었다. 사실상 본체는 'grandMA2 onPC'이고, 'MA onPC command wing'은 키보드와 같은 느낌이다.

이 프로그램과 콘솔은 제 53회 워크샵 공연의 인수인계서에도 등장한다. 제 53회 워크샵 인수인계서에서는 페이더(서브마스터)를 이용한 프리셋 콘솔 느낌의 공연 방식을 다루었고 이번 제 126회 대공연 인수인계서에서는 버튼 하나로 공연할 수 있는 컴퓨터 콘솔의 장점을 살린 방식을 다룰 것이다.

여담으로, 내가 이전 124회 대공연에서 이 프로그램을 사용해 본 적이 있었기에 수월하게 진행되었지만, 처음이었다면 상당히 애를 먹었을 것 같다. 극장에 가기 전에 미리 프로그램을 자신의 컴퓨터에 설치하여 사용법을 모두 익히고 가는 것을 추천한다.

아래의 설명은 내가 124회 대공연에서 사용했던 방법과, 동영상

(https://youtube.com/playlist?list=PL1aH8LDLo9GYLnX-iFS02-X9zjKDRJTIB&si=ePLGjgOqfz8u_0zM), 공식 설명서

(<https://www.malighting.com/downloads/products/grandma2/>)를 모두 종합하여 작성하였다. 초반에 글만 보고서는 이 콘솔에 적응하기가 어려울 수 있으니 꼭 동영상을 같이 찾아서 보면서 진행하기를 바란다.

콘솔을 설정하는 순서를 설명하자면

1. Fixture 세팅
2. 작업환경 세팅
3. 조명 배치대로 Group배치
4. 조도 조절해서 장면 만들기
5. Cue 저장
6. Play

이 순서로 진행된다.

설명 중간중간에 나오는 please, cue, store, Move, Copy channel등은 버튼의 이름이다.
'Command overlay'버튼을 누르거나 기본화면, command wing에서 누르면 된다.

1. Fixture 세팅

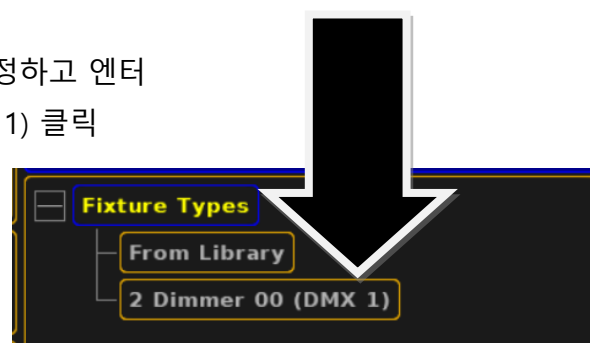
참고 동영상: 0:00~5:00 <https://youtu.be/bS13dHYvWPg?si=-lDzi2C0vgsjfQi5>

Fixture은 간단히 말하면 조명이다.

이 단계에서는 어떤 종류의 조광기를 사용할지를 미리 프로그램에 입력하는 부분이다. 조광기 빛을 조절하는 장치를 말하며, 이 단계에서는 DMX 신호를 누구에게 보낼지, 몇 채널이나 보낼지를 설정하게 된다. 할로겐 램프를 사용하는 경우에는 디머가 DMX신호를 받아 조명의 전압을 조절하므로 디머로 설정해주면 된다.

만약 이번 공연처럼 LED를 따로 사용하지 않기에 디머에만 신호를 보내주면 되는 경우에는 아래와 같이 진행해주면 된다.

1. 프로그램 실행
2. Setup 클릭
3. Patch & Fixture Schedule 선택
4. Layer Name을 "Simple Dimmer"로 설정하고 엔터
5. Fixture Types에서 2 Dimmer 00 (DMX 1) 클릭



제126회 대공연에서는 48개의 채널이 있었으므로 Quantity에 48을 입력하였다.

