

음악적 사고의 개발을 위한 방안 탐색

김 향 정

차 례

- I. 서 론
- II. 교육적 측면에서 사고
- III. 음악적 사고
- IV. 음악적 사고의 개발을 위한 방안
- V. 요약 및 제언

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

음악교육에 대한 중요성이 끊임없이 강조되어 왔음에도 불구하고 지도 내용과 방법에 관한 혼돈된 인식과 시각 때문에 오늘날의 음악교육이 아직도 제자리를 찾지 못하고 있는 것이 사실이다. 그러나, 최근에 여러 음악교육자와 학자들에 의해 음악교육에서 어떤 내용을 가르치고, 어떤 내용이 학습되어야 하는가에 대한 깊이 있는 연구가 이루어짐에 따라 음악교육의 본질이 점차 뚜렷하게 밝혀지고 있음은 다행스러운 일이라 하겠다.

브루너는 "교육 내용의 구성 원리는 바로 지식의 최전선에서 지식을 만들어 내고 있는 학자들의 활동 속에서 찾아져야 할 것"(Bruner, 1973, p. 68)이라고 주장한다. 그러한 견해에 따르면, 음악교육을 위한 지도 내용의 구성 원리는 음악을 만들어 내는 사람, 바로 음악가의 활동 속에서 찾아 낼 수 있는 것이다. 따라서, 예술가가 다루는 소재와 내용, 활동이 곧 음악의 구성 원리이자 본질이며, 학습되어야 할 내용이라고 볼 수 있는 것이다. 또한 랭어는, 예술

은 인간의 삶 속에 존재하는 형식의 특성을 작품에 수용, 반영한 것이며, 그것은 곧 “인간의 삶과 감정이 지니는 역동적 리듬감이 예술적 형식의 중요한 특징으로 투영됨을 의미한다.”(Langer, 1957, p. 142)라고 설명한다. 그러한 관점에서 보면, 음악가들이 그들의 느낌과 감정 등을 소리라는 표현 형식 속에 예술적 의미로 담아 엮어 낸 아름다움이 음악교육에서의 핵심적 탐구 내용이 되어야 하는 것이다.

이러한 논리에 따라 일단 지도 내용이 밝혀진다면, 그 내용을 어떤 방법으로 가르칠 것인가가 탐색되어야 할 것이다. 이 때의 “방법”이라는 개념은 교육적으로 중요한 의의를 갖는다. 듀이(J. Dewey)는 목적 달성을 위해 가능한 수단의 채택 원리를 ‘방법(method)’이라는 개념으로 설명한다.

예술가가 과학자가 아니고 예술가인 것은 ‘과학적인 방법’이 아닌 ‘예술의 방법’을 사용한다는 점에 있다. 이 때, ‘과학적인 방법’이란 객관적이고 논리적이며 보편성을 지니는 추론적 사고의 형식을 말하고, ‘예술의 방법’이란 주관적이고 직관적, 특수성을 지니는 비추론적 사고 형식을 의미하는데, 창의적 사고와 분기적 사고, 통찰력 등이 이에 속한다. 그러나, 비추론적 사고를 추론적 사고의 반대 개념으로 이해해서는 안되며, 어떤 활동에서 어느 사고 영역이 더 많이 사용되느냐에 따르는 상대적인 비중의 문제로 이해하여야 한다. 예술적인 방법은, 거의 논리적인 사고에 의존하는 과학적인 방법과는 달리, 논리적인 사고를 바탕으로 하는 동시에 창조적이고 분기적으로 이루어지며, 직관과 통찰력의 사고 영역에 더 의존한다. 여기에서 주의하여야 하는 것은, 창조적 사고, 분기적 사고, 통찰력 등이 다분히 주관적인 것들이지만, 예술 상징으로서의 표현 형식 자체가 논리적 형식을 갖기 때문에 논리적 사고가 뒷받침 되지 않는다면, 뿌리 없이 부유하는 단순한 공상이나 스쳐 지나가는 잔상에 불과하여 예술적 생명력을 잃은 것이나 다름없다는 것이다. 그러므로, 음악교육에서 해야 할 일은, 음악가들이 그들의 느낌과 감정 등을 소리라는 표현 형식 속에 예술적 의미로 담아 엮어 낸 아름다움을 찾아 공감하며, 거기에 각 개인 나름의 고유한 의미까지도 첨가할 수 있는 능력을 기르는 것이고, 이렇게 소리가 엮어 놓은 음악의 표현 형식을 이해하게 하는 과정에서는 추론적 사고의 영역인 논리적 사고에 비추론적 사고의 영역을 적절하게 포함시키는 일이다.

그러나, 우리의 음악 수업에서 교사들은 학생들에게 ‘예술의 방법과 과정’에 익숙하게 하기 보다는 개념이나 지식의 이해와 기억, 단순한 모방과 재생 등에만 익숙하게 하여, 그 과정에서 음악의 본질에는 이르지 못한 채 언어나 과학에서 요구되는 추론적 사고만을 연습하고 있는 실정이다. 그렇다고 해서 표현 형식의 기본 전제인 음악의 지적 이해가 만족스럽게 이루어지는 것도 아니다. 음악의 본질 요소인 ‘악음(樂音)’을 무시한 상태의 논리적 사고란 공허하기 그지 없으며, 삼단 논법과 연역법, 귀납법 등만으로는 음악의 의미와 아름다움을 찾을 수 없는 것이다. 결국, 우리는 ‘음악은 아름답다.’는 단순 명제 속에, 이는 참이요, 진리 불변이다라는 결론

만 강조할 뿐 무엇이 아름다운 것인지, 그것이 왜 아름다운지를 학생 스스로가 사고하고 판단하며 느낄 수 있는 기회나 환경을 만들어 주지 못하고 있는 것이다. 이렇게 미숙하고 적절하지 못한 교육의 방법이 음악교육의 본질을 왜곡시켜 온 주된 원인이었다고 할 수 있을 것이다.

음악교육은 표현 형식을 통하여 음악의 의미와 아름다움을 느끼고 공감하는 Import(예술적 함축 의미)의 체험에 중점을 두어 이루어져야 하며, 그러한 체험을 가능하게 하기 위해서는 악곡의 표현 형식을 이해하게 하고, 총체적 표현성을 통찰하는 능력을 기르는 일이 필수적이다. 그리고, 이러한 능력은 표현 형식의 지적 이해에서 출발하며, 이 지적 이해는 논리적 사고가 바탕이 된다. 이 때, 음악 표현 형식의 이해를 위한 음악 논리적 사고는, 일반적인 개념의 논리적 사고와는 달리 '소리와 소리의 조직'이 그 중심이 되어야 하고, 음악 논리적 사고 안에서도 또 다른 비추론적 사고의 영역이 여러 단계에서 여러 형태로 상호 작용한다는 것을 전제로 한다. 이러한 과정을 음악적 사고라 규정할 수 있다.

이에, 본 연구는 음악의 의미와 아름다움을 느끼고 통찰하게 하는 구체적인 방법을 모색하기 위하여 음악적 사고의 실체를 규명하고, 그러한 음악적 사고를 개발하는 방안을 탐색해보는 데 그 목적을 둔다.

II. 교육적 측면의 사고

1. 사고의 개념

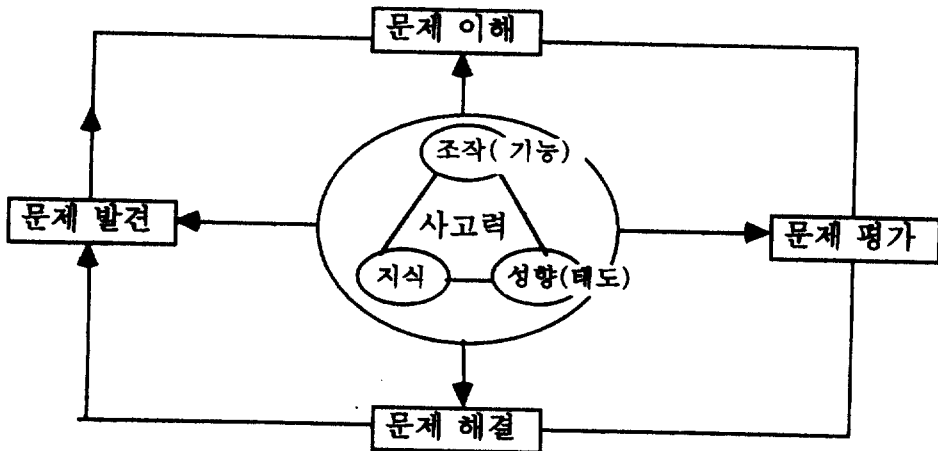
사고라는 말은 매우 포괄적인 의미를 갖는다. 그것은 의식과도 같이 우리가 살아 있음의 한 표시로서 우리의 머리 속에서 진행되는 모든 의식 작용을 가리킬 수도 있고, 고도의 체계와 논리를 갖춘 일련의 추리 과정을 가리킬 수도 있기 때문이다.

일상적인 말 속에서 쓰이는 사고의 의미는 대체로 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 그 하나는 매우 포괄적이며 막연한 것으로, "인간의 제반 의식 상태를 총칭한 것"(문교부, 1985, p. 5)이다. 즉, 사고를 두뇌 활동과 동일하게 봄으로써, 꿈, 느낌, 기억, 이해, 추리, 결정 등에 까지 이르는 모든 의식 또는 무의식 활동을 포괄하는 것이다. 다른 하나는 "어떤 목적의 현실과 부대적인 상황까지 고려하는 체계적, 의식적 과정"(문교부, 1985, p. 6)이다. 다시 말해서 전자는 인간이 살아서 활동하고 있는 한 머리 속에서 진행되는 모든 작용을 가리키며, 후자는 보다 높은 체계와 논리를 갖춘 일련의 추리 과정을 가리키고 있다. "교육적인 입장에서 사고하는 인간을 키워야 한다고 할 때, 그것은 두 번째의 의미를 가진다고 할 수 있다."(문교부, 1985, p. 5)

사고는 교육적인 관점에서 "문제 해결의 과정에서 지력이 작용하는 과정" "문제 해결에 필요한 지적 조작 과정", "구체적인 실체로 정의될 수 없는 개별적이고 독특한 감각과 지각의 조작 과정" "비판적 사고와 창의적 사고 등의 고등 정신 능력들이 상호 작용하며 문제를 효율적으로 해결하기 위한 유목적적이고 의식적인 정신 과정", "문제 상황과 직면하여 문제를 해결하는 과정에서 나타나는 지적 활동" 등으로 많은 학자들은 정의한다(한국교육개발원, 1990, pp. 13~18).

결국, 사고란 "문제 상황에 처했을 때 경험을 통해 획득된 지식과 정보를 다양한 형태로 조작하여 문제 해결을 도모하는 유목적적이고 의도적인 지적 활동"으로 정리될 수 있다. 이러한 관점에서 도표화된 사고의 개념 모형은 아래와 같다.

< 표 1 > 문제 해결 과정과 사고력의 관계 모형(Beyer, 1987, pp. 46~47)



2. 사고의 유형

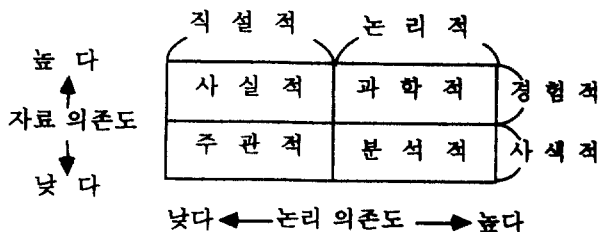
사고에는 여러 가지 유형이 있을 수 있다. 학자들은 관점에 따라 여러 방식에서 사고의 유형을 제시하고 있다. John Dewey는 사고를 직관적 사고(intuitive thinking)와 반성적 사고(reflective thinking)로 나누고, 반성적 사고는 "직접적으로 지각되는 심상과는 달리 주제를 마음속으로 숙고하고 그것을 논리적 비약 없이 지속적으로 추리하며, 증거에 의해 신념을 검토하고 그것에 근거하여 행동할 수 있게 하는 한편, 관찰된 사실에 근거하여 가능성 있는 사실을 추리하는 것"(Dewey, 1986, pp. 82~97)으로 정의한다.

