

성균 극회 127회 여름 대공연 ‘빵’ 음향팀 인수인계서

소비자학과 23 64기 한기주

<차례>

- 전하는 말
- 주별 플랜 & 참고사항
- 주별회의
- 오퍼
- 주의사항

<전하는 말>

음향 팀은 다른 팀들과는 다르게 공연 전 준비 기간동안 눈에 보이는 결과물을 낸다거나, 작업량이 많은 팀은 아닙니다. 그렇기에 팀원들이 지금 자신이 하고 있는 일이 무엇인지, 공연의 어떤 부분을 담당하고 있는지 확인하기 어려워 팀의 결속력이 약해지는 경우도 간혹 있습니다. (...) 더군다나 대공연은 명륜 팀원들과 울전 팀원들이 모두 참여하는 공연이기에 매주 타 캠퍼스를 방문하여 회의를 진행하다보면, 회의 시간보다 이동 시간이 길어지는 일들이 발생하기도 합니다. 이러한 과정에서 회의의 진행이나, 준비과정이 비효율적이라고 생각하는 팀원들이 있을 수도 있습니다. 하지만 저희가 하는 공연은 공연에만 집중한 전문 극단이 아닌 극과 회를 함께하는 극회라는 점을 기억하시고, 회의가 끝난후 식사나, 별도의 친목 시간을 가지며 보다 많은 팀원들과 팀장님께서 즐기실 수 있는 연극을 만드셨으면 좋겠습니다.

<주별 플랜 & 참고 사항>

* 해당 인수인계서에서는 효과음과 음악을 구분하기 위해 임의로 효과음은 효과음, 멜로디가 있는 음악은 음악, 이 2개를 포함하는 모든 소스는 음원이라고 통칭하겠습니다.

-회의일정

: 회의는 팀원들이 가능한 시간대를 투표로 받아 정한 후 울전 캠퍼스와 명륜 캠퍼스를 번갈아가며 회의 장소로 지정하여 진행하였습니다. 다만, mt나 철야가 있는 주차나 팀원의 과반수 이상이 참여하지 못하는 주는 온라인으로 만남을 가진다거나 숙제로 회의를 대체하여 진행하였습니다. 동아리 특성상 참석에 강제성이 없고, 방학이다보니 팀원들이 각자의 일정이 있어 매주 회의에 다인원이 참석하기 어렵습니다. 모든 팀원들 각각의 참석 여부보다는 하나의 팀이 좋은 공연을 위해 결과물을 내는 과정이라 생각하며 활동에 의미를 가지는 것이 팀 전체에 도움이 될 것 같습니다...

- 숙제

: 음원에 따라 극의 분위기가 좌우되기에 음원을 정함에 있어 여러 가지 방향성을 고려하는 것이 중요합니다. 그러기 위해서는 음원을 선정하는 팀원들이 극을 이해하고 잘 파악하고 있는 것이 가장 중요합니다. 극에 대한 팀원들 각자의 해석이 바탕이 될 때 각자 다른 방향의 음원을 찾을 수 있고 이런 여러 가지 색의 레퍼런스를 두고 회의를 진행할 때 더 다채로운 연극을 만들어갈 수 있는 것 같습니다. 하지만 여러 가지의 레퍼런스를 받아보기 위해 한 곡에 대해 팀원 전체에게 음원을 찾아오라 숙제를 내주는 경우에는 숙제가 늘어남과 동시에 참여도가 낮아지는 경우가 있어 이번 공연의 경우 극의 전반적인 분위기를 좌우한다 여겨지는 특정 음원만 전체 팀원들에게 받아보고 나머지 음원들은 하나의 음원당 몇 명의 팀원들을 지정하여 받아보는 방식을 사용하였습니다.

- 대본분석

: 저는 이번 공연을 진행하며 가장 아쉬웠던 점이 바로 팀원들과 대본 분석을 하는 시간을 오래 가지지 못했다는 점입니다. 특히나 이번 공연은 여러 가지 이야기가 모여 하나의 주제를 전하는 극이었기에 연극에 대한 다양한 해석이 가능한 극이었습니다. 이런 경우 팀원들이 모두 대본을 분석하며 읽고 생각을 나눌 때 더욱 극에 대한 전반적인 이해도가 올라가고 다양한 음향 레퍼런스가 가능하지만 반대로 제대로된 분석을 하지 않고 넘어간다면 모두가 연극이 끝날 때까지 내용을 이해하지 못해 극과 전혀 어울리지 않는 음악들을 찾아오게 됩니다. 그러니 다음 팀장님께서서는 1주차, 혹은 2주차와 같은 본격적인 음향 셀렉에 들어가기 전 팀원들과 (연출진의 도움을 받아도 좋습니다.) 대본 분석 또는 소감을 나누시어 팀원들이 대본의 흐름과 주제, 내용을 이해하는데 어려움이 없도록 하시면 좋겠습니다.