6. 화면에 다음과 같이 입력
7. Apply 누르기
8. 닫기 누르고 Save



LED 조명을 사용하지 않는다면 이 단계는 이 정도만 하면 간단하게 넘어갈 수 있지만 LED를 사용한다면 좀 복잡해진다. 이때는 위와 같이 진행해주고 나서 LED를 추가로 더 넣어주어야 한다. 이번 공연에서는 LED를 사용하지 않았으므로 LED에 관한 내용은 다루지 않겠다.

2. 작업환경 세팅

참고 동영상:

0:00~2:12 <https://youtu.be/2ratHuMSO44?si=jbPZsNBIXOtol11I>

6:30~8:16 <https://youtu.be/2ratHuMSO44?si=BWSisEhxp-QQEjUm&t=390>

이 프로그램은 매우 높은 자유도를 가지고 있기에 작업환경을 사용자의 입맛대로 설계할 수 있다. 프로그램 오른쪽의 버튼을 누르면 다양한 종류의 화면이 열리며 이중에 마음에 드는 것을 골라 화면을 배치하여 사용하면 된다.

이번 공연에서 사용한 작업환경은 다음과 같다.

사용한 Screen:

기본 창 – 처음 프로그램을 시작하면 열리는 창

Screen 2(조명 확인용)

이곳에는 Channel, Stage를 배치한다.

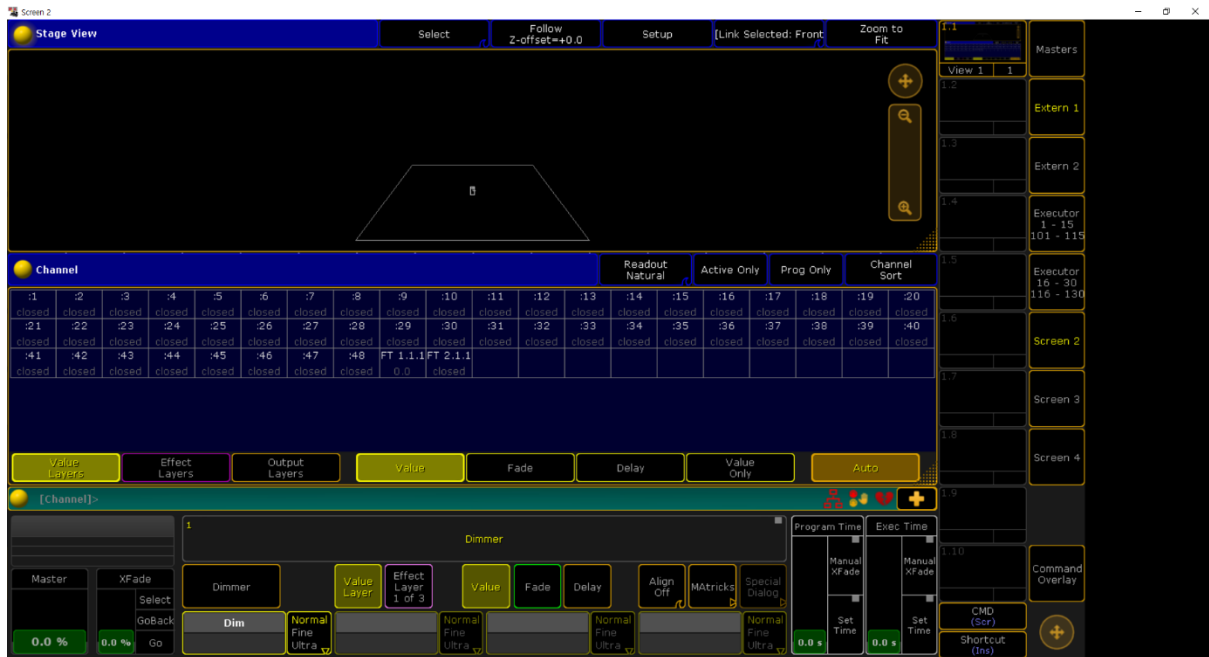
Extern 1(조명 세팅용)

이곳에는 Group, Dimmer을 배치한다.