또, 힐가드는 사고를 직접 경험(immediate experience)에 의한 현상적 실재로 규정하고,

사고를 연상적 사고(associative thinking)와 의지적 사고(directed thinking)로 나누며, 연상적 사고에는 자유 연상, 통제된 연상, 백일몽, 꿈, 환상적 사고가 포함되고 의지적 사고에는 비판적 사고, 논리적 사고, 창의적 사고가 포함된다고 주장한다(Hilgard, 1964, p. 16). 사고는 양식에 따라 확산적 사고와 수렴적 사고로, 그 수단에 따라 언어적 사고와 이성적 사고로, 사고 작용의 특성에 따라 분석적 사고와 종합적 사고, 평가적 사고로 나누어지기도 한다(문교부, 1985, p. 7).

사고의 유형을 어떻게 나누든지간에 교육적으로 의미가 있으려면 그 사고 유형이 사실성, 논리성, 창의성, 효율성을 지녀야 한다. 왜냐하면, 어떤 내용이 사실에 부합되고 논리적으로 일목요연하게 체계화 되었을 때 설득력이 있으며, 구태 의연한 사고 방식에서 벗어나 새로운 것을 창안하게 하고, 다양한 선택들이 혼재할 경우에는 간명하면서도 효율적으로 해결할 수 있는 것이라야 하기 때문이다. 시각에 따라서는 이 밖에도 다른 유형을 생각할 수도 있으나, 위의 네 가지 유형은 교육적인 맥락에서 사고를 고려할 때 핵심적인 것들이라고 할 수 있다. 그리고, 이들 각 유형들은 상황에 따라 독립적으로 적용되기도 하고 복합적으로 상호 작용하기도 한다. 즉, 이런 유형들 중 하나 또는 몇가지 것들을 다른 것에 비해 특별히 강조할 경우, 그에 따른 특정한 사고 유형이 나타나는데, 예를 들어, 창의성을 강조할 때에는 창의적 사고가 적용되고, 논리성을 강조할 때에는 논리적 사고가 적용되며, 여기에 창의성이 가미되면 과학적 사고로, 그리고 다른 차원들과 함께 효율성이 결합되면 의사 결정 능력이 된다. 이처럼 사고의 유형은 여러 각도에서 볼 수 있고, 대상이 지닌 성격에 따라 달리 적용되지만, 일반적으로 사고의 유형을 구별하는 데 있어, 자료의 존도와 논리 의존도를 기준으로 설명될 수 있다. 탐슨(Thompson)의 진리 탐색 모형을 토대로 작성된 사고 활동 유형에 관한 개념 모형은 다음과 같다(곽병선, 1983, p. 67).

< 표 2 > 사고 활동 유형의 개념 모형도



3. 사고의 과정

사고는 인간 활동에 있어서 제반 사항에 대처하기 위한 지적 상호 작용이며, 인간은 이 사고 과정을 통하여 문제 해결에 도달하게 된다. 이 때 지적 상호 작용은 개념 형성, 원리 형성, 이

해, 연구, 구성, 구술, 결정 등의 상호 유기적인 작용(Marzano, 1988, p. 33)을 뜻하며, 그러한 지적 요소들이 상호 작용을 거치는 동안 문제의 해결점이 도출되는 것이다. 이 사고 행위들은 크게 두 범주로 나누어 볼 수 있다. 어떤 행위들은 지식의 습득에 관여하고, 다른 행위들은 그 지식의 창출 또는 적용에 관여한다. 그리고, 사고 과정 속에서는 어떤 특정한 하나의 사고 행위가 다른 것들과 상호 작용하기 때문에, 순차적 혹은 상하 관계로 인식하기 보다는 다각적인 관점에서 서로 유기적으로 작용한다고 보는 것이 옳을 것이다.

위의 여덟 가지 사고 행위는 사고 과정 속에서 다음과 같이 작용한다.

- 1) 개념 형성은 하나의 실체에 대한 정보를 조직하며, 그 정보를 명칭(단어)과 연계시키는 것으로, 개념은 각 개인이 하나의 실체를 다른 실체와 구별할 수 있고, 그것을 다른 실체들 또는 실체의 부류들과 연관 지을 수 있게 하는 대상, 사건, 아이디어, 혹은 과정들에 대한 조직된 정보로 구성된다. 이는 언어를 개념 형성의 주춧돌로 삼으며, 그것은 학습자가 쓰는 용어가 개념의 파악과 이해의 외적 지표가 되어 주기 때문이다. 개념 형성의 수업 모형에 있어, 클라우스마이어는 구체적인 대상을 인식하는 단계와 분류를 시작하는 단계, 더 세밀한 분류를 거쳐 정형화 시키는 단계를 따르는 것이 효과적(Klausmeier, 1985, p. 276)이라고 주장한다.
- 2) 원리 형성은 개념들 간의 관계들을 인식하고 적용하는 것으로, 원리 형성의 과정은 개념 형성과 동일한 전제, 즉 교과목의 본질에 대한 이해에 바탕을 둔다. 원리에는 인과 관계의 원리, 또는 개연성의 원리 등의 여러 종류가 있으며, 과목의 특성에 따라 보다 큰 영향을 미치는 원리도 있다.
- 3) 이해는 기존의 지식과 새로운 정보를 연결시켜 의미의 이해를 촉발하는 것으로, 새로운 지식을 습득하는 과정이다. 일반적인 교육에서 이해에 대한 연구는 대부분 글을 읽고 나서의 이해도에 초점을 맞추고 있다. 새로운 내용을 접할 때, 학습자는 의식적이든 무의식적이든 선경험과 현재의 지식을 선택하여 의미를 부여하게 된다.
- 4) 연구는 과학적인 탐구, 즉 설명과 예측을 추구하는 것으로, 문제를 해결하거나 결정을 내릴 때, 그 목적이 옳은 답이나 해결책을 찾는 데에 한정되지 않는 좀더 넓은 의미로서 조직적인 탐구에 바탕을 둔다. 연구의 특징으로는 현상들을 관찰하고 기술함으로써 인식된 문제 또는 문제 영역, 가정의 성립, 가정에 대한 테스트와 확인(Clark, 1986, p. 65) 등을 들 수 있으며, 이러한 측면들은 각각 다른 사고 과정들과 관련된다. 교육적 측면에서 학생들은 체계적 탐구의 특징을 문제의 인식, 관련된 정보의 상기, 가정의 성립, 가정의 검증, 수집된 정보에 바탕을 둔 결론의 진술(Clark, 1986, p. 70)의 다섯 단계 과정을 통해 실습할 수 있다.

- 5) 구성은 예술적인 의도에 따라 구상하고 발전시켜 창작품을 내는 것으로, 여덟 가지 사고 과정 중에서 예술에 가장 잘 들어 맞는 특성을 가지고 있다. 글을 짓는 과정과 음악의 창작 과정 등이 여기에 포함되는데, 개인에 따라 작품이 달라지는 것은 분명하지만, 이러한 창작에 관련된 과정은 양식, 시대, 그리고 소재를 초월하여 매우 비슷하다. 글쓰는 과정에 대한 종래의 관점은 이를 창작자가 완성된 작품을 이루어내기 위해 거쳐야 할 선적인 단계들의 연속으로 보아왔다. 그러나, 오늘날의 모델은 여러 단계 간에 되풀이되는 상호 작용으로 특징지을 수 있다. 플라워와 헤이스(Flower & Hayes, 1981, pp. 365~87)는 글을 쓰는 과정이 계획, 글로 옮기기, 그리고 검토를 포함하는 것으로 생각하는데, 이 모든 것은 글 쓰는 사람 자신이 감독자의 역할을 하며, 자신의 통제 아래에 놓인다고 보는 것이다.

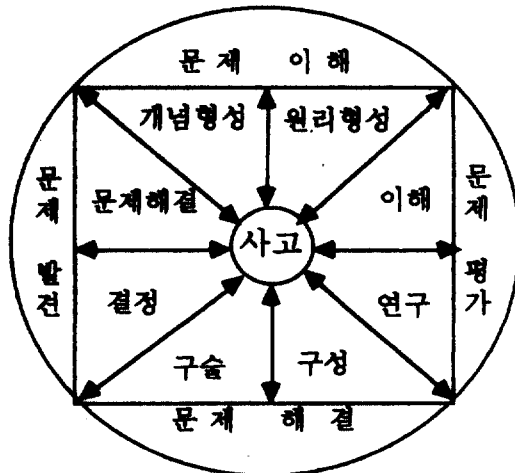
계획하는 단계에서, 글 쓰는 사람은 내용의 내적 표현을 전달될 수 있도록 만들어 간다. 여기에는 아이디어를 내고, 정보를 범주에 따라 조직하고, 목표를 설정하는 것과 같은 인지적 능력들이 개입된다. 둘째 요소인 글로 옮기기에서는 작가의 내적 아이디어와 내용이 눈에 보이는 문자의 형태를 취하게 되는데, 이것은 추상적(마음)인 것이 구체적(쓰여진 글)인 것으로 만들어지는 것이다. 마지막 요소인 검토는 지금까지 창작되어진 것을 평가하고 개정하는 데 초점이 맞추어진다. 전 과정에 걸쳐 글 쓰는 사람은 감독자의 역할을 하는데, 계획, 글로 옮기기, 검토의 요소들 사이에서 언제 어떤 요소를 적용할 것인지를 결정한다. 그러므로 그 흐름은 직선적이 아니라 순환적, 또는 반복적이다. 이 모델의 중요한 측면은 상위 인지(metacognition), 즉 개인이 자신의 독특한 사고 방식을 의식하는 것이다.

- 6) 구술은 다른 사람과 의견을 교환하는 것으로, 언어적 상호 작용의 과정으로 간주된다. 이는 또한 지식의 습득과 지식의 생산, 적용을 모두 포괄하는 유일한 사고 과정으로 이해된다. 이 사고 과정의 중요한 특성은 그 즉각성이다. 우리들은 예술적 차원에서 작품을 만들기 위해서 말로 대화를 작하지는 않는다. 오히려, 즉흥적으로 반응해가며 대화가 진행됨에 따라 우리들의 생각을 다듬어 간다. 이러한 구술은 외적인 대화 뿐만 아니라, 내적인 것도 관련되어 있는데, 실제로 내적인 '마음속으로 자기 자신에게 이야기하는 것'은 그 자신의 지식과 신념, 태도를 가다듬고 발전시키는 데 강력한 수단이 될 수 있다.

말은 교육의 장에서 학습과 지도를 위해 의도적으로 쓰는 도구로서 가장 중요한 위치를 차지해 왔으며, 말로 표현하는 것은 다른 모든 사고 과정들과 함께 핵심적인 사고력을 개발하기 위해서도 적극적으로 사용되어야 한다.

- 7) 결정은 여러 대안들 중에서 하나를 선택하는 일로, 문제 해결과 밀접하게 연결되어 있기 때문에 문제 해결의 한 종류라고 할 수 있다. 결정이란 항상 개인에게 명백하거나 불명확한 두 가지 이상의 대안들 가운데서 이루어지기 마련인데, 어려운 점은 몇 가지 기준이나 목표에 따라 이런 대안들 가운데 하나를 선택하는 일이다. 교육적인 의미를 내포한 결정 과정에 따른 여러 가지 모델들이 개발되어져 왔는데, 목표에 대한 신중하고 철저한 정의, 아이디어와 대안의 창출, 각 대안에 대한 가능한 결과의 평가, 그리고 실행되어질 대안의 선택들은 이런 모델들의 몇 가지 중요한 특성들이다. 이렇게 실제로 결정을 내리는 과정은 교사와 학생, 그리고 학생 자신들 간의 많은 대화를 통해서 이루어질 수 있다. 이런 결정을 내리는 능력이 개발되는 데에는 시간이 필요하다.
- 8) 문제 해결은 복잡하고 어려운 상황을 분석하고 해결하는 것으로, 이에 관련된 가장 중요한 가정은 명백한 문제가 존재해야 한다는 것이다. 초보자와 전문가의 사고에서 나타나는 차이점은, 전문가는 자기 자신의 분야에서 비전문가나 초심자보다 훨씬 더 문제점을 잘 파악한다는 데에 있다. 문제에 직면할 때 그것의 해결을 위한 다양한 종류의 전략들이 있을 수 있다. 그 전략들의 공통적인 특징으로는 문제를 인식하는 것, 여러 가지 해결책과 접근 방법들을 정의하고 탐색하는 것, 그리고 노력의 결과를 잘 살펴보는 것들이 포함된다. 문제 해결의 중요한 속성들 중의 하나는 사고의 유연성이다. 교수법에서는 개 개인이 문제를 여러 가지 각도에서 보도록 하는 접근 방법이 강조되며, 받아들여진 인상과 그에 대한 통찰력의 대조를 증가시키는 수단으로 연상법, 비유법, 은유법이 있다.
- 사고 과정에 있어 이 지적 요소들의 상호 작용 관계를 도식화 시키면 다음과 같다.