- 참관

: 음향팀에게 있어 참관은 필수적입니다. 하지만 공연 전에는 연습 중 전체적인 런을 돌리는 경우보다는 장면 연습이나 부족한 부분에 대한 집중 연습이 계속되기에 음향팀이 연습을 참관하며 실제와 같은 타이밍에 음악을 들어보는 연습을 할 기회는 적습니다. 그럼에도 불구하고 참관이 필수적인 이유는 ‘대사가 나오는 타이밍’을 익힐 수 있는 기회이기 때문입니다. 캐스트들이 연극을 하다보면 대본에 있는 말 그대로 대사를 치지 않는 경우도 있습니다. 이런 경우 참관을 적게 하거나 하지 않는다면 대본을 읽으며 오퍼 타이밍을 확인하기에 대본에 적힌 글과 다르다는 이유로 음향이 들어가야 하거나 빠지는 타이밍을 제대로 파악하지 못하는 일들이 생기게 됩니다. 하지만 참관을 하면서 캐스트들의 대사 내용을 함께 숙지하고, 극의 전반적인 흐름을 외우게 된다면 (가끔씩 생기는 캐스트들의 대사 뛰어넘기,, 혹은 대사 변경과 같은) 예상치 못한 상황에서도 대처할 수 있습니다. 그러니 다들 실제로 음향을 트는 연습을 할 기회가 없다고 참관을 생략하지 마시고 적어도 주 1회, 공연 전 일주일만 가능한 시간 모두 연습에 참관하시어 보다 좋은 공연을 만드시길 바랍니다.

- 오퍼

: 개인적으로 음향팀의 꽃은 오퍼라고 생각합니다. 하지만 많은 음향팀원들이 오퍼를 진행할 경우 한정된 연습 시간으로 인해 개인당 연습 시간이 줄어든다는 점을 고려하여 이번 공연에서는 오퍼 인원을 3명으로 한정하였습니다. (총 6회 공연 인당 2회 오퍼) 추가적으로 오퍼팀 구성은 오퍼 1인 + 서포트 1명으로 구성하여 팀원들이 오퍼를 보는 경우에는 팀장이 서포트로 들어가 타이밍이나 볼륨 조정등을 함께하였습니다.

- 큐시트

: 이번 오퍼 인원들은 대부분 대본에 음원 in out을 표기하여 보는 것이 편하다고 하여 큐시트를 상세하게는 작성하지 않았습니다. (그래도 큐시트는 오퍼팀에게 꼭 필요한 것이니 작성하시길...) 오퍼를 보지 않는 팀원들에게 큐시트 작성을 맡겨 큐시트를 완성하였습니다.

원시인들, 금기야는 싸움으로 변한다.

원시인1 빛나는 룬도끼!

원시인2 나보다 날카로운 화살을 가진 자. 앞으로 나서라! (Maxie)

원시인3 한 손엔 청동의 장난.

원시인4 만아라. 맘모스의 코뿔다귀를!

처절한 싸움. 대부분 죽는다. 분명 누군가 한 사람만 살아남을 것이다.

그가 "음계 X". 즉 병을 끌고 피정한다. 북소리는 느리게 들... 들... 들... (첫행도 같이 F.O.)

