**124회 대공연 음향팀 인수인계서**

팀장 63기 김서현

1. **음향팀에 대하여**

사실 음향팀은 다른 팀들에 비해 새롭게 익혀야 할 것들이 적은 편입니다. 조명팀은 조명기구와 오퍼하는 기계를 정확히 배워야 하지만 음향기기는 음량조절에만 사용하기 때문에 조작법을 익히시는 것도 비교적 쉬울겁니다!ㅎㅎ 사실 음향팀을 하면서 가장 어려웠던 일은 음악을 찾는 일인 것 같습니다. 124회 대공연은 특별히 무대감독님이 따로 계셨기 때문에 연출님들과 무대감독님과 계속적으로 소통하면서 연출님이 원하시는 음악을 찾는게 중요할 것 같습니다! 파이팅입니다!!

1. **용어 정리 (제53회 신입생 워크샵 인수인계서 참고)**

▪ 하우스 음악: 관객 입장, 퇴장 시 재생하는 음악 (입장 음악과 퇴장 음악을 각각 다르

게 하는 경우가 많다.)

▪ 커튼 콜 음악: 극이 끝나고, 배우들이 나와서 인사할 때 재생하는 음악

▪ 장간 음악: 장과 장 사이에 들어가는 음악 (장에 따라 구분되는 옵니버스와 달리 분명한 장간의 분명한 구분이 없을 경우 필요하지 않은 경우가 많다.)

▪ 막간 음악: 막과 막 사이에 들어가는 음악 (대부분 막간 음악은 사용하지만 124회 대공연인 분장실은 처음부터 끝까지 한 호흡으로 진행되는 극이었기 떄문에 사용되지 않았다.)

▪ 효과음: 문 열리는 소리, 차가 지나가는 소리 등의 효과음

(보통 대본에 지문으로 적혀 있다. 하지만 대본에 적혀 있지 않은 소리 중에 강조해야 하는 소리는 찾아야 한다. 124회 대공연의 경우 맥주병을 실제로 깰 수 없었기 때문에 효과음을 넣어 그 효과를 대신했다.)

▪ 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.

(하지만 124회 대공연 분장실은 극중 인물이 노래를 직접 트는 장면도 있었기에 F.I. & F.O.과 C.I.

& C.O.은 때에 따라 판단해야 한다.)

1. **음향 준비**

위에 언급했던 것처럼 분장실의 경우 음향을 찾는 것이 가장 어려웠습니다. 우선 첫번째로 음악이 필요한 부분을 찾는 것이 우선입니다. 어디에 음악과 효과음이 들어가야 하는지 찾고 대본에 표시하신 후 리스트를 만들어 서치하는 것이 편하실 것 같습니다.

분장실의 경우 실질적으로 대본에 기제되어 있는 음악이 없었고 설명이 추상적으로 적혀있어서 어려움이 있었던 것 같습니다. 예를 들어 ‘그리운 음악이 무대 뒤에서 흘러나온다’와 같이 말이죠…. 저희 팀 같은 경우에는 분장실이 1970년대를 배경으로 하고 있는 연극이었기 때문에 현대적인 색체가 전혀 들어가 있지 않은 음악을 찾기 위해서 노력했습니다. 사실 음악을 선정하기 위해서는 많은 음악을 들어보는 것밖에 없는 것 같습니다. 그래도 유튜브에 영어로 어떤 무드의 음악을 찾으면 플레이리스트가 나오니 그 중에서 추리시는 것도 좋을 것 같습니다!

저는 “Calm major classic music”이런 식으로 서치를 했을 때 괜찮은 음악들을 찾을 수 있었습니다. 그렇게 찾은 음악들의 리스트를 정리하셔서 연출님과 무대감독님께 전달하시면 수정 방향을 알려주시거나 Fix를 해주실 겁니다. 그렇게 픽스된 음악들을 정리해 큐시트를 만드시면 됩니다!