< 표 3 > 사고 과정에서 지적 요소의 상호 관계



Ⅲ. 음악적 사고

1. 음악적 사고의 개념

인간은 자신의 경험 속에서 축적된 지식과 이해력의 범위 안에서 나름대로의 과정을 거쳐 사고한다. 사고라는 것은 어떤 주제에 대한 다양한 측면을 고려하여 스스로 질문하고 답을 찾으며 결정을 하는 과정으로, 문제 해결력이라고 정의될 수 있다. 이런 뜻으로의 사고는 관찰, 발견, 계획 수립, 조직, 응용, 창조, 결과 예측, 선택, 결정 등의 인지능력을 포함하며, 문제 해결을 위하여 계획을 세우고 최선의 행위를 선택하는 작업이라고 할 수 있다.

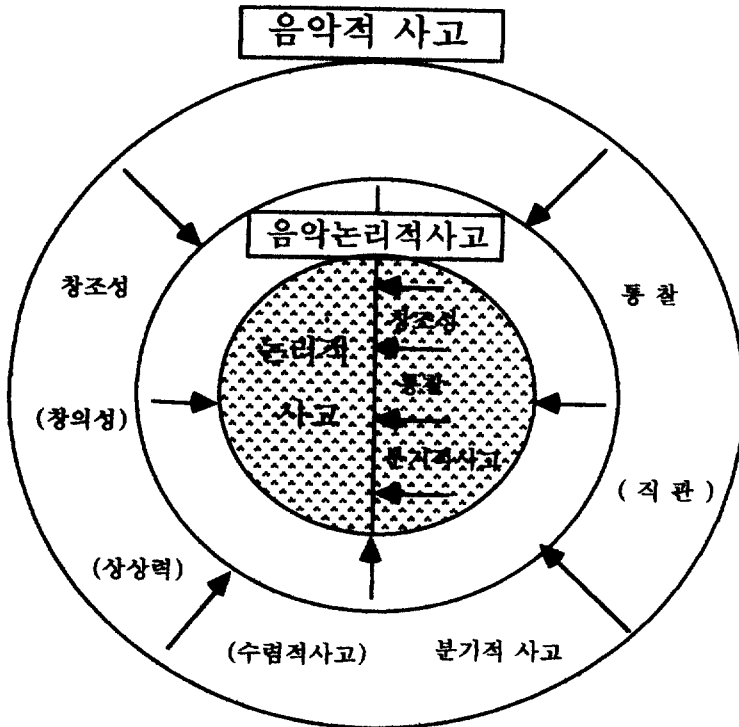
사고의 한 분야에 속하는 음악적 사고는 음악적인 문제나 사태를 스스로 해결하고 느끼며 판단하는 능력을 뜻하며, 이는 진정한 음악적 경험과 이해에 필수적이다. 랭어와 마이어는 음악적 사고란 "수용자가 적극적으로 개입하는 활동"(Langer, 1957 & Meyer, 1991)이라는 점을 강조하며, 세라핀은 "음악이란 음향적 신호에 대하여 반응하는 인간의 정신 작용으로, 주관적 실체로서 존재한다."(Serafine, 1988)고 주장한다. 이들의 주장에 따르면, 음악이 물리적인 음향적 신호로 간주될 때보다는 인간이 음향적 신호로부터 받은 정보에 자신의 주관적인 의미를 부여하는 정신적 과정으로 이해될 때 그 진정한 의미가 더욱 분명하게 파악될 수 있다는 것이다. 이 "주관적인 의미를 부여하는 정신적 과정"이 바로 수용자가 적극적으로 개입하는 활동이며, 이것이 곧 음악적 사고의 과정으로서 음악적 문제를 해결하는 능력이라고 할 수 있다.

음악적 사고는 순간적으로 일어나는 음과 리듬을 비롯한 여러 요소들 간의 관계를 파악하는 것으로, 음악적 패턴의 인식과 관련된 정신적 활동이다. 바꾸어 말하면, 패턴을 발견하고, 조작하고, 식별하고, 전체 악곡 속에서의 기능을 파악하는 능력(김경희, 1995, p. 80)이며, 그 총체성을 중시한다. 결국, 음악적 사고는 음악의 본질인 import의 체험에 필수적인 표현 형식을 이해하기 위해 필요한 능력이며, 나아가 보다 높은 단계의 창조성이나 상위 인지적인 사고를 하는 데 밑바탕이 되는 것이다. 따라서, 음악적 사고는 음악적 문제와 사태를 해결하기 위해 필요한 지적 작용이라 할 수 있다.

음악적 사고의 개념을 명료하게 하기 위하여, 음악적 사고의 구성을 <표 4>와 같이 도표화할 수 있다. 음악적 사고는 음악 논리적 사고가 기본적인 바탕을 이루며, 이 음악 논리적 사고는 소리라는 특수한 문제를 해결하기 위하여, 일반 논리적 사고에 비추론적인 사고(창조적, 분기적, 통찰)들이 상호 작용하여 만들어지는 것이다. 이 음악 논리적 사고를 기초로 하여 음악의 지적 수준이 높아지며, 음악적 경험과 지적 이해의 수준이 높아질 수록 비추론적

인 사고의 영역은 확대되고 중요해진다. 결국, 음악적 사고는, 음악 논리적 사고를 기초로 하여 더 수준 높은 음악적 경험을 위하여 끊임없이 비추론적 사고의 기능과 영역을 확대해 나아가야 한다.

< 표 4 > 음악적 사고의 구성도



2. 음악적 사고의 유형

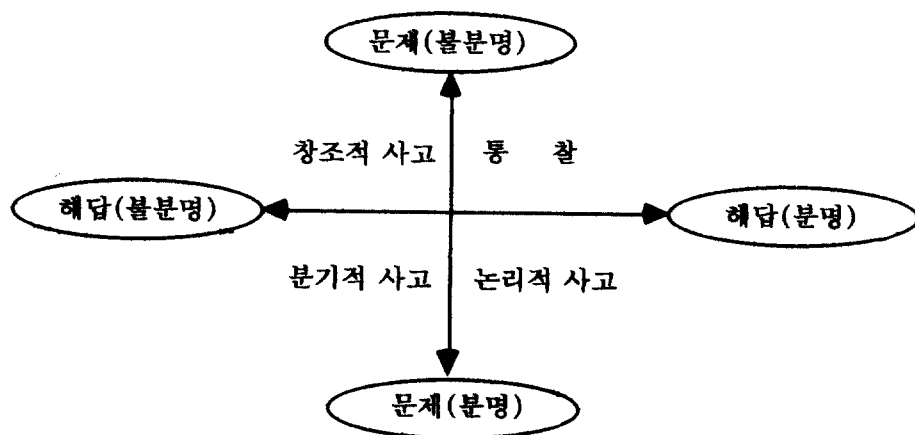
음악적 사고 유형은 일반적인 사고의 유형과 비교할 때, 크게 다른 성격을 지닌다. 이는 논리와 비논리의 사이, 주관과 객관의 사이를 오가는 폭이 크며, 유사성보다는 특이성에 의존하기 때문이다. 사고의 과정은 비슷하다 할지라도 문제의 특성이나 질적인 면에서 커다란 차이를 보이기 때문에, 음악적 문제의 해결에 있어 그 문제의 원리와 특질에 적합한 사고가 필요한 것이다.

일반적인 사고는 그 유형을 구별하는 데 있어 자료 의존도와 논리 의존도를 기준으로 삼지만, 이 자료 의존도와 논리 의존도를 기준으로 하는 일반적인 사고의 유형을 음악적 사고에 일

반화시킬 수는 없다. 음악적인 문제는 자료와 논리만 가지고 해결할 수 없는 상징 예술로서, 주관이 개입되며 비추론적 사고가 필수적이기 때문이다. 즉, 문제의 본질부터가 다르기 때문에 음악적 문제의 해결을 위해서는 일반적인 사고의 유형에 또 다른 사고의 유형이 첨가되고, 이러한 다른 사고의 유형이 더 강조 되기도 하며, 일반 논리적 사고가 아닌 음악 논리적 사고가 필요한 것이다. 이것이 바로 음악적 사고특유의 속성인 것이다.

음악적 문제의 본질에서 본 음악적 사고의 유형은 웨이크필드 (Wakefield, 1992. pp. 28~29)가 제시한 다음의 표로 설명될 수 있다.

< 표 5 > 음악적 사고의 유형도



음악적 문제를 해결하는 데에 관련되는 사고의 유형을 문제와 정답이라는 두 축으로 범주화 할 경우, 문제는 분명한 문제와 분명치 않은 문제로 구분되고, 정답도 마찬가지로 답이 분명한 것과 분명치 않은 것으로 나눌 수 있다. 이 때, 두개의 축을 중심으로 네 개의 영역이 생기는데, 문제도 분명하고 답도 분명한 것은 논리적 사고의 영역이고, 문제는 분명한데 답이 분명하지 않은 사고의 영역은 분기적 사고이다. 분기적 사고의 예로는 학생이 어떤 악기로 레가토나 스타카토를 제대로 연주하지 않고 있을 때(문제는 분명한), 교사가 그들에게 이와 관련된 개념과 기술을 어떻게 이해하게 할 것인가(학생의 조건이나 악기의 상태 등 제반 여건상 정확히 적용할 수 있는 해답이 있을 수 없다.)에 관련되는 경우를 들 수 있다. 또한 문제도 분명하지 않고 답도 분명치 않은 사고의 영역은 창조적 사고이며, 답은 분명한데 문제가 분명치 않은 사고의 영역을 통찰이라 한다. 통찰의 예로는, 합창을 지도하는 교사는 머리 속에 자신이 생각하고 있는 완벽한 소리가 그려져 있는데(답은 분명한), 학생들은 어떻

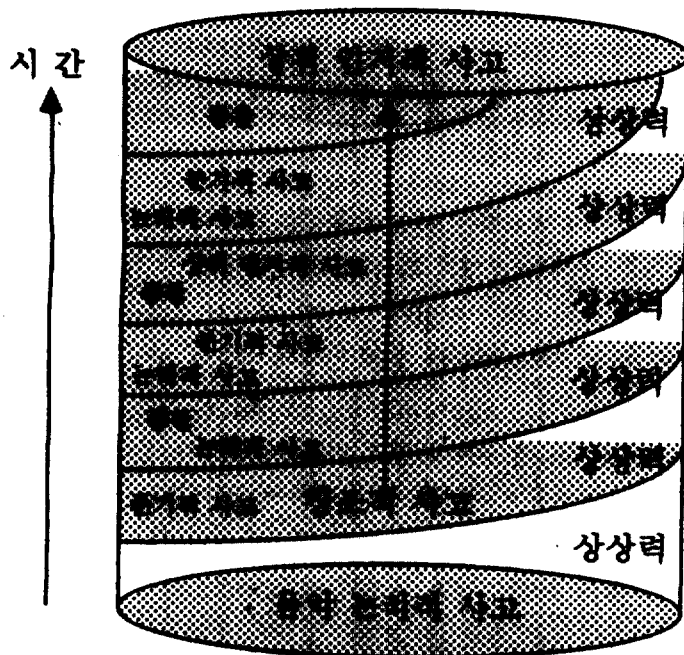
게 이 소리를 낼 수 있는가(정확한 문제를 논리적으로 인지하기는 어려움)에 관련된 경우를 들 수 있다.

