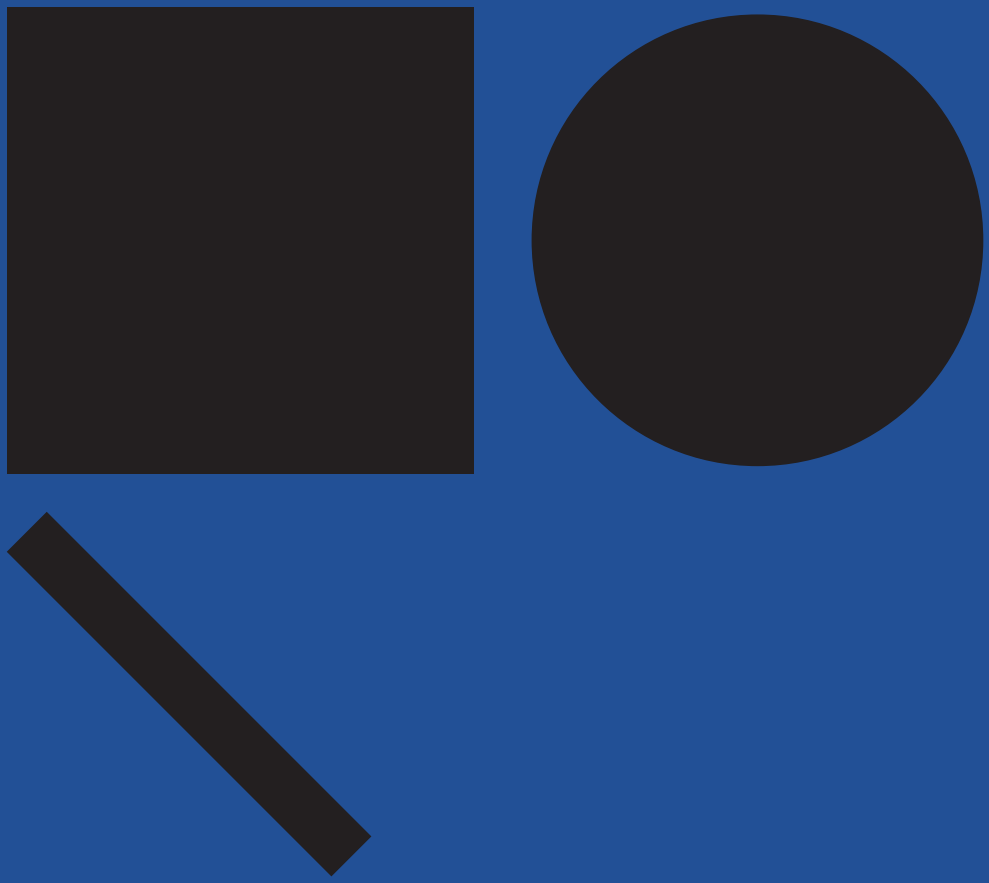


Re:innovation
SFAC theater **QUAD**

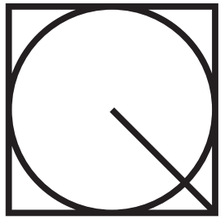
QUAD

대학로극장 쿼드 리노베이션 과정 기록집

대학로극장 쿼드 리노베이션 과정 기록집

2018.01.19.-2021.12.30.

Re:innovation



목차

07 여는 글

09 대학로극장 쿼드(QUAD) 시설 개요

12 리노베이션 전체 일정

14 행정절차와 입찰 과정

16 가변형 블랙박스 극장 설계 시 고려사항

18 Ⅰ. 대학로극장 쿼드

28 Ⅱ. 대학로극장 쿼드의 무대와 기술

30 1. 극장과 공간
40 2. 무대와 객석
42 3. 무대
50 4. 조명
58 5. 음향과 영상
64 6. 공정별 진행 과정

68 Ⅲ. 대학로극장 쿼드를 만든 사람들

84 Ⅳ. 대학로극장 쿼드 극장 기술정보 자료

서울문화재단 대학로극장 QUAD 전경

2018.01.19 - 2021.12.30. 1441일의 기록

여는 글

대학로극장 쿼드(QUAD)는 (구)동숭아트센터의 프로시니엄 극장이었던 동숭홀을 가변형 블랙박스 극장으로 전면 개조하여 만든 서울문화재단의 새 극장입니다. 쿼드는 무대 위 이야기를 일방향의 객석에서 바라보는 것이 아닌, 다각도의 시선이 교차하고 더불어 그 시선이 여러 방향으로 뻗어나갈 수 있는 동시대의 공간이 되기 위해 블랙박스 형태를 갖게 되었습니다.

이 책 〈Re:innovation, 대학로극장 쿼드 리노베이션 과정 기록집〉은 극장 리노베이션이 논의되었던 배경부터 시작해 기획 설계를 하고, 실시 설계를 거쳐 공사 및 각종 무대기계 장치가 극장에 반입되게 된 시간과 과정, 그리고 그 이유와 목적을 따라가며 기록된 결과물입니다. 건물을 철거하고 새롭게 짓는 것이 아니라 건물을 지탱하고 있는 골격들을 남겨두고 개조(리노베이션 renovation) 하는 상황에서, 프로시니엄 극장을 가변형 블랙박스 극장이 되도록 만든다는 것은 그 시작부터 존재하게 된 한계 조건을 딛고 '다시 re' '새로움을 향한다 innovation'는 것을 의미했습니다. 대학로극장 쿼드가 어떻게 다시 새로운 모습으로 태어나게 되었는지를 이 책에 기록하고자 했습니다.

기록은 극장 리노베이션 공사가 시작되기 전부터 개관을 앞두게 된 시간까지 남겨져있는 모든 기록물(자문위원회 및 운영위원회 회의록, 기술자문회의 자료, 결과보고서, 입찰 기록, 연구 추진 계획서, 운영 기본계획서 등)을 토대로 무대기술팀의 무대, 조명, 음향을 담당하고 있는 다섯 명의 감독님(이정욱 총괄기술감독, 피율서 조명감독, 정태환 무대감독, 김소희 음향감독, 강지훈 무대기계감독)과의 개별인터뷰를 통해 각 파트의 이야기를 수집했고, 극장 투어를 하며 각 요소를 확인하는 방식으로 이뤄졌습니다. 그 많고 다양한 이야기들과 생생한 증언들이 극장 역사의 일부로 잘 기록되길 바랐습니다.

이 기록집이 극장의 역사로 기록됨과 동시에 '극장 리노베이션을 고려하고 있을 어느 날의 그 누군가에게' 여러모로 쓸모가 있길, 손을 뻗어 찾아 읽을 수 있는 글로 남겨지길 바란다는 무대기술팀의 바람이 기억에 남습니다. 이 책으로, 대학로극장 쿼드의 시작과 그 변화를 이루기 위해 집요하게 매달려온 시간들이 오래도록 남겨지길 소박하게 바라봅니다.

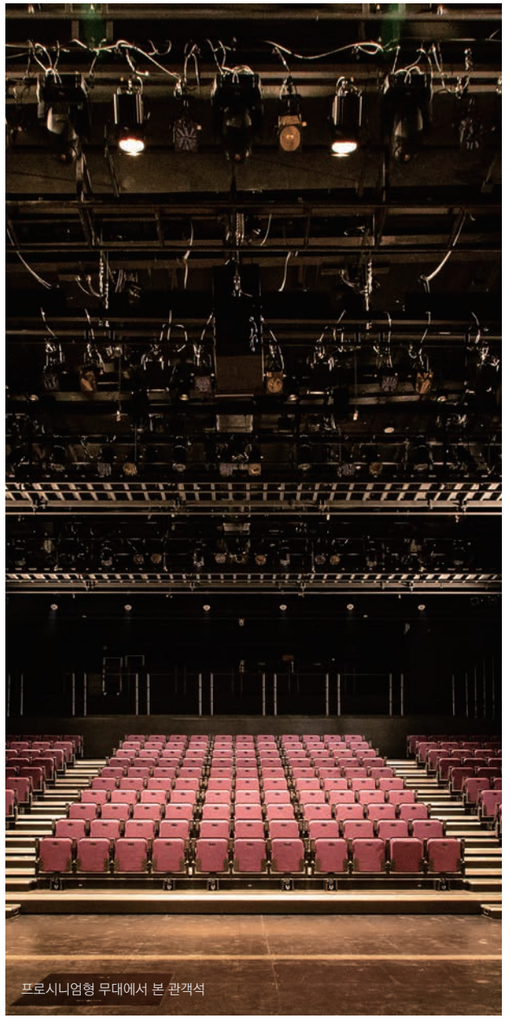
기록작가 박다솔

대학로극장 쿼드(QUAD) 시설 개요

위치	서울특별시 종로구 동숭길 122, 서울문화재단 대학로 B1~B2
소유	서울문화재단(공공극장)
운영	서울문화재단 예술창작본부(무대기술팀, 공연기획팀)
공연장 등록	2021년 11월 6일

형태	가변형 블랙박스 극장
규모	객석 1층(B2), 면적: 449㎡(W14m×D20m×H9m~13.7m)
객석 수	총 372석(수납식 객석 210석, 이동식 객석 162석)
보유시설	B1(갤러리층) – 로비, 매표소, 조정실, 스태프 사무실, 안내원 대기실 B2(객석 1층) – 장애인 전용 분장실 포함 분장실 1~3 PIT(무대하부) – 이동식 객석 및 장비 적재 공간

무대 상부 시스템



프로시니엄형 무대에서 본 관객석

가변형 좌석 시스템

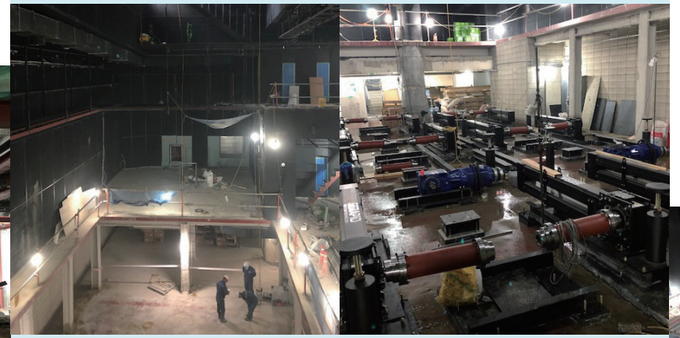
QUAD 로비

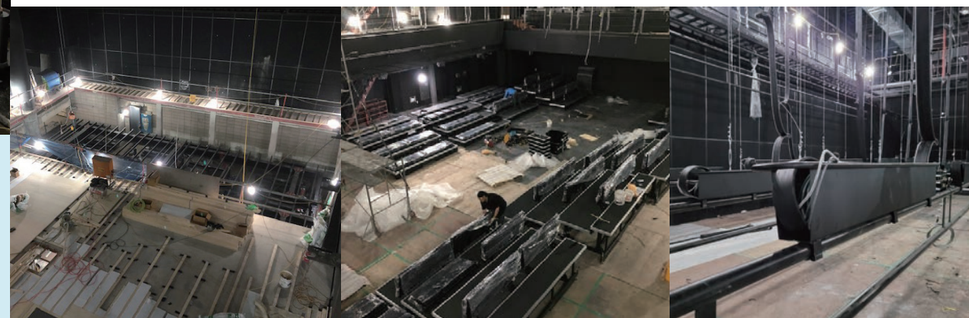
1441

2018.01.19.-2021.12.30.

대학로극장 쿼드 리노베이션 전체 일정

2018.01.19.	서울문화재단의 (구)동숭아트센터 매입
2018.08.24.~11.02.	(구)동숭아트센터 리노베이션 설계 공모
2018.11.22.	(구)동숭아트센터 리노베이션 설계 공모 당선
2019.02.15.	공모 당선 설계안에 따른 극장 설계와 관련해 자문회의 개최
2019.03.05.	자문단 의견 및 무대기술팀 제안 실시 설계도에 반영
2020.04.01.	(구)동숭아트센터 리노베이션 공사 착수(건축)
2020.08.31.	(구)동숭홀, (구)동숭소극장 내부 철거 시작
2020.08.31.	무대기계 시설 리노베이션 착수
2020.09.24.	무대조명 시설 리노베이션 착수
2021.01.14.	무대음향 시설 리노베이션 착수
2021.05.31.	(구)동숭아트센터 리노베이션 공사 준공 완료(건축)
2021.06.22.	1차 자문회의 개최 – 가변형 블랙박스 공연장 무대·기술 운영 방식 자문
2021.08.24.	2차 자문회의 개최 – 가변형 블랙박스 공연장 무대·기술 운영 방식 자문
2021.09.17.	공연장 등록 전 안전검사 실시
2021.11.06.	극장명 '서울문화재단 대학로극장 QUAD'로 공연장 등록 완료
2021.11.~12.	시설·장비 및 관객운영 테스트를 위한 대학로극장 쿼드 최적화 공연 시행
2021.11.~12.	3차 자문회의 개최 – 대학로극장 쿼드 공연 무대·기술 활용 방안 자문
2021.11.06.	공연장 등록
2021.11.08.	무대조명 준공 완료
2021.12.13.	무대기계 준공 완료
2021.12.30.	무대음향 준공 완료





대학로극장 쿼드 리노베이션을 위해 진행된 행정절차와 입찰 과정

서울문화재단은 서울시 산하의 출연기관인 재단법인(전문예술법인)이기 때문에 극장 리노베이션을 위해 진행되는 거의 모든 과정에서 공정성을 위한 행정절차와 여러 번의 입찰을 수반했다. 특히, 다양한 기계 및 장비 설치를 위해서는 품목에 따라 특정기술(물품)을 심사하는 특정기술 선정심사와 계약 이행을 위한 서울시의 계약 심사, 추가로 재단의 자체적인 일상감사 등이 이루어졌다. 건축물의 경우 시설계약팀의 설계 공모에 따라 선정이 된 반면, 무대·조명·음향 등의 무대기술 시스템과 장비들은 각 파트의 장비 구매부터 설치까지를 일괄 책임지는 업체 입찰로 진행되었다. 각각의 파트가 순서대로 건축 공모, 무대 입찰, 조명 입찰, 음향 입찰의 순서로 행정과정을 진행했다.

극장에 들어오는 설비 중 대부분이 고도화된 특수 장비인데다 외제품이 다수를 차지하기 때문에 수입의 목적과 이유가 타당한지 등을 따져보는 특정기술(물품) 심사를 진행했다는 것과 재단 내 자체 감사를 시행하는 행정절차가 특이할 만한 점이다. 민간에서 이러한 공사를 진행할 경우 수의계약을 통한 직접 거래를 하는 것이 일반적이지만, 대학로극장 쿼드가 투명성과 공정성을 요구하는 공공기관에 해당되므로 아래와 같은 공식적인 입찰 및 시공 과정을 따라야 했다.

다음은 리노베이션 공사가 착수된 2020년 봄부터 무대, 조명, 음향 등 무대·기술의 준공이 완료된 2021년 12월까지 진행된 주요 입찰 내용과 소요된 시간을 기록한 일정표이다.

구분	무대기계	조명	음향 / 영상	비고
특정기술 선정심사	-	2020.06.15.	-	조명 장비
서울시 계약심사	2020.04.27.	2020.06.24.	2020.09.18.	서울시
계약 조건 사전심의	2020.06.03.	2020.07.03.~07.04.	2020.09.24.~09.26.	내/외부위원
일상감사	2020.06.10.	2020.07.10.	2020.10.23.	재단 자체
사전 규격 공고	2020.06.19.~06.21.	2020.07.20.~07.24.	2020.10.30.~11.02.	재단 자체
입찰 공고	2020.06.22.~07.08.	2020.07.27.~08.14.	2020.11.19.~11.30.	재단 자체
제안서 평가위원회	2020.07.15.	2020.08.19.	2020.12.03.	외부위원
가격 개찰	2020.07.22.	2020.08.24.	2020.12.08.	재단 자체
계약 체결	2020.08.28.	2020.09.18.	2020.12.30.	납품 업체
착수일	2020.08.31.	2020.09.25.	2021.01.14.	납품 업체
등록 전 안전검사	2021.09.14~09.17			안전진단기관
준공검사	2021.09.14~09.17	2021.10.12.	2021.11.05.	사업담당자
공연장 등록 신청	2021.11.02.			종로구
공연장 등록 완료	2021.11.06.			종로구
계약 변경	1차: 2020.12.30. 2차: 2021.11.16.	2021.11.03.	2021.12.28.	재단 자체
납품·설치 완료 (준공일)	2021.12.13.	2021.11.08.	2021.12.30.	사업담당자

가변형 블랙박스 극장 설계 시 고려사항

대학로극장 쿼드는 (구)동숭아트센터의 프로시니엄 극장을 가변형 블랙박스 극장으로 구조를 완전히 변경해 리노베이션 설계 및 공사를 진행했다. 가변형 블랙박스를 만들기 위해서는 반드시 고려되어야만 하는 중점적인 사항이 존재한다. 아래의 사항은 가변형 블랙박스 조성에 주요한 요소들이기도 하며, 대학로극장 쿼드의 설계 및 공사 시 유의한 것이기도 하다.

1. 극장 공간 내 동선의 유기성

무대 및 객석이 변형될 수 있도록 하기 위해서는 극장 공간의 좌우, 상하뿐만 아니라 각각의 세부 공간을 이동하는 동선이 유기적으로 연결되어야 한다. 따라서 각 공간의 연결 지점에서 갤러리, 캣워크, 사다리 혹은 계단 등을 이용해 작업자와 출연자들이 극장을 자유롭게 다닐 수 있도록 하는 것이 좋다.

2. 건축 설비와 무대 시스템

건축 설비 시스템 도면과 무대 시스템 도면을 비교 및 대조하여 건축 및 시설 담당자와 주기적인 협의를 해야 한다. 특히, 극장 공조 시스템의 덕트나 환풍기, 스프링클러의 배관 등 건축 설비가 무대 시스템의 위치와 충돌하는 경우 장비 설치나 무대 시스템의 배관·배선에 어려움이 발생하기 때문이다. 더불어 조정실, 디머실, 기계실, 창고 등의 공간에 항온·항습을 위한 냉난방 설비를 구축하는 것도 필수적이다.

3. 예비전력과 보조전력

극장 내에는 전력을 필요로 하는 다수의 시스템이 존재한다. 따라서 극장 설계 시 무대, 조명, 음향 등 전력을 충분히 공급할 수 있도록 설정하는 곳이 필요하다. 특히 메인전력과 동일한 값의 예비전력을 설치하는 것을 추천하는데, 대학로 같은 문화특구나 상업 지역은 전력 사용량이 높아 정전이 발생할 확률 또한 높기 때문이다. 가능하다면, 안전사고 예방 차원에서 예산이 허락하는 한 예비전력을 설치하는 것을 추천한다. 또한 메인전력이 부족해지거나, 야외공간 등 극장 외 공간에서 무대 장비를 설치할 경우에 사용할 수 있는 보조전력을 반드시 설계 단계에서부터 염두에 두고 준비해야만 한다.

4. 무대, 조명, 음향 전원의 판넬 분리

각 파트의 전원은 기본적으로 분리되어 있어야 한다. 최근 대부분의 무대 장비가 고도로 디지털화되고 있다. 특히 사용량이 큰 전동기구나 장비를 동일 판넬에서 사용할 경우 미세 고주파에 의해 조명이나 음향 등 다른 장비가 오작동할 수도 있다. 장비마다 고주파 필터가 장착되어 있긴 하지만, 각 파트별로 전용 판넬을 설치하는 것이 가장 이상적이다.

5. 시스템 판넬(포트)의 위치 및 장비 이동성

가변형 극장이라 함은, 가급적 모든 장비를 작업자가 원하는 위치에서 사용하도록 유도하는 공간이어야 한다. 콘솔을 비롯해 각 파트의 장비들을 효율적으로 사용하고 이동성을 확보 및 확장하기 위해서는 시스템 컨트롤 포트(일반전기, 조명 회로, DMX, LAN, 음향 XLR 등)를 극장 내부의 적재적소에 배치하는 것이 중요하다. 참고로, 판넬(포트)을 극장 외부의 로비와 같은 공간에 추가로 설치해놓을 경우 극장 밖 동선을 활용하는 공연이나 행사 시에 유용하게 사용할 수 있다. 현실적으로 포트 설치가 힘들 경우, 각종 장비 케이블이 벽체를 지나갈 수 있도록 케이블 터널을 만드는 것도 좋은 방법이다.

6. 장비 및 소모품 적재 공간 확보

가변형 극장은 이동형 객석을 구비해놓아야 하기 때문에 객석을 보관할 수 있는 적재 공간이 확보되느냐가 매우 중요하다. 이뿐만 아니라, 각종 장비와 소모품들이 손상되지 않고 안전하게 보관될 수 있는 창고 공간에 대한 설정을 설계 시 반영해두어야 한다.

7. 부대시설

최근 극장의 무대와 객석을 제외한 그 외 부대시설의 필요성 또한 커지고 있다. 예를 들어, '그린 룸'과 같은 휴게실은 물론이고 스태프나 연출진이 공연 기간 동안 상주하며 회의를 진행하거나 컴퓨터 사용 및 출력이 가능한 사무 공간 또한 확보할 수 있다면 좋다. 이러한 공간은 작업의 효율성을 높일 뿐만 아니라, 휴식을 제공하기도 한다. 또한 관객 안내 서비스를 향상하기 위해 극장 하우스 안내원의 대기실도 구성되어야 한다.

8. 장애인 편의시설

몇 년 사이, 건축물 내 장애인 시설을 갖추는 것이 의무화되고 있다. 극장 공간에서의 장애인 편의라고 한다면, 최소한 극장의 진입부터 관람에 이르기까지 극장 공간 전반에 대해 이해할 수 있도록 점자 안내판을 설치하고 외부에는 장애인 전용 주차 구역을 확보하는 등의 기본적인 제반 요건을 갖춰야 한다. 휠체어가 다닐 수 있는 경사로가 설치되어야 함은 물론이다. 이 외에도 장애인 전용 화장실이나 시각 장애인을 위한 점자 블록, 핸드레일, 화재 시 필요한 시각경보기, 도움 벨 등을 설치해야 한다.

Ⅰ. 대학로극장 쿼드 | QUAD

가변형 블랙박스 극장, 쿼드

Four Quadrangle Black Box Theater

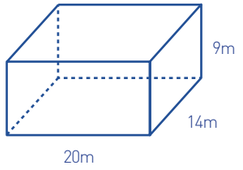
서울특별시 종로구 동숭길 122

대학로극장 쿼드가 위치한 이곳은 공연예술인들뿐만 아니라 문화 예술을 향유하는 시민들에게 문화·역사적으로 상당한 의미를 갖는다. 과거 '동숭아트센터'라는 이름으로 세워졌던 이곳에선 수많은 연극, 뮤지컬 등이 무대에 오르거나 예술영화 등이 영화관에서 상영되었고, 1990년대 전후 '대학로 시대'를 이야기할 때 빠짐없이 언급되곤 하는 장소이기도 했다. 여전히 누군가에게는 (구)동숭아트센터라는 이름으로 더 친숙할지 모를 이곳은, 이제 '대학로극장 쿼드(QUAD)'라는 새로운 이름과 함께 중극장 규모의 가변형 블랙박스 극장으로 완전히 탈바꿈한 모습으로 다시금 자리하게 되었다.