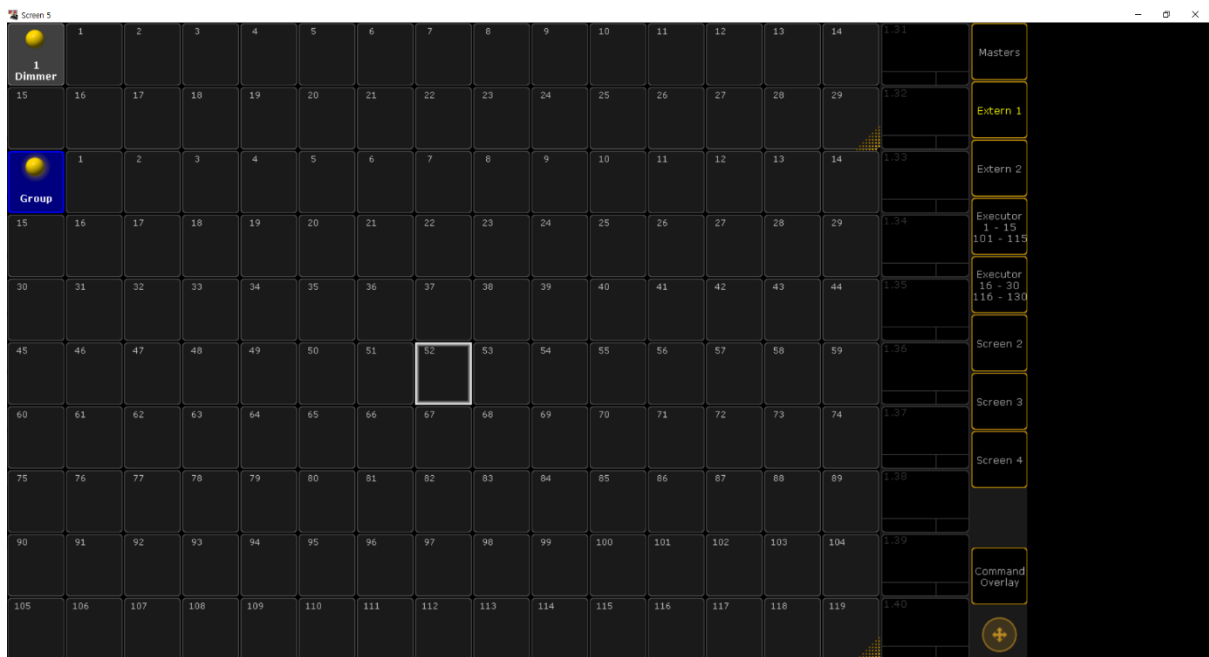
Extern 2(공연용)

이곳에는 Sequence Executor(큐시트)을 배치한다.

↓ Screen2



↓ Extern 1



↓ Extern 2



- Screen에 Window를 배치하는 방법:
 1. "." 이 박혀있는 위치에는 Window를 배치할 수 있다.
 2. 마우스로 빈 공간은 클릭 한 뒤 원하는 Window를 선택한다.
 3. Window 배치
 1. 위치 이동 - Window의 이름을 드래그&드롭해서 이동시킨다.
 2. 크기 조절 - 오른쪽 하단을 드래그&드롭한다.
 3. Window 삭제 - Window의 이름을 우클릭하면 Delete Window버튼이 나온다.
- 작업 화면 저장
 1. 배치를 끝낸다.
 2. Store버튼 → 오른쪽 줄에서 저장할 위치(ex 1.31)를 클릭 → please
 3. 이후에는 저장한 것을 클릭하여 편하게 불러올 수 있다.