기명도장 후 5초 이후 F.O.
쓸쓸한 음악 F.I.
(무대배경)

- 11 -

(위와 같이 대본에 필요 정보를 표시하여 보시는 방법도 있습니다.)

| | A | B | C | D | E ▼ | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P |
|----|------|--------|----------|----|-----------------|---|----------------------------------|---|---|---|------|--|---|---|---|---|
| 1 | 음원번호 | SCENE | 장고 | PG | 음원 | | 직전대사 | | | | 큐 | 비고 | | | | |
| 2 | 1 | 시작 하우스 | | | | | 공연 시작 전. 조명 F.O. 이후 | | | | | 연출 인사 시 40> 연출 인사 후 100 | | | | |
| 3 | 2 | 서장 | 서장 내내 송출 | 2 | 목탁소리 | | 하우스 음악 F.O. 이후 3초 뒤 | | | | F.I. | 목탁소리 100 시작> 사미승 노승 없으면 50 | | | | |
| 4 | | | | 3 | 목탁소리 | | "병은 해탈마저도 거부하고 있었다니..." | | | | F.O. | 대사 끝나면 100> 노승 병 먹고> 알현> 무대 세팅 완료 확인 한 후 F.O. | | | | |
| 5 | 3 | 1장 | | 3 | 긴박한 음악 | | 목탁 F.O. 끝나자마자 | | | | F.I. | 2번 음향 F.O. 이후 바로 F.I. 100> 대사 시작하면 60 | | | | |
| 6 | | | | 5 | 긴박한 음악 | | "활을 좌, 활을!" | | | | C.O. | 원시인 5(염태웅) 넘어지면 바로 C.O. | | | | |
| 7 | 4 | 1장 | | 10 | 싸우는 음악 | | "죽다! 그런 내가 본백의 권리를 찾겠다." | | | | F.I. | 최대 60 | | | | |
| 8 | | | | 11 | 싸우는 음악 | | "만아라. 맘모스의 코뿔다귀를!" | | | | C.O. | | | | | |
| 9 | 5 | 1장 | | 11 | 북소리+싸우는음악 | | "만아라. 맘모스의 코뿔다귀를!" | | | | C.I. | 4번 음향 후 바로 | | | | |
| 10 | | | | 11 | 북소리+싸우는음악 | | 원시인 3 퇴장 | | | | F.O. | 원시인 3(박가영) 퇴장 5초 후 F.O. (조명보다는 느리게) | | | | |
| 11 | 6 | 1장 | 장간음악 | 11 | 쓸쓸한 음악 | | 싸우는 음악 F.O. 직후 | | | | F.I. | 5번 음향 뒤 바로 F.I. | | | | |
| 12 | | | | 12 | 쓸쓸한 음악 | | 조명 다 꺼지고 | | | | F.O. | 주인 의자에 앉고> 조명 다 들어가면> F.O. | | | | |
| 13 | 7 | 2장 | | 12 | 벨소리 | | "무슨 이유에서 이 병은 안 되는 건지." | | | | C.I. | | | | | |
| 14 | 8 | 2장 | | 17 | 북소리 | | "이제, 이제 큰일 났군. 식행 판매 제도의 정당성" | | | | C.I. | | | | | |
| 15 | 9 | 2장 | | 22 | 다투는 음악 | | "그럼 지금 눈을 찢은 병을 말하려는 거요?" | | | | F.I. | 최대 80 | | | | |
| 16 | | | | 23 | 다투는 음악 | | "천주여! 우리가 일용할 병이..." | | | | F.O. | 대사 이후 100> 5초 뒤 조명 F.O.>음향 30초 유지> 음향 F.O. | | | | |
| 17 | 10 | 2장 | 장간음악 | 23 | 3장 시작 음악 | | 다투는 음악 F.O. 직후 | | | | F.I. | 9번 음향 이후 바로 | | | | |
| 18 | | | | 24 | 3장 시작 음악 | | 재행인 들어오고 큐백에 병을 두고 3초뒤 | | | | F.O. | | | | | |
| 19 | 11 | 3장 | 장간음악 | 28 | 3장 마무리 음악 | | "적어도 내 병은 (시작) 소비자의 영혼을 뒤흔들어..." | | | | F.I. | 최대 60> 부인 대사 이후 100 | | | | |
| 20 | | | | 30 | 3장 마무리 음악 | | 조명 다 꺼지고 | | | | F.O. | 주인 의자에 앉고> 조명 다 들어가면> F.O. (해당 큐 = 종업원 등장큐) | | | | |
| 21 | 12 | 4장 | 장간음악 | 35 | 4장 마무리 음악 | | "병이 소외의 문제로..." | | | | F.I. | 전전히 올라 대사 끝날 때 100 | | | | |
| 22 | | | | 35 | 4장 마무리 음악 | | 조명 다 꺼지고 | | | | F.O. | 심사위원 다 앉고 조명 꺼지면 F.O. | | | | |
| 23 | 13 | 5장, 6장 | 장간+배경음악 | 45 | 5장 마무리+6장 배경 음악 | | "빈대떡, 죽떡, 수수불떡." | | | | F.I. | 심사위원 3의 맥이오! 대사 이후 100이 되게 F.I. | | | | |
| 24 | | | | 47 | 5장 마무리+6장 배경 음악 | | 이씨, 박씨 넘어짐 | | | | F.O. | 이씨, 박씨 넘어지고 5초 이후 음향 F.O. | | | | |
| 25 | 14 | 6장 | 장간 | 47 | 목탁소리 | | 조명 F.O. 이후 5초 뒤 | | | | F.I. | 100> 조명 다 들어오면 50 | | | | |
| 26 | | | | 49 | 목탁소리 | | "나무관세음보살..." | | | | F.O. | 대사 이후 100> 5초뒤 조명 F.O.> 알현 이후 15초 유지하고 F.O. | | | | |
| 27 | 15 | 커튼콜 | | 49 | | | 목탁 F.O. 이후 2초 뒤 | | | | C.I. | 14번 음향 이후 2초 뒤 (8초에 조명 F.I.)> 케스트 나올 때 60> 퇴장하고 알현 100 | | | | |
| 28 | 16 | 퇴장 하우스 | | 49 | | | 커튼콜 F.O. 이후 2초 뒤 | | | | F.I. | 15번 음향 이후 2초 뒤 | | | | |