현재 대학로극장 쿼드는 '서울문화재단 대학로' 건물의 지하에 위치해 있다. 서울문화재단은 '新대학로 시대'를 열겠다는 포부와 함께 2016년부터 (구)동숭아트센터 건물과 토지 매입을 추진해왔고, 2018년에 최종적으로 건물 매입을 완료하면서 리노베이션 공사를 시작했다. 지난 2021년 말, 2년여 넘게 진행되었던 공사를 마친 뒤 지상 5층, 지하 3층 규모의 예술 공간의 면면이 공개됐다. 건물의 지상층에는 시민과 예술가를 위한 열린 문화공간을 표방하고 있는 '예술청'이 조성되어 운영되고 있으며, 예술청 외에도 서울문화재단의 몇몇 본부와 함께 극장운영단의 기획제작팀 및 무대기술팀의 사무실이 입주해 있다. (구)동숭아트센터의 중극장인 '동숭홀'이 있었던 지하층의 공간은 대대적인 공사를 거친 뒤 예술가들과 관객들을 맞이할 준비를 마쳤다.

극장의 이름인 쿼드(QUAD)는 숫자 4와 사각형(quadrangle)을 의미한다. 쿼드는 리노베이션 공사를 통해 과거 동숭홀이 갖고 있던 프로시니엄(proscenium, 액자형) 무대 구조를 철거하고, 다양한 장르의 공연들이 어떠한 형태로든 무대화될 수 있는 블랙박스(black box) 극장으로 재조성되었다. 블랙박스 극장이란 단어 그대로 직육면체의 네모난 상자 모양의 공간에 내부가 검은색으로 칠해진 공연장을 일컫는 용어로, 쿼드라는 이름은 이 극장이 가진 직사각형의 형태를 그대로 드러낸다. 이와 같은 형태의 극장은 구조적으로 무대와 객석의 구분이 뚜렷하지 않고, 공연의 특성에 따라 무대 및 객석의 형태나 배치를 달리할 수 있기 때문에 가변형 극장이라 불리기도 한다.

다장르, 가변형



210+162=372

동시대 공연예술의 형식이 날로 다양화되고 예술적 실험이 점차 증가됨에 따라 이를 담아내는 극장에도 이러한 변화들을 여러 방식으로 수용할 수 있는 유동성이 요구되고 있다. 이것이 기존 프로시니엄 극장을 블랙박스 극장으로 바꾸게 된 주요한 이유 중의 하나이다. 무엇보다 시대의 흐름과 요구에 부응할 수 있는 공간의 필요성을 절감했기 때문이다. 쿼드는 극장의 설계 단계 때부터 다양한 장르의 공연을 그 특성에 따라 공간을 변화시켜 무대화할 수 있는 공간이 될 수 있도록 계획되었다.

블랙박스 극장은 이미 국내의 여러 극장에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있을 정도로 보편화된 극장의 형태이다. 하지만 블랙박스 극장으로서 쿼드가 가진 몇몇 특이점이 존재하기도 한다. 우선, 쿼드가 중극장 규모의 공연장(동숭홀)을 개조한 것인 만큼 국내의 여타 블랙박스 극장들과 비교했을 때 가로 폭(넓이) 14m, 세로 폭(깊이) 20m, 높이 9m로 상대적으로 넓은 면적을 가진 것이 특징적이다. 객석은 수납식 객석 210개와 이동식(모듈형) 객석 162개로 총 372개의 좌석을 보유하고 있는데, 한 번에 수용 가능한 최대 관객 수는 260여 명 정도로 파악된다. 또 다른 특징으로는, 쿼드가 블랙박스 극장으로 개조되었음에도 불구하고 여전히 프로시니엄 극장의 일부 기능을 취하고 있다는 점이다. 쿼드의 무대 상부에는 (구)동숭홀에서 사용했던 그리드 아이언과 세트 배튼이 그대로 설치되어 있는데, 이는 창작자들이 블랙박스 극장에서도 프로시니엄 무대의 장점을 동시에 활용할 수 있게 하기 위함이다. 이 외에도 무대·기술적으로 여러 가지 기능이 주요하게 설치되어 창작자들의 무대 실험이 최대한 구현될 수 있도록 적극 보조한다.

창작자들의 창의적인 무대 실험이 곧 관객들의 다채로운 관극 경험과 직결된다는 점을 상기했을 때, 다장르·가변형을 염두에 두어 설계된 이 극장이 향후 어떤 방식으로 창작자 및 관객들과 만나게 될지 기대하게 된다. 쿼드의 무대·기술적 특징들에 대해서는 이후 해당 챕터인 'Ⅱ. 대학로극장 쿼드의 공간, 그리고 무대와 기술'에서 보다 자세히 설명하도록 하겠다.

극장 운영 경험에 기반한 창작 환경 구축

대학로극장 쿼드는 앞서 설명했던 것처럼 서울시의 전문예술법인단체인 서울문화재단이 운영하는 공공극장으로, 재단의 극장운영단(공연기획팀, 무대기술팀)이 쿼드의 운영을 맡고 있다. 쿼드를 설계하고 시공을 진행하는 전 과정에서 극장 무대기술팀이 크게 고려했던 사항 중 하나는 극장이 관객뿐만 아니라 창작자에게도 안전하고 효율적인 공간이 될 수 있도록 내·외부 환경을 구축하는 것이었는데, 이는 무대기술팀의 지난 극장 운영 경험이 적극적으로 반영된 것이라 할 수 있다.

남산예술센터를 거쳐 간 창작자들이 애정해 마지않던 극장의 여러 가지 장점들을 쿼드의 공간에 적용

쿼드를 맡고 있는 극장운영단은 서울문화재단이 십여 년 넘게 위탁 운영을 했던 남산예술센터를 관리·감독한 팀이기도 하다. 반원형 돌출무대의 독특한 구조에 최대 480여 석의 객석을 갖추고 있던 이 극장(드라마센터)은 본래 예술대학의 실습 공간으로 이용되던 곳이었으나, 2009년부터 서울시에 임차되어 서울문화재단에 위탁되었고 남산예술센터라는 이름으로 2020년까지 창작 초연 중심의 공공 제작극장으로 운영되었다. 임차 기간이 만료되며 남산예술센터는 폐관을 맞게 되었지만, 이곳에서의 경험은 대학로극장 쿼드를 만들어나가는 데에 커다란 자양분이 되기도 했다. 무대기술팀은 그간 남산예술센터를 거쳐 간 창작자들이 애정해 마지않던 극장의 여러 가지 장점들을 쿼드의 공간에 적용해 보고자 했다. 새로운 극장을 만들되 오랜 경험을 통해 값지게 획득된 것들을 외면하지 않으려 한 것이다.

예를 들어, 무대기술팀은 쿼드를 설계해 나가는 과정에서 창작자가 극장에서 작업을 할 때에 이동 동선이 끊기는 곳 없이 모든 곳으로 연결될 수 있도록 여러 의견을 개진하여 반영했다. 이는 우선적으로는 극장 내 이동 동선을 자연스럽게 연결해 효율적인 작업 환경을 제공하기 위함이지만, 더불어 이러한 구조가 공연 연출에 적극적으로 활용되곤 했던 남산예술센터에서의 경험이 영향을 미친 것이라 할 수 있다. 그 결과, 대학로극장 쿼드는 극장의 사면이 무대층(B2) 뿐만 아니라 갤러리 각 층과 무대 아래의 하부 공간(pit), 그리고 분장실까지 유기적으로 모두 연결되는 구조적 특징을 갖는다. 이 외에도 무대 바닥 곳곳에 숨겨져 있는 트랩도어나 갤러리의 난간이 탈착 가능하도록 설치된 부분 등도 이전의 극장 운영 경험에서 비롯된 것인데, 이러한 장치는 창작자가 가능한 여러 가능성을 가지고 무대 연출을 생각할 수 있도록 유도한다.

사실, 극장을 구성하는 사소한 것들부터 극장 전체를 아우르는 큰 구조물들에 대한 결정까지 무대기술팀의 시선과 의견이 반영되지 않은 것은 없다. 초기에 쿼드의 극장 설계는 서울문화재단 대학로 청사 건물 설계 공모에서 당선된 건축사에 의해 이뤄졌는데, 공모로 선정된 설계도에는 극장이 독립된 공간이 아닌 로비와 극장의 구분이 없는 개방된 공간으로 설계되어 있었다. 무대기술팀은 내부 회의와 외부 자문을 통해 설계도에 그려진 극장이 극장으로서 기능할 수 없는 공간임을 확인한 뒤, 건축사와의 협의를 통해 극장 건축 설계 변경을 결정하게 되었다. 이 과정에서 애초에 극장을 구상했을 당시 무대기술팀의 제안을 반영해 작성되었던 기획 설계도를 다시 꺼내들게 되었고, 이 기획 설계도를 토대로 각 파트의 의견을 반영해 수정 및 보완이 이뤄지면서 최종 실시 설계안을 마련하게 된 것이다. 결과적으로, 극장에 대한 무대기술팀의 경험과 시선이 적극적으로 반영된 극장을 만들 수 있게 되었다.

新대학로 시대에 대한 염원

(구)동숭아트센터는 공연예술계에서 문화사적으로 큰 의미를 가진 극장이다. 1989년 3월, (구)동숭아트센터는 국내 최초의 민간 복합문화공간으로 문을 열었다. 건물 내 공연 공간으로는 지하 1층과 2층에 객석 450여 석을 갖춘 중극장 프로시니엄 극장 '동숭홀'이 있었고, 지상 5층에는 객석 161석을 보유한 '동숭소극장'이 들어서 있었다. 그 밖에, 상설 전시관인 '꼭두박물관'과 방문객들의 휴게 공간, 카페 또한 자리해 있기도 했다. 1995년에는 국내 최초 예술영화 전용관인 '동숭시네마텍'이 250석 규모의 상영관 두 개를 갖춰 개관하며 복합문화공간으로의 위상을 다져 나갔다. 동숭시네마텍은 2000년에 한차례 문을 닫은 뒤 다시 '하이퍼넥 나다'라는 새로운 이름의 영화관으로 재개관하여 예술영화 상영의 맥을 이어갔으나, 이후 객석 150석 규모의 '꼭두소극장'으로 용도가 변경되어 운영되다가 동숭아트센터 운영 종료와 함께 폐관을 맞게 되었다.

'대학로 시대'라 불렸던 한 시절의 중심 (구)동숭아트센터

당시 대학로는 (구)한국문화예술진흥원의 산하 기관인 아르코예술극장의 개관(1981년)과 함께 문화중심지로 발전해나가고 있었고, 상대적으로 저렴했던 임대료 등의 영향으로 1990년대를 지나며 우리나라 최대의 공연장 밀집 지역으로 성장하던 중이었다.[1] 해당 시기에 개관한 (구)동숭아트센터는 '대학로 시대'라 불렸던 한 시절의 중심에 있을 수밖에 없었다. (구)동숭아트센터는 개관 초부터 '동숭연극제' 기획을 시작으로 2003년 '생연극 시리즈' 등을 개최했고, 2004년 '연극의 대중화'를 꾀하며 국내 창작 작품 지원과 해외 유수의 작품을 소개할 목적으로 기획한 '연극열전'이 이례적으로 대중적인 성공을 거두며 이후 연극열전 시리즈로 지속되었다. (구)동숭아트센터에서는 직접 기획·제작한 작품들 외에도 대관 사업을 진행하기도 했고, 연극뿐만 아니라 뮤지컬, 콘서트, 무용 등 다양한 장르의 공연을 무대에 올렸다. 당시로서는 복합문화공간의 수가 지금처럼 많지 않았을 뿐만 아니라, 접근성이 용이한 곳에서 다양한 장르의 프로그램을 접할 수 있었기 때문에 대중과 예술 현장의 호응도도 높았다. 그럼에도 불구하고, 거듭되는 경영난으로 인해 (구)동숭아트센터의 운영이 종료되었다.

2021년에 문화체육관광부에서 발행한 『공연예술조사』(2020년 기준)에 따르면, 현재 대학로에는 101개의 극장이 있는 것으로 파악되고 있다. 대학로에 위치한 공공극장이기는 하나 본 조사에서 지역 문예회관으로 분류되고 있는 아르코예술극장과 대학로예술극장을 제외하고, 대학로에 있는 101개의 공연시설은 전부 민간에서 운영하고 있다. 수익사업이 아닌 공공에 목적을 둔 극장이 전무하다는 이야기이다. 한때 '대학로 시대'라 불리며 공연예술과 대중문화 영역의 상징적 장소가 되었던 이곳은 2004년에 문화지구로 지정되며 상업화 바람을 피해 갈 수 없게 되었다. 그러나 문화지구 지정 이후 대기업 자본의 유입으로 대학로 일대 건물의 임대료가 상승했고, 이를 감당할 수 없게 된 영세한 극단과 극장은 대학로를 벗어나려는 움직임을 보이기 시작했다. 대학로 소극장의 비율은 2004년 31.6%에서 2017년 20%로 감소했고, 대학로에 위치했던 공연장들이 혜화동 북쪽으로 이동하는 모습 또한 포착되었다.[2] 이렇듯 젠트리피케이션(둥지내몰림) 현상은 대학로에서 활발하게 활동하던 예술가들에게 고스란히 타격이 되어 돌아왔다. 현재 대학로는 여전히 국내에서 가장 높은 공연장 시설 가동률과 프로그램 가동률을 자랑한다. 그러나 일명 상업극이라 통칭되는 공연들이 압도적으로 많은 수를 차지하고 있는 것이 실상이다.

대학로극장 쿼드는 동숭아트센터가 지닌 문화사적 의미와 한 시절에 대한 기억을 딛고 현 세대와 다음 세대에게 공공의 영역에서 극장의 역할을 수행

서울문화재단 대학로 청사의 개관은 '新대학로 시대'의 포문을 열기 위한 일종의 문화정책의 일환으로, 상업화로 인해 창작 터전을 잃었던 예술가들을 다시 대학로에 불러 모으고 창작자들이 중심이 되는 예술 환경을 조성하는 것을 목표로 한다. 과거 동숭아트센터가 민간극장으로서 창작 저변을 넓히고 대중친화적인 프로그램을 기획하는 것에 집중했다면, 대학로극장 쿼드는 동숭아트센터가 지닌 문화사적 의미와 한 시절에 대한 기억을 딛고 현 세대와 다음 세대에게 공공의 영역에서 극장의 역할을 수행하려 한다. 극장 접근성과 창작 거점지의 역할을 포섭하는 것은 물론이다. 대학로 내 기획·제작 중심의 공공극장이 부재한 상황 속에서, 쿼드의 개관은 새로운 대학로 시대를 예고하는 긍정적 신호탄이 될 것이라 기대한다.

새로움을 향하지만, (구)동숭아트센터의 흔적이 여전히 극장 곳곳에 남아있기도 하다. 안정성 문제로 기존 건물의 골조를 완전히 철거할 수는 없었기 때문에 과거 동숭아트센터가 가지고 있던 경사형 천정이 유지되어 있고, 건물 하중을 받치고 있던 극장 내 기둥도 잔존하게 되었다. 위와 같은 제약사항을 안고 만들어진 쿼드의 모습은, 극장 내부가 텅 비어있고 네모반듯한 형태를 가진 전통적인 블랙박스 극장의 모습과는 언뜻 달라 보일 수도 있다. 그러나 예술사에서 새로움이란 온전한 무(無)의 상태에서 발견되기보다는 이전의 것을 변형하고 그것을 다르게 해석하는 것으로부터 시작되곤 했다는 점을 떠올렸을 때, 대학로극장 쿼드가 품에 안은 이전 극장의 흔적들이 '다른' 새로움으로 받아들여질 수 있지 않을까 생각한다.

예술 현장의 목소리를 담아내는 공간으로

애초에 서울문화재단이 (구)동숭아트센터를 매입했던 주목적은 서울문화재단의 청사 이전에 있었다. 재단은 청사가 이전해 갈 곳을 물색하고 매입을 계획하던 과정 중 재단의 자체사업으로 운영할 수 있는 극장 설립을 이미 염두에 두고 있었다. 그러던 차에 임차기간 만료로 인한 남산예술센터의 운영 종료 시기가 임박해왔고, 보다 지속 가능한 공공극장의 필요성이 동시에 대두되었다. 그간 극장운영단이 쌓아온 극장 운영 시스템과 노하우를 새로운 극장에서 발현할 수 있으리란 기대도 있었다.

서울문화재단은 (구)동숭아트센터 매입을 완료한 뒤, 건물 내에 있었던 극장 공간인 동숭홀과 동숭소극장 중 지하 공간에 있던 동숭홀만을 극장으로 유지 및 개조하는 것으로 결정했다. 재단의 청사 이전으로 인해 (구)동숭아트센터의 일부 공간이 사무 공간으로 설계되었고, 건물 전체를 다양한 목적으로 사용하기 위함이었다. 과거 동숭소극장이 있었던 5층은 다목적으로 사용 가능한 프로젝트룸으로 용도가 변경되었다. 2018년 공모 설계가 끝난 이후 '서울시 예술인플랜' 중 예술청 사업이 시행되면서 재단의 대학로 청사에 예술청이 결합하는 결정이 났고, 결과적으로 본 건물 서울문화재단 대학로 청사는 재단의 사무공간과 예술청, 그리고 극장 쿼드가 어우러지는 모양새를 이루게 되었다.

예술 현장의 목소리를 충실히 담아내고자 하는 목표를 공유

대학로극장 쿼드는 공연기획팀과 무대기술팀으로 조직된 예술창작본부에 의해 운영되며, 예술 현장의 목소리를 충실히 담아내고자 하는 소기의 목표를 공유한다. 쿼드는 극장 운영 방향 설정을 위해 2019년부터 현장 예술가 및 전문가를 소집하여 수차례 공공극장TFT를 진행했고, 해당 TFT를 통해 극장의 자율성, 공공성 및 책임성을 함께 논의하고 운영사례를 분석하는 등 대학로극장 쿼드가 예술 현장의 다양한 목소리를 수렴하는 공공극장이 될 수 있도록 귀를 기울여 왔다. 2020년에는 공공극장위원회 준비단을 조직해 현재의 예술생태계를 염두에 두고 운영방안을 구체화하는 시간을 보냈다. 이를 바탕으로, 2021년에는 공공극장 운영모델 개발 체계화 연구와 창·제작 및 접근성 매뉴얼 개발 등을 진행하며 개관을 준비했다.

이 기간 동안 극장의 무대기술 인프라 활용과 관련해 민간 및 공공극장에서 활동하고 있는 무대기술 전문가와 장르별 현장 예술가를 자문 위원으로 위촉하여 여러 차례 자문 회의를 열기도 했다. 무대기술 자문 회의를 통해 국내의 여타 가변형 극장의 무대설비와 공연 운영사례를 공유하고, 최종적으로는 쿼드에서 최적화·안정화를 위한 시범공연을 진행하여 자문 위원들이 이를 관람한 뒤 무대기술 활용방안과 개선안에 대한 의견을 받을 수 있었다. 이 과정에서 도출된 여러 문제의식은 극장 리노베이션이 진행되던 때뿐만 아니라 공사가 완료된 이후 극장을 보수 및 보완 해나가는 시기에 적극 반영되어 극장의 구조와 무대기술 설비가 다양한 측면을 고려해 작동될 수 있도록 했다.

대학로극장 쿼드는 극장이 가진 물리적 형태(시설 인프라)와 무형적 가치가 가급적 예술 현장에 가까우면서 공공성을 실현시키는 공간이 될 수 있도록 적지 않은 시간 동안 고민해왔다. 그리고 이 극장이 그 고민들을 과정과 결과로서 다분히 펼쳐낼 수 있는 공간이 될 수 있도록 만들고자 했다.

1. 「2009 대학로지역 공연장 운영현황」, 서울문화재단·예술경영지원센터 발행, 2010, p.17~19.
2. 라도삼, 「문화지구 활성화를 위한 서울시 제도 개선방안」, 서울연구원 정책리포트 제240호, 2017, p.11.

QUAD
서울문화재단 대학로극장

II. 대학로극장 쿼드의 무대와 기술

1. 극장과 공간

비정형의 공간, 쿼드

쿼드의 모습을 가만히 살펴보면, 공간의 물리적 환경만으로도 곳곳에서 짙은 특색을 발견하게 된다. 리노베이션의 한계상 기존 건축물의 형태를 따라가야만 했던 제한된 조건 안에서도, 블랙박스에 대한 새로운 해석과 작업자들의 창작 환경을 효율적으로 조성하기 위한 여러 시도들은 결국 쿼드라는 공간을 설명하는 데에 주요한 요소가 되었다.

앞서 여러 번 언급했던 바와 같이 대학로극장 쿼드는 기존에 프로시니엄 극장이었던 (구)동숭홀을 블랙박스(black box) 형태로 변경한, 극장의 구조를 완전히 바꾼 경우에 속한다. 프로시니엄 극장은 보통 액자무대 혹은 사진틀무대라고 불리는데, 프로시니엄 아치라는 프레임을 경계로 객석과 무대가 분리된다는 특징을 갖는다.[1]

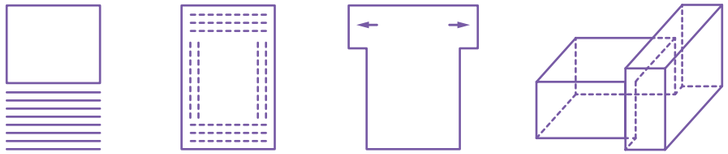
'프로시니엄 극장은 두 가지 장치로 관객을 매료시킨다.
하나는 물리적 장치들이다.
프로시니엄 아치를 중심으로 무대 구역엔 무대 기계와 설비가 촘촘히 배치된다.
무대 전환과 장면 전환이 매끄럽고 자연스럽다.
복잡하고 큰 장치도 쉽게 전환할 수 있다.
객석에서 눈치 채지 못하는 트릭도 구현 가능하다.'