3. 조명 배치대로 Group배치

참고 동영상: 8:16~10:17 <https://youtu.be/2ratHuMSO44?si=WrlivzmRbmUI0N3&t=496>

극장에서 조명을 채널번호만으로는 즉각적으로 구별하기 어렵기도 하고, 한 장면에 묶여서 쓰이는 조명을 매번 하나씩 선택하기 귀찮으니 Group 화면에 묶어서 쓰는 조명들은 Group으로 생성하여 놓고, 개별 조명은 Single로 생성하여 극장에 배치된 조명 상태대로 배치한다.

이렇게 하면 직관적으로 어떤 버튼이 어떤 조명인지 알 수 있어 장면을 만들 때 작업시간을 줄일 수 있다.

Group에 조명 선택 버튼 생성 방법

Screen 1 → Setup → Auto Create → Fixture 선택 → Create All(그룹 선택 버튼 생성) / Create Single(개별 선택 버튼 생성)

Group내에서 조명 배치 방법

이동: Move + [움길 조명 클릭] + [움길 위치 클릭]

복제: Copy + [복사할 조명 클릭] + [놓을 위치 클릭]

삭제: Delete + [삭제할 조명 클릭]

↓ 126회 대공연에서 만든 Group화면



4. 조도 조절해서 장면 만들기

이제 각 채널의 조도를 조절해서 장면을 만들면 된다.

방법은 다음과 같다.

Group화면에서 마우스로 원하는 Channel 선택 + at +[dim 값] +please

이외에도 여러가지 방법이 있다.

Channel + [원하는 채널 번호] + at +[dim 값] +please

Group화면에서 마우스로 원하는 Channel 선택 → 동그라미 돌리기

Channel + [원하는 채널 번호] → 동그라미 돌리기

암전을 만들고 싶을때는

IF + Please + at + 0 +Please

를 사용하면 된다.

5. Cue 저장

하나의 장면을 완성했다면 장면을 cue에 저장하면 된다. 큐를 저장할 때는 큐시트의 큐번호와 똑같은 번호에 저장해야 쉽게 파악이 가능하다.

방법은 다음과 같다.

store + cue + [cue number] + please

조명을 n초동안 바뀌게 하는 등의 추가기능도 설정이 가능한데, 이는 Sequence Executor에서 설정이 가능하다.

기능에 대한 설명은 다음과 같다.

Fade – n초동안 조명을 변화시킨다.

Delay – 큐가 실행되기 전에 n초동안 기다린다.

Trig – 큐가 실행되는 트리거를 설정한다.

↓ 126회 대공연에서 작성한 Cue(Sequence Executor)



6. Play

이제 장면을 저장했다면 큐를 이동하면서 잘 되었는지 확인하고, 공연을 진행하면 된다.

주의할 점은 Go+를 누르면 페이드가 적용되지만 Go-를 누르면 적용되지 않는다는 것이다.

이전 큐로 이동시에도 페이드를 적용하고 싶으면 '특정 큐로 이동하기'를 이용해서 이동하면 된다.

공연시에는 Go+만 사용하여 공연을 진행하면 된다.

큐를 이동하는 방법은 다음과 같다.

다음 큐로 이동: (큰)Go+

이전 큐로 이동: (큰)Go-

다음 큐로 이동: (작은)Go+ + please

이전 큐로 이동: (작은)Go- + please

특정 큐로 이동: goto + Cue + [cue number] + please

페이드 일시정지/재개: Pause

P. 오퍼

공연전에 하는 뒤깍이는 오퍼레이터가 연습을 할 수 있는 유일한 시간이다. 공연에서는 캐스트의 연기만큼 중요한 것이 오퍼이므로 이를 소홀이해서 실수하는 일이 없도록 하자.