(큐시트)

<주별 회의>

- 1주차

회의:

- 1) 소개: 팀원들 서로를 알아가는 시간을 가지고 극회 대공연의 진행 방법이나 상황에 대한 전반적인 안내를 진행하였습니다.
- 2) 음향팀의 진행 사항 안내: 공연을 올리기 전까지 9주간 음향팀의 진행 사항과 숙제에 대해 미리 공지하고 mt와 같은 특수 일정이 있는 경우 회의 일정이 유동적으로 변경될 수 있다는 사실을 안내하였습니다.

- 2주차

숙제: 대본 읽고, 전반적인 분위기 분석해오기

회의:

- 1) 공유 문서 안내 : 공유 문서 주소를 공유하고 숙제 제출과 각 주차별 회의의 전반적인 정리가 업로드된다는 것을 공지하였습니다.
- 2) 공연 안내 : 공연 날짜와 시간을 안내하고 오퍼 인원에 대해 설명했습니다. 추가적으로 오퍼 인원들은 필수적으로 시연회와 철야에 참석해야 한다는 사실을 공지했습니다.
- 3) 음향 스티디:
 - 모든 음원은 (대부분) “음향이 먼저 들어가고 > 조명이 들어가고 / 조명이 나가고 > 음향이 나가고” 순서입니다.
 - 하우스의 경우 입장 하우스가 가장 먼저 틀어져 있고, 관객 입장 마감 안내 > 하우스 음악 아웃 > 조명 아웃 순서이고, 퇴장 하우스의 경우 음향이 먼저 들어가고 > 조명 인 > 관객 퇴장 멘트 순서입니다.

[용어정리(출처 : 53회 워크샵)]

- 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.)
- 막간 음악: 막과 막 사이에 들어가는 음악 (보통 어떤 극이든 막간 음악은 사용한다.)

- 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.

- 3주차

숙제: 대본에서 음원 삽입 부분 표시해오기 & 대본에는 없지만 음원이 들어가면 좋겠다고 생각되는 부분 표시해오기

회의:

- 1) 대본 표시 음원 확인하기: 어떤 부분에 음원이 들어가야하는지 확인한 후 팀원별로 해당 부분에는 어떠한 분위기의 음원이 어울릴지에 대해 의견을 나누었습니다.
- 2) 대본에는 없지만 음원이 필요한 부분 확인하기: 대본에 음원이 필요하다고 표시되어있는 부분 이외에도 음원이 들어가면 좋겠다고 생각되는 부분들을 팀원들이 각자 찾아와 이야기를 나누었습니다.

- 4주차

숙제: 음원 찾아오기

(팀이 다인원으로 꾸러진 경우 숙제 참여율이 낮습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 비교적 찾기 쉬운 효과음은 인당 하나씩을 지정하여 숙제를 내주었고, 음악의 경우 한 곡당 3~4명의 인원에게 음악을 찾아오라는 숙제를 내주었습니다.)