이승엽, 『극장에 대하여: About Theatre』에서 프로시니엄 극장에 대한 설명 중

위의 설명처럼, (구)동숭홀은 프로시니엄 아치를 기준으로 객석에서는 보이지 않는 무대의 상부(천장부)에 철골 격자무늬로 된 '그리드 아이언(grid iron)'이 촘촘하게 설치되어 있었고, 그 아래에는 복잡한 세트 배턴 시스템을 갖추고 있었다. 그리드 아이언이 있는 무대 상부는 객석이 위치한 공간의 높이보다 훨씬 더 높게 설계될 수밖에 없다. 따라서 이 극장을 블랙박스 극장으로 구조를 변경하겠다고 결정했을 때, 그리드 아이언이 설치되어 있는 무대 상부 공간을 막고 무대에서 천장까지의 높이를 균일하게 만들어야 하는가에 대한 논의가 뒤따랐다. 일반적으로 블랙박스 극장이란 바닥과 천장 사이의 높이가 균일한 직육면체의 상자와 같은 형태를 한 극장을 지칭하기 때문이다.

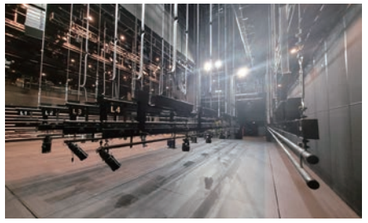
그러나 대학로극장 쿼드는 블랙박스 극장의 보편적 형태를 따르지 않고 프로시니엄 극장의 무대 상부 시스템을 그대로 보존하는 것을 선택했다. 그리고 오히려 이를 개·보수하여 블랙박스 극장 안에서도 프로시니엄 극장의 장점을 동시에 취할 수 있도록 한 것이다. 이뿐만 아니라, 프로시니엄 극장의 무대 양 끝에 관객에게 노출되지 않는 준비 및 대기 공간인 측면무대(wing stage, 일명 포켓 pocket) 또한 잔존시켰다. 통상 블랙박스 극장에서는 별도의 무대 가림막을 설치하지 않는 이상 무대 장치를 감추거나 출연자가 공연 중에 대기할 수 있는 공간이 없지만, 프로시니엄 무대의 구조를 수렴하고 있는 쿼드에서는 무대 측면 공간을 사용할 수 있게 된다.

극장과 공간



그리드 아이언이 설치되어 있는 부분이나 측면 공간이 자리한다는 점 외에도 쿼드에서 비정형적 모습은 곳곳에서 발견된다. 예를 들어, 객석 입구에서 극장 내부를 바라봤을 때 오른쪽과 달리 왼쪽 벽면에 커다란 원형 기둥이 존재하는 것이나, (구)프로시니엄 아치가 오른쪽으로 조금 더 기울어져 천장의 수평이 맞지 않는 등의 비대칭적 특징이 존재한다. 이러한 특징은 안전성의 이유로 기존의 건축 구조를 유지해야 하는 제한된 상황 속에서 블랙박스 극장을 구현하며 나타나게 되었다. 커다란 원형 기둥은 이 건물 전체를 단단하게 지탱하고 있는 뼈대와 같고, 아치의 비뚤어진 기울기는 건물 외부 앞마당의 기존(리노베이션 전) 기울기와 동일하다. 이 모든 비대칭의 구조물들이 건물의 하중을 받아내고 있거나 건물의 외관 지형이 오롯이 작용된 것들이므로, 이것들을 허물어낼 수 없었다. 즉, 건물의 타고난 비정형의 모습을 받아들이고 이를 상쇄할 수 있는 환경을 조성하는 데에 보다 집중해야 했다.

결과적으로 쿼드는 극장 내부의 좌우 높낮이가 다르고, 무대 바닥과 천장 사이의 높이가 위치에 따라 최대 6m 이상 차이가 나는 비정형적인 모습을 띠게 되었다. 프로시니엄 구조를 완전히 제거해 정형화된 블랙박스 극장 형태를 따르기 보다는 측면무대와 무대 상부 공간을 존치시키면서 오히려 다양한 기능을 더욱 진취적으로 활용할 수 있도록 한 것이다. 달리 말하자면, 쿼드는 블랙박스의 형태보다는 블랙박스 극장의 장점인 '기능적 가변형'이라는 특징을 다각적으로 구현한 극장이라 할 수 있다. 블랙박스 극장이 프로시니엄 극장과 같은 형태를 포함해 다양한 형태로 전환할 수 있는 극장을 의미하는 만큼, 쿼드의 비정형적인 모습이 블랙박스 극장의 또 다른 다양성으로 제시될 수 있기를 바라는 것이다.

	(구)동숭홀	QUAD
정면에서 바라본 무대		
무대 사선에서 바라본 객석		
2층에서 바라본 무대		
측면에서 바라본 무대		

모든 동선이 유기적으로 이어지는 공간

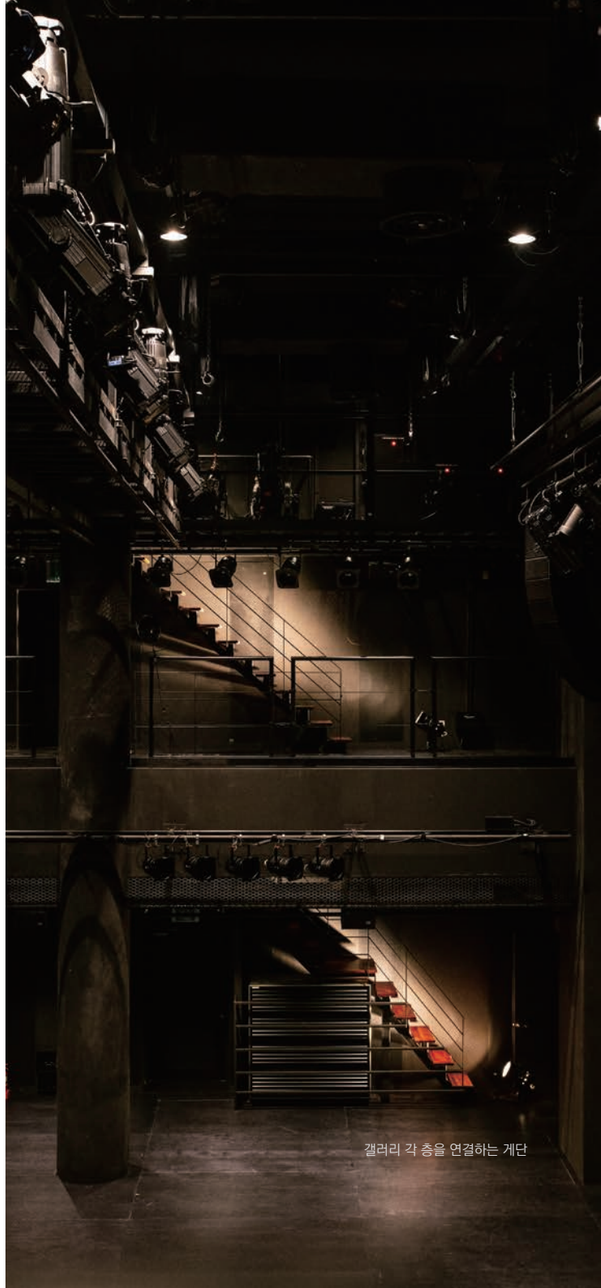
쿼드의 또 다른 특징 중 하나는 극장 내 모든 공간이 유기적으로 이어진다는 점이다. 극장 내 공간과 구역을 이동할 때 동선이 단절되지 않고 각 공간이 연결될 수 있도록 구성했다. 이러한 설계는 무엇보다 효율적인 작업 환경을 조성하는 것에 주요한 목적이 있다. 여기서 '모든 공간'이라 함은, 극장 내 지상의 각 층과 지하 공간, 그리고 무대 공간을 둘러싼 복도 등의 외부 공간, 분장실 및 스태프 회의실과 같은 부대 공간들을 포함한다. 각 공간의 문과 문이, 지상과 지하가, 그리고 되도록 이 모든 공간들이 이어지도록 설계한 것이다.

예를 들어, 현재 극장 내에는 무대 1층에서부터 3층까지 갤러리(gallery)가 배치되어 있다. 갤러리란 사람이 다닐 수 있는 통로이자 무대, 조명, 음향 등의 장치를 매달 수 있는 벽면 공간을 이르는 용어로, 무대 바닥면을 1층이라고 했을 때 극장의 높이에 따라 설치된 이 갤러리들을 '1층 갤러리', '2층 갤러리', '3층 갤러리' 등으로 부르게 된다. 갤러리라는 공간은 원래 교회의 회랑을 일컫는 것이었는데, 회랑이 객석 공간이 되기도 하고 부대 공간으로 쓰이기도 하다가 현대에 와서 극장 공간을 지칭하는 개념으로 정착되었다. 쿼드의 2층 갤러리 난간은 탈착이 가능한 형태로 이뤄져 있기 때문에 보다 다양하게 활용이 가능하다. 1층과 2층 갤러리는 분장실과도 바로 연결되어 있어 배우의 등퇴장이 가능하므로 공연 내 장면 연출에 활용될 수도 있다. 즉, 갤러리는 확장된 무대로서 존재하기도 하는 것이다. 또한 갤러리는 출연진뿐만 아니라 작업자들의 이동 및 작업을 위한 공간으로도 적극적으로 사용된다.

공간이 유기적으로 이어진다는 것은 사람의 이동을 고려한 것이기도 하지만 또 다른 한편으로는 무대 공간과 기술 장비의 유기성을 고려했다는 말과도 같다. 갤러리 공간이 얼마큼 확보되었느냐는 곧 작업자가 작업을 효율적으로 할 수 있는 방법이 마련되어 있느냐는 문제와도 밀접하게 관련된다. 이것은 무대·조명 장치를 디자이너가 원하는 만큼, 더불어 그것들을 용이하게 설치할 수 있는가를 의미한다. 이때 동반되는 필요조건 중 하나가 원하는 곳에 손쉽게 장치를 설치할 수 있도록 조명회로도 함께 유기적으로 연결되는 것이다. 음향도 마찬가지이다. 동선이 확장되고 있는 모든 공간에서 음향기기 및 장비를 사용할 수 있도록 각 공간마다 월 판넬(wall panel)을 설치해두었다.

갤러리 난간 탈착, 리어(rear, 후면) 갤러리 확보, 무대 상부의 캣워크(cat walk) 설치, 무대와 무대 하부 지하 공간을 왕래할 수 있는 계단이나 1층~3층 갤러리를 잇는 나무계단과 사다리 증설, 각 무대와 분장실을 연결하는 측문 개설, 무대사무실과 무대를 오갈 수 있는 나선계단 설치, 무대상부 그리드 아이언과 갤러리 간 이동 통로 확보, 3층 갤러리에서 야외로 나갈 수 있는 문 설치 등 이 모든 것들은 모두 공간 유기성을 고려하여 설계에 반영된 부분이다. 실제로 자문 회의 등을 통해 현장 예술가들이 지속적으로 요청했던 사항 중 하나가 '문을 많이 만들어 달라.'는 것이기도 했다. 공간의 바닥면에 단차가 없도록 하되, 문 혹은 문과 같은 기능을 설치해 블랙박스의 좌우·상하 공간이 전체적으로 다 연결된다면 이로써 더 많은 연출의 가능성을 수반하게 되기 때문이다.

공간의 유기성, 이동 동선의 확보는 비단 출연자나 작업자만을 위해 고려된 것은 아니다. 장애인 관객 및 출연자들에게도 해당되는 이야기이다. 특히, 휠체어가 무리 없이 극장 공간을 이동할 수 있도록 바닥의 단차를 없애는(zero level) 데에 집중했다. 2층 갤러리의 경우, 건축 구조상 갤러리의 높이를 제로 레벨로 맞출 수는 없었기 때문에 단차가 발생할 수밖에 없었다. 이 과정에서 컨트롤 룸과 컨트롤 부스가 있는 공간에서 갤러리로 이동하는 곳에 건축 구조로 인한 단차가 50cm 발생했었다. 하지만 후시공을 통해 장애인 휠체어 리프트 설치를 계획하게 되었고, 현재는 단차가 있음에도 불구하고 휠체어 리프트의 전동 시스템을 통해 2층 갤러리 내 휠체어 이동이 자유로워졌다. 현재는 장애인 관객 및 장애인 스태프가 무대와 2층 갤러리 전 공간을 휠체어로 이동할 수 있다.



갤러리 각 층을 연결하는 계단

3층 갤러리와 캣워크

위에 언급된 요소들은 건물의 건축적 구조와도 직결되는 문제이기 때문에 필히 사전에 이 사실을 염두 및 설계에 반영되어야 한다. 장비의 추가나 시스템의 설치 등 소프트웨어의 경우 개·보수가 용이하지만, 건축 구조와 관련된 하드웨어의 경우 개·보수가 필요할 시 구조 자체를 해체해야 하는 부담이 뒤따르기 때문이다. 극장 내 이동이 잦은 작업자들에게 효율적인 동선의 확보가 필수적인 만큼, 쿼드의 공간 유기성은 작업을 보다 안정적이고 합리적으로 진행할 수 있도록 만들 것이라 기대하게 된다. 당연히, 공간의 유기성이 확보된 만큼 창작이 가능한 물리적 영역이 확장된 것이라 해석할 수도 있을 것이다.

2층 갤러리 연결 계단

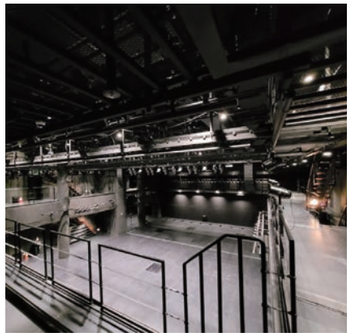
2층 갤러리와 사다리

2층 갤러리와 난간

무대 상수 갤러리와 스태프 사무실을 잇는 나선 계단

극장과 공간

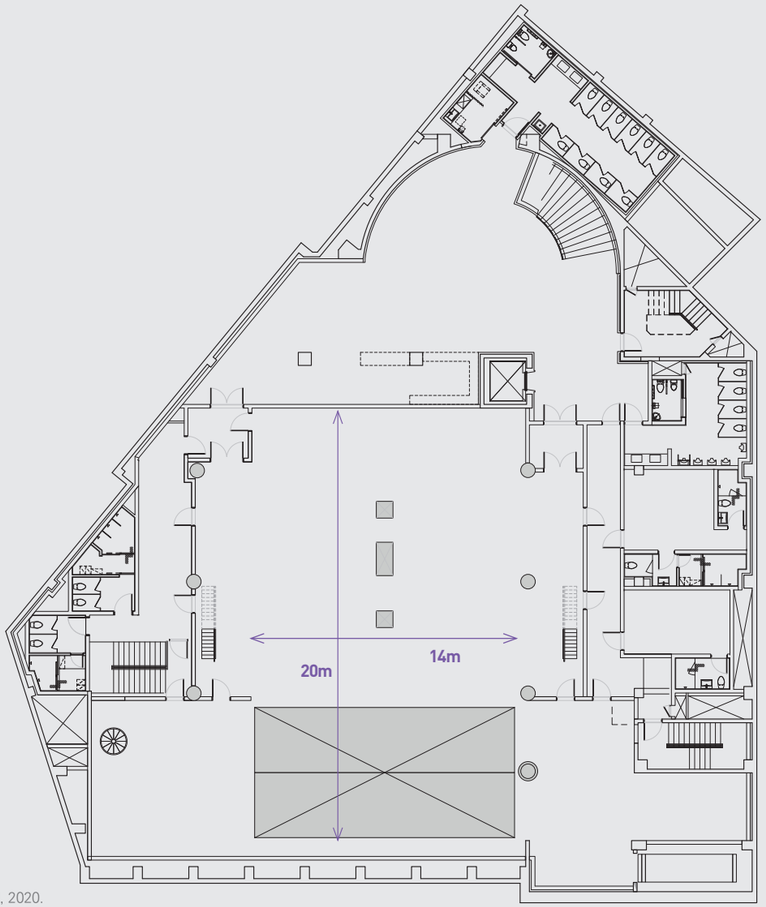
중극장 규모의 블랙박스 극장 '되기'



국내의 중극장 이상의 규모를 갖춘 극장들 대부분은 프로시니엄 극장의 형태를 취하고 있다. 중극장 혹은 중극장 규모에 견줄만한 면적을 확보해 블랙박스라 명명하고 있는 극장들마저 사실상 프로시니엄 극장 형태로 더 자주 쓰이고 있는 것이 현실이다. 그 요인에는 여러 가지가 있을 수 있다. 블랙박스의 형태가 폭이 좁고 길어 무대 사용이나 객석 배치가 제한적이라든지, 극장 천장부의 일부 공간에만 배튼(batten, 가로대)을 갖추고 있어 무대세트나 조명을 한정된 장소에 설치할 수밖에 없다든지, 혹은 극장이 가변형임에도 불구하고 사실상 수납식 객석을 고정하여 일방향으로 사용하고 있는 경우를 들 수 있다. 물론 창작자가 보편적인 방식으로 무대를 사용하기를 선택하는 것도 하나의 요인일 수 있다. 사실 극장을 보다 자유롭게 가변형으로 사용하기 위해서는 여러 형태의 무대 및 객석 배치가 가능할 수 있게 극장의 면적이 일정 이상 확보되어야 하고, 무대를 특정할 수 없으므로 극장 전체에 무대기술 인프라가 설치되거나 이동성이 확보되어야 한다.

쿼드의 최대 특징 중 하나는 공간의 규모가 국내의 여타 블랙박스 극장들에 비해 상대적으로 무척 크다는 점에 있다. 가로 폭 14m, 세로 폭 20m의 넓은 공간이 확보된 만큼 무대에 따라 다양한 객석 배치를 연출해낼 수 있다는 것이 장점이다. 또한 공간 전체를 의도에 따라 선택적으로 사용할 수 있도록 무대와 객석의 구분 없이 극장 상부 전체에 무대 세트나 조명장비 뿐만 아니라 음향 및 영상 장비를 행잉(hanging, 걸다)할 수 있는 장치가 설치되어 있다. 무대 상부 외에도 무대 사면을 잇고 있는 2층 갤러리의 탈착식 난간을 이용해 어떤 위치, 어느 각도이던지 장비를 설치할 수 있다. 원한다면 극장의 어느 곳이던지 무대가 될 수 있는 것이다.

중극장 규모의 블랙박스 극장이 '된다'는 것은 '되기'가 가능하도록 만드는 여러 요건을 갖추고 있을 때에 비로소 이뤄진다고 할 수 있다. 이 다음으로 이어질 쿼드에 대한 설명들은 대학로극장 쿼드가 기꺼이 가변형 블랙박스 극장이 될 수 있도록 중요한 역할을 수행하는 것들이다.



1. 이승엽, 『극장에 대하여: About Theatre』, 마인드빌딩, 2020.
2. ibid.

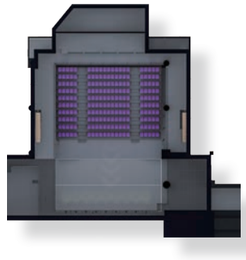
2. 무대와 객석

이동식(모듈형) 객석 설치에 따른 다양한 무대 변화

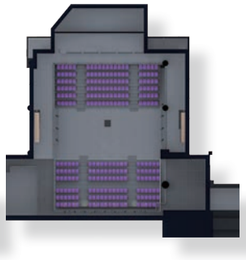
쿼드는 가로나 세로 길이에 확연한 차이가 있는 장방형의 구조가 아닌 가로변과 세로변이 비교적 큰 차이가 없는 정방형 무대에 가깝다. 장방형보다는 정방형 무대가 더욱 다양한 방식으로 무대 및 객석 설치를 고려할 수 있으므로, 쿼드는 그 넓이나 형태로 보아 무대와 객석을 변화시키기에 최적화된 공간이라 할 수 있다.

현재 쿼드는 객석 입구 쪽의 벽면에 수납하여 보관이 가능한 수납식 객석 210석(1set)과 15~18석으로 구성되어 있는 이동식(모듈형) 객석 총 162석(10set)를 보유하고 있다. 공식적인 보유 객석은 372석이며 이 외에 별도로 접이식 의자(120석) 또한 준비되어 있다. 안전상의 이유와 최소한의 공연 공간을 확보하기 위해서는 보유하고 있는 객석을 한 번에 전부 다 설치할 수는 없다. 따라서 실질적으로 수납식 객석과 이동식 객석을 양방향으로 배치할 경우 한 번에 설치 가능한 최대 객석 수는 258석으로 파악된다.

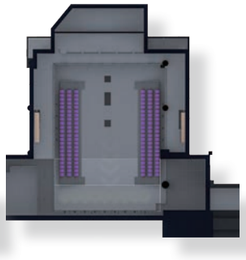
구현 가능한 무대 및 객석의 형태로는 극장을 프로시니엄 무대로 사용해 객석을 일방향으로 두는 기본형을 포함해 대략 일곱 가지가 가능할 것으로 본다. 각각 프로시니엄 기본형, 양방향형, 런웨이형, 아레나형, 돌출형, 역방향형, 자유형(빈 무대)이다. 그러나 이는 객석 배치의 여러 스타일 중 일부일 뿐, 작품의 연출에 따라 수납식 객석과 이동식 객석, 두 가지 형태의 객석을 조합하여 보다 창의적으로 배치할 수도 있을 것이다.



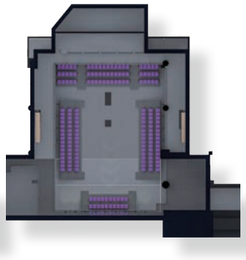
프로시니엄형



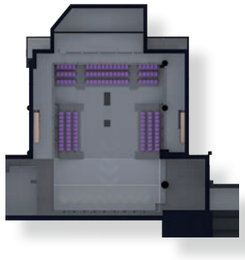
양방향형



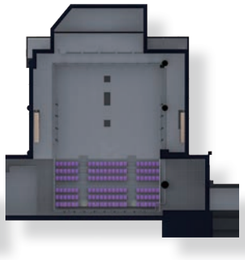
런웨이형



아레나형



돌출형



역방향형

자유형

스타일	총 좌석	수납식	이동식
프로시니엄형	210	210	-
양방향형	258	126	132
런웨이형	132	-	132
아레나형	189	63	126
돌출형	123	63	60
역방향형	132	-	132
자유형	-	-	-

3. 무대

퀀드의 무대부에는 극장을 구성하는 기본적인 요소들과 더불어 몇 가지 특징적인 설비와 공간이 존재한다.
각각의 요소는 창작자의 연출 스타일에 따라 혹은 실험 의지에 따라 다양한 방식으로 사용될 수 있을 것이다.

배튼 시스템과 포인트 호이스트

극장에서 공연을 볼 때 크고 작은 조명기가 수십, 수백 대 매달려 있는 무대 천장을 올려다본 기억이 적어도 한 번쯤은 있을 것이다. 혹은, 프로시니엄 극장에서 공연을 관람할 때면 장면과 장면 사이로 거대한 무대 세트가 상하좌우로 움직이며 빠르게 장면이 전환되는 모습을 자주 목격할 수 있는데, 이는 프로시니엄 무대 아치 뒤에 숨겨진 무대 상부에 설치된 전동 승·하강이 가능한 구동 설비 덕분에 구현되는 장면이다. 두 풍경 모두, 무대 상부에 설치된 여러 구조물들(배튼 시스템, 캣워크, 호이스트 등)이 있기 때문에 가능한 것이다.