공연 중에 오퍼를 볼 때는 공연전에 보통 아이패드엔 대본을 넣고 조명 큐가 나오는 부분에 어떻게 조명을 컨트롤할지 메모해놓고 대본을 보면서 공연 흐름을 쫓 따라가다가 조명 큐가 나오면 준비하고 조명을 조작하는 방법을 이번 공연에서는 사용하였다. 이에 더해서 큐시트도 같이 보면 좋다.

아무튼 "실수없이" 공연을 마무리 짓는 것이 중요하다.

.

Q. 팀장이 할 일

팀장은 조명팀을 이끄는 역할로, 조명팀에서 일어나는 모든 일에 책임을 지며, 일정을 계획하고 계획에 맞춰서 실행해야 합니다. 또한 공연을 진행하는 과정에서 누구 한명이 소외되지 않도록 팀원들을 관리하고, 팀원들의 참여를 독려하며, 팀원들에게 이 공연이 좋은 추억으로 남을 수 있도록 (난 이공연에서 뭘한거지...? 라는 생각이 들지 않도록) 적절하게 역할을 분배하는 것 또한 팀장의 역할이라 생각합니다.

모든 일을 팀원들과 같이 분담해서 팀원들의 의견을 수렴해 공연을 진행하는 것이 이상적이기에 최대한 팀원들과 같이(회의에서 하거나, 과제를 내주거나, 철야에서 일을 같이 하거나) 진행하면서 혹시라도 일정 안에 맞추기 어려울 것 같다면 미리 팀원들에게 양해를 구하고, 따로 정예 멤버를 꾸려서 추가 회의를 하거나 혼자서 하여 일을 진행시키고, 팀원에게 알려주는 방식으로라도 일정안에 최대한 끝내기 위한 노력을 해야합니다.

키스텝 회의가 끝나고는 키스텝 회의에서 있었던 이야기들을(Ex. 조명에서 변화가 생겼다, 무대 도안이 어떻게 완성되었다.) 조명팀에게 전달하는 등 정보를 제때제때 전달하는 것도 필요합니다.

공연장에 가서는 미리 주의할 점을 팀원에게 공지하거나, 쿨타임 안내, 리허설이나 뒤깍이, 공연등에서 오퍼가 누구인지 미리 공지해서 혼란을 주지 않고 일을 진행시키는 능력도 필요합니다. 또한 조명 설치시에는 인원을 잘 분배해서 한 사람에게만 일이 가중되지 않게, 노는 사람이 없게 잘 관리하는 것도 필요합니다. 또한 누군가가 위험하게 일을 진행한다면 주의를 주는 것도 필요합니다.

EX.1)

드디어 오늘부터 조명설치를 시작합니다!

모두들 극장에 오실때 움직이기 편한 복장과 편한 '신발'을 착용하고 와주시고
조명 설치시에는 2인 1조로 작업해서 설치하다가 다치는 일이 없도록 합시다.
그리고 혹시라도 설치하다가 힘들면 바로 말하고 잠깐 쉬었다가 작업하도록합니다.

모두들 마지막까지 힘내고 안전조명합시다!

EX.2)

금요일 (3/8) 조명 극장 도착시간.

10:00. 김동건. 이재욱. 이지수

오퍼담당

10:00. 김동건

14:00. 이지수

19:00. 첫공. 이지수

R. 이후의 조명팀장들에게

인수인계서에 정말 많은 말을 적었지만, 정말 다 모르겠고 어렵다면, 그냥 간단하게 제일 빛이 넓게 퍼지는 조명을 무대 앞쪽에 좌우 대칭으로 달아놓고 평행하게 비추기만 해도 됩니다. 이걸 전체 조명으로 쓰고, 스포트라이트가 필요하면 몇 개 추가하고, 색을 추가하고 싶으면 또 조명을 몇 개 더 추가하면 됩니다. 이렇게만 해도 충분하고, 정말 간단하게 생각하면 별거 없으니 너무 부담가지지 마시고 즐겁게 하셨으면 좋겠습니다.