그러나, 웨이크필드가 제시한 이 모형도에서 보여주는 것처럼, 음악적 사고의 유형이 4가지라고만 확정지을 수 없다. 창조적 사고 외에도 창의적 사고, 상상력과 상위 인지적 사고 등이 참가될 수 있다. 창의적 사고, 상상력은 창조적 사고의 범주에 포함시키고, 상위 인지적 사고는 통찰의 범주로 볼 수 있다. 그렇다고 해서 창조적 사고와 창의적 사고를 똑같은 뜻으로 써서는 안되며, 어느 것은 중요하고 어느 것은 중요하지 않거나 필요치 않다는 것은 아니다. 또한, 상상력은 창작의 과정이나 감상 과정에서 가장 중요한 역할을 하며, 상위 인지적 사고는 창작 활동과 연주 활동에서 중요하다. 그러므로, 어떤 음악 활동을 하느냐에 따라 사고의 여러 유형들 중에서 더 적절하게, 많이 써야 하는 사고의 영역이 있는 것이다.

음악 활동을 작곡 활동, 감상 활동, 연주 활동으로 나누고, 각 음악 활동에서 특히 강조되어야 하는 사고의 유형들을 살펴보면 <표 6, 7, 8>과 같다.

1) 작곡 활동

<표 6> 작곡 활동에서 사고 유형의 투입 과정



따라서, 교사는 어떤 음악 활동을 하느냐에 따라 그에 적절한 사고의 유형을 투입하여야 하며, 음악적 사고들의 연습을 위하여 다양한 활동들을 제시하여야 한다.

2. 음악적 사고의 과정

음악적 사고에서 지적 상호 작용의 과정은 일반적인 사고의 과정과 비슷하다. 그리고, 음악적 사고는 음악 활동에 있어서 음악적 문제와 상황에 대처하기 위한 지적 상호 작용으로, 개념 형성, 원리 형성, 이해, 연구, 구성, 구술, 결정 등의 유기적인 상호 작용을 거쳐 음악적 문제의 해결점을 도출해 내는 과정이다.

위의 사고 행위들은 사고 과정 속에서 다음과 같이 작용한다.

1) 개념 형성 - 개념 형성을 위해서는 구체적인 대상을 인식하는 단계와 분류를 시작하는 단계, 더 세밀한 분류를 거쳐 정형화 시키는 단계를 따르는 것이 효과적이며, 이를 음악적 개념의 형성에 적용하려면, 다음과 같은 과정이 이루어질 수 있다.

구체적인 대상의 인식 단계에서는, 학생이 전후 관계와는 무관하게 같은 것을 같다고 인식할 수 있게 하는 것을 목표로 하며, 예컨대, 피아노 반주가 있거나 없거나 트럼펫 소리를 금관악기 음색의 한 예로 알 수 있게 하는 것이다.

분류의 단계에서는, 학습자가 어떤 개념의 예가 될 수 있는 것과 될 수 없는 것들을 구별할 수 있을 뿐만 아니라, 그것들의 중요한 특징이나 속성을 말로 표현할 수 있게 하는 것을 목표로 하며, 학생이 튜바와 트럼펫을 금관악기 음색의 예로, 클라리넷을 비금관악기의 예로서 인식할 수 있게 하는 것이다.

정형화의 단계에서는, 예가 될 수 있는 것과 될 수 없는 것들을 구별하는 방법을 구체적으로 말할 수 있게 하는 것을 목표로 하며, 학습자는 문제가 되는 이 개념이 다른 개념들과 어떻게 관련되는지를 깨닫는 동시에, 그 개념을 이해하고 있음을 말과 글을 통해서 보여줄 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 예컨대, 금관악기의 음색에 대한 개념이 형성된 학생은 클라리넷이 금관악기 음색이 아니라는 것을 알 뿐만 아니라, 금관악기 소리의 특징적인 성격을 구별하여 설명하고, 금관악기와 비금관악기 음색의 여러 가지 예들을 청각적으로 구별할 수 있는 방법을 말로서도 표현할 수 있게 하는 것이다.

이러한 개념의 형성에 있어서 언어의 중요성은 매우 크다. 더구나 음악적 개념을 형성하려면, 일반적인 어휘들 뿐만 아니라, 음악적인 소리와 관련된 어휘들이 필수적인 것이다. 음색과 같이 독특한 성질을 지닌 개념들을 어떻게 글이나 말로 표현할 것인가 하는 문제는 교육적으로 중요하게 여겨져야 하며, 개념적인 이해를 표현하고 소통하는 데에 직접 음악적 소리를 사용해야 한다는 것도 간과해서는 안될 것이다.

2) 원리 형성 - 원리를 가르치는 목적은 학생들로 하여금 개념들 간의 관계들을 인식하고 적용하게 하는 것으로, 음악에서의 원리로는 가락이 화성을 내포하고 있다는 것, 리듬이 소리와 침으로 구성된다는 것 등을 예로 들 수 있으며, 그러한 기본 원리와 개념 간의 관계는 밀접하고 분명하여, 이 음악적인 기본 원리들은 음악 형식 안에서 개념들이 어떻게 조직되어 있는가를 보여준다.

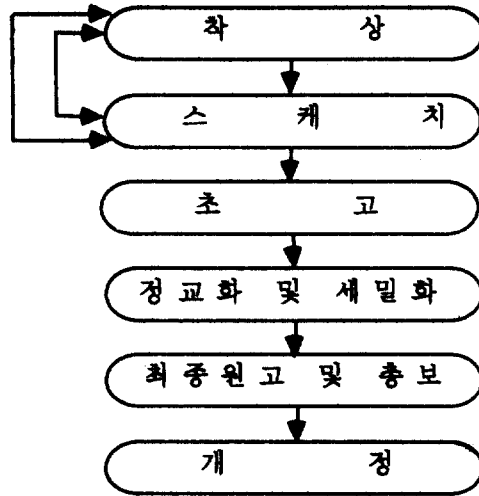
3) 이해 - 기존의 지식과 새로운 정보를 연결시켜 의미의 이해를 촉발하는 것으로 새로운 지식을 습득하는 과정이라고 보며, 음악에서 이해도를 높이는 하나의 모델을 예로 들자면, 음악 감상에 적용시킬 수 있다. 같은 음악을 듣더라도 정보가 많을 수록 정보 없이 들을 때보다 훨씬 이해도가 높아진다는 것이다. 즉, 음악을 듣기 전에, 그 곡의 전반적인 음악적 특징들과 예비적 정보(제목, 악기 편성, 양식, 가사 등)를 훑어보고, 음악적 내용과 청각적 어휘(다른 곡에서 들은 적이 있는 음색 등)와 청각적 조직 패턴 등을 돌이켜본 다음에 감상할 악곡에 대하여 예측해 본다. 음악을 듣는 동안은 선경험을 바탕으로 하여 새로운 생각들을 받아들이고 새로운 질문을 갖게 되며, 정보의 각 부분에 의미를 부여하게 된다. 들은 후에는 학습의 통합과 적용의 단계로 주요 아이디어들을 범주화 시키고 통합하고, 예측을 확인하고, 학습에서 부족한 점을 발견하고, 그 부족한 점을 보충하며, 다시 새로운 상황으로 전이시키는 데 필요한 정보로 조직한다. 이러한 과정에서 얻어진 경험은 다시 선경험이라는 범주에 저장되며, 다른 학습에 이해도를 높이는 역할을 하는 것이다.

4) 연구 - 연구에 관한 이러한 견해는 자연 과학에 그 뿌리를 두고 있지만, 그렇다고 해서 예술에서는 그러한 사고를 할 필요가 없거나 발전될 가능성이 없다는 뜻으로 받아들이어서는 안 된다. 음악은 예술 형식으로서 뿐만 아니라, 교육과정의 한 교과목으로서 잘 구성된 학문이기도 하다. 따라서, 학생과 교사들은 음악 분야에서도 이러한 연구 기법들을 사용할 수 있다. 예를 들면, 공통 관습 시대의 대위법과 화성법의 법칙들을 조직적인 학습과 연구를 통하여 접근한다든지, 음악이 창조되는 과정의 이해를 돕기 위하여 작곡자들과 연주자들을 면담해 보는 실험 방식을 택하는 것, 확인할 수 있는 가정을 세우고, 그에 따른 통제된 관찰로 어떤 음악적 능력이나 인지에 관한 실험을 하는 것들이 여기에 속한다고 할 수 있다. 이러한 연구는 음악을 조직된 지식의 교과로 이해하는 것에 크게 기여할 것이다.

5) 구성 - 글로 쓰거나, 음악적, 기계적, 혹은 예술적인 창작품을 내는 것으로 여덟 가지 사고 과정들 중에서 예술에 가장 잘 들어 맞는 특성을 갖는다고 하였다.

S. 베넷은 작곡 과정의 모델(Bennett, 1976, pp. 3-14) 을 개발하였는데, 이 모델은 여러 면에서 창조적인 글쓰기의 모델들과 일맥 상통한다.

< 표 9 > 작곡 과정의 모델(Bennett, 1976, p. 7)



착상은 작곡의 첫 단계로서 작품에 대한 영감이나 아이디어를 제공한다. 이 단계는 작곡 과정의 중심이 되며, 작곡가의 내외적 사건들을 모두 포함한다. 외적인 사건들의 예로는 해가 뜨고 지는 것, 낙엽이 지는 것, 바람이 불고 파도가 치는 것, 다른 음악이나 예술 작품 등이 있고, 내적 사건들의 예로는 의식의 여러 가지 감정적인 상태, 즉 느낌, 감정, 다른 소리에 대한 반응으로 일어나는 심상 등이 있다.

스케치의 단계는 착상을 시작적이고 영구적인 형태로 전환시켜 나중에 필요에 따라 꺼내 쓸 수 있도록 보존하는 것이다. 스케치는 다음 단계인 최종 원고로 직접 이어지는 경우가 많고, 이 단계에서 초고, 스케치, 착상들 사이는 오갈 수 있으며, 그 결과 또다른 초고들이 추가되어 더 많은 소재들이 도입될 수도 있다.

정교하고 세밀하게 다듬는 단계에서는 착상들을 다듬고 또 다듬는다. 그 결과 최종 원고나 총보가 그려지게 되며, 때로는 그 뒤에 개정 단계가 뒤따르기도 한다. 할 수도 있고 안할 수도 있는 이 개정 단계(작품 연주 후에 이루어지는 경우도 많다.)가 얼마나 중요한가는 작곡가에 따라 다르다.

이 모델에는 음악적 아이디어의 추상적이거나 구체적 표현, 직관적이거나 논리적 작용 등의 사고 영역이 내재하는데, 착상 단계는 주로 자발적이고 직관적이며, 초고, 정교화와 세밀화, 개정의 단계들은 훨씬 더 논리적이고 합리적이다. 이러한 작곡의 전체적 과정이 상위 인지적 성격을 띠고 있기 때문에, 학생들이 창의적인 음악 행위를 할 수 있도록 하는 지도와 연습이 필요하며, 그들이 만들어 낸 창작품에 내재하는 다양한 양태와 작용들을 의식해야 할 필요가

있다. 따라서, 사고 과정으로서의 창작은 학생들에게 폭넓고 다양한 인지적 작용들을 음악적 개념과 기술의 영역에 적용하는 방법들을 제공한다고 할 수 있다.

6) 구술 - 다른 사람과 의견을 교환하는 것으로, 언어적 상호 작용의 과정으로 간주된다. 비언어적이고, 비추론적 특징이 강한 음악교육에서 구술이 필요치 않다거나, 중요하지 않은 것으로 오해될 소지가 있으나 이렇게 보는 것은 옳지 않다. 더 정제된 언어, 심미적 경험을 도와주는 언어들이 필요한 것이다. 여기에는 음악적 대화도 포함되는데, 음악적 대화는 말로 하는 대화에 비할만 한 것으로 두 사람 이상 사이에서 이루어지는 음악적인 상호 작용의 과정을 말한다. 이러한 음악적인 상호 과정의 예로는 음악적 아이디어를 연주를 통하여 서로 나누는 것을 들 수 있다. 말의 목적이 의사 소통에 있다면, 음악의 목적은 표현에 있기 때문이다.