우선, '비정형 공간, 퀀드'에서 이미 설명했던 바와 같이 퀀드는 프로시니엄 극장의 무대 전환을 위한 무대 상부 공간을 존치시킴으로서 블랙박스 극장임에도 불구하고 무대부의 탑(top, 그리드가 있는 상부 공간)이 존재하는 독특한 극장이 되었다. 다시 말해, 퀀드에서 기존의 프로시니엄 극장의 무대 상부에서 구동되던 기계시스템을 온전히 활용할 수 있다는 말이다. 또한 기존의 극장 형태에서는 무대로 사용할 수 없었던 공간(객석부)을 공연 공간으로 확장하기 위해 어떤 형태의 상부 시스템을 구성해야 할지에 대해서도 치밀한 고민이 필요했다.

블랙박스 극장에서 무대 상부에 통상적으로 사용하고 있는 방식은 격자형태의 파이프 그리드, 승·하강이 가능한 배튼 시스템, 또는 앞선 두 가지 방식을 캣워크와 혼합해 사용하는 방법 등이 있다. 하지만 이러한 방식들은 원하는 위치와 방향에 정확하게 장치 및 장비들을 설치하기가 어렵다는 단점이 있기도 하다. 이 한계를 극복할 수 있는 방법이 바로 여러 개의 포인트 호이스트(point hoist)를 구성하고 필요에 따라 호이스트의 각 지점을 트러스로 연결해 사용하는 것이다. 이 경우, 원하는 곳에 장치 및 장비를 설치할 수 있을 뿐만 아니라 어떤 방향으로든 배튼을 승·하강 시킬 수 있다.

포인트 호이스트는 각 포인트마다 한 개의 체인으로 구성되어 전동 승·하강이 가능하도록 설계된 무대기계 구동부의 한 종류로써 무대 장치물 또는 여러 장비를 매다는 용도로 쓰인다. 각 포인트 호이스트는 개별로 작동되기도 하지만, 다수의 호이스트를 서로 연결시켜 불규칙한 형태로 동시 승·하강을 시킬 수 있다는 특징을 갖는다. 만약 일반적인 길이의 배튼 하나를 호이스트에 연결하려고 한다면, 네 개의 포인트 호이스트를 필요로 하게 된다.

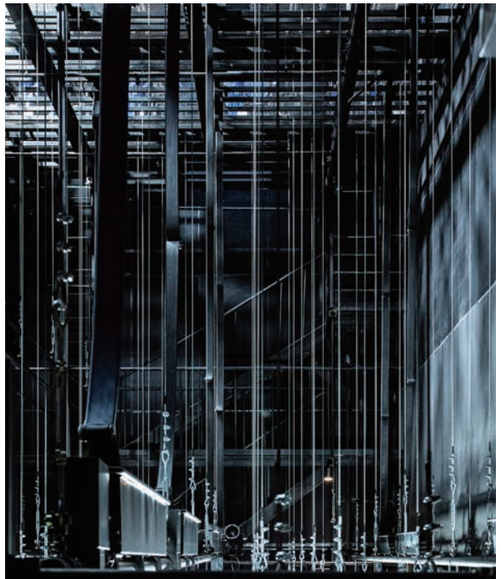
무대

배튼을 연결한 네 개의 포인트 호이스트는 동시 운전이 가능하기 때문에 기존의 배튼이 해내던 역할을 수행할 수 있게 된다. 그러나 만약 상부에 매달아야 하는 무대 장치가 'ㄷ'자 모양이거나 'ㄱ'자 모양을 하고 있더라도, 포인트 호이스트를 사용한다면 해당 포인트들만을 연결해 특수한 형태를 가진 배튼을 만들 수도 있다. 원하기만 한다면 마치 휴대폰 암호 패턴을 그리듯 포인트 호이스트를 엮을 수 있을 뿐만 아니라 동시 운전까지 가능하다는 것이다. 이것이 포인트 호이스트가 가진 가장 큰 장점이라고 할 수 있다. 또한 해당 포인트 호이스트는 각각의 포인트를 50cm 가량 앞뒤로 움직일 수 있기 때문에 보다 유연한 사용이 가능하다.

쿼드는 배튼 시스템이 존치되어 있는 공간의 반대편 무대 상부에 이 방식을 적용했고, 총 23개의 호이스트를 설치했다. 일차적으로는 승·하강이 가능한 배튼의 기능을 할 수 있도록 해두었으며, 일자형 배튼이 아니라 두세 개의 포인트만을 필요로 할 경우 혹은 수많은 변수에 따라 다양한 사이즈를 필요로 할 때에는 개별 운전을 통해 승·하강 시스템을 설치 상황에 적절하게 이용하면 된다. 더불어 포인트 호이스트를 잘 활용할 수 있도록, 트러스 또한 스무 개의 모듈로 나누거나 연결하여 사용할 수 있도록 해두었다.

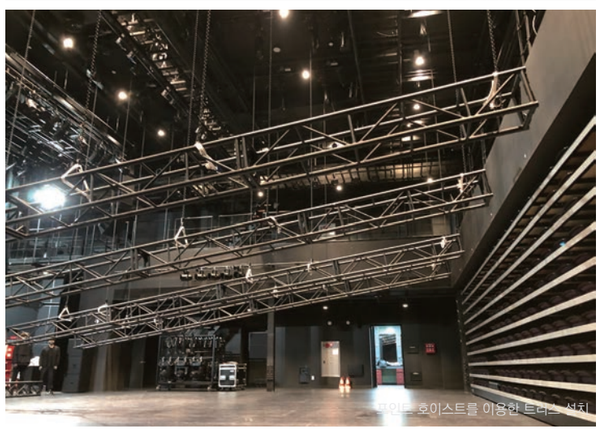
그리고 무대 상부에는 포인트 호이스트 외에도 캣워크가 설치되어 있다. 캣워크는 무대 좌우의 갤러리를 이어주는 통로 역할을 하기도 하지만, 캣워크에 이미 조명 회로가 설치되어 있기 때문에 배튼을 걸어 조명장비를 설치할 수도 있다. 무대의 중요한 시스템 중 하나이다.

그리드 아이언과 포인트 호이스트까지, 쿼드의 공간 내 움직이는 구동부의 수는 총 49개이다. 규모 면에서는 대극장 수준의 구동부를 갖추고 있는 셈이다. 이렇듯 구동부의 수가 많고 설비가 복잡하기 때문에 이를 안전하게 관리·감독하고 조정할 수 있는 기계조정실이 필요했다. 기계조정실은 객석 입구에서 무대를 바라봤을 때 왼쪽(무대 하수) 2층 갤러리에 위치하며 이곳에서 극장의 모든 구동 기계 시스템을 컨트롤할 수 있다.



(구)동숭홀 프로시니엄 무대 상부의 세트 배튼 개·보수 후 존치

3층 갤러리에서 바라본 무대 상부 시스템



포인트 호이스트를 이용한 트러스 설치

무대

일곱 개의 트랩도어

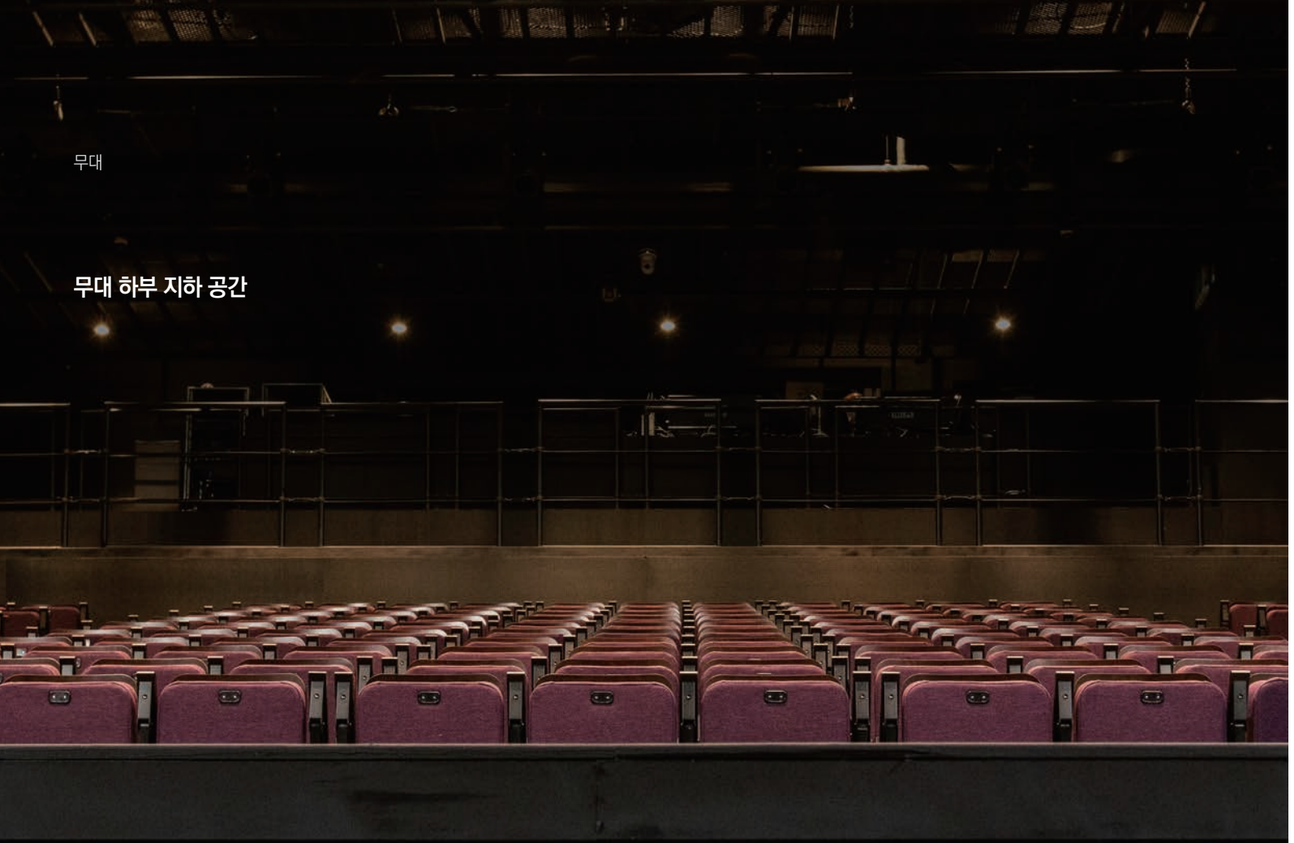
트랩도어(trapdoor)란 원래 '다락방 문'을 의미하는 단어로, 바닥이나 천장에 구멍을 내 문으로 막아놓은 것을 뜻한다. 극장에서의 트랩도어는 일반적으로 무대 바닥에 설치되어 있고, 이 구멍은 무대 효과에 활용되기도 하고 때론 이곳으로 출연자의 등퇴장이 이뤄지기도 한다. 일반적으로는 무대의 하부 공간에 일정 이상의 여유 공간이 있을 때, 트랩도어의 설치가 조금 더 용이해진다.

이상적인 트랩도어라 함은 창작자가 원하는 곳이면 어디든 구멍을 뚫어 사용하는 것이겠지만, 무대 바닥에 마감 처리가 되어 있는 극장의 특성상, 더불어 안전성 문제로 인해 그런 형태의 트랩도어를 만드는 것은 불가능했다. 대신 극장 바닥면 전체 중 일곱 군데에 구멍을 뚫어 트랩도어를 설치했다. 현재 쿼드의 무대에는 수납식 객석이 있는 방향에 세 개, 무대 리프트가 있는 두 곳에 각각 두 개씩 총 네 개, 도합 일곱 개의 트랩도어가 있다. 트랩도어는 무대 연출의 의외성, 환상성을 발현할 수 있는 장치이자, 공간을 입체적이고 유기적으로 이어내는 징검다리 같은 역할로서도 존재한다. 사이즈는 가로·세로 1m의 트랩도어가 여섯 개, 가로 1m 세로 2m의 직사각형 트랩도어가 한 개 있다.

무대부에 있는 네 개의 트랩도어의 위치가 일정하지는 않은데, 이는 무대 바닥에 설치되어 있는 리프트 구동부를 피해 설치된 것이기 때문이다. 나머지 세 개의 트랩도어가 수납식 객석부 쪽에 설치된 것은 객석 배치의 다양화에 따라 트랩도어가 필요한 위치 또한 달라질 것이기 때문이다. 만약 객석을 '프로시니엄형'으로 배치할 경우, 해당 방향에 있는 트랩도어는 사용할 수 없게 된다. 따라서 객석부에 위치한 트랩도어를 적극적으로 사용하길 희망한다면 객석 배치를 일방향이 아니라 이동식 객석이 활용되는 배치로 적용해야 한다. 트랩도어를 쓰기 위해서는 무대 디자인적으로도 다양한 실험을 해야 하고, 은근하게 이를 유도하는 것이기도 하다.

알곱 개의 트랩도어

무대 하부 지하 공간



트랩도어를 설명하며 언급했듯, 쿼드의 무대 아래에는 지하(pit) 공간이 존재한다. (구)동숭홀은 무대와 객석의 구분이 있었기 때문에 무대와 객석 사이의 단차가 컸다. 무대 앞 가장 첫 번째 객석인 객석 1열의 경우 무대와 객석 사이에 60cm~80cm의 단차가 있었고, 객석의 뒤로 갈수록 객석 경사가 높아지므로 객석 1열과 15열의 단차 또한 컸다. 그러나 프로시니엄 극장을 블랙박스 극장으로 개조하는 과정에서 극장 밖 로비의 바닥면과 극장 안 공간(무대)의 바닥면의 높이를 동일하게 만들어야 했으므로, 이전 극장 구조에 존재했던 단차가 자연스럽게 여유 공간을 만들어냈다. 이렇게, 로비와 무대를 제로 레벨로 맞추는 과정에서 발생한 무대면 아래의 하부 공간을 활용하는 여러 방식 중 하나가 트랩도어의 설치였던 것이다. 트랩도어가 설치된 만큼, 무대 하부 공간은 공연 공간으로서도 기능하게 된다. 따라서 무대에서 이뤄지고 있는 공연을 실시간으로 확인할 수 있는 모니터 시스템과 조정실 및 무대감독과 송수신기로 의사소통을 할 수 있는 페이징 시스템이 설치되어 있다.

트랩도어를 통해 무대와 하부 공간 간의 이동도 가능하지만, 그리드 아이언 아래 무대부 측면(포켓) 공간의 문과 계단을 통해 지하로 내려갈 수도 있고, 심지어는 분장실과 지하 공간도 연결되어 있다. 무대를 거치지 않고도 지하로 갈 수 있는 여러 통로가 마련되어 있는 것이다.

무대 리프트 승강

무대 리프트 하강

리프트 하강 시 무대에서의 시각

하지만 그 외에도 무대 하부의 지하 공간은 여러모로 쓰임새가 있다. 우선, 이동식 객석을 적재하기에 용이하다. 무대층에 있는 수납식 객석은 입구 쪽 면으로 완전히 밀어 넣어 적재를 할 수 있지만, 이동식 객석의 경우 별도의 적재 공간을 필요로 한다. 만약 무대 바로 아래 하부 공간이 없다면 건물 내 다른 공간을 이용해야 하는데, 이러한 경우 이동식 객석을 무대 혹은 적재 공간으로 이동시키는 데에 많은 인력과 시간을 사용하게 된다. 혹은, 별도 공간까지 없는 경우라면 이동식 객석을 보유하기가 어려워질 수도 있다. 쿼드의 경우 무대 바로 아래 지하 공간이 있을 뿐만 아니라, 이동식 객석을 보다 편리하게 옮길 수 있도록 전동 리프트를 설치해두었다.

보통 무대 리프트는 하부 공간의 바닥면까지 완전히 내려와 단차가 없게 설치되어 사용되곤 하지만, 본 건물에서는 이러한 설계가 불가능했다. 무대 아래 지하층은 서울문화재단 대학로 청사 건물의 가장 아래층에 해당하는데, 무대 리프트의 하강 레벨을 지하층 바닥면과 제로 레벨로 맞추기 위해서는 리프트 구동부가 지하층의 바닥면 레베보다 더 아래에 설치되어야 했다. 하지만 건물을 떠받고 있는 땅 아래에 물이 흐르고 있어 암반 쪽으로 깊이를 더 낼 수가 없었다. 따라서 이 문제를 해결하고자, 무대 리프트와 지하층의 중간에 카고 리프트를 설치하게 되었다. 무대에서 리프트에 짐을 싣고 전동 리프트 시스템을 이용해 지하층으로 내려오게 되면, 그 바로 아래 설치되어 있는 카고 리프트로 짐을 이동시킨 뒤 지하층 바닥면까지 도달하게 되는 식이다. 건축적 한계를 보완하려 만든 이러한 시스템 또한 리노베이션 설계 과정 중에 반영된 것이다. 리프트는 첫 번째로 이동식 객석의 활용을 위한 적재 및 승강, 장비 이동 등의 목적을 갖고 만들어진 것이긴 하나, 당연히 무대 효과용으로 쓰일 수도 있다.

지하 공간에는 비밀스럽게 (구)동숭홀의 흔적을 그대로 보존한 곳도 있다. 극장 철거 중 발견된 기둥의 낙서는 과거 (구)동숭홀에서 공연을 한 단체가 남긴 것으로 보이는데, 무대기술팀은 이 낙서를 훼손하지 않고 그대로 보존하기로 결정했다. 누가 남겼는지도, 어떤 공연이었는지도, 심지어는 무슨 의미가 있는 것인지도 잘 모르겠는 낙서일지라도 이 공간을 거쳐 간 손길을 이렇게라도 남겨두고, 이 지하 공간에 약간의 위트를 더했다.

4. 조명

무대, 조명, 음향은 동일한 공간을 공유하고 유기적이고 복합적인 방식으로 관계를 맺는다. 그렇기 때문에 '무대'에 해당되던 일부 장치나 시설은 조명이나 음향을 위해서도 사용된다. 다만 그것을 사용하는 방식에 차이가 있을 뿐이다. 그중에서도 무대와 조명은 무대 장치나 조명을 설치하기 위한 제반 시설(세트 배튼, 조명 배튼, 갤러리, 캣워크, 포인트 호이스트 등)을 주요하게 함께 사용한다. 언급한 시설물들 중 일부가 무대 파트에서는 공연 중 출연진의 등·퇴장로와 무대 등으로 활용된다면, 조명 파트에서는 전기를 사용하는 조명 기기의 설치 공간으로 사용된다. 조명 기기의 설치에는 전기나 신호 회로 등을 필요로 하게 되므로 한층 더 복잡한 시스템을 갖춰야 한다.

이 외에도 날로 변화하고 있는 전기 사용 방식이나 이상기후에 대비하려는 오늘날의 움직임은 조명기 설치나 사용에 의해 발생하는 탄소, 환경 쓰레기 등에 대해서도 경각심을 일깨우고 있는데, 조명 파트의 리노베이션은 이러한 문제의식을 안고 여러 측면을 고려하여 진행되었다.

조명 사각지대의 최소화

조명 리노베이션의 첫 번째 목표는 극장의 어느 곳이든 조명기를 설치할 수 있고, 조명기가 설치된 곳에는 그곳이 어디든 전기 회로를 연결할 수 있는 시스템을 구축하는 것이었다. 일단, 이를 위해서는 블랙박스 극장의 네 개의 면에 모두 갤러리가 설치되어 있어야 했고, 이와 더불어 무대의 상부와 하부에도 유사 구조물을 갖춰야 했다.

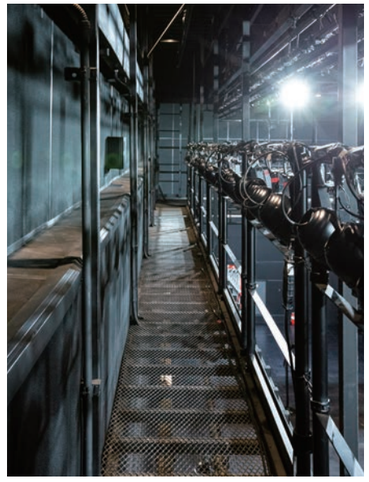
조명기기를 매달 수 있는 구조물들과 관련해서는 앞서 '갤러리', '포인트 호이스트' 부분에서도 충분히 설명되어 있기도 하다. 장비 설치가 가능한 장소를 확장하기 위해 갤러리와 캣워크 아래에도 조명장비를 설치할 수 있도록 규격용 파이프를 시공했고, 이동형 조명장비를 고정할 수 있는 스탠드들 또한 구비하고 있다. 더불어, 조명장비의 설치 공간을 확장하는 것뿐만 아니라 그 장소에서 조명기에 전기를 공급해 빛을 발할 수 있도록 전기 회로 시스템을 구축하고 있어야 한다. 만약 극장에 조명기를 설치할 수 있는 구조물이 많이 설치되어 있다고 하더라도 각 구조물 자체에 회로가 달려있지 않다거나 혹은 구조물 가까이에 전기 회로 시스템이 설치되어 있지 않은 경우라면, 전기를 공급하기 위해 부수적으로 멀티 캡이나 연장 캡, 여러 케이블들을 길게 연결해야만 한다. 이것을 결코 이상적이라거나 효율적이라고 말할 수는 없을 것이다. 하지만 쿼드는 작업의 효율과 안정성을 위해, 그리고 결과적으로 극장 내에 조명 사각지대를 최소화하기 위해 그 무엇보다 구조물 설치와 회로 확보에 힘썼다.

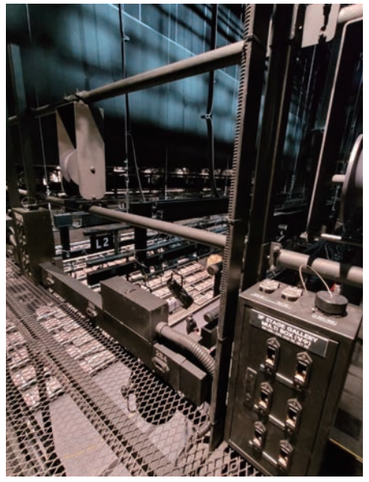
조명 회로의 수는 곧 극장의 예산과도 직결된다. 회로의 수가 많을수록 값은 오르고, 회로의 수에 따라 사용되는 전선, 부속품, 그리고 전력 또한 늘어나기 때문이다. 현재 쿼드에 설치된 회로 수는 384개이다. 쿼드는 한 번에 설치 가능한 최대 객석 수가 300석을 넘지 않기 때문에 객석 수로 따지자면 소극장에 속하지만, 물리적 규모로 보자면 중극장에 속한다. 현재 쿼드에 배치된 회로의 수는 동일 규모의 타 극장들에 비하면 압도적으로 많다. 예를 들어, (구)동숭홀의 회로 수는 200여 개 남짓이었고, 남산예술센터의 경우도 190여 개 회로를 갖추고 있었다. 쿼드는 이 두 극장에 비해 두 배에 가까운 수의 회로를 확보하고 있는 셈이다.