회의:

- 1) 음원 확정짓기: 3주차 회의 내용을 바탕으로 팀장과 연출이 확정지은 음원 필요 부분들을 확인하고 해당 부분에 어울 음악들을 찾기 시작하였습니다. 팀원들이 숙제로 찾아온 음원들을 들어보고 가장 잘 어울리는 음원을 투표로 선정합니다. (이 경우 꼭 하나의 곡만을 찾을 필요는 없고 여러개의 후보를 확인 한 후 연출진과의 상의를 통해 최종 음원을 결정하시면 됩니다.)

* 사실 이제부터는 팀장님과 연출진과의 회의와 조정이 중요한 시점입니다. 음향 팀장님께서 연출진과의 상의를 통해 해당 장면에 적절한 음원이 무엇인지, 편집 방향은 어떻게 진행될지를 결정하시고 최종본을 완성하시면 됩니다.

- 5주차

숙제: 하우스 음악과 커튼콜 음악 찾아오기

회의:

- 1) 음원 확정짓기: 팀원들이 찾아온 하우스 음악과 커튼콜 음악을 들어보시고 극에 가장 잘 어울릴 것 같은 곡을 선정하였습니다.

- 6주차

: 사실상 지금부터는 음원 셀렉이 끝났기에 편집과 오퍼만이 남습니다. 만약 팀원들 중 음원 편집이 가능한 팀원이 있다면 해당 팀원과 팀장님이 조율하셔서 각각의 음원들을 편집하시면 됩니다. (하지만 없다면 그냥 다 팀장님이 하시면 됩니다.) 특히나 각 음원별로 볼륨이 다르기에 들어보시면서 모든 음원의 볼륨을 하나로 통일하시는 과정을 꼭 잊지 마세요!!! (공연장에서는 스피커를 사용하기에 작은 정도의 차이도 상당히 크게 느껴집니다.)