7) 결정 - 여러 대안들 중에서 하나를 선택하는 일로, 문제 해결과 밀접하게 연결되어 있기 때문에 문제 해결의 한 종류라 하였는데, 음악 수업에서 결정 능력의 개발에는 특히 교사의 역할이 중요하다. 학생들에게 문제와 함께 이들의 해결을 위한 가능한 모델들을 제시해야 하는 것이다. 그래서 되도록 많은 선택의 여지를 두고 교사와 학생들 간에 토론이 이루어져야 하기 때문에 여기에서도 어휘의 중요성이 강조된다.

8) 문제 해결 - 복잡하거나 어려운 상황을 분석하고 해결하는 것으로, 문제를 해결하는 데에는 다양한 종류의 전략들이 있을 수 있다고 하였는데, 음악의 경우에 문제의 파악과 그것의 해결은 쉬운 일이 아니다. 그것은 일반적으로 학생들이 음악적 문제의 해결은 고사하고 음악적 문제를 깨닫는 훈련도 되어 있지 않기 때문이며, 음악적 문제들이 수학이나 과학 영역처럼 분명하게 정의되고 잘 짜여진 문제들이 아니기 때문이다. 합창을 할 때나 기악 연주를 할 때, 연주상의 문제들을 파악하고 해결책을 선택하는 일은 교사의 몫이고, 연습 중에도 학생들에게 해결하여야 할 음악적 문제들이 주어지는 일은 드물다. 그러므로, 학생들의 사고 과정을 개발하려면, 음악교사는 학생들에게 음악 수업시간이나, 합창 연습을 할 때 분명한 문제 뿐만 아니라 분명히 정의되지 않은 문제(ill-defined 혹은 open-problem)들도 다룰 수 있는 기회를 주어 문제 해결의 중요한 속성들 중의 하나인 사고의 유연성을 길러 주어야 하는 것이다.

일반적인 사고 과정에 음악적 사고 과정을 적용시킴으로써 음악적 내용과 사고 과정 간의 상호 작용 및 각 과정의 맥락에 대한 이해가 증진되며, 음악적 사고의 실제적 아이디어를 개발하는 데 도움이 될 것이다.

4. 음악적 사고의 유형과 과정이 주는 시사점

예술은 일반적으로 비추론적인 표현 형식을 통해 인간의 삶과 감정을 투영하는 작품 활동이라고 정의된다. 이 때, 예술이 비추론적이라는 어휘로 설명되는 근거는 바로 이 예술 작품과

활동에서 다루는 문제나 답이 분명하지 않아서 분기적 사고와 창조적 사고, 통찰 등이 차지하는 범위가 매우 넓고 중요하다는 것이다. 그러나, 그렇다고 해서 전적으로 비추론적이라고만 단정지을 수는 없다. 그 까닭은 인간의 삶과 감정을 표현 형식에 담아 나타낼 때, 표현 형식 자체가 논리적 형식을 전제로 하기 때문이고, 이 논리적이라는 사실이 음악이 교과목으로 존재할 수 있게 하는 당위성도 부여하기 때문이다. 이렇듯, 논리적 사고를 바탕으로 하여 음악의 지적 이해가 되는데, 여기에서 중요한 것은 이 지적 이해의 과정 중에 비추론적인 다른 사고의 영역들이 끼어들어 비선형적(nonlinear)으로 상호 작용한다는 것이다. 이와 같이 일반 논리적 사고에 비추론적 사고의 영역들이 상호 작용하는 것, 이것이 일반적으로 말하는 논리적 사고와 다른 점이고, 음악 교과의 특징이 되는 음악 논리적 사고가 되는 것이다.

따라서, 하나의 작품 속에서 그 작품이 전달하고자 하는 진정한 예술적 의미를 이해(음악적 문제)하기 위해서는 그 작품을 이루고 있는 구성 요소들의 형태를 음악 논리적인 사고로 파악할 수 있어야 하고, 각 요소와 부분들의 유기적인 관계를 작품 전체와의 관련 속에서 통찰하며, 총체적 표현성을 공감할 수 있어야 하는데 여기까지 오는 데에는 음악 논리적 사고를 바탕으로 한 더 복잡하고 추상적인 비추론적 사고의 역할이 중요한 것이다.

그러나, 교사들과 학생들은 대체로 명백한 문제를 제시하고 정확한 답을 내는 데에만 익숙해져 있으며, 대부분의 교과들이 이 부분에 치중하고 있는 것도 사실이다. 결국, 논리적 사고를 연습하는 기회는 어떤 형태로든 많이 주어지고 있지만, 그러한 음악 논리적 사고를 바탕으로 하여 음악 논리적 사고나 한 걸음 더 나아간 비추론적 사고를 연습하는 기회는 거의 없다.

음악 수업에서 우리는 분명히 논리적 사고를 바탕으로 하는 음악의 지적 이해에 많은 시간을 소요하고 있는 데 비해 우리의 음악에 대한 지적 이해 수준은 어느 정도인가 하는 의문이 생긴다. 암기하고, 단순히 눈으로 확인 가능한 사실이나 단편적인 음악에 관한 지식의 수준은 높을지 몰라도 음악 논리적 사고를 바탕으로 한 진정한 음악의 지적 이해 수준은 아주 낮다고 보는 것이 옳을 것이다. 그 이유를 살펴보면, "음악은 어떠한 매체를 사용되느냐, 그 매체를 사용하기 위하여 어떠한 표현 논리를 택하는가" 라는 물음에 대한 답을 찾아야 한다.

음악은 소리라는 매체를 사용하고, 그 소리로 엮은 표현 형식 속에 예술적 의도를 담아 논리적으로 상징화 시킨 것이다. 따라서, 소리와 그 조직이 음악의 본질이 되기 때문에, 논리적 사고의 출발점도 이 소리와 그 조직에 대한 것에서부터 출발하여야 하는 것이다. 그러나 지금까지의 문제들은, 우리의 학습 지도가 소리와 그 조직의 탐구 — 소리가 만들어 내는 음과 리듬 및 여러 요소들이 어떻게 조직되어 있고, 조직된 패턴의 형태는 어떠하며, 패턴과 패턴의 관계, 이 패턴들은 서로 어떤 작용을 하는가 등 — 에 집중되지 않고, 단순히 암기하고, 수학적으로 계산하고, 정확하고 명료한 문제에 답을 하는 것에 만족하는 등의 과학이나 수학에 더 가까운 교과가 되고 있다.

결국 음악의 주체인 "소리"는 소외되고 음악 교육의 본질과도 멀어진 결과를 초래한 것이다.

그렇다면, "이 소리와 소리 조직의 관계를 어떻게 논리적으로 사고하게 하는가"가 핵심이 되는 문제이며, 이 문제를 해결하는 데에는 두 가지 측면이 고려되어야 한다. 하나는 소리의 조직(표현 형식)에 대한 것이고, 또 하나는 조직된 소리의 의미(표현 형식이 내포하는 의미)를 파악하는 것이다. 따라서, 표현 형식을 탐구하기 위하여 음악 논리적 사고가 필요하며, 표현 형식이 내포하는 의미를 통찰하기 위하여 비추론적 사고의 영역들이 여러 층에서 상호 작용해야 하는 것이다.

이러한 비추론적 사고 개발을 위한 지도 과정에서, 분기적 사고의 예로는, 음향에서 같은 것과 다른 것의 변별, 악곡 속에서 반복과 대비, 통일성과 다양성 등의 대조되는 의미를 판단하고 설명하는 활동 등을 들 수 있으며, 음향과 논리, 느낌이 합쳐져 곡의 전후를 감지하는 능력인 통찰의 예로는 음표와 쉼표가 갖는 의미, 긴장과 이완의 느낌, 양식들의 음향 구조적 차이점을 파악하는 활동 등을 들 수 있다. 창조적 사고의 개발을 위해서는 작곡 활동, 특히 지도 내용에 따라 짧은 곡 짓기, 마디, 가락 채우기 등 상상력을 매개로 하여 창의적으로 표현할 수 있는 활동이 필요하며, 상상력의 개발은 음악을 듣고 색채감(공감각, 共感覺)을 느끼거나, 이야기의 줄거리를 그려내는 것, 음색이나 가락의 진행으로 인물의 특징을 파악하는 등의 활동으로 가능하다. 상위 인지적 사고의 개발을 위해서는 연주 활동에서 자신의 연주를 스스로 평가하고 해결책을 찾으며, 자신의 작품과 다른 사람의 것을 비교하고 잘된 부분과 잘못된 부분, 차이점과 문제점을 찾아내는 활동 등이 필요하다.

그러나, 실제 지도의 상황에서는 위의 활동들을 명확하게 구획 지을 수 없다. 즉, 감상에서는 상상력만 필요하다거나 연주 활동에서 상위 인지적 사고만 필요한 것이 아닌 것이다. 어떤 음악적 활동에서든 여러 사고의 유형이 비선형적으로 투입되며, 이 때 다만 조금 더 많이 작용해야 되는 사고의 유형이 있는 것이다.

이러한 관점들을 종합하면, 음악교육에서 해결해야 할 중요한 과제의 하나는 표현 형식의 구성 원리를 음악 논리적 사고를 통해 이해하고, 조직된 소리의 의미를 파악하기 위해 비추론적 사고의 유형들을 적재 적소에 투입할 수 있는 유연성 및 사고 기술 간의 통합과 조정 능력을 갖추는 일이며, 따라서, 음악 교육과정 속에 학생들이 이러한 사고를 키워가는 데 사용할 수 있는 경험들과 기회들을 포함시켜야 하는 것이다.

IV. 음악적 사고의 개발을 위한 방안

수준 높은 음악 심미적 경험은 한 가지 방법으로나 짧은 시간에 이루어질 수 없다. 이는 튼튼한 철골에다 벽돌을 하나 하나 쌓아올리고 그 벽돌에 살을 붙여 아름다운 구조물이 되는 것

으로 비유할 수 있는데, 뼈대를 논리적 사고로 삼고, 쌓아올리는 벽돌은 음악적 사고가 되며, 이를 붙여주고 하나의 아름다운 건축물로 완성해주는 역할은 비추론적 사고들이 맡는다 볼 수 있다. 사고 양식 중 어느 것 하나 중요하지 않은 것 없고, 특별히 덜 중요한 것도 없다. 그러므로, 아무리 짧은 프레이즈라 할 지라도 그것을 심미적으로 경험하는데에는 논리적 사고를 바탕으로 하여 비추론적 사고들이 그것을 도와야 음악적 의미를 발견할 수 있는 것이고, 그 프레이즈가 다음의 프레이즈와의 관련속에서 또 다른 의미를 낳으면서 곡이 발전해 나간다. 이렇듯 음악적 의미를 통찰하는 데에는 보다 확대된 음악 논리와 비추론적 사고의 영역들이 관계하는 것이다. 따라서, 본 연구는 음악 수업에서 다루어져야 하는 가장 기초적인 음악 논리적 사고의 내용(벽돌)을 중심으로 해서 음악적 사고를 거치는 과정으로 이루어진다. 구체적인 수업 방안 제시에 들어가기 앞서 몇 가지 전제 조건과 유의 사항을 알아본다.

(1) 음악적 개념의 학습 과정은 '악음'으로 접근하여야만 음악 논리적 사고가 형성될 수 있다.

(2) 중학생, 고등학생의 일반적인 음악 이해 수준이 어느 정도인가를 진단하는 것이 중요하다. 예를 들면, 어떤 곡에서 조가 바뀌었다(조성을 알아내는 정도가 아니라 느낌으로)고 기본적으로나마 감지할 수 있는 능력(장조 ⇔ 단조)이 있는가 없는가, 또는 단순한 악곡을 듣고 전체적으로 형식이 A-B-A 라는 것을 파악할 수 있는가 없는가를 판단하는 일이 중요하다. 왜냐 하면, 그것이 어떤 단계에서부터, 어떤 방법을, 어떻게 적용할 것인지를 결정하는 관건이 되기 때문이다. 이러한 능력이 거의 부족한 실정이라면 진단을 내린 순간부터 음악 하는 방법에 익숙해질 수 있는 기회를 제공하여야 할 것이다. 물론 유치원, 초등학교를 거치면서 음악의 내용과 방법에 충실한 교육을 받았고 학습을 해왔다면 이와 같은 일은 필요하지 않겠지만, 현실은 이와 동떨어진 경우가 많다.