384개의 회로는 극장의 무대층, 1층~3층 갤러리, 무대 상부의 그리드 라이트 배튼, 캣워크, 그리고 무대 하부의 피트까지 극장의 전 공간에 배치되어 있다. 특히, 갤러리에 배치된 조명회로는 멀티 케이블을 이용해 다양한 위

조명

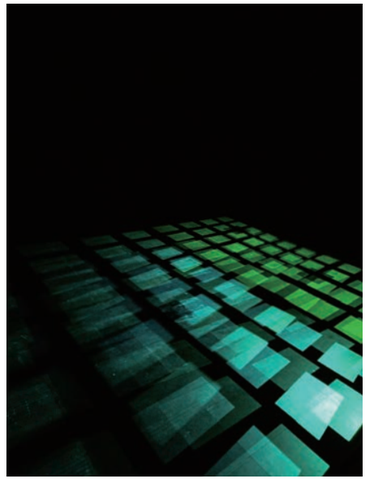
치로 회로를 제공해줄 수 있다는 장점이 있다. 각각의 회로 판넬에는 DMX XLR, 서킷(Circuit), 랜(LAN-Artnet) 등 다양한 종류의 포트들을 모두 한 번에 연결할 수 있도록 설계해 작업의 효율성을 높였다. 다시 말해, 쿼드의 공간 내부 그 어느 곳이든 조명기기의 종류와 무관하게 설치가 가능하며 거의 모든 공간에 빛을 비출 수 있다는 뜻이다. 더불어 메인 전력 공급이 부족한 상황이나 극장 외 공간에서 공연을 하는 등 비상시에 사용할 수 있는 보조전력 80kw를 구비해 효율적 사용이 가능하도록 설계했다.

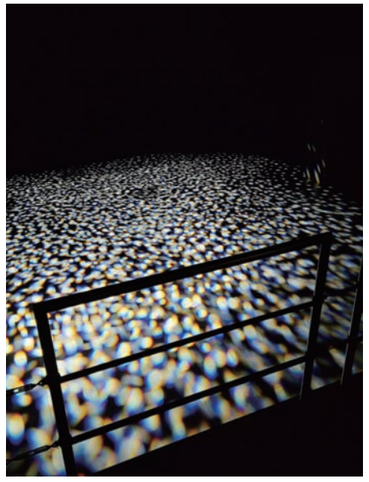




극장 규모에 최적화된 조명 시스템과 장비

조명기기를 설치할 수 있는 공간과 회로가 최대로 확보됨에 따라 이를 소화할 수 있는 조명 시스템과 장비 확충의 필요성이 대두되었다. 창작진이 다양한 조명기기를 최대 규모로 설치하기를 원할 경우, 이를 원활하게 작동시킬 수 있는 시스템이 갖춰져 있어야 하고, 조명기기 또한 지원이 가능해야 하기 때문이다. 현재 쿼드에서 보유하고 있는 무대조명 장비로는 할로겐을 사용하는 조명기기 344개, LED를 사용하는 조명기기 63개, 이펙트 머신(effect machine) 6개 등이 있다. 현재의 보유 물량으로는 쿼드 무대의 사면을 채우기에 역부족일 수 있으나, 동일 규모의 타 극장에 비해 많은 수의 장비를 확보하고 있는 것이 사실이다.





조명

그러나 장비의 확충에 대한 고민은 현재 세대의 극장에 대한 고민뿐만 아니라 미래 세대의 극장의 모습에 대한 염두로까지 이어졌다. 과거 보편적으로 사용되곤 했던 할로겐램프는 개당 적게는 100w에서 많게는 3,000w까지 전기 용량을 소모한다. 반면, LED 조명기의 경우 에너지 효율이 압도적으로 높기 때문에 조명 기기 당 80w~500w 정도의 전기를 사용하게 된다. 현재 쿼드는 50w~1,200w의 전기를 사용하는 할로겐 조명기를 300대 이상 보유하고 있는 상황이다. 현재는 여러 가지 여건 상 할로겐 조명기를 많이 사용하고 있지만, 머지 않은 미래에 빠른 속도로 LED 조명기의 사용이 보편화될 것이라 예상된다. 일반적으로 다수의 극장이 회로 당 5kw의 전기를 사용하는 회로 시스템을 구축하고 있는데, 현재 쿼드는 회로 당 3kw의 전기를 사용한다. 예상컨대, 미래의 극장들은 회로 당 사용되는 전기가 1kw, 500w 수준으로 점점 더 내려가게 될 것이다. 그러나 현재 우리는 할로겐 조명기기와 LED 조명기기를 비슷한 물량으로 동시에 사용하는 과도기적 시기에 놓여 있다. 다만, 향후의 변화를 예측하고 이를 반영할 수 있는 극장 시스템을 구축하는 것이 중요했다. 시대의 변화에 따라 쿼드가 보유하고 있는 조명 장비의 구성 비율도 점진적으로 변화하게 될 것이다.

조명기 보유 리스트를 보면 알 수 있다시피, 쿼드는 조명 기기들을 전기 신호를 필요로 하는 것과 디지털 신호를 필요로 하는 것 등 두 가지 종류를 모두 가지고 있는데, 이 두 가지 종류의 조명 기기를 함께 사용하기 위해서는 두 신호 체계를 연결시키고 상호 간에 호환해 줄 수 있는 장치가 있어야 한다. 이를 위해 사용되는 것이 '디머 시스템(dimmer system)'이다. 조명기의 디지털 신호를 받고 이를 저장 및 작동시키는 컴퓨터 역할을 하는 기기를 '콘솔(console)'이라고 부르는데, 전기 신호를 쓰는 조명기를 사용할 경우 이를 디지털 신호로 바꾸어 콘솔에 보내줘야 하므로 디머 시스템을 필요로 하게 된다. 과거에는 할로겐램프 전용 디머가 따로 존재했고 LED를 쓰는 경우 별도의 시스템을 적용해야 했으나, 현재는 한 시스템 내에서 두 가지를 모두 호환할 수 있는 일명 'RD(remote direct) 호환이 가능한' 디머 시스템을 구축해 두었다.

조명

이동성과 실시간 백업 시스템을 확보한 콘솔 시스템

이렇듯 극장 내에는 복잡한 신호 체계를 주고받는 장비들이 포진되어 있다. 특히, 조명·음향·영상의 경우 장치를 관리 및 감시, 조종할 수 있는 기계들이 함께 설비되기 때문에 이것들을 보관 및 관리할 수 있는 공간이 있어야 한다.

현재 쿼드의 입구 쪽 벽면 2층 갤러리에는 컨트롤 부스와 컨트롤 룸(조정실)이 있는데, 이 안에 극장 내 사용되는 설비의 기계 시스템이 모두 들어가 있다. 무대를 프로시니엄으로 사용할 경우, 이 컨트롤 부스에서 공연 중 사용되는 조명을 조정할 수 있게 된다. 혹은, 공연의 특성 혹은 작업자의 선호에 따라 컨트롤 룸 안에서 콘솔을 사용할 수도 있다. 무대와 객석의 변형에 따라 컨트롤 부스의 위치 또한 변경할 수 있는데, 이것을 염두 해 무대의 후면에 콘솔을 연동할 수 있는 메인 컨트롤 포트를 추가로 설치했다. 그러나 만약 다른 위치에서 콘솔 사용을 원할 시, 케이블을 연장해 포트에 연결하여 콘솔을 설치할 수도 있다. 쿼드가 가변형 무대 연출을 적극 장려하고 있는 만큼 작품의 방향성에 맞춰 콘솔의 이동 또한 가능한 것이다.

또 다른 점으로는, 디지털 신호와 전기 신호를 쓰는 조명 장비를 사용하고, 동시에 설치되는 장비의 수가 많고 복잡한 만큼 이를 안정적으로 가동하고 혹시 모를 사고를 대처할 수 있도록 백업 콘솔 시스템 또한 마련해두었다. 갑작스러운 사고를 대비하기 위해서는 일반적으로 두 개의 콘솔을 필요로 한다. 작업을 저장시키고 이를 작동시키는 메인 시스템과 이를 보조하는 서브 시스템이 그것이다. 현재 쿼드에서 사용하는 콘솔은 메인 시스템에 저장되는 데이터가 실시간으로 보조 시스템에 자동으로 백업이 된다. 때문에 공연 시 발생하는 사고에 빠르고 안정적으로 대처할 수 있다. 또한 무정전 전원공급 장치(uninterruptible power supply)가 설치되어 있어, 비상시에 콘솔과 조정실의 디머패치렉의 전원을 실시간 공급해줄 수 있다.

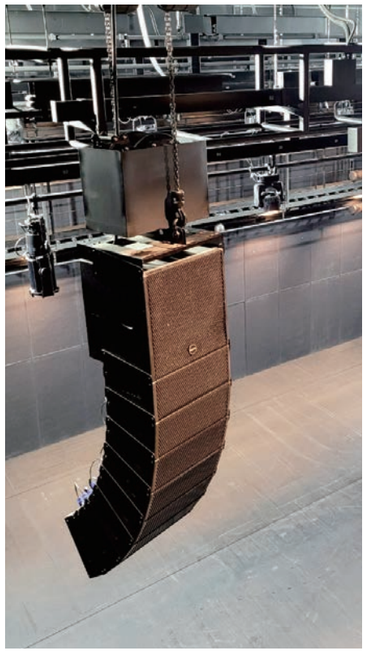
조명 컨트롤 부스와 기계장비

5. 음향과 영상

극장에 음향 기기를 설치할 때 절대적으로 고려되는 것은 건축물의 구조이다. 높이, 넓이, 폭, 대칭 여부, 벽면 마감 처리 등에 따라 음향의 증폭, 잔향 등에 직접적인 영향을 미치기 때문이다. 공간의 대칭이 잘 맞고, 내부의 구조물이 단순할수록 공간 내 음향의 어쿠스틱이 보다 균질한 퀄리티를 보장받곤 한다. 그러나 쿼드는 극장의 높이나, 넓이, 극장 내 원형 기둥의 존재, 측면무대의 잔존 등 공간을 구성하는 것들이 모두 비정형, 비대칭의 모습을 띠기 때문에 건축적인 부분에서 균일한 공간 어쿠스틱을 기대하기가 어렵다.

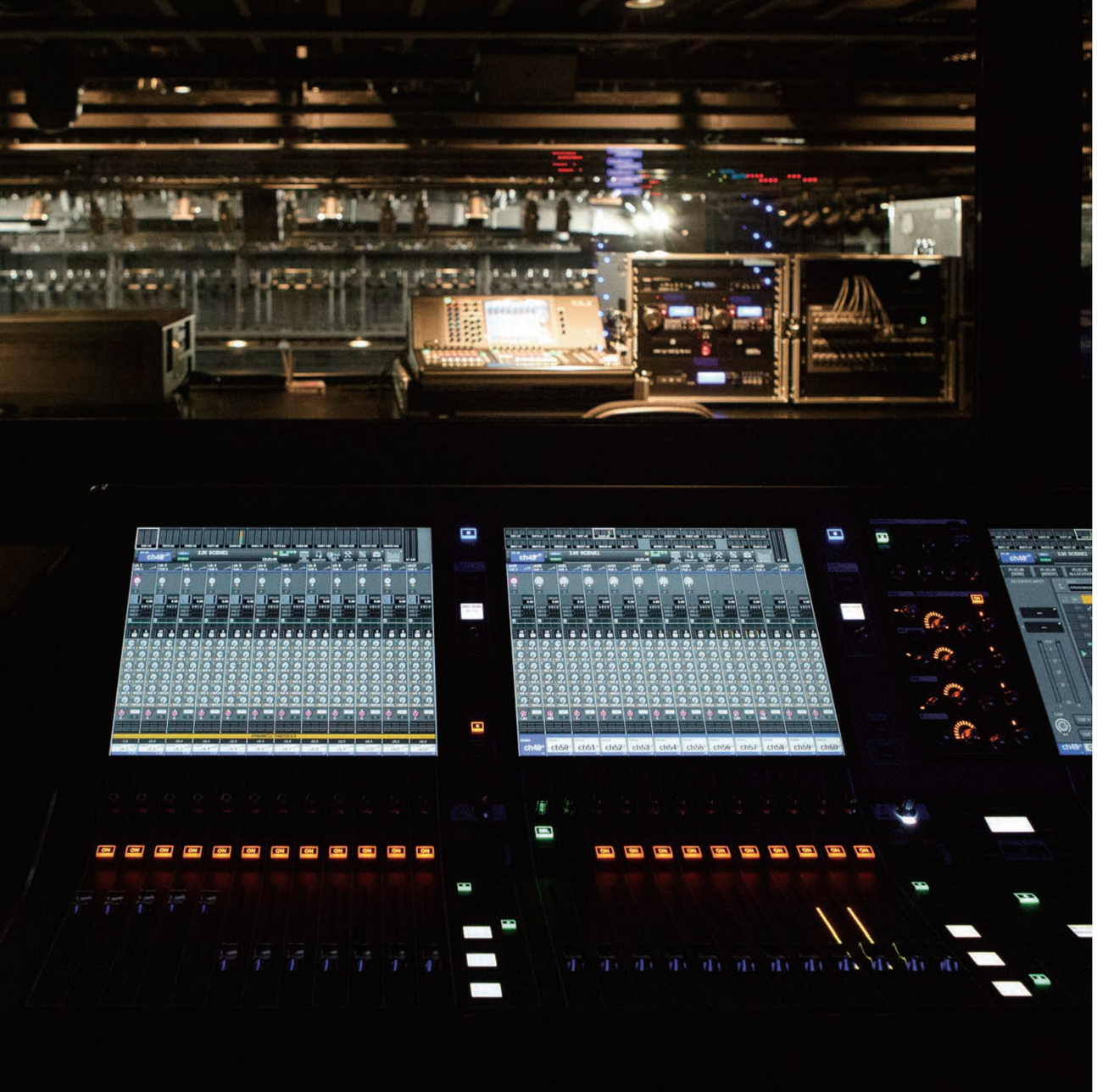
이러한 한계에도 불구하고, 쿼드의 음향 시스템을 구축해나가는 과정에서 유의미한 시도들을 해볼 수 있었다. 바로 음향 시스템의 국산화이다. 이뿐만 아니라, 음향·영상 시스템 모두 객석 규모에 비해 충분한 인프라를 확보해두었기 때문에 연극, 무용, 뮤지컬뿐만 아니라 콘서트까지도 소화할 수 있는 컨디션을 조성했다. 영상은 음향 사용을 필수적으로 동반하기도 하고 음향과 유사한 신호체계를 사용하기 때문에 음향 파트에서 영상까지 함께 관리·감독을 한다.

음향 장비의 국산화



극장 리노베이션을 통해 음향 파트에서 실현한 가장 유의미한 것은 음향 장비의 국산화라고 해도 과언이 아니다. 현재 국내의 거의 모든 극장은 해외 브랜드의 스피커·앰프·콘솔 시스템을 채택하여 사용하고 있다. 무대기술팀은 극장 리노베이션을 설계 및 진행 해나가는 과정에서 공사에 소요되는 금액을 감액해야 하는 상황에 놓이게 됐는데, 이때 음향 파트에서 스피커와 앰프 시스템을 국산화하자는 의견이 제시되었다. 음향에서 가장 중요한 것은 스피커 시스템과 앰프 시스템 그리고 콘솔이다. 스피커는 소리를 출력시키는 일종의 '문' 역할을 하지만, 앰프는 출력되는 소리를 증폭시키거나 감소시키고 더불어 소리의 질적 요소들에 변화를 일으키기도 한다. 일반적으로 극장에서 사용되는 음향 콘솔은 조명 콘솔과 마찬가지로 수입품인 경우가 압도적으로 많다. 국내 브랜드의 자체 개발품이 있기는 하나, 전문 공연장에서 사용하기에 아직 품질이 안정화되진 않았기 때문이다. 하지만 스피커와 앰프의 경우, 국내 브랜드만으로도 충분히 커스터마이징(맞춤 제작)을 할 수 있으리란 판단이 작용했다.

이러한 결정은 단기간에 이뤄진 것이라기보다는, 오랜 시간 국내 브랜드에 관심을 가지고 그 발전 가능성을 꾸준히 지켜봐온 실무자의 이유 있는 결단과도 같았다. 쿼드의 공간에 적합한 스피커·앰프 시스템을 갖춰야 했기에, 국내 브랜드에 커스터마이징을 제안하게 되었다. 영국의 경우, 소리, 음향의 데이터 값이나 소리를 이퀄라이징 하는 스피커 시스템을 공간에 맞춰 기본값으로 설정해 사용한다. 따라서 국내 브랜드에 커스터마이징을 주문하기에 앞서 영국의 공신력 있는 업체에 의뢰하여 쿼드에 알맞은 기본값을 먼저 만드는 과정을 먼저 진행했다. 그렇게 만들어진 기본값을 기준으로 극장 공간에 최적화될 수 있는 스피커·앰프 시스템을 커스터마이징한 것이다. 실제로 커스터마이징을 위해 엔지니어들과 수차례 회의를 거치며 쿼드에 알맞은 스피커·앰프 시스템을 구축할 수 있게 되었다. 이후 스피커 업체에서 장르별로 사용하기에 적합한 스피커 프리셋(pre-set)을 두 개 만들어 주었고, 극장의 음향 감독이 직접 만든 프리셋 두 개가 더 추가된 상태다.



국내 극장 중 메인 스피커 시스템을 국산으로 설치한 극장은 현재로서는 쿼드가 유일하다. 수입품에 비해 저음이 다소 부족하다는 평가를 받기도 하지만, 그 외에 다른 부분은 수입품과 견주어도 손색이 없을 정도로 극장에 최적화된 상태이다. 문제가 되었던 예산상의 어려움도 완전히 해결이 되었다. 수입품으로 스피커 시스템을 구축할 경우 약 11억 원에 가까운 예산이 소요되지만, 국산 브랜드를 사용하며 예산을 90퍼센트 가까이 절감할 수 있었다. 처음에 계획했던 것보다 더 많은 음향 시스템이 극장에 들어왔음에도 불구하고, 최종적으로 소요된 금액은 1억 8천만 원 정도에 불과하다. 합리적인 가격에 더 많은 장비와 극장에 최적화된 스피커 시스템을 갖추게 된 것이다. 쿼드는 음향 주요 장비인 메인 스피커 시스템뿐만 아니라, 서라운드 스피커 시스템, 앰프, DSP 등의 장비까지 모두 국산화를 이뤘다. 이러한 결정과 시도가 국내 공연 예술계에 좋은 사례로 남을 수 있을 것이라 기대한다.

전 장르를 소화해낼 수 있는 인프라 확보

일단, 쿼드에 설치된 음향 시스템은 대용량의 입출력을 자랑한다. 콘솔 입력 288ch, 믹스버스 출력 72ch, 그리고 매트릭스 출력은 36ch까지 지원하고, 메인 스피커 26대, 서라운드 스피커 16대, 모니터 스피커 12대를 보유하고 있어 음악 장르의 공연까지도 소화해낼 수 있는 조건을 갖추고 있다. 극장의 규모에 비해 다소 과한 시스템을 구축하고 있다고 자평할 정도로 모자람이 없다.

음향과 영상

작업의 효율을 증대시키기 위해, 스피커, 마이크, 빔 프로젝터 등을 연결할 수 있는 월 판넬(wall panel) 스물한 개를 극장의 전 공간에 포진시켜 두었다. 월 판넬은 음향 시스템에 필요한 신호나 전기, 네트워크 등을 연결할 수 있도록 포트를 모아놓은 판넬로, 회선이 지나가는 벽 쪽에 설치된다. 쿼드에는 월 판넬이 각각 무대에 6개, 무대 하부(지하층)에 3개, 천장에 11개, 로비에 1개가 설치되어 있으므로, 월 판넬이 설치되어 있는 곳이라면 얼마든지 스피커 시스템을 설치해 공연 공간으로 사용할 수 있다. 월 판넬의 회로는 모두 조정실로 연결되기 때문에 원하는 위치로 스피커를 이동시켜가며 사용하게 된다. 대부분의 소극장이 평균적으로 열 개 이하의 월 판넬을 가지고 있는데, 쿼드는 이에 비해 두 배가 넘는 월 판넬을 보유하고 있다. 이는 다른 파트들과 마찬가지로, 무엇보다 '가변형'이 가능하도록 설계에 초점을 맞춘 결과이기도 하다.

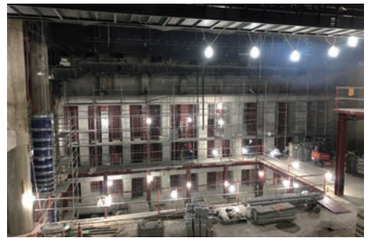
영상과 관련해 보유하고 있는 주요 장비는 20,000안시루멘의 중대형 레이저 빔 프로젝터 두 대가 있다. 한 대는 무대 센터 상부의 고정 부스에 설치되어 있지만, 다른 하나는 이동식으로 운영이 가능하다. 이 외에 5,000안시루멘 빔 프로젝터 두 대를 추가로 구비해 두었다. 상대적으로 화질이 떨어지기 때문에 영상 사용보다는 자막 송출이나 보조의 개념으로 사용하기에 적합하다. 영상 사용 시 극장 벽면 자체를 영사막으로 사용할 수도 있겠지만, 전후면 영사가 가능한 150인치와 200인치 스크린을 함께 구비해두었기 때문에 공연의 특성에 맞춰 선택하여 사용할 수 있다.

기다림으로 만들어지는 소리

소리는 공간의 영향을 받기도 하지만, 계절, 온도, 습도, 그리고 공간을 채우는 사람들의 수에 따라 변화하기도 한다. 그리고 소리는 기다림 끝에 완성된다. 스피커는 나무로 만들어진 것으로, 마치 연주자에 의해 소리가 길들여지는 악기와도 같다. 공간과 계절, 시간에 차차 길들여지며 점차적으로 그 소리가 완성되는 것이다. 스피커가 길들여지기까지는 개관을 기준으로 최소 6개월의 시간이 걸릴 것으로 보인다. 현재 극장에서 듣는 소리와 2-3년 뒤에 듣게 되는 소리 또한 다를 것이다. 쿼드가 다양한 창작자에 의해 다채로운 소리를 발산하고, 이 공간을 채우는 많은 사람들과 함께 서서히 쌓여가는 시간들 속에서 온전히 '제대로 된' 소리를 만들어내게 될 것이기 때문이다.