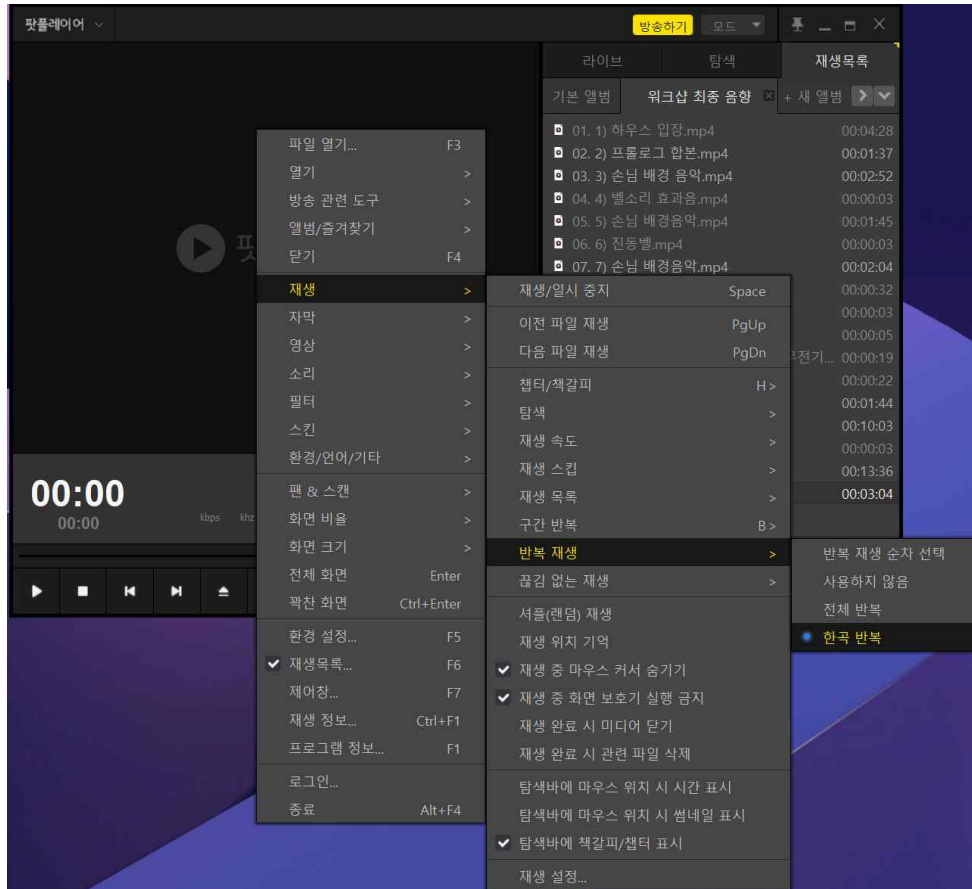
<이후 회의>

- 사실상 더 이상 팀원들과 회의를 진행할 내용이 없습니다. 다만 오퍼 인원에게 한해 계속해서 올바른 타이밍에 들어가는 연습이 필요한 시점입니다. 저는 오퍼 인원은 매주 저와 참관을 들어가 노트북으로 음원을 틀어보는 연습을 진행하였습니다.
- 공연 직전까지 음원 편집 내용은 계속해서 바뀔 수 있습니다. 연출진과 캐스트의 의견을 반영하여 계속해서 음원을 편집하시면 됩니다.....
- 진행속도가 빨라 재빠르게 음원을 변경할 수 없는 경우에는 연출진과의 상의를 통해 여러개의 다른 음원을 하나의 음원으로 편집하여 사용하는 것 역시 하나의 방법일 수 있습니다.
- 생각보다 공연의 연습 속도가 느릴 경우 전체적으로 런을 돌리며 함께 오퍼를 볼 기회가 적을 수 있습니다. 그러니 오퍼 인원은 꼭 시연회와 철야에 참석하여 연습할 수 있도록 팀장님께서 도와주세요.