(3) 교사는 짜임새있는 수업 계획을 세워야 한다. 교사의 역할은 매우 중요한 것이기 때문에 학습 지도안이라는 형식적인 의미보다는 깊은 연구로 실제적이고 구체적인 계획을 작성해야 하는 것이다. 악보나 가사, 화보, 관련 자료 등 되도록 많은 정보를 줄 수 있도록 준비를 해야 하며, 수업의 초점은 어디에 있는가를 정확히 해야 하고, 적절한 제재나 소재를 원용하며, 고안해 내야 하고, 특히 그 수업에서 쓰여질 음악 어휘를 찾아내어 교사의 머리 속에 도식화 시킴으로써 이 음악 어휘들이 적절하게 사용되어 학생들이 심미적으로 사고하는 과정에 도움을 줄 수 있어야 한다. 특히, 주의할 점은 학습 목표라고 하는 데에 치중하여 음악 교과와 본질을 망각하지 않아야 한다. 음악과 학습 목표의 내용은 표현 형식을 인지하고, 그 안에서 음악적 의미를 통찰함으로써 생기는 능력이지, 단순히 외우거나, 이해만으로 되는 것이 아니기 때문이다.

1. 음악적 개념 지도 과정에서의 음악적 사고

악곡을 이루는 데에 기본이 되는 요소, 또는 보편적인 음악 생성의 원리라고 할 수 있는 음

악적 개념은 음악의 이해에 중요한 역할을 한다. 그래서 음악적 개념의 형성은 음악의 지적 이해의 기본이며, 나아가 표현 형식에 대해 통찰할 수 있게 하는 밑바탕이 되는 것이다. 사고 과정에 있어서 가장 기본이 되는 개념은 원리의 형성을 가능하게 하고, 문제 해결과 결정, 구성 등의 과정에서 필수적이다. 음악 학습에서 개념 지도가 이루어질 때에는, 음악을 직접, 음악 논리적 사고와 함께 체험한 결과로 이루어져야 한다.

음악의 개념 학습에서 핵심이 되어야 할 내용은 음악 구성의 기본 요소이며, 기본 요소에는 가락, 흐름결, 화성, 형식 및 양식, 악곡 구조, 성부 조직, 빠르기, 큼작음, 음색, 음질 등이 있지만, 본 연구에서는 가락과 형식 및 양식에 관련된 개념의 지도 과정에 국한하여 음악적 사고의 개발 방안을 탐색하고자 한다.

A. 가 락

가락은 높이를 달리 하는 음들의 연접·연속으로 음높이에 의한 선이 형성되고 여기에 개개의 음이 지나는 시가와 때때로 삽입되는 쉼표의 시가에 의하여 생기는 리듬이 첨가됨으로써-2가지 요소가 유기적으로 결합됨으로써- 특정한 음악적 표현을 가지게 되는 흐름이다. 그것은 음악을 성립시키는 최소의 조건이기도 하다. 음의 공간성과 시간성의 2 가지 요소를 동시에 가지는 이 가락은 실제적이고 구체적인 표현을 위해 '반복'과 '변화'로 발전되고 확장된다 (음악 대사전, p. 886).

* 수업 개요 *

- 학습 내용 : 가락의 형성 원리
- 음악 논리적 사고의 내용 : 반복, 동형 진행, 대비의 형성 과정과 음악 구조적 의미
- 음악적 사고의 내용 : 연속되는 두 음이 가지는 의미, 반복의 의미, 박자와 쉼표가 지니는 의미, 가사가 주는 느낌
- 음악 어휘 : 상행, 하행, 동형 진행, 반복, 변화, 확장, 대위법, 음악적 의미
- 수업의 전개

1) 반복

- ① 가락의 기본 소재이자 최소 단위인 두 음을 제시한다. 하나의 음은 음악으로서 생명력이 없으며, 최소한 연속되는 2개의 음은 있어야 음악적 의미를 발생시킨다. 이 때, 이 두 음은 가락의 씨앗으로, 변화하고 발전되어 거대한 심포니란 나무까지 되는 것이다 (Bernstein, 1992, p. 11).

- 원곡대로 연주한다.
- 박자는 4/4박으로, 쉼표는 생략해서 연주하고 원곡과 비교하여 느껴본다.

〈악보 4〉



- 느낌이 같은가, 다른가? 다르다고 느꼈다면(답), 그 이유(문제)는 무엇인가? 여기에서 박자와 쉼표가 쓰이는 의미를 파악하는 연습을 한다.

⑥ "카르미나 부라나" 중의 "제1곡 "운명의 여신이며"를 감상한다.

- 두 음이 가지는 의미, 반복의 의미, 박자와 쉼표가 주는 의미, 가사가 주는 느낌 등을 음악 논리적인 사고로 감지할 수 있도록 한다. 조는 무슨 조인가, 몇 박자로 되어있는가? 이 곡의 제목은? 누구의 곡인가? 등의 단편적인 정보는 중요한 것이 아니다.

⑦ 작곡가 Carl Orff와 "카르미나 부라나"를 전체적으로 개관하고 덧붙여 악곡에 대한 이해도를 높인다. 물론 필요하지 않다고 생각되는 학생들에게는 생략할 수 있다.

- 이 곡은 오르프의 대표작으로 무대 형식에 의한 칸타타의 3부 작 "트리온피(승리)"의 제1부에 있는 작품이다. 그는 R. 스트라우스, 드뷔시 등 여러 작곡가의 영향을 받은 자신의 초기의 작품에 불만을 느끼고 많은 낭만파적 수법을 파기하고 독자적인 작곡 양식의 확립에 정진하고 있었는데, 그 결과 1936년에 이르러 그의 독자적인 수법에 의거한 "카르미나 부라나"를 발표하게 되었다. 그것은 주제가 되는 소재를 전개함이 없이 반복하고, 형식이나 화성은 극히 간단 명료하고 간결한, 일관된 리듬이 두드러진 음악이다.

⑧ 두 음의 반복으로 가락이 확장되었다는 개념이 서게 되면 조금 더 나아가 3음 혹은 4음을 주고 4마디 정도의 반복형을 만들어 보도록 한다. 이것은 창작의 기초 단계로 지금까지의 수업 전개나 선경험에 의존하여 자기 나름대로의 창조적인 사고를 동원하는 연습이 되는 것이다.

⑨ 베에토벤 교향곡 5번 "운명"의 주제 동기의 반복과 하이든의 "놀람 교향곡" 제2악장 주제 동기의 반복 등 많은 곡을 제재곡으로 쓸 수 있다. 수업 대상의 음악의 지적 이해 수준에 따라 적절한 예와 소재들을 결정해야 할 것이다.

2) 동형 진행(sequence)

반복의 일종으로, 1개의 짧은 악구를 같은 음형으로 다른 음높이(주로 2도 위 또는 아래, 3도 위 또는 아래)에서 2회 이상 반복하는 것을 말한다. 가락을 확장하는 방법들 중의 하나로 많은 곡에서 그 예를 찾아볼 수 있다.

① "Welcome to my world"를 도입한다.

- 가락이 어떤 형태로 확장되었는지를 찾아본다. 간단한 악곡이므로 청각적 인지에 의존하여 파악하도록 한다. 각각의 음에 대한 반복은 아니지만, 짧은 악구가 다른 음높이에서 반복되었다는 것을 알아내는 데 그 목적이 있다. 그렇지만, 여기까지 이해가 미치지 않는 학생을 위하여 악보를 제시한다. 악보를 보고는 쉽게 알 수 있을 것이다.

〈악보 5〉

② "동네 한바퀴"를 불러본다.

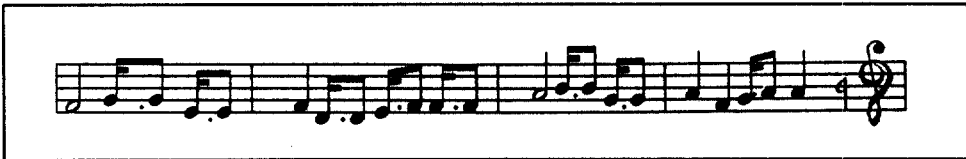
- 가락이 어떤 형태로 확장되었는지를 찾아본다. 이전의 곡에 비추어 마찬가지로 듣고 답하도록 한다.

〈악보 6〉



- 위의 곡에서 둘째 작은악절을 첫째 작은악절과 같이 동형 진행을 계속시키면 어떻게 되겠는가? -

〈악보 7〉



- ③ 동형 진행의 개념에 대하여 주변에서 흔히 볼 수 있는 사물들의 동형 진행을 음악과 함께 음악 어휘로 정의한다.
- ④ 동형 진행의 다른 예들을 찾아서 적절하게 사용할 수 있는데, 그 예로는 위에서 살펴본 Carl Orff의 "카르미나 부라나"의 가락들도 각각의 음들 뿐만 아니라 전체적으로 동형 진행을 이루고 있고, 베토벤의 교향곡 5번 "운명" 제1악장, 차이코프스키의 교향곡 6번 "비창" 제1악장도 주제 동기의 동형 진행에서 시작하고 있다.
- ⑤ 알고 있는 곡들 중에서 동형 진행의 곡들의 예를 찾아본다.
- ⑥ 다음과 같은 짧은 악구를 가지고 동형 진행하는 곡을 창작해 본다.

〈악보 8〉



3) 대비(contrast)

- ① 사고의 범위를 넓혀 가락을 확장할 수 있는 또 다른 방법에 대하여 생각해 본다. 반복의 미가 있는가 하면 변화의 미가 있는 것이다. 대비에는 변화의 일종으로 상행하는 가락을 하행시키거나, 하나의 프레이즈를 반행시키는 방법이 있다. 이 대비, 특히 반행하는 가락을 청각에 전적으로 의지하여 알아내기란 조금 어렵기 때문에 흔히 알고 있는 곡이 아니라면 악보와 함께 제시하는 것이 바람직하다.
- ② 정세문 곡 "무궁화", 슈만의 "사육제" 중에서 "Chopiniana" 등도 대비의 변화를 주어 가락을 확장시키고 있다.

〈악보 9〉

‘ 무 궁 화 ’



- ④ 다음 곡에서 대조에 의한 가락의 확장을 악보를 보고 확인하고, 청각적으로도 인지할 수 있도록 한다.

〈악보 10〉

-부드럽게 흘러가듯이 -

- ⑤ 지금까지 가락을 확장시키고 전개하는 방법에 있어 반복과 변화를 들어 기본적인 것을 살펴 보았지만, 이러한 방법 뿐만 아니라 반복에도 더 다양한 반복이 있으며, 변화에도 대조 아닌 다른 변화들이 있을 수 있다. 또 가락 밑에 멎있는 화음을 깔기도 하고, 대위법이 곁들여지기도 하여 가락은 더욱 복잡하고 더욱 풍성하게 된다. 이러한 것들이 사람의 귀로 알아차리기에는 너무 복잡한 가락이라고 생각하게 하는 원인이 되기도 한다.
- ⑥ 모짜르트의 교향곡 40번 G단조의 1악장을 가지고 보다 복잡한 가락의 개념을 익힌다.
- 모짜르트는 다음의 두 음을 씨앗으로 가락을 전개시키고 있다.

<악보 11>



- 이 두 음이 전개되어 나가는 것을 들어본다(Hoffer, 1984, p. 69).

<악보 12>

- 악장의 중간 부분의 다음 가락을 예로 들어보면, 복잡한 가락처럼 보이지만 이것은 두 개의 작은 음표에서 발전된 것이다.