5. 공정별 진행 과정

무대 기계



기본 구조 및 콘크리트 타설 완료

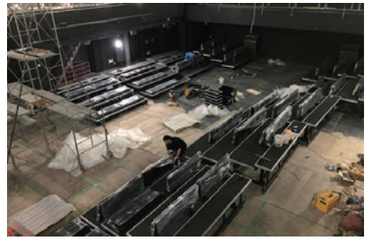
극장 기본 골조 작업

하부 리프트 설치 작업

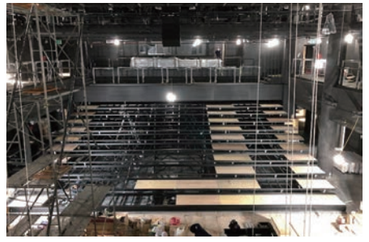
무대바닥 플로어 작업

카고 리프트 설치 작업

세트 배튼 설치



이동식 객석 설치 작업



수납식 객석 설치 작업

무대피트 바닥공사

조명

메인 배관 배선

갤러리 배관 배선

조명배튼 배관 배선

조명 배튼 조립

3층 갤러리 회로 설치

조명 디머 설치

갤러리등 및 콘솔 설치

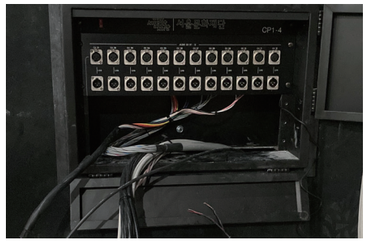
장비 반입

조명 장비 테스트

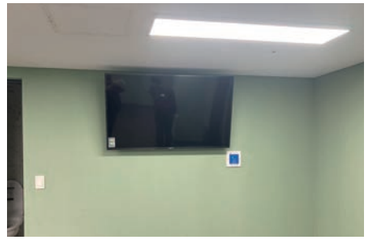
음향/영상

메인 음향회로 배관 배설

메인 음향회로 배관 배설

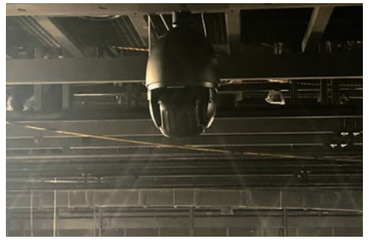


월 판넬 작업



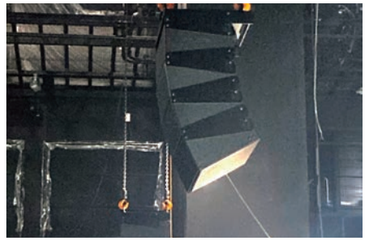
TV 설치

음향 전기 분전함 설치



카메라 설치

주요 자재 입고



스피커 리깅

음향 장비 테스트

Re:innovation

2018.01.19.-2021.12.30.

QUAD
서울문화재단 대학로극장

Ⅲ. 대학로극장 쿼드를 만든 사람들

대학로극장 쿼드는 극장 리노베이션 설계 및 시공 단계 때부터 공연예술 현장 전문가들의 자문과 쿼드의 운영을 맡고 있는 서울문화재단 극장 운영단의 극장 운영 경험에 기반한 적극적인 의견 개진이 이뤄졌다. 특히, 무대기술팀은 무대, 조명, 음향·영상 각 파트에서 블랙박스의 가변형이란 특성이 최대한 활용될 수 있도록 극장의 면면을 섬세하게 살피고 파트 간 협력을 통해 최종적으로 중극장 규모의 블랙박스 극장을 조성하려 했다. 이렇듯, 쿼드의 곳곳에 이들의 손길이 닿지 않은 곳이란 없을 것이다.

정식 개관을 앞두고, 지난 6월 초 극장운영단의 무대기술팀 감독들과 좌담회를 진행했다. 이 자리에서 극장 리노베이션 과정 중 발생한 상황들의 이모저모를 생생하게 전해 듣고, 긴 시간을 지나 개관을 앞두게 된 소회를 들어보았다. 더불어, 리노베이션 공사가 끝난 지금 극장에 남겨진 미션들에 대해서도 좌담회를 통해 동시에 이야기해 보려 했다.

좌담회 일시 2022년 06월 08일 수요일 오후 4시
좌담회 장소 예술청 5층 연습실
참석 이정욱(무대기술팀 팀장, 총괄 기술감독), 피율서(조명감독), 정태환(무대감독), 김소희(음향감독), 강지훈(무대기계감독)
진행 박다솔(기록작가)

이정욱
무대기술팀 팀장
총괄 기술감독

피율서
조명감독

정태환
무대감독

김소희
음향감독

강지훈
무대기계감독

박다솔
기록작가

박다솔 안녕하세요. 이렇게 한자리에 모여 주셔서 감사드립니다. 극장운영단 무대기술팀의 모든 감독님들께서 와주셨는데, 먼저 간단히 자기소개를 해주시겠어요?

이정욱 무대기술팀 팀장이자 총괄 기술감독 이정욱입니다.

정태환 무대감독 정태환입니다. 무대에서 일어나는 모든 일들을 관리하고, 창작자들과 무대와 관련된 의사소통까지 책임지고 있습니다. 무대의 모든 기계 및 설비가 긴밀한 관계를 맺고 있기 때문에, 여기 있는 강지훈 감독과 함께 무대기계 또한 감독하고 있어요. 영어로는 스테이지 매니저(stage manager)라고 통칭하는데, 저는 '무대지기'라는 말이 제 일을 잘 설명해 주고 있다고 생각합니다.

강지훈 안녕하세요. 무대기계감독 강지훈입니다. 앞서서 조금 설명을 해주시기도 했지만, 기계감독과 무대감독을 겸하고 있습니다. 쿼드는 동일 규모의 극장에 비해 설치되어 있는 기구의 수가 많기 때문에 이를 관리·감독할 수 있는 인력을 필요로 해요. 특히, 현재 무대 상부의 배튼과 무대 하부의 리프트는 기계 조작과 지속적인 관리를 해야 하기 때문에 무대기계감독으로서 이것들을 담당하고 있습니다.

피율서 극장 내 조명과 관련된 모든 것들을 담당하고 있는 조명감독 피율서입니다.

김소희 안녕하세요. 음향과 영상을 담당하고 있는 음향감독 김소희입니다.

손수 일궈낸 극장

박다솔 저는 기록작가로서 극장 리노베이션과 관련된 다양한 자료들을 읽고 동시에 감독님들을 한 분씩 만나 인터뷰를 하며 각 파트별 이야기를 다시 쓰고 엮어내는 역할을 맡았지만, 동시에 어떤 것들은 감독님들께서 직접 이야기해 주시기를 바랐어요. 제가 대신해서 적어낼 수 없는 이야기들도 있을 것 같았고요. 그래서 이런 자리를 마련하게 되었습니다.
기록집을 써 내려가며 가장 인상적이었던 부분 중 하나는, 이 쿼드라는 극장이 만들어진 방식이었어요. 기존 공간을 철거하고 준공을 하기까지, 그리고 개관을 앞둔 현재에도 하나부터 열까지 극장의 모든 곳에 감독님들의 손길과 관심이 닿지 않은 곳이 없더라고요. 하지만 동시에 '손수 만든다.'는 것이 쉬운 일은 아니었을 것 같기도 해요. 극장을 새로 짓는 것이 아니라 공간을 리노베이션 하는 것이었기 때문에 분명히 한계도 있었을 테고요.

정태환 일단 (구)동숭아트센터를 재단 청사로 리노베이션 하며 자체사업으로 극장 조성에 대한 계획이 나왔고, 자연스레 극장의 형태를 무엇으로 만들지에 대한 논의가 오갔어요. 재단 내 의사 결정권자분들과 자문 위원단 분들이 여러 차례 협의한 끝에 블랙박스로 리노베이션 할 것이 결정됐고요.

이정욱 초반에는 극장의 형태와 함께 정체성에 대한 이야기들을 많이 나눴어요. 무대기술팀은 극장의 형태(블랙박스 극장)가 결정된 직후부터 해당 형태에 알맞은 설계가 나올 수 있도록 본격적인 의견 개진과 협의를 시작하게 됐죠. 극장 리노베이션만을 위한 설계 공모를 진행한 것이 아니었기 때문에, 재단의 대학로 청사 건물 전체 리노베이션을 대상으로 하는 설계 공모에서 당선된 실시 설계안으로 공사를 시행해야 하는 상황이었어요. 당시에 당선된 실시 설계안은 온전히 극장의 역할이나 기능을 고려한 설계였다기보다는 대략적인 스케치와 스토리, 개념에 가까웠죠. 당선되었던 설계안에 따르면, 극장의 입구가 극장 내부 공간이 훤히 들여다보이는 투명 폴딩 도어가 설치되었어야 해요. 건축가가 제안한 스토리에 대한 긍정적 평가가 있었지만, 사실 극장으로 기능하기에는 어려움이 있는 설계였어요. 그래서 그 대략적인 모양새 안에 우리가 우리의 이야기를 더 밀도 높게 채워 넣은 거라고 보면 될 것 같아요. 사실 아주 이상적인 단계라고 한다면, 설계가 시작되기 1-2년 전에 무대기술 전문가들의 의견을 듣고 이것으로 실시 설계안을 만든 뒤 건물 설계 공모를 하는 것이겠죠.

박다솔 아주 이상적인 수순은 아니었겠지만, 그 과정에서 감독님들의 의견이 적극적으로 반영이 되었다는 점에선 무척 긍정적이었을 것 같아요. 사실, 극장에서 일을 한다고 하더라도 '극장을 만든다.'라는 경험을 하는 게 아주 보편적으로 일어나는 일은 아니잖아요?

정태환 설계 공모를 내기 위해 내부에서 기획 설계를 의뢰하는 과정이 있었어요. 극장을 설계하기 위해 어떤 것이 필요한지를 설명하는 기획안이 있어야, 공모에 참여하는 건축가들이 그걸 참고해 실시 설계안을 만들 수 있거든요. 그런데 최종적으로 공모에 선정된 설계안에는 기획 설계가 반영되지 않았던 거죠. 그래서 당선된 건축가와 협의를 해서 무대기술팀의 의견을 다시 실시 설계안에 적용시키는 단계를 갖게 된 거고요.

실시 설계를 다시 만드는 과정에서 극장 내 동선을 확보하고, 각 공간을 잇는 문을 더 추가하거나, 갤러리를 배치하는 등 하드웨어적인 부분을 보강하려고 했어요. 이런 것들은 건물 구조 자체를 해체해야 하기 때문에 꼭 건물이 완성되기 전에 요청해야 하는 부분이거든요. 반면, 장비를 추가하거나 시스템을 설치하는 소프트웨어적 요소는 준공 이후에라도 부가적으로 증설할 수 있어요.
우리가 낸 의견들이 대단한 것들은 아닐지언정 그 작은 요소들이 극장에서 공연을 하는 사람에게는 재미있는 요소가 될 거라 생각했어요. 남산예술센터(이하 남산)에서도 그런 경험을 많이 했었거든요. 이런 요소들 덕분에 공간이 더 입체감을 이루게 된 것 같아요.

이정욱 극장에서 일을 하고, 공연을 하는 사람으로서 공사의 전 과정을 확인하며 우리의 의견이 현실화되는 전 과정을 확인할 수 있었다는 측면에서는 무척 고무적이었어요. 건축물의 구조를 바꿀 수는 없다는 제한이 있었지만, 그 속을 직접 채우는 결정을 할 수 있었으니까요. 우리가 직접 일궈낸 극장이니 애정도 또한 높고요.

피율서 재단이 대학로 청사를 여는 것에 대해서 의견이 분분했어요. 재단의 대학로 내에서의 역할에 대한 의문이 있었던 거죠. 극장운영단이 남산 폐관과 함께 대학로 청사 내 극장으로 이동하는 상황에서도 극장의 형태에 대해서는 깊게 고민하지 않았어요. 제게는 극장이 어떤 형태일 것이냐보다는 그 극장이 어떤 역할을 할 것이냐가 더 중요했죠. 하지만 가변형 블랙박스 극장으로 극장 형태가 결정된 직후부터 무엇보다 이 '형태(블랙박스 극장)'가 중요해졌어요. 블랙박스 극장으로서 최적의 기능을 하도록 만들어야 했으니까요.

정태환 극장의 형태가 결정되기까지 그 과정 중에 다른 극장들의 특성이나 사례를 다양하게 리서치하게 되었고, 이를 통해 극장에 대한 이해를 더 깊게 할 수 있는 시간을 가지게 됐던 것 같아요. 결과적으로 '블랙박스 극장이 과연 무엇인가?'라는 질문에 도달하게 되었죠.

피율서 다른 한편으로는 리노베이션을 진행하기 위한 모든 행정 과정을 수행하는 것도 결코 쉽지 않았어요. 공연을 하는 사람으로서는 경험하기 어려운 일이잖아요? 하지만 이것들을 준비하면서 무대의 공간감이나 건축의 구조, 음향의 위치 같은 것들을 종합적으로 고려할 수 있게 되었기 때문에 개인적으로는 이 경험이 제게 커다란 자양분이 되기도 했어요. 만약 누가 제게 '다른 극장 리노베이션 한 번 해보겠냐.'고 묻는다면, 이제는 적어도 겁이 날 것 같지는 않아요. 아쉽지만 즐거웠고, 즐거웠지만 고통스러웠던 2년이었어요. (웃음)

박다솔 (웃음) 솔직하게 이야기해 주셔서 좋네요. 처음에 이 기록집 작업을 제게 제안하시면서 감독님들께서 하셨던 이야기가 생각나요. 극장 리노베이션을 기록하고 이걸 출판물로 남김으로써 새로운 극장, 극장 리노베이션을 시도하려는 누군가에게 이 과정에서 발생한 고민들을 공유할 수 있지 있을까 하는 바람이 있다고 하셨잖아요. 이 기록집이 일종의 가이드가 될 수도 있을 거고요. 이런 이야기들이 결국 극장 리노베이션에서 발생하게 된 새로운 문제의식이라 생각해요.

가변형으로 최적화된 극장을 만들기 위해

박다솔 그렇다면, 극장을 조성하며 각 파트별로 가장 주요하게 신경 쓴 점은 무엇이었나요? 물리적 특징일 수도 있겠고, 혹은 의미적인 것일 수도 있을 것 같고요.

정태환 사실 전 파트 감독들이 가장 예민하게 신경 쓴 것은 이 극장을 가변형 극장으로 최적화 시키는 것이었어요. 가변형을 최대한 활용할 수 있는 극장이 되도록 하는 거요. 가변형이란 건 무대와 객석이 유기적 관계를 맺고 그 형태를 자유자재로 바꿀 수 있게끔 하는 거죠. 쿼드는 공간의 밸런스가 좋기 때문에 무대와 객석을 변형하기에 아주 좋은 극장이에요. 이것들을 변형하기 위해서는 작업의 효율성 같은 것도 고려되어야 하거든요? 예를 들면, 객석의 위치나 그 수를 바꾸기 위해서는 객석을 적재할 수 있는 공간이 있어야 하고, 이동식 객석을 움직이는 데에 너무 많은 시간이나 인력을 쓰지 않도록 하는 게 중요해요. 객석을 이동하고 변형시키는 데에만 하루를 쓸 수는 없으니까요. 쿼드는 무대 하부의 지하 공간에 이동식 객석을 적재할 수 있고, 무대 바닥이 리프트로 되어있기 때문에 객석을 이동시키는 것도 편리해요. 그런데 이동식 객석의 무게가 꽤 나가서 예상했던 것보다는 투입 인력과 소요 시간이 더 들기는 하더라고요. 그래도 우리가 가진 예산 안에서 최대한의 결과물이 나왔다고 생각해요.

피율서 조명 파트에서는 가급적 조명 사각지대를 없애기 위해 물리적 환경을 조성하고 제반 조건을 갖추는 데 집중했어요. 무대의 좌우, 바닥, 천장 등 극장의 모든 공간에 조명을 설치할 수 있도록 만들고, 작업자가 조명기를 어디에 걸든 가장 가까운 곳에 케이블을 꽂을 수 있게 최적의 환경을 구현하는 거죠. 이는 곧 작업의 효율성에 대한 고민이기도 했어요. 그래서 조명 회로의 배치와 그 숫자를 확보하는 데 신경을 썼어요. 사실, 이런 것들에 대한 고려는 남산예술센터의 경험에 기반해요. 남산에 있으며 하우스 감독도 하고, 배우나 연출들과 시시각각 소통을 했었고, 디자이너와 함께 고민하며 이야기 나누곤 했었거든요. 그래서 창작자에게, 극장에 필요한 것이 무엇인지에 대해서도 감각하게 된 것 같아요.
또 다른 점으로는, 관리자 입장에서 에너지 효율을 생각하지 않을 수 없었어요. 미래의 극장들은 환경이나 에너지 효율을 절대적으로 신경 쓸 수밖에 없고, 그래야만 할 거라고 생각해요. 현재 극장들은 일반적으로 한 회로 당 5kw를 쓰지만, 먼 미래에는 할로겐 조명이 사라지고 LED 조명이 절대적으로 늘어날 것이기 때문에 쿼드는 회로 당 3kw를 쓰도록 조성했어요. 영국의 경우, 현재 할로겐램프 생산이 불법이에요. 기후 위기를 초래한다고 판단한 거죠. 이런 전 세계적 고민과 흐름이 반영되어야 한다고 생각했어요. 시작을 해보는 것에도 의의가 있고요.

강지훈 쿼드는 좀 재미있는 극장이에요. 중극장 규모의 극장이면서 블랙박스 형태를 가졌는데, 기계로 조작되는 구동부의 수는 거의 대극장에 버금가거든요. 창작자가 다양한 실험, 다양한 연출을 할 수 있도록 많이 생각했다는 게 느껴져요. 구동부의 경우, 창작자가 원한다면 그들이 원하는 곳에 조명기기든 무대 세트든 상관없이 어떻게든 걸 수 있고 움직일 수 있게 만들어졌거든요. 이것들이 어떻게 활용될지 정말 궁금해요.

이정욱 이것들을 활용하려면, 오히려 창작자들이 꽤 어려운 고민을 해야 할지도 몰라요. 머리가 아프지 않을까요? (웃음)

강지훈 (웃음) 극장의 장점이라고 생각해요. 하지만 관리자 입장에서는 신경 써야 할 것이 그만큼 늘어난 격이니 걱정이 되기도 하죠. 특히, 무대를 액자형으로 사용했을 때 무대 전체가 리프트라는 것이 좋았어요. 일부만 리프트 시스템을 갖춘 게 아니라, 무대 전체가 다 리프트되는 건 쿼드만의 특징인 것 같아요. 객석 이동뿐만 아니라, 무대연출로도 활용할 수 있으니까요. 리프트 사이즈가 이동식 객석 한 세트의 길이와 동일하거든요? 이런 것들이 다양하게 활용될 수 있을 거라 생각해요.

김소희 음향 파트도 앞서 감독님들이 말씀해 주신 특징과 유사해요. 가변형에 최적화하기 위해서 극장에 총 스물한 개의 월 판넬을 설치했거든요. 일반적인 극장의 경우, 월 판넬은 아무리 많아도 열 개가 채 되지 않아요. 월 판넬이 많지 않은 경우, 케이블을 연장하고 여기저기로 끌고 가 연결해야 하죠. 우리 극장처럼 월 판넬이 많으면 마이크, 스피커, 빔 프로젝터 등을 설치하고 싶은 장소와 최대한 가까운 곳에 장치의 케이블을 꽂을 수 있어요. 월 판넬만 많은 건 아니에요. 모든 장르의 공연이 가능하도록 음향 기기의 물량 또한 아주 많이 확보해 두었어요.

이정욱 블랙박스 극장을 형태에 구애받지 않고 자유로운 사용이 가능한 '빈 극장'이라고 인식할 수도 있겠지만, 그것이 곧 시설의 부재를 의미하는 건 아니에요. 쿼드의 경우, 새 극장이니 최신 설비를 갖추길 바라는 현장의 바람이나 기대 심리 같은 것도 있을 거고요. 기대치가 높다는 이야기일 수도 있겠네요. 시스템을 갖추고 물량을 일정 이상으로 확보한 건, 쿼드가 현장의 기대에 미치지 못했을 때 무대기술팀이 받게 될 타격을 줄이기 위해서이기도 했어요. 다른 한편으로는, 물리적으로 하드한 공연을 할 때 그걸 소화해낼 수 있도록 최대 기준에 맞춰 보조하려 한 거죠. 웬만한 밴드 공연을 할 수 있을 정도로요. 극장의 감독들이 스피커 시스템 자체를 튜닝하거나 설치하는 건 현실적으로 어려워요. 그러니 남산이나 창동에 있던 기존의 장비를 활용해서 매달 수 있도록 구비해둔 것이기도 해요. 쿼드가 무엇이든 그려낼 수 있는 캔버스가 되기 위해선 그 상상력을 구현시킬 다양한 재료 또한 갖춰야 했거든요.

다른 경험이 되는, 새로운 극장으로

박다솔 앞서 남산예술센터에 대한 이야기가 언급이 되기도 했는데요. 사실, 남산예술센터의 폐관이 결정되며 연극 현장의 아쉬움과 반발이 컸잖아요. 창작 초연 중심의 동시대 연극 제작 극장이라는 대체 불가능한 정체성을 갖춘 극장이었기에 큰 사랑을 받았고, 그래서 폐관 소식이 더욱 충격적이기도 했고요. 감독님들 모두 남산에 큰 애정이 있으셨잖아요. 그런데 남산을 운영했던 극장운영단(기획제작팀, 무대기술팀)이 쿼드를 운영하게 된 것도 특이할 만한 상황인 것 같아요. 그래서일까요? 대학로극장 쿼드에 남산과 같은 역할을 기대하는 이들도 있지 않을까, 그런 생각이 들기도 해요. 남산에서의 경험을 기억하고 있는 공연예술인, 관객들은 쿼드라는 극장을 어떤 태도로 받아들이게 될까요?

이정욱 남산예술센터를 조성할 때, 그 극장이 되도록 창작자들에게 안전하고 편한 극장이 되길 바랐어요. 남산은 연극 전문 제작극장이라는 점이 독특했고, 이곳에서도 그런 정체성이 이어지길 바란 적도 있죠. 하지만 쿼드가 위치하고 있는 대학로라는 지리적·문화적 특성을 고려해야 하는 상황이 됐어요. 재단에서도 그런 부분을 고려하고 있고요.
남산의 경우, 운영이 쉬웠던 건 아니에요. 위탁사업이라서 지자체의 요청도 많았고요. '소유와 공유'라는 개념을 이야기해 보자면, 남산은 임대·위탁 사업이었기 때문에 소유의 권리를 주장할 수 없었어요. 재단에서는 그곳을 끝까지 사수할 권리가 없었던 거죠. 다만, 최선을 다해 운영했어요. 그렇기 때문에 추억할 수 있는 거고요.