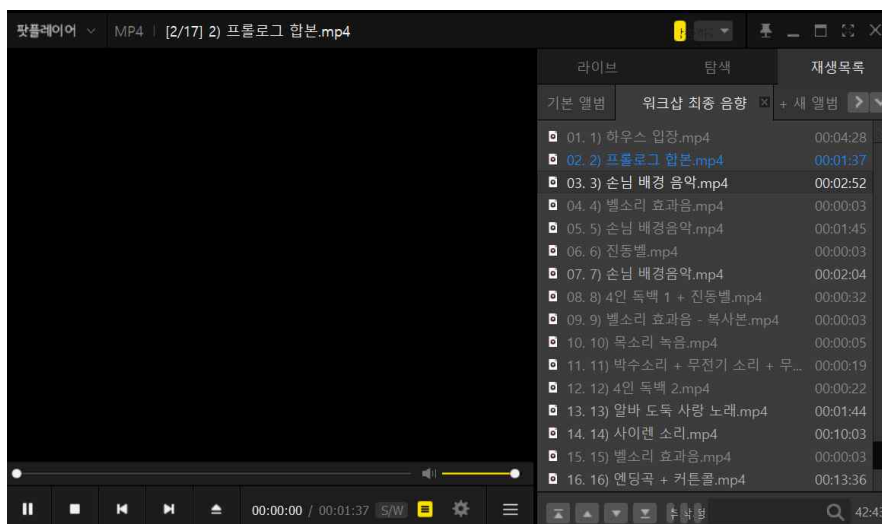
<오퍼 안내>

: 플레이어

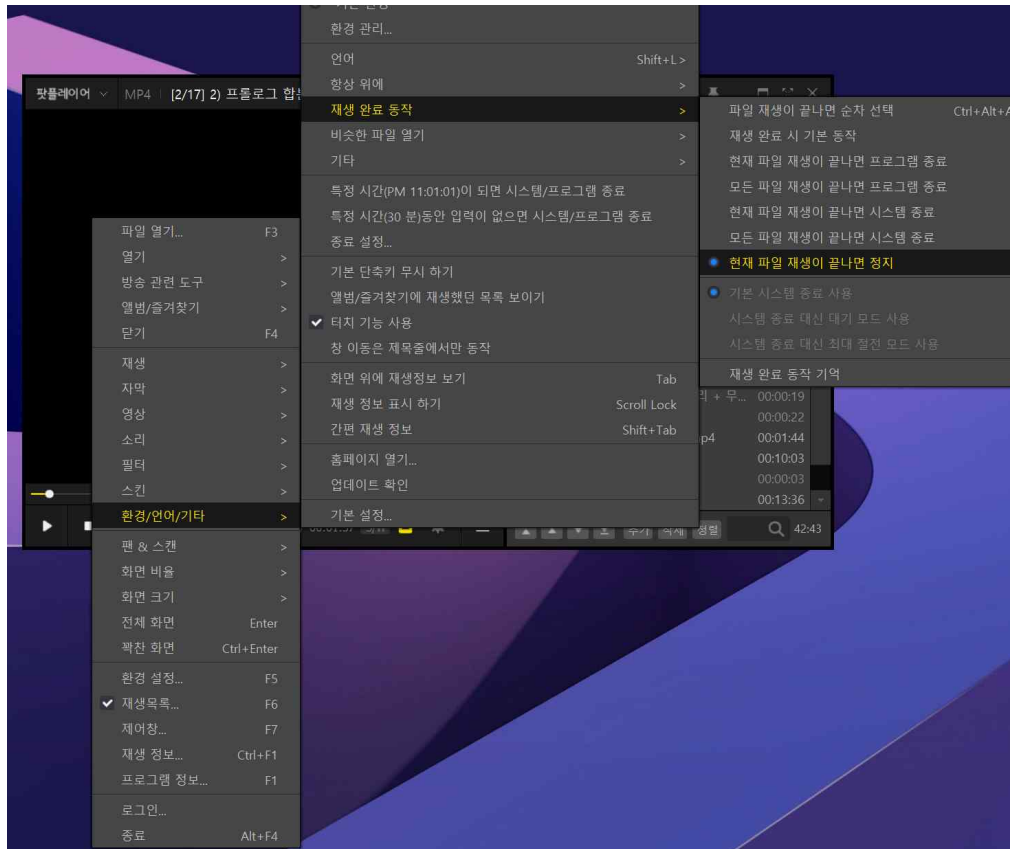
- 55회 워크샵은 카카오 플레이어를 사용하였습니다.
- 입장 하우스의 경우 반복 재생을 사용하시면 됩니다.



-재생 하시며 주의하실 점은 음악이 나오는 곡은 >>파란색<<으로 표시된다는 점입니다. 간혹 회색 바탕이 현재 송출되는 음악인줄 아시고 실수하는 경우가 있으신데 >>파란색<<이 송출 음악입니다.



-카카오 플레이어의 경우 한 곡이 끝나면 자동적으로 다음 음원이 재생되니 미리 설정을 해두셔서 다음 곡으로 넘어가지 않도록 해주세요.



: 주의사항

- 음원들의 크기가 모두 다르기지만 매번 음향 볼륨을 다르게 측정할 수는 없습니다. 그렇기에 공연장에 들어가기 전 팀장님께서서는 미리 음원 볼륨을 일정하게 편집해서 맞춰 주시길 바랍니다.
- 공연장에 들어간 후 연출진과의 음향 조정 과정을 꼭 거치셔서 각 음원의 볼륨 사이즈를 확인하시고 오퍼 인원에게 전달해주시길 바랍니다.
- 정적이나 음향 큐등 조명팀이나 캐스트들과 합을 맞추어야 하는 부분은 미리 초를 지정하는 것도 하나의 방법입니다.
- <<중요>> 공연 전 노트북 알람을 꼭!!! 꺼주세요. 단순히 비행기 모드를 해도 알람이 울리는 경우가 있으니 (...) 꼭 비행기 모드 + 와이파이 끄기 + 카카오톡 알람 끄기 = 이 세가지를 모두 해주세요.....
- <<중요>> 디머에 야태를 꼭 붙여주세요. 오퍼실이 어두운 관계로 오퍼 인원들이 가끔 디어를 헛갈려 다른 디머를 올리거나, 내려 음향 사고가 나는 경우가 있습니다. 이러한 사고가 발생하지 않게 미리 야태를 붙여 사용 디머가 눈에 띄게 해주시고, 오퍼 인원에게도 상기시켜 주세요.
- <<중요>> 공연장에 입성할 시기가 되면 모두들 오랜 시간 고생을 한 덕에 피곤하고 예민해

저 있을 시기입니다. 그러니 뒷깍이를 하거나, 리허설을 진행하실 때는 연출진과 캐스트에게 늘 웃으며 감사한 마음을 전합시다 ~^^ㅎㅎ (시작하거나 마무리 할 때 늘 감사하다는 말로 서로를 배려해보아요^^)

이상 인수인계서를 마무리합니다. 나름대로 적어보았으나 이해가 가지 않는 부분이 있으시거나, 궁금하신 점이 있으시다면 64기 한기주에게 물어봐주세요. 그럼 공연 잘 마무리하시길 바랍니다. (64기 한기주: 010-3761-2617)