〈악보 13〉



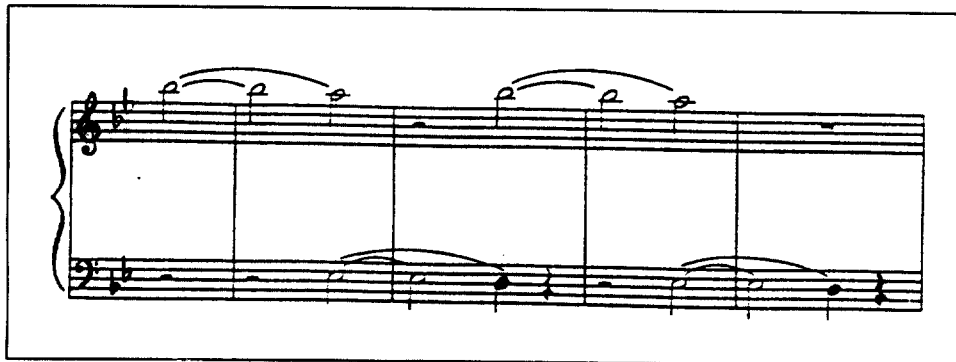
- 자세히 들여다 보면 관악기들이 주세 동기를 붙고

〈악보 14〉



- 현악기는 모티브가 되었던 두 음을 긴 음표로 느리게 대위법적으로 연주한다.

〈악보 15〉



- 이와 같은 각자의 맡은 역할 속에서 가락은 확장되면서 전개된다.

- ⑦ 결국 어렵고 복잡한 곡이라도 작은 씨앗에서부터 자라난 것이며, 작곡가는 그 씨앗들을 자라고 열매 맺도록 하는 역할을 하는 것이다. 따라서, 학생들이 음악을 직접 듣고 경험 하며, 사고하는 과정에서 개념이 형성될 수 있도록 연습의 기회를 주어야 한다.

B. 형식(Form)

음악에 있어서 형식의 개념은 두 가지로 해석할 수 있다. 즉, 음 소재에 실제 형태적인 질서를 주어 악곡을 형성되게 하는 형상 의미로서의 형식과 소나타 형식, 론도 형식 처럼 음 소재에 추상 구조적인 질서를 주어 악곡을 형성하게 하는 구조 의미로서의 형식이 있다. 이것은 상반된 측면을 뜻하는 것이 아니고 동일 개념의 내포와 외연 관계에 있는 것이다.

그림이나 건축물은 공간 속에 존재하기 때문에 그 전체적인 틀이나 형식은 쉽게 볼 수 있지만, 시간 속에 존재하기 때문에 그 전체를 보아야 하는 음악 작품의 경우는 그 형식을 알아내기가 쉽지 않다. 음악의 형식을 알려면 시간이 필요한 것이다. 이미 들은 음을 기억하면서 이어서 나타나는 음들을 들어야 하고 이런 과정의 반복을 거쳐 하나의 음악이 다 끝나야만 하나의 형식을 볼 수 있는 것이다. 한꺼번에 전체를 듣는다는 것은 불가능하기 때문에 가락이나 리듬을 기억하는 것은 형식을 파악하는 데 기본이 되며, 이 가락이나 리듬에 대한 이해와 다음 내용으로의 전이를 위하여 듣고 기억하는 연습이 필요하다.

그러므로, 지금 듣는 가락이 앞서 들은 가락과 같은지 다른지를 판별할 수 있는 능력을 기르는 일이 우선이고, 발전하여 A - B 형식을, 다음은 균형미를 느낄 수 있는 A - B - A 형식을, 그리고 A - B - A 형식이 조금 발전된 형태인 소나타 형식을 차례로 학습하는 것이 효과적이다.

* 수업 개요 *

- 학습 내용 : 형식 구성의 원리
- 음악 논리적 사고의 내용 : 같은 것과 다른 것의 변별, 2 부분 형식과 3부분 형식의 짜임, 소나타 형식의 짜임
- 음악적 사고의 내용 : 통일성과 다양성의 원리, 반복과 대조의 원리, 긴장과 이완의 느낌
- 음악 어휘 : 같다, 다르다, 반복, 모방, 변화, 균형, 대비, 제시부, 발전부, 재현부, 긴장과 이완, 주제, 으뜸조, 딸림조.
- 수업의 전개

1) '같다', '다르다'의 변별 연습

① 다음과 같은 짧은 가락을 들려주고 기억하게 한다. 다양한 예를 만들 수 있다.

〈악보 16〉



- 듣고 기억하게 하는 방법의 하나로 그림 악보를 사용할 수 있다. 위의 가락을 처음 듣는 순간은 간단하기 때문에 기억하기가 쉬우나, 다른 유형의 가락을 접함으로 처음에 들었던 가락의 파악에 혼돈을 가져올 수 있기 때문이다. 예를 들면, 위의 가락은



으로 나타낼 수 있다.

② 교사의 연주나 녹음을 듣고 문제에 답한다. 여기에 화음이나 강약 등도 첨가시킬 수 있지만, 상황에 적절한 방법들을 택한다.

	음높이	리듬
문제 1	A. 같다 B. 다르다	A. 같다 B. 다르다
2	A. 같다 B. 다르다	A. 같다 B. 다르다
3	A. 같다 B. 다르다	A. 같다 B. 다르다
4	A. 같다 B. 다르다	A. 같다 B. 다르다
5	A. 같다 B. 다르다	A. 같다 B. 다르다

- 문제의 유형은 다양하게 만들수 있다. 다음은 문제의 예들이다.

〈악보 17〉

〈문제 1〉

〈문제 2〉

~

- 이 때, '다르다'에 답을 한 경우에 주의를 집중해야 한다. 왜 다르다고 느꼈는지, 어디가 어떻게 다른 지를 말하도록 한다. 이러한 연습은 더 조직적이고 체계적으로 가락을 기억하고 변별할 수 있는 능력을 길러주기 때문이다.

③ 이러한 경험들을 다만 몇 번만 하고 좋은 결과를 기대하기는 어렵다. 조금 더 발전된 형태로 2마디, 다음은 4마디 정도의 프레이즈로, 이렇게 점차복잡한 단계를 밟아가면서 다르다, 같다의 변별 연습이 꾸준히 이루어져야 한다.

④ 간단한 형식의 악곡을 도입해 본다.

〈악보 18〉

The musical score for Example 18 consists of two staves. The top staff has a treble clef and a common time signature. It contains a melody of eighth and quarter notes. Below the staff, the lyrics '같 고' (ga-ggo) are written, followed by a double bar line and then '다르 다' (da-rda). The bottom staff continues the melody with similar note values.

- A와 B는 같은가 다른가, 다르다면 어디가 어떻게 다른가를 찾아서 말하 도록 한다. 이 때, 확인시키는 방법으로 B의 가사를 A의 가락에다 붙여서 불러보면 차이를 감지하기 쉽다.

2) A-B 형식

- ① 같다, 다르다의 청각적 인지를 확대시켜 앞 작은악절과 뒤 작은악절, 앞 큰악절과 뒤 큰 악절을 구조적으로 파악하는 능력을 가지게 한다. A - B 형식을 감지하는 능력은 더 복잡하고 큰 형식을 이해하는 데 기본이 되기 때문에 필수적으로 습득되어야 한다.
- ② 차이코프스키의 "호두까기 인형" 중의 "트레파"를 가지고 A와, A와는 대비를 이루는 B를 감지하여 본다. 다른 제재곡도 이러한 방법으로 접근시킬 수 있다.

〈악보 19〉

The musical score for Example 19 is divided into two main sections, A and B. Section A is at the top and contains two sub-sections, 'a' and 'b', each with its own staff. Section B is at the bottom and has a single staff. The music is in 2/4 time and features a variety of note values and rests.

- 악곡을 듣고 A와 B를 구별한다.

1.	A	
2.	A	B
3.	A	B
4.	A	B

③ "동무 생각"을 더 자세히 살펴 본다.

- A에서 B로의 뚜렷한 변화를 보여주는 곡이므로, 박자와 리듬에 유의하여 A 부분과 B 부분의 특징들을 찾아 낸다.

A부분	4/4박	
B부분	8/6박	

- A 부분과 B 부분의 리듬을 번갈아 들려주고, 차이점을 감지하도록 한다.

· A와 B 부분의 리듬을 각각 몇 번 들었는가? A : 9번, B : 6번

· A와 B의 가락 선을 그릴 수 있는가? A: , B:

· A와 B의 박자 변화를 느꼈는가?

- A 부분에서 B 부분으로 다시 A 부분으로 돌아가면 A - B - A 형식이라는 것을 확인한다.

* 위의 곡과 같은 형식의 예를 많이 찾아 볼 수 있으므로 이미 학습한 제재곡들에서 예를 찾게 한다. 또한 A - B 형식의 악곡들 중에는 조가 바뀌는 경우나 리듬과 박자, 음색, 멜로디 등이 다양하게 변화하는 곡들이 많다.

④ 학생들이 친숙하지 않은 악곡들을 선정하여 들려주고, 단순히 청각에만 의존하여 형식이 바뀌는 부분을 찾아 내거나 리듬, 박자, 가락 등이 어떻게 변하였는지 인지하여 설명하게 한다. 이 때, 한 번 듣고 알아내기 어렵기 때문에 두 번 이상 들려주고 답하게 한다. 특히, A에서 B로 바뀌는 부분에서는 교사 나름의 방법을 써서 손을 들거나 카드를 들거나 시간으로 표시하는 등의 여러 방법을 쓸 수 있다.

- 다음은 위의 지도에 따르는 예가 될 수 있다.

· 들으면서 다음의 질문을 기억하고 답한다. 이 때, 교사가 주의할 사항은 질문을 할 때 답을 할 수 있는 많은 경우 중에서 생각하는 범위를 한정시켜줄 필요가 있으며, 명시적이어야 한다. 예를 들면, B에서 박자에 대한 사항을 질문할 때, "박자는 어떻게 됐어요?" 하는 막연한 질문보다는 처음 단계에서는 변했는가, 변하지 않았는가로, 더 나아가서는 변했다면 몇 박자인 것 같은가로 질문하고, 리듬의 경우에는, 규칙 리듬인가, 불규칙 리듬인가, 또는 더 자세히 들었을 경우 몇 번이나 반복되었는가? 등으로 한정시켜야 한다.

A와 비교하여 B는 어떻게 변화하는가?				
박 자	조 성	음 색	리듬	선율

· 세 번째 들을 때에는

A는 어떻게 진행되고 있는가?				
박 자	조 성	음 색	리듬	선율

- A와 B를 종합적으로 비교하며 듣게 하고, 교사는 변화되어 가는 과정과 내용을 정리한다.
- *바하의 〈프랑스 조곡〉 G 장조 5번 중 "가보트"는 조금 높은 수준에서의 좋은 예가 될 수 있다.

3) A - B - A 형식 혹은 A - B - C의 3부분 형식

악곡을 이루는 기본적인 형식이 주제와 변화라고 한다면, A는 주제이고 B는 변화라 할 수 있다. 악곡을 확대하는 방식에서 주제의 반복으로 세 부분이 완벽한 균형을 이루는 A - B - A형식이 있으며, 여기에서 조금 발전된 형태가 소나타 형식이다. 또한, 변화를 더 발전시키는 A - B - C 형식도 여러 곡에서 찾아볼 수 있는데 전체적으로 이 3부분 형식은 작곡가들이 많이 사용하는 형태로, A - B 형식의 방법과 내용들을 확대 적용한 것이다. 이 3부분 형식의 이해도가 높을 수록 소나타 형식이라는 개념을 체득하는 데 도움이 되기 때문에 한 곡을 여러 번 되풀이하여 듣는 것이 필요하다.

① 간단한 A - B - A 형식의 곡을 살펴본다.

〈악보 20〉



- 물론 제시부 A에 도돌이표를 붙여 연주하게 되면, A - A - B - A 형식이 된다는 설명도 덧붙인다.

- ② 흔히 교과서에서 볼 수 있는 [A] - (B) - [A] 형태의 도형 외에도 주변에서 이러한 대조를 보이는 그림이나 화보들을 찾아보도록 한다. 일반적으로 건물이나, 커다란 문, 사람(코를 중심으로한 양쪽 귀라든가, 양팔을 중심으로 한 가슴 등)에게서도 찾아볼 수 있다.