정태훈 개인적인 바람으로는, 쿼드가 정말 많은 창작자들에 의해 쓰였으면 해요. 이정욱 감독님 말씀처럼 다양한 그림을 담는 캔버스가 되길 바라고요. 하지만 이 극장은 '다른 시도', '다양한 실험'을 권하고 유도하는 극장이라고 생각해요. 그러니 창작자들이 이곳에서 새로운 것들을 많이 발견하고 발현했으면 좋겠어요. 하지만 늘 그렇듯, 실험이 쉬운 것은 아니잖아요? (웃음)

이정욱 그건 남산을 돌이켜보는 것만으로도 알 수 있죠. 남산은 많은 창작자들이 작업하길 바라는 공간이었어요. 그런데 그 공간을 채우는 건 쉽지 않았거든요. 이곳에 답사를 오거나 자문을 오신 연출가나 디자이너들은 공간에 대한 긍정적 피드백을 많이 주셨어요. 하지만 어떻게 활용될 것인가에 대해서는 실제로 확인을 해봐야만 알 수 있을 것 같아요.

김소희 저의 소박한 바람이 있다면, 쿼드가 긍정적인 의미에서 창작진이든 관객이든 '다른 경험'을 할 수 있는 극장이 됐으면 하는 거예요.

강지훈 앞으로도 남산에 대한 이야기는 반복적으로 나오게 될 거예요. 남산은 그 자체로 하나의 장르이기도 했어요. 그래서 잊히지 않는 것 같고요. 하지만 저는 남산을 잊어야 한다고 생각해요. 역사에도 남고, 그곳에서의 경험이 공연예술인들에게는 기억되어야 하지만, 쿼드에서는 남산을 잊어야 해요. 여긴 새로운 극장이니까요. 이 극장에 와서 남산을 회상할수록, 쿼드라는 공간이 차갑게 감각되는 것 같거든요. '쿼드에서 무엇을 할 것인가?'를 질문해야 하고, 그 질문이 창작자와 관객을 불러 모을 거라 생각해요. 적어도, 그 질문을 담아낼 준비는 된 것 같아요.

피율서 쿼드를 블랙박스 극장으로 만든 이후에, 극장의 정체성을 '탈장르, 비정형'으로 규정하려는 일련의 상황들이 있었어요. 그래서 그 정체성을 고려해 설계를 하기도 했고요. 이것이 공공극장이 가야 하는 길이라면, 받아들여야겠죠. 다만, 탈장르가 다장르로 오독되는 건 경계하고 싶어요. 하지만 상업극이 넘쳐나는 대학로의 한복판에서 비주류가 숨을 쉴 수 있는 공간이 되어야 한다는 기조에는 점차 동의하게 됐어요.
다른 바람이 있다면, 예술가들이 이 공간에서 극장을 탐색하고 연구할 수 있는 충분한 시간이 주어지면 좋겠다고 생각해요. 쉬운 일이 아니라는 건 잘 알고 있어요. 하지만 극장이 갖춘 인프라를 잘 활용하고, 특별함을 획득하기 위해서는 그런 것들도 가능해야하지 않을까 생각합니다.

정태환 자문을 왔던 한 연출가가 이런 얘기를 했었어요. 이 공간을 잘 쓰려면 실제로 공간 안에 들어와서 오랫동안 탐색하고, 공부하고, 고민해야 할 것 같다고요. 그 시간을 가진 뒤에 무언가를 시도하면 참 좋은 극장일 것 같다는 말과 함께요. 그 말에 무척 동의가 됐어요. 프로시니엄은 무대의 발화가 객석을 향해 일방향으로 전달되잖아요. 하지만 현재 우리가 살고 있는 이 세상은 다양한 방향에서 동시다발적으로 시선과 이야기가 교차되고 있죠. 극장이 이런 사회의 모습을 담아내야 하지 않을까요?

피율서 남산은 동시대의 이야기를 담아내던 극장이었어요. 극장에서 일하는 모든 사람들이 공연마다 담아내고 있는 그 동시대의 고민을 함께 이야기하던 극장이기도 했고요.

이정욱 남산은 집약된 다양성을 담아내던 공간이었죠.

피율서 맞아요. 그래서 그 다양한 고민과 생각들을 공간 안에 담아내려는 디자이너들을 최대한 서포트하기 위해서는 다른 극장들처럼 기계적으로 접근해서는 안 됐어요. 우리는 남산에서 동시대, 사회를 이야기하는 그 태도를 배웠고, 그 경험이 쿼드에 물리적으로 녹아있을 수밖에 없는 것 같아요.

강지훈 재밌는 건, 쿼드 극장 투어를 하는 사람들이 단번에 남산의 흔적들을 발견한다는 거예요.

정태환 왜냐하면 제가 의식적으로 남산의 기능들을 가져온 거거든요. 추억을 가져온 게 아니라. 새로웠고, 긍정적이었고, 실험적이었던 기능을 가져오긴 했지만, 동시에 쿼드를 남산과는 '다른' 브랜드로 만들 수 있을 거란 꿈을 가지고 오기도 했어요.

관객과 함께 완성되는 리노베이션

박다솔 이제 정말 극장 개관이 얼마 남지 않았네요. 준공 이후 최적화 공연을 하기도 했고, 이후 최적화 공연에서 발견된 것들을 개·보수하는 시간을 지나 정식으로 공연을 올리고 관객을 맞이하게 되었어요. 최적화 공연과는 달리 다수의 관객을 극장에서 만나게 되겠죠? 개관 이후 극장 전체를 다시 점검하게 될 것 같은데, 어떻게 생각하시나요?

정태환 정식 개관 일자는 오는 7월 20일이에요. 정식 개관이긴 하지만, 시범 운영의 의미가 있기도 해요.

피율서 개관 프로그램으로 굉장히 다양한 장르의 공연이 포진되어 있어요. 극장의 가변성, 그리고 다장르를 포섭할 수 있는 가능성을 다각도로 확인해 볼 수 있는 시간이 될 것 같아요.

이정욱 아마 내년까지도 극장이 각 장르에서 어떤 기능을 할 수 있는지, 그 가능성의 범위를 시험해 보는 시간이 될 거예요. 이 시험들로 어떤 데이터를 얻고, 유의미한 분석을 지난 뒤에야 극장의 프로그램을 안정적으로 꾸릴 수 있을 거고요.

박다솔 특정 장르, 특정 스타일, 확고한 정체성 같은 표현들에서는 잠시 멀어질 수도 있겠지만, 다양한 장르를 올려본다는 것은 결국 이것들이 극장에서 온전히 잘 운영될 수 있는가를 확인한다는 것이니 점검의 의미가 무척 크겠어요.

이정욱 맞아요. 이 극장에 최적화될 수 있는 장르가 무엇인지 가늠이 되기도 하겠죠. 마찬가지로, 창작자들도 우리 극장을 가늠해 볼 수 있는 시간을 갖게 될 거예요. 현재 무대기술팀이 공연 자료나 기술 자료를 아카이빙 해서 만드는 작업을 하고 있어요. 이 자료들은 온전히 창작자들을 위한 것이거든요. 창작자들은 이 자료들을 토대로 극장을 활용할 거고, 우리는 그 가운데 발생한 것들을 수용하고 시정하게 되겠죠. 최소 1-2년의 시간이 걸릴 거라고 예상합니다.

피율서 최적화 시험의 일환으로 2021년 말에 시범 공연을 두 차례 진행했고, 그때 조명 테스트를 대대적으로 하긴 했었어요. 그런데 아마도 장르가 달라지면 또 그에 따라 부족한 점을 발견하게 될 거예요. 일단 최우선의 과제는 개관 이후 공연들을 운영하면서 부족한 점들을 확인하는 거라고 생각해요. 극장 정체성에 대한 고민이 들기도 하지만, 그게 우리가 실질적으로 할 수 있는 부분은 아니거든요. 정체성을 만드는 건 더 오랜 시간이 걸릴 거예요.

박다솔 각 파트마다 꼭 점검해 봐야 하는 사항이 있다면 무엇인가요? 관객이 극장에 들어오는 것만으로도 큰 변수가 생기는 것일 테니, 시범 공연을 했던 것과는 완전히 다른 상황이 되는 것 같은데요.

정태환 일단 가장 중요한 건 무대와 객석 배치를 다양화했을 때 장비가 활용되는 방법이나 방향성 같은 것들이 확인되어야 해요. 그리고 관객들의 동선을 예의 주시해야 하죠. 이건 시범 공연에서는 알 수 없는 부분이었으니까요. 그렇다면, 비상시 상황에 대한 대처방안을 지금보다 조금 더 구체적으로 계획할 수 있을 거예요.

이정욱 사실 무대나 객석의 형태가 바뀌면, 모든 것들이 다 영향을 받아요. 객석 배치에 따라서 장비 설치 조건이 달라지니까요. 예산, 인력, 작업 효율성 등 모든 것들을 하나하나 따져봐야 하죠.

피율서 그렇게 데이터를 얻을 수 있을 거예요. 그리고 그 누적된 데이터들을 가지고 극장 운영을 안정화할 수 있을 거고요.

김소희 음향의 경우, 남산에서와는 완전히 다른 상황이 되었어요. 그러니 장비 활용을 꼼꼼하게 확인해야 하죠. 그리고 음향은 객석이 비어있을 때와 객석이 가득 차 있을 때의 경우에 따라 잔향 등에 굉장한 영향을 받아요. 사실상 시범공연은 관객이 많지 않은 상태에서 진행된 것이기 때문에, 음향에 대한 면밀한 확인은 관객들이 들어오고 나서야 가능해진다고 볼 수 있어요.

이정욱 무대기술 파트에서 음향이 상대적으로 가장 불리한 조건에 있어요. 공간이 비대칭이기 때문에 소리의 경로가 균일하지 않고, 소리의 손실이 생기기도 하고요. 건축 음향에 기댈 수 없기 때문에, 섬세한 조정이 필요하죠. 그러니 공연을 해보는 것이 정말 중요해요.

박다솔 그런 뒤에 확인 및 점검된 것들을 근거로 다시 한번 개·보수가 진행되겠네요? 개관을 앞두고 여전히 개보수를 하고 있는 부분도 있죠?

피율서 작년에 시범공연을 하고 나서 올해 상반기에 개·보수를 한차례 진행했어요. 개관 공연을 하고 나서 가을에 짧게나마 다시 개·보수를 진행할 예정이고요. 그리고 23년 1월에서 3월 사이에 한 번 더 개·보수를 하는 시간을 가질 거예요.

강지훈 마음가짐을 개·보수하는 시간이 되기도 하겠죠. (일동 웃음) 최근에 개·보수를 진행하고 있는 것은 극장의 배리어프리 관련한 거예요. 현재 쿼드는 극장의 동선 전체가 전부 유기적으로 흘러갈 수 있도록 설계되어 있어요. 더불어, 장애인 휠체어 접근성과 이동성을 보장하기 위해서 추가적인 개·보수를 진행 중이에요. 예전에 극장에서 접근성 워크숍을 진행한 적이 있는데, 그때 참여해 주신 장애인분들께서 휠체어석에 대한 의견을 주신 것이 힌트가 되었어요. 처음에 저희는 휠체어석을 객석 양 측면이나 중앙에 마련하려고 했었어요. 그런데 그분들이 객석이 그렇게 배치될 경우, 본인들이 다른 관객들을 방해하는 것 같은 심리적 불편함을 느끼게 된다고 얘기하시더라고요. 그리고 극장을 둘러보시고는 2층 갤러리의 조정실 앞 공간을 장애인 객석으로 쓰면 어떻겠냐고 제안을 해주셨어요. 그런데 2층 갤러리 내에 약간의 단차가 존재하거든요. 그래서 계단 리프트를 설치를 준비하고 있어요. 계단 리프트를 사용하면, 휠체어도 그 공간을 넘나들 수

있거든요. 개관 전에는 공사 완료가 될 것 같아요.

정태환 이 부분을 건축 시공을 하며 파악하게 됐었어요. 그래서 휠체어 이용 관객이 이동할 수 있도록 하는 여러 방안을 고민했었죠. 경사로 설치는 공간 사용에 너무 큰 제약을 만들어서 불가능했고, 리프트가 가장 현실적인 방안이었어요.

피율서 조명 쪽에서 아쉬움이 남는 부분이 있어요. 요즘은 극장 밖의 로비 공간이나 마당 같은 곳에서도 공연을 하곤 하잖아요. 로비에 조명 장비를 설치할 수 있도록 케이블이 지나갈 수 있는 패스를 두 개 이상 뚫어놨어야 하는데, 그러지 못했어요. 그리드를 별도로 설치하면 되긴 하지만, 번거로운 게 사실이죠. 극장 안에서부터 케이블을 연장해서 밖으로 끌고 나오는 방법이 있기도 하고요. 현재는 건축상으로 공사가 불가능한 부분이에요. 조정실과 로비 사이의 벽이 내력벽이 아니라 조력벽이기 때문에 공사가 안되더라고요. 개인적으로는 많이 아쉬워요.

극장을 기록하며, 과정을 공유하며

박다솔 극장의 리노베이션 과정을 기록하는 기록집을 제안하게 된 배경이 궁금해요. 그리고 이 기록집이 어떻게 읽히길 바라는지도 듣고 싶고요.

피율서 무대예술전문 협회장을 지낸 분께서 서울문화재단이 (구)동숭아트센터를 리노베이션 한다는 이야기를 들으시고는 제게 넌지시 '그 과정을 잘 기록해 공유해 보면 어떻겠냐.'고 물으셨어요. 극장 리노베이션에서 고려되는 기술적인 부분을 백서처럼 만들면 좋겠다고요. 그래서 2022년 사업으로 이 기록집을 발간하게 된 거예요. 하지만 단순히 '기술'만을 담는 게 좋을지에 대해서는 고민이 많았어요. 결국 이 극장의 기술을 설명하기 위해서는 극장이 리노베이션 된 배경과 이전의 극장, 그리고 특징적인 상황을 이야기해야만 한다고 생각하게 되었죠.

정태환 피율서 감독님의 제안을 듣고, 전적으로 동의하게 됐어요. 현재 우리는 리노베이션이 활성화되고 있는 시기를 살고 있잖아요. 앞서 남산예술센터에서의 경험이 다양한 방식으로 이곳에 옮겨오게 된 전사(前史)가 있기도 했고요. 그러니 그 과정과 이야기를 엮어내는 것이 여러모로 의미가 있고, 추후 쓸모가 있을 거라 생각했어요. 기록의 차원에서도, 현장 예술인들의 활용도 측면에서도요.

이정욱 이 기록집은 서술로 되어 있고, 이야기들이 상세하게 엮여있는 형태잖아요. 만약 이 작업 이후에 기록집 사업을 또 계획하게 된다면, 시민들이나 관객들조차도 더 편안하고 가볍게 볼 수 있는 형태로도 무언가를 만들 수 있을 거라 생각해요. 예를 들어, 웹툰을 활용할 수도 있고요. 기록은 다양한 방식으로 이뤄지고, 쌓여질 수 있을 것 같아요.

피율서 이 다음을 기획한다면, 이정욱 감독님이 말씀하신 것처럼 일반 시민들이 더 재미있게 접근할 수 있는 무언가가 될 수도 있을 것 같아요. 하지만 이번에는 쿼드가 가지고 있는 의미에 더 집중해야 했던 것 같아요. 프로시니엄 극장이 블랙박스 극장으로 바뀌는 건 국내에서도 처음 있는 일이었기 때문에, 그 부분을 잘 기록하는 것도 중요했고요.

강지훈 기록집이 어떻게 읽힐지 바라느냐고 물으셨는데요. 사실, 이런 책을 누군가 권하지 않는 이상 스스로 찾아내 읽을지에 대해서는 의문이에요. 능동적으로 찾아 읽기엔, 접근이 조금 어려운 책이잖아요. 그러니 우리 스스로 적극적으로 이 책을 권하는 수밖에 없는 것 같아요. 열심히, 계속 권하고 읽히게끔 해야겠죠.

정태환 그 부분을 간과한 건 아니에요. 많이 읽혔으면 좋겠지만, 분명히 한계가 있기도 하겠죠. 하지만 기록집의 목적 중 하나는 말 그대로 '기록한다.'는 것에 있기도 해요. 극장 역사의 일부분이고, 누군가에게는 그게 언제가 될지는 모르겠지만 언젠가 필요한 자료가 될 수도 있을 거고요. 일단은 '이 과정을 기록해 두었다.'라는 것에 큰 의미가 있어요.

김소희 이 책이 더 많이, 잘 읽히기 위해서 사실 극장이 우선 잘 되어야 하겠죠. 많은 예술가들에게 쓰임 받고, 많은 관객들이 찾아온다면, 이 책 또한 손에서 손으로 전달될 거예요. 이 책의 흥망성쇠는 곧 극장의 운명과 함께하게 되는 거겠죠. (일동 웃음) 항상 들여다보진 않겠지만, 꺼내어 찾아볼 수 있는 책이었으면 좋겠어요. 더 바람이 있다면, 재미있게 읽혔으면 좋겠고요. 10년, 20년 뒤에 유의미한 책이 되어 있길 바라요.

마치며

박다솔 리노베이션이라는 지난한 과정을 모두 지나 개관을 앞두게 되신 걸 축하드려요. 개관을 목전에 두고, 지금 소감이 어떠신지 여쭙고 싶어요. 어떤 바람이 있으시다면, 그 또한 알고 싶고요.

이정욱 서울 사대문 안에 위치한 극장으로서, 모범 극장이 되면 좋겠어요.

정태환 이번에 극장을 조성하며 느낀 점은 극장을 만들 때는 연출, 배우, 스태프들의 작업 방식을 잘 이해하고 있는 사람의 손길이 필요하다는 것이었어요. 그래야 극장을 더 오래 사용할 수 있겠단 확신을 갖게 되었죠. 사소한 것으로 보일 수도 있겠지만, 극장에 문을 하나 내는 것, 경사로를 만드는 것, 입구를 10센티 늘리는 것 하나하나 극장을 사용해 보지 않은 사람들은 그 차이를 알 수 없어요. 그 사소함이 어마어마한 큰 차이를 만들어낸다는 것도요. 이것들을 잘 알고, 이해하고 있는 사람들이 극장을 만들어야 극장을 더 효율적으로, 안전한 환경을 조성할 수 있는 것 같아요. 우리가 지나온 이 시간들과 행한 모든 것들이 작업자들에게 도움이 되기 위함이었다고 생각해요.

김소희 정신없이 지내다 보니 어느새 개관을 앞두게 되었어요. 한 극장을 조성하고 개관을 해보는 경험이 저라는 개인에게는 큰 자산이 될 것 같아요. 비유를 하자면, 열심히 준비해서 식당을 하나 여는데, 그곳에 찾아올 사람들이 우리가 준비한 밥을 맛있게 먹을지 아닐지 너무 너무 궁금한 상태에요. 설레면서도 걱정도 되고요. 그런 복합적인 마음을 안고 있는 요즘이에요.

강지훈 저는 리노베이션을 거의 마친 뒤 채용이 되어 들어왔기 때문에 리노베이션에 대한 소감이랄 게 없어요. 하지만 코로나가 시작된 이후 2년이 넘는 시간이 지났고, 지금은 '빨리 공연하고 싶다.'는 생각이 간절해요. 그게 뭐든지, 공연이 하고 싶어요. 그래서 공연을 한다는 것만으로도 긴장이 되고, 기대가 되는 것 같아요.

피율서 이 지난하고 복잡다단한 시간이 이렇게 빨리 지나갈지 몰랐어요. 공사를 하는 동안 놓친 것들도 적지 않았을 거예요. 그래도 이렇게 개관을 한다니, 정말 감회가 새로워요. 동시에, 살짝 긴장감을 가지고 있어요. 6주 동안 진행되는 개관 행사를 안전하게, 사고 없이 치러내는 것에만 만전을 기하려고요. 이후, 다양한 의견을 귀담아듣고 무대기술팀 사람들과 함께 손을 뻗어 만들어나갈 것이 기대가 돼요.

박다솔 저도 기록집을 써 내려가면서 쿼드가 앞으로 어떤 모습으로 관객들에게 기억되는 극장이 될지 너무 궁금해졌어요. 그 시작을 이렇게라도 함께할 수 있어서 즐거웠고요. 기록집을 준비하는 동안 그리고 오늘 좌담에서도 감독님들과 극장의 이야기를 들려주셔서 감사했습니다.

Theater Technical Information - QUAD

Ⅳ. 대학로극장 쿼드 극장 기술 정보자료

일반

1. 일반 정보 General Information

			비고 Remarks
이름 Name	관명 Name of Theatre	서울문화재단	
	극장명 Name of Auditorium	대학로극장 쿼드 (QUAD)	
주소 Address	주소 Address	서울시 종로구 동숭길 122 서울문화재단(대학로)	
	우편번호 Zip Code	8084	
	시 City	서울시(Seoul)	
	국가 Country	대한민국 Rep. of KOREA	
일반 General	개관일 Opened on	2022년 7월 20일	
	설계자 Designed by		
	증개축 Renovation	핸드플러스 건축사무소	
	운영 주체 Governing Body	서울문화재단	
	상주공연단 Resident Company	-	
	극장형식 Type of Auditorium	☐ 프로시니엄 Proscenium	▣ 로 표시
		☐ 상자형 Black Box	
		☐ 원형 In-the-Round	
		☐ 돌출형 Thrust	
		▣ 가변형 Variable	
		☐ 기타 Another Type	
	객석규모 Capacity	132석~258석(가변형)	
	객석형태 Type of Seating	일방형객석 / 가변형객석	
전화 Telephone	국가번호 Country Code	82	
	지역번호 Prefix/Area Code	2	
	대표전화 General Phone	02-758-2161	
인터넷 Internet	홈페이지 Homepage	www.quad.or.kr	
	이메일 Email		

2. 담당 부서 / 연락처 Staff and Telephone

		담당자 Person	인원 Q'ty	전화 Phone	이메일 Email
일반 General	극장종합안내 Information				-
기술스태프 Technical Staff	기술감독 Technical Director	이정욱	1	02-758-2155	
	무대감독 Stage Manager	정태환	1	02-758-2157	
	무대기계 Stage Machinery	강지훈	1	02-758-2159	
	조명감독 Lighting Director	피율서	1	02-758-2156	
	음향감독 Sound Director	김소희	1	02-758-2158	
객석스태프 House Staff	하우스매니저 House Manager	류선주	1	02-758-2147	-
	매표소 Box Office				-
	물품보관소 Cloak Room				-
행정스태프 Administration Staff	기획팀장 Planning Team Director		1	02-758-2001	
	기획팀 Planning Team		4	02-758-2140	

부대시설

1. 공유 사무실 Staff Office

	면적 Size (mm)	위치 Location	전화 Telephone	팩스 Fax.
사무실 Office	약 20평	건물 지하1층		
	복사기 Photo Copier	컴퓨터 Computer	인터넷 Internet	무선인터넷 Wireless Internet
	사용가능	1대 사용 가능	가능	pw : s12345678

2. 분장실 Dressing Rooms / 스탭오피스 Staff office

방 이름 Name of Room	전화 Phone	층 Floor	위치 Location	수용인원 Capacity	샤워 Shower	화장실 Toilet	분장대 Table	피아노 Piano	냉장고 Refrigerator	비고 Remarks
분장실 1		B2F	무대 상수	11명	○	○	11	X	○	
분장실 2		B2F	무대 하수	5~8명	○	○	5	X	○	
분장실 3		B2F	무대 하수	3~4명	○	○	2	X	○	스탭 그린룸 겸용
스탭오피스		B1F	무대 상수	약10명	X	X	X	X	○	외부스탭 업무공간
비고 Remarks		스탭오피스는 공연장 상주 스탭과 외부스탭이 공유하는 공간이며 사전 승인 후 사용할 수 있음.								