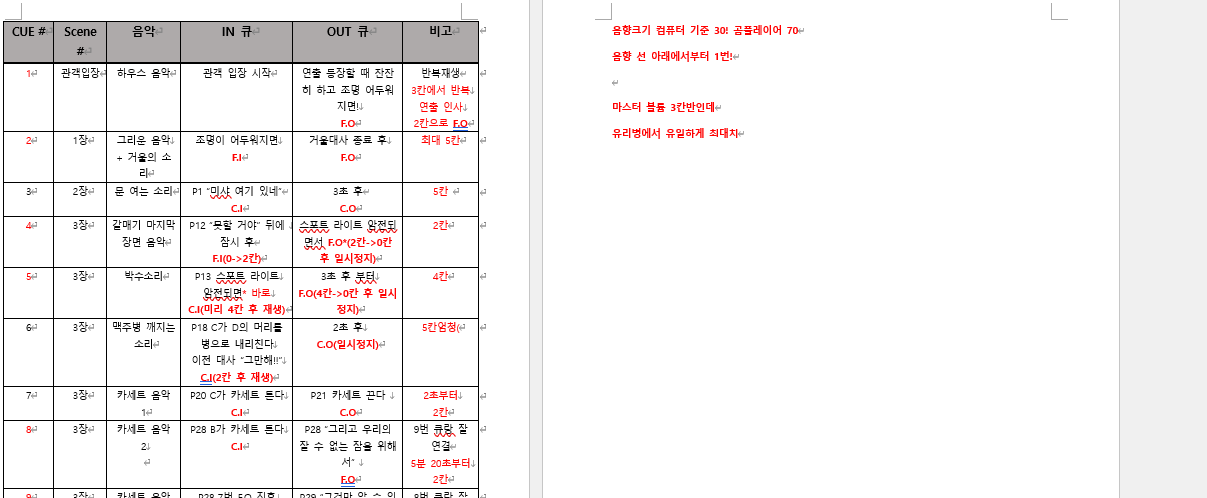
분장실의 경우 특수 음향 효과가 필요한 음악들이 있었습니다. 거울의 소리를 표현해야했기 때문인데요. 저는 어도비 프리미어 프로를 이용해 음악을 최종적으로 다듬었습니다. 큐가 너무 급박하게 연결 되어있어 직접 음악을 연결해서 재생하기가 어려울 경우에는 두개의 음원을 F.I. & F.O.으로 연결해서 하나로 편집하기도 했습니다. 하지만 두 음원 사이에 대사나 동작이 있을 경우 공연에 따라 타이밍이 달라지므로 편집은 지양하시는 걸 추천드립니다!

1. **컨솔**

음향기기는 극장마다 다르기는 하지만 아마 이어폰형태의 라인으로 노트북이나 컴퓨터에 연결하실 수 있는 기기일 겁니다! 조작은 디머로 음량 조절정도만 하시면 충분하실 것 같습니다. 음악은 재생목록을 꼭 만들어서 큐에 맞춰서 넘기는게 편합니다. 큐는 조명, 연기의 동작 대사 등 다양한 것들을 기준 삼을 수 있으나 조명의 경우 조명팀과의 타이밍에 대한 의논이 필요하고 연기 동작이나 대사가 큐인 경우 캐스트와 연출과의 대화가 필요합니다. 가끔 대사가 변경되거나 실수로 인해 못하게 되는 경우가 있으니 대본과 공연을 번갈아 보면서 컨솔을 보실 것을 추천드립니다. 이렇게 음악의 큐와 순서가 정해졌으면 이를 기반으로 큐시트를 작성하시면 됩니다. 후에 시연회와 뒤깎기를 통해 수정사항이 생기면 수정하시면서 최종본을 완성해 나가시면 될 것 같습니다. 최종 극장에서 리허설을 할 경우 음량이 연습할 때 하던 것과 다르게 너무 크거나 작을 수 있습니다. 따라서 리허설 때 연출의 확인을 받아 음량을 각 큐마다 정해 놓으시는게 실제 공연이 진행될 때 더 수월합니다!

저희 팀은 음향이 다 처음이라 큐시트를 구체적으로 적었었습니다!ㅎㅎ

**[음향 큐스트 최종본]**

****