3. 연습실 Rehearsal Rooms

방 번호 No.	전화 Phone	층 Floor	방 이름 Name of Room	면적 Size (mm)	바닥 Finish	거울 Mirror	비품 Furniture	피아노 Piano	발레바 Ballet Barre	비고 Remarks
1		5층	연습실	72㎡	메이플	○				

4. 반입구 Loading Dock

			비고 Remarks
위치(무대기준) Location from Stage		하수	
위치(도로기준) Location from Street		좌측 진입로로 연결	
차량 크기 Size of Truck		2.5T 진입가능	
반입단 너비 Loading Platform Width		1,500mm	화물용 승강기 너비
반입단 높이 Loading Platform Height		3,000mm	화물용 승강기 높이
화물용 승강기 사이즈 Lift Spec		1.5m(W) x 4.7m(D) x 3m(H), 하중 2.1T	
반입장 크기 Loading Door Size(mm)		4.5m(W) x 1.8m(H)	무대 내 반입구 크기
최소통로규격 Smallest Doors(mm)	무대로 to Stage	1.2m(W) x 1.8m(H)	사전 답사시 체크 필요함
반입구 관리자 Security Guard	전화 Phone	02-758-2193	서울문화재단 대학로 경비실
반입구 방침 Loading Policy		사용전 사전 연락 및 무대기술팀 승인 후 사용	

5. 화물 엘리베이터 Freight Elevator

위치(무대기준) Location(from Stage)	문폭 Door Width(mm)	문높이 Door Height(mm)	내부폭 Width(mm)	내부깊이 Depth(mm)	내부높이 Height(mm)	하중 Capacity(kg)	비고 Remarks
우측 무대	1,200	3,000	1,500	4,700	3,000	2,100	
비고 Remarks	엘리베이터 내부너비와 문의 너비가 차이 있음.						

무대

1. 상부 설비 일람표 Line set Schedule

번호 No.	명칭 Name	길이 Length (mm)	출력 kw	허용하중 loading capacity (kg) DEAD	LIVE	TOTAL	트러스/파이프 Truss or Pipe	작동방식 Type	속도 Speed (m/min)	비고 Remarks
1	PLACARD BATTEN	10,000	2.2kw x 4p	100	300	400	PIPE	D.WINCH	10(15)	
2	APRON LIGHT BATTEN	10,400	2.2kw x 4p	100	300	400	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
3	NO.1 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
4	NO.2 SET BATTEN	13,300	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
5	NO.1 SUSPENSION LIGHT BATTEN	13,300	4kw x 4p	200	600	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
6	NO.3 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
7	NO.4 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
8	NO.5 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
9	NO.2 SUSPENSION LIGHT BATTEN	13,400	4kw x 4p	200	600	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
10	NO.6 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
11	NO.7 SET BATTEN	13,400	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
12	NO.8 SET BATTEN	13,300	15kw x 4p	150	700	850	TRUSS	S.WINCH	0~60	
13	NO.3 SUSPENSION LIGHT BATTEN	13,000	4kw x 4p	200	600	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
14	NO.9 SET BATTEN	12,700	4kw x 4p	150	650	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
15	NO.10 SET BATTEN	12,500	4kw x 4p	150	650	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
16	NO.4 SUSPENSION LIGHT BATTEN	11,700	4kw x 4p	200	600	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
17	NO.11 SET BATTEN	11,400	4kw x 4p	150	650	800	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
18	NO.1 REAR SET BATTEN	13,000	2.2kw x 4p	100	300	400	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
19	NO.2 REAR SET BATTEN	13,000	2.2kw x 4p	100	300	400	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
20	REAR SUSPENSION LIGHT BATTEN	13,000	2.2kw x 4p	100	300	400	TRUSS	D.WINCH	10(15)	
21	FRONT SET BATTEN	12,500	2.2kw x 4p	100	300	400	PIPE	D.WINCH	10(15)	
22	NO.1 SIDE BATTEN	4,000	1.5kw x 4p	70	220	290	PIPE	D.WINCH	10(15)	
23	NO.2 SIDE BATTEN	4,000	1.5kw x 4p	70	220	290	PIPE	D.WINCH	10(15)	
24	NO.1~3 GRID CHAIN HOIST	0.5ton	0.37kw	–	500	–		HOIST	4	
25	NO.1~20 CEILING CHAIN HOIST / TROLLEY	0.5ton	1.5kw/42VDC	–	500	–		HOIST	0~16/ 0~18	

2. 하부 무대기계 일람표 Stage Floor Machinery

		규격 Dimension(mm)	방식 Type	허용하중 loading capacity (kg) DEAD	LIVE	TOTAL	속도 Speed(m/min)	비고 Remarks
승강무대 Stage Lift	Stage Lift-1	14,000 x 3,500	LINKCHAIN	8,500	4,500	13,000	0~2	
	Stage Lift-2	14,000 x 3,500	LINKCHAIN	8,500	4,500	13,000	0~2	
이동식객석 Seat Wagon	NO.1 SEAT WAGON	3,613L x 3,350D x 850H	MANUAL					
	NO.2 SEAT WAGON	3,312L x 3,350D x 850H	MANUAL					
트랩도어 Trapdoor	NO.1~4 승강무대 트랩도어	1,000 x 1,000	MANUAL	–				
	NO.1,3 객석트랩도어	1,000 x 1,000	MANUAL					
	NO.2 객석트랩도어	1,000 x 2,000	MANUAL					
비고 Remarks	조종실 위치 Location of control booth: 무대하수 갤러리 2층							

3. 덧마루 Platform

		1	2	3	4	6	비고 Remarks
사각 덧마루 Rectangular Platform	1	–	–	–	–	–	높이 Height = 150㎜
	2	–	–	–	–	–	1자 = 300㎜
	3	20	10	30	–		
	4	–	–	–	–	–	
	5	–	–	–	–	–	
	6	–	–	44	–		
	8	–	–	–	–	–	
	9	–	–	10	–	–	
	12	–	–	–	–	–	
		1.5	2.5	3.5	4.5	5.5	비고 Remarks
받침통 Riser Box	1	60	–	–	–	–	높이 Height = 150㎜
	2	–	–	–	–	–	1자 = 300㎜

무대

4. 보유 막장치 Stock Soft Goods

	규격 Dimension(mm)	수량 Q'ty	색상 Color	재질 Material	비고 Remarks
머리막 House Borders	14,000(L) x 4,000(H)	3	Black	면벨벳	
	14,200(L) x 1,800(H)	4	Black	면벨벳	
다리막 House Legs	3,000(L) x 9,000(H)	6	Black	면벨벳	
	2,400(L) x 7,500(H)	8	Black	면벨벳	
흑막 House Blacks	15,400(L) x 8,000(H)	1	Black	면벨벳	
	14,000(L) x 10,000(H)	1	Black	면벨벳	
	14,200(L) x 6,000(H)	1	Black	면벨벳	
망사막 Scrims	13,000(L) x 9,000(H)	1	Black	망사	
	10,000(L) x 7,150(H)	1	White	망사	
전면 스크린 Screen (Front)	10,000(L) x 7,150(H)	1	White	캔버스 재질	
무대부 측면막 Side Draw Curtain	3,000(L) x 4,500(H)	6	Black	면벨벳	고정막
객석부 측면막 Side Curtain	3,300(L) x 2,900(H)	8	Black	면벨벳	
막봉 Bottom Pipes	3,000(L)	10	Black	원형파이프	
	1,200(L)	3	Black	원형파이프	

5. 기타 보유 장비 Miscellaneous

		규격 Dimension	수량 Q'ty	비고 Remarks
투사 Projection	프로젝터 Projectors	5,000 ANSI / LG	2대	이동형
		8,500 ANSI / EIKI	1대	이동형
		20,000 ANSI / PANASONIC	2대	고정형/이동형
	스크린 Projection Screen	150인치 / 3,319mm X 1,867mm	2장	전면,후면 투사가능
		200인치 / 4,425mm X 2,489mm	1장	전면,후면 투사가능
무대용품 Carpentry Goods	사다리 Ladders	6단	1개	
	댄스플로어 Dance Floor	1,600mm x 15,000mm	16	black / gray
기타 Miscellaneous	트랩도어 계단	3,000mm x 3,000mm	1	조립형 / 이동형
		1,200mm x 3,000mm	1	조립형 / 이동형
	트랩출입구난간	트랩사이즈		조립형/ 4면 사용가능
	응급약품 First Aid Kit	-		

조명

1. 조명 콘솔 및 디머 시스템 Lighting Console & Dimmer System

조명시스템	구분	상세 내용 및 수량 Q'ty		비고 Remarks
콘솔 Console	제조사 Manufacturer	MA lighting		
	모델명 Model	grandMA3 Light		UPS 내장
	선택사양 Option	터치 모니터 2개 양면 배치 Touch Monitor 2개		
	리모트 컨트롤 (무선)	아이패드 1개		
	Remote Control (wireless)	IPAD		
	출력회로수 Q'ty of Out Channels	8,192 Parameter		
	DMX포트수 Q'ty of DMX Universe(Port)	OUT 6개/ IN & OUT 1개		in/out 호환가능
	백업 콘솔 Backup Console	1개(동일 기종)		
	객석 조명 입력 House Light Control	▣ 가 Yes	☐ 불가 No	
	외부인 조작 Equipment may be operated by technicians of the company	▣ 가 Yes	☐ 불가 No	
	객석 이동 Movability to the auditorium	▣ 가 Yes	☐ 불가 No	Main Panel 3개
	객석에서 사용가능한 콘솔용 신호 DMX in the auditorium	▣ 있음 Yes	☐ 없음 No	
	객석 이동시 인터컴 Intercom in the auditorium	▣ 있음 Yes	☐ 없음 No	유선, 무선
디머 Dimmers	제조사 Manufacturer	ADB		RD겸용
	모델명 Model	EURODIM Twin Tech		
	고정회로	수 Quantity	용량 w	
	Fixed Dimmers	384회로	각 회로당 3,000w(per)	
	다이렉트 전환 가능Switch to the direct	▣ 가 Yes (네트워킹 매니저, 디머메뉴 수정)		
	외부장비 연결 Can be connected to the board of the company	▣ 가 Yes	☐ 불가 No	
	여분의 DMX 단자 Extra DMX Connections	▣ 가 Yes	☐ 불가 No	

2. 조명 전원 시스템 Lighting Power System

구분	위치 Location	수 Quantity	전력량 Ampere/W	전기배전방식 Electric power distribution	비고 Remarks
메인전원 공급시설 Main Switch	조명 디머실 Stage Right	1	500A(실제사용)/ 360kw(80%) 630A(최대사용)/ 450kw(100%)	3상4선	Dimmer(ADB) UPS No.1~3 Main
		5회로	2,000W(per)		작업등, 그리드등, 객석등, 갤러리 등 조정실, 디머실, 창고, 화물리프트앞
보조전원 공급시설 Company Switch	뒤무대 무대상수 Rear Stage Left	1	125A		외부장비사용 CAM LOCK 150A(RSTN)
무정전전원장치 UPS	조명 조정실 Lighting Control Room	1	3,000W	단상	콘솔 디머/랜 메인 패치렉

3. 조명 객석등 & 작업등 시스템 House & Work Lighting System

구분	위치 Location	수 Quantity	전력량 Ampere	전기배전방식 Electric power distribution	회로번호 CircuitNumber	비고 Remarks
객석등 House Lighting	갤러리 Gallery	49	1.5A/20W(per)	단상	401~416	디머실 RD판넬
	객석 Auditorium	24	2A/50W(per)		417~420	
작업등 Work Lighting	무대/그리드 Stage	8/5	4.5A/150W(per)		None	
	객석 Auditorium	6				

조명

4. 조명장비 목록 Lighting Equipment Inventory

형식 Type		수량 Quantity	제조사 Manufacturer / 모델 Model	용량 W/A	컬러 크기 Color Frame Size(Inch)	각도 Angle	무게 Weight (Kg)	비고 Remarks
조명기구 Conventional Instrument								
Fresnel Spotlight		20	Marumo / MSM805S1	1,500W	8'	11~52	7	
ERS	26도	30	ETC / Source Four	750W	4'	26	7	
	36도	30	ETC / Source Four	750W	4'	36	7	
ERS Zoom	15~30	30	ETC / Source Four Zoom	750W	6'	15~30	8	
	25~50	60	ETC / Source Four Zoom	750W	6'	25~50	10	
PAR Can	PAR64	80	국산	1,000W	8'		4	CP60,61,62,95
	PAR46	64	국산(ONLY BODY CAN)	250W	4'		2	램프 사용자 자체수급
	PAR16	30	Cooper	50W				Stand, Frame
조명기구 LED & HMI Instrument								
HTI Moving Light	MAC700	7	Martin / MAC 700 Profile	988W		16~30	35	
LED Moving Light	ERA600	10	Martin / ERA 600 Performance	856W		6~45	33	
LED Moving Wash		12	Martin / MAC Aura XB	400W		10~60	7	RGBW
LED Par		12	ETC / Color Source PAR Deep Blue	89W		14.5	4	RGBL
LED CYC		10	ETC / Color Source CYC	116W		None	5	RGBI-L
LED Bar		12	Robert Juliet / DALIS-860	300W		90	13	RGB, WW, CW
특수효과 Special Effects Devices								
Strobe		1	Martin / X-NONE	3,000W				
		2	Martin / Atomic 3000	3,000W				
Fog Machine		1	Martin / Jem Hazer Pro	600W				
		1	Look Soloution / Viper 2.6	2,600W				
		1	Unique / Haze 2.1	1,500W				
Fan		2	국산	90W				

객석등 & 갤러리등 House & Gallery Light							
House Light		24	GDS / 4K LED Down Light	50W	CT: 3,000K	30	
Gallery Light		49	GDS / 2K LED Down Light	20W	CT: 3,000K	30	
기타 etc.							
Working Lift (유압 사다리)		1	High Load / MS 9.0	Max 8A			높이 9M 가능 (H:9M)
액세서리 Accessories							
Color Frame		80	ETC / Source Four 4'		4'		
		135	ETC / Source Four 6'		6'		
		20	Marumo / Fresnel Spotlight 8'		8'		
		124	PAR64 8'		8'		
		80	PAR46 4'		4'		
Top Hat		10	ETC / Source Four 4' (Full)		4'		
		20	ETC / Source Four 4' (Half)		4'		
		20	ETC / Source Four 6' (Full)		6'		
		20	ETC / Source Four 6'		6'		
		10	PAR64 8' (Full)		8'		
		12	Martin / MAC Aura XB 8' (Full)		8'		
Barndoor		30	Marumo / Fresnel Spotlight		8'		
Iris		28	ETC / Source Four				
GOBO Holder	Steel	180	ETC / Source Four				
	Glass	20	Rosco / Source Four				
Middle Stand	원형42(Circle)	10	국산제작				
	원형36(Circle)	12	국산제작				
Low Stand	원형36(Circle)	8	국산제작				
	삼발이(Tripot)	14	Cooper				
Lens Tube	10도	2	ETC / Source Four Lens Tube 10			10도	
	19도	10	ETC / Source Four Lens Tube 19			19도	
	26도	4	ETC / Source Four Lens Tube 26			26도	
	70도	4	ETC / Source Four Lens Tube 70			70도	

음향

1. 음향 조정 시스템 Sound Control System

음향조정실 Control Room System					
	제조사 Manufacturer/ 모델 Model		입력 Input (ch)	출력 Output (ch)	수량 Quantity	비고 Remarks
콘솔 Console	YAMAHA / PM5		104	72	1	
음향조정실 모니터 스피커 Control Room Monitor Speaker					
위치 Location	Control Room				
제조사 Manufacturer/ 모델 Model	YAMAHA HS7				
수량 Quantity	2				
Moveable	Impossible				
	형식 Type		제조사 Manufacturer/ 모델 Model	수량 Quantity	비고 Remarks
재생장비 Reproduction Devices/ Recorder/Editor	Video Recorder		Blackmagic Design / Hyperdeckstudio Pro2	1	
	Video Duplicator		Blackmagic Design / Duplicator 4K	1	
음향조정부스 Control Booth					
	제조사 Manufacturer/ 모델 Model		입력 Input (ch)	출력 Output (ch)	수량 Quantity	비고 Remarks
콘솔 Console	YAMAHA / CL1	40	40	32	1	
	형식 Type		제조사 Manufacturer/ 모델 Model		수량 Quantity	비고 Remarks
재생장비 Reproduction Devices/ Recorder/Editor	CD/Bluetooth Player		Denon DN-500CB		1	
	CD Player		Numark CDN77USB		1	
	Audio Recorder		Tascam SS-R250N		1	

2. 음향 출력 시스템 Sound Output System

객석 스피커 House Speaker						
위치 Location		Main L	Main R	Center	Sub Woofer Flying	Sub Woofer Stack
제조사 Manufacturer/ 모델 Model		JLab J6L	JLab J6L	JLab J6L	JLab J18W	JLab J18W
수량 Quantity		8	8	4	2	6
Moveable		Impossible				Possible
앰프 Amplifier	제조사 Manufacturer/모델 Model	JLab J2482P				
	수량 Quantity	3				
	Detachable	Impossible				Possible
연결Connection	Output from	YAMAHA PM5				
	Re-patchable	Impossible				Possible
고정 프로세서 Connected Processor	제조사 Manufacturer	Meyer				
	모델 Model	Galileo Galaxy 816				

서라운드 스피커 Surround Speaker						
위치 Location		B2 Stage Left	B2 Stage Right	B1 Stage Left	B1 Stage Right	B2 Rear
제조사 Manufacturer/ 모델 Model		JLab J6				
수량 Quantity		3	3	3	3	4
Moveable		Impossible				
앰프 Amplifier	제조사 Manufacturer/모델 Model	JLab J8400P				
	수량 Quantity	2				
	Detachable	Impossible				
연결Connection	Output from	YAMAHA PM5				
	Re-patchable	Possible				
고정 프로세서 Connected Processor	제조사 Manufacturer	JLab				
	모델 Model	E48SM				

음향

3. 음향 장비 목록 Sound Inventory

	형식 Type		제조사 Manufacturer / 모델 Model	수량 Quantity	비고 Remarks
마이크 Microphones	무선 마이크 Wireless Microphones	Receiver	Shure AD4Q	4(16ch)	
		Transmitter	Shure AD1	16	
		Handheld	Shure AD2 / BETA87A	16	
	유선 마이크Wired Microphones	Dynamic Microphone	Shure SM57	5	
			Shure SM58	3	
			Shure Beta57	8	
			Shure Beta58	5	
		Condenser Microphone	Sennheiser E965	1	
			Sennheiser E914	1	
			NEUMANN KM184	2	
			Shure KSM141	4	
마이크 스탠드Mic. Stand	Gooseneck		K&M	6	
	Boom 'T' Type		K&M	10	
	Boom 'I' Type		K&M	10	
모니터 스피커 Monitor Speaker	Wedge Monitor	12inch	JLAB J12CM	6	
		15inch	JLAB J15CM	6	
	Stand Monitor	10inch	JBL EON510	2	
			HK PRO-10XA	7	
		15inch	HK PRO-15A	2	
기타장비 Miscellaneous	Multi Snake Cable		Canare 12P	4	
	Multi Snake Box		Canare 12Ch	4	
	Direct Box		BSS AR-133	5	

	형식 Type		제조사 Manufacturer / 모델 Model	수량 Quantity	비고 Remarks
인터컴 Intercom System	무선 인터컴 Wireless Intercom	Main Station	Clear-Com DX-410	1	
		Belt Pack	BP-410	8	
		Headset	CC-15	8	
	유선 인터컴Wired Intercom	Main Station	Clear-Com MS-702	1	
		Belt Pack	RS-701	6	
		Headset	CC-300	6	

	위치 Location	수 Quantity	전력량 Ampere	전기배전방식 Electric power distribution	거리(영점까지) Distance (from Zero Point)	음향전용 Sound Only
보조전원 공급시설 Company Switch	상수 Rear Stage	1	75	3상4선식	8m	▣ Yes ☐ No

Re:innovation

대학로극장 쿼드 리노베이션 과정 기록집

기록작가 박다솔

한국예술종합학교에서 예술경영(예술사)을 전공하고, 프랑스 리옹2대학에서 공연예술학으로 석사를 취득했다. 극단, 극장, 축제 등에서 공연을 기획·제작하는 일을 해오다가, 2013년에 서울국제공연예술제(SPAF)가 주최한 '젊은비평상'에서 무용평론으로 가작을 수상했다. 이후 연극, 무용, 서커스, 거리예술 등 공연예술 전반에 관한 글을 쓰고 있다. 현재는 공연 평론, 기록, 드라마터그 등으로 예술 현장에서 활동하는 중이다. 무용 전문 웹진 『춤in』의 편집위원이기도 하다.

belle.dadasol@gmail.com

QUAD
서울문화재단 대학로극장
SFAC theater QUAD

Re:innovation
대학로극장 QUAD 리노베이션 과정 기록집

서울문화재단 예술창작본부 무대기술팀
총괄기술감독 이정욱
조명감독 피율서
무대감독 정태환
음향감독 김소희
무대기계감독 강지훈

발행처 서울문화재단
발행인 이창기

발행일 2022년 7월
기록작가 박다솔
사진작가 강민정
좌담회 사진작가 오창동
디자인 주식회사 플렉엠

이 책에 수록된 도판 및 저작권은 해당 저자와 서울문화재단에 있습니다.
도판과 텍스트를 사용하시려면 미리 저작권자의 사용허가를 받으시기 바랍니다.
ⓒ서울문화재단, 2022

서울문화재단

QUAD
서울문화재단 대학로극장