4) 소나타 형식

소나타 형식은 1760년대 이후 고전파의 기악 작품들 사이에서 형성되어 낭만파를 거쳐 현대에 이르고 있는 악곡 형식이다. 따라서, 소나타 형식은 고전악파 초기에 발생된 이래 20세기까지 이어져 온 셈이다. 하나의 악곡 형식이 어떻게 200년이 넘도록 이어져 내려올 수 있었을까? 어떤 점이 그렇게 만족스럽고 완벽했을까? 이유는 2 가지로 압축된다. 하나는 3부분의 완벽한 균형(제시부 - 전개부 - 재현부)이고, 다른 하나는 극적인 상황과 흥분되는 효과를 일으키는 대비(제시부에서 으뜸조의 제1주제와 딸림조의 제2주제가 대조적인 양상을 제시하고, 전개부에서 극적인 변화와 발전을 보이면서 또다른 대조를 이루며, 재현부에서는 내용적으로나 형식적으로 제시부의 재현을 의미하지만, 제시부의 제2주제가 으뜸조로 환원됨으로써 양자의 대조는 해소되고 통일이 이루어진다.)이다. 그 대비가 바로 소나타 형식 이해의 열쇠가 된다.

- ① 모짜르트 소나타 C장조 K. 545를 예로 들어본다. 매우 친숙한 곡이므로 교사는 되도록 직접 연주하며 접근하는 방법이 효과적이다. 특히, 이 곡은 재현부에서 으뜸조로 시작되지 않고, 전개부의 딸림조로 시작되어 소나타 형식의 전형은 아니나, 학생들이 많이 접하는 곡이므로 도입하기가 용이한 편이다.

- ② 카드를 가지고 제시부, 전개부, 재현부를 알아본다.

(제시부) (전개부) (재현부) (제1주제) (제2주제) (으뜸조) (딸림조)의 카드를 만든다. 듣는 동안 준비한 카드를 들어서 진행되고 있는 부분들을 맞추어 본다. - 처음에는 제시부, 전개부, 재현부를 구별하게 하고, 다음에 세부적으로 들어가 제시부 안에서의 제1주제, 제2주제를 찾아보고, 더 깊이를 더하여 으뜸조로 시작하여, 딸림조로, 마지막에는 다시 으뜸조로 돌아온다는 것까지 알아본다.

<악보 - 부록 1 참조>

* 교향곡의 제1악장은 소나타 형식이며, 특히 모짜르트의 교향곡 "쥬피터"나 프로코피예프의 "고전"의 제1악장은 좋은 예가 될 수 있다.

* 소나타 형식을 알아낼 수 있는 능력을 갖추기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요하다. 우

선 많이 들어야 한다. 여러 번 되풀이하여 들으면서 앞의 내용을 기억하고 뒤에 올 내용을 예측하는 가운데 그 구조를 파악함으로써 반복의 미, 대조의 미, 긴장과 이완의 의미를 깨닫게 되는 것이다. 이러한 능력은 표현 형식의미를 체득하는 능력으로 이어지며, 작곡가가 표현하고자 하는 예술적 함축 의미의 통찰에까지 연결되는 것이다.

C. 양식 : 인상주의 음악

인상주의는 원래 회화상의 한 유파로, 대략 1870~1900년의 마네, 모네, 드가, 르누아르 등의 화가들의 작품을 한데 묶어 이해하기 위해 사용하던 개념이며, 이 개념이 음악에 원용한 것이다. 인상주의 예술은 문화의 여러 영역에 통하는 시대 정신이 예술적으로 구현된 것이므로 인상주의 음악을 이해하는 데에는 그것을 예술 일반의 문제로 환원시켜보는 시각이 필요하다. 음악에 있어서의 인상주의는 인상파 화가들의 예술적 이상을 그대로 공유하고 있기 때문에, 여러 면에서 회화적인 요소를 지니고 있는데, 낭만주의 작곡가들이 추구하던 표현적 요소의 일면을 그대로 계승하면서 내적인 인간의 감정보다는 외부 세계의 사물이나 사건에 대한 인상을 그려내는 데 치중하기 때문에 그 대부분이 표제 음악 작품이라고 할 수 있다. 인상주의 예술은 어느 분야에 있어서나 프랑스가 주도적인 지위에 서 있으며, 음악에서 대표적인 인상파 작곡가로는 드뷔시와 라벨을 들 수 있고, 파야, 투리나, 레스피기, 들리우스, 본 윌리엄즈등도 이 경향에 동조한 작곡가들이다.

인상주의 음악의 특징으로는, 미묘하게 혼합된 음향, 중심음으로 강하게 끌지 않는 단편적인 가락들, 3도 화성에 따르지 않는 새롭고 풍부한 화음들, 부정확하고 약한 박자, 조심스럽게 섞는 악기들의 음색과 섬세한 강약의 대조 등을 들 수 있다.

* 수업 개요 *

- 학습 내용 : 인상주의 음악의 구조적 원리와 음악적 특징
- 음악 논리적 사고의 내용 : 반음계와 온음계의 구성, 화음을 쌓아올리는 방식, 복조성의 구조
- 음악적 사고의 내용 : 다양한 음향과 색채의 변화, 음향이 나타내는 인상과 느낌과 색채감, 다른 양식들과의 구조적 원리의 차이점
- 음악 어휘 : 인상주의, 온음계, 반음계, 표제 음악, 화성, 음색, 인상
- 제안 및 주의 사항

* 음악 양식의 문제에 있어, 고전주의나 낭만주의에 대해서는 많이 다루어지고 있는 반면, 우리 시대와 가까운 인상주의, 표현주의, 현대음악에 대해서는 소홀한 감이 없지 않다. 이 부분에 있어서도 깊이 있는 학습이 이루어져야만 시대를 초월하고 작품을 초월한 온전한 음악미

를 채득할 수 있을 것이다.

* 인상주의에 대한 사전적 정의보다는 일상적이고 느낌으로 표현될 수 있는 설명이나 정의가 필요하다. 예를 들면, 어제 밤 꿈을 돌이켜 보면서 찾아 갔던 장소와 일어났던 일들을 낱말이 기억하거나, 몇 년 전 담임 선생님에 대한 일들을 빠뜨리지 않고 기억하는 일들은 쉽지 않다. 다만, 회미하게 인상으로 남아 있는 것 뿐일 경우가 많다. 이처럼 꿈이나, 흐릿한 인상을 그림으로 나타내는 기법과 마찬가지로 음악에서도 분명한 선을 나타내는 것이 아니라, 흐릿한 점이나 빛, 색채를 표현하기 위한 방법으로 인상주의의 음악적인 기법이 사용되는 것이다. 특히, 인상주의 음악이 회화에서 비롯된 만큼 인상주의 음악을 아는 데에는 인상주의 회화에 대한 이해도 병행되어야 하며, 그림으로 인상주의의 특징을 파악하는 것과 음악 작품 속의 특징을 알아내는 것은 좋은 방법이 될 수 있다.

. 수업의 전개

- ① 회미한 기억이나 인상, 잘 알지 못하는 것에 대한 연상 등을 표현할 수 있는 예술적 방법들을 생각해 본다.
- ② 모네의 작품인 '루앙의 대사원' 그림과 이 대사원의 '사진'을 비교하여 살펴본다. - 그림에서는 마치 베일을 쓴 것처럼 보이고 한 눈에 무엇이 묘사되었는지 알기가 어렵지만, 사진에서는 딱딱하고 분명한 선들을 볼 수 있으며, 구석구석까지 형태를 알 수 있다. 사실주의 화가가 이 사원의 빛과 그림자, 그리고 정확한 윤곽을 가능한 한 사진처럼 보이게 그린다면, 모네 뿐만 아니라 인상주의 화가들은 모두 대사원을 보는 것이 아니라, 대사원에서 반사하는 빛과 색채를 보며, 이것은 마치 대사원에 대한 꿈인 것 같고, 또 어떤 인상을 가지며, 무엇인가가 연상된다. 음악은 성격상 그림과 같이 사실적일 수 없다. 음으로는 대사원이나 사람의 코 등의 형태를 정확하게 그려 낼 수가 없는 것이다. 그러나, 음악의 독특한 방식의 범위 안에서 어느 정도는 사실적으로 표현할 수 있는 것이다.
- ③ 드뷔시의 작품을 살펴본다. 다음 두 종류의 화음을 듣고 음향이 나타내는 인상에 대한 느낌과 색채감을 비교하여 보자.
 - a)의 화음처럼 정확하고 확실한 선이 있는 것이 비해, b)는 반대로 회미하고 불확실하다는 것을 느낄 수 있다.

〈악보 21〉



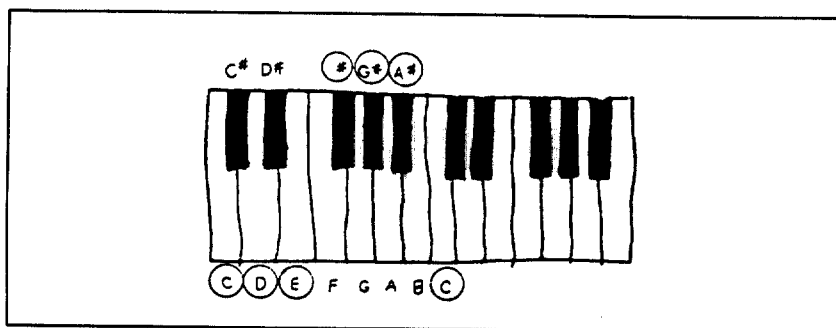
* 번스타인은 '청소년을 위한 음악회'에서 베토벤 음악과 인상주의의 음악을 다음과 같은 비유를 들어 설명하고 있다.

〈악보 22〉



음악은 베토벤의 교향곡 5번 테마처럼 단순하고 확실하게 이루어질 수 있다. 이것은 아버지의 말씀처럼 명료하고 확실하다 "어서 자라!". 그러나, 드뷔시의 곡처럼 회미한 작은 조각들의 멜로디로 된 그림이 떠오를 수도 있다. 이는 "어서 자라"는 명령이 아닌 마치 아름답고 안락한 꿈을 암시하는 듯하다. 이런 아이디어는 모든 인상주의 예술가들이 추구했던 것이며, 덧붙여 말하면, 인간은 예술에서 사실적인 묘사보다 순수한 상상으로 인하여 더 깊은 영향을 받을 수 있다는 생각인 것이다.

- ④ 무엇이 장조나 단조음계와는 다른 소리를 만들어 내는지, 이러한 느낌을 주는 원인에 대해서 생각해 보자. - 반음 음계와 장음계, 단음계에 대한 선행 학습이 필요하다. 피아노의 모든 건반들은 하나의 건반에서 다음 건반까지 반음들로 구성되어 있다.



- 이 반음들로 반음계를 구성한다.

〈악보 23〉



- 또 다른 음계를 만들 수 있는데, 몇 개의 온음과 반음으로 이루어진 보통의 장음계가 있다. 그리고 단음계도 만들어 본다.

〈악보 24〉



- 같은 음으로 시작하였으나, 오직 온음만 썼다면 바로 드뷔시가 사용하던 온음 음계 (whole-tone scale)가 된다. 이 음계에서는 특히, 들어서 느낄 수 있는 어떤 이미지가 중요하다. 우리가 알고 있는 음악들과 비교하여 말로 표현할 수 있는 기회를 많이 주어야 한다.

〈악보 25〉



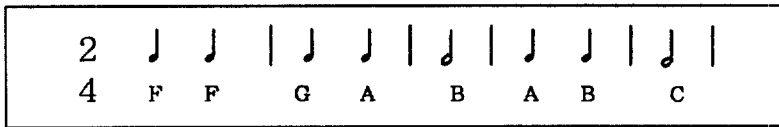
- 오르프 악기가 있으면(음계를 하나씩 떼어내는 공명 벨 등), 온음 음계로 만들어 충분히 활용한다. 무작위로 순서를 바꾼 다음 연주를 해도 분위기는 같다.

- ⑤ 친숙한 포크 송을 가지고 온음 음계의 곡을 만들어 원곡과 비교하여 보자. - 보통 음계로 이루어진 음계보다 훨씬 불분명하다는 것을 느낀다.

〈악보 26〉



- ⑥ 다음과 같은 리듬과 온음 음계로 가락을 만들어 본다. 음높이를 적는 데 어려움을 느끼는 학생을 위하여 음높이를 제시할 수도 있다. 어렵다고 생각하거나 모르는 문제는 아예 생 각하려 하지 않는 학습자를 옆두에 두어 가능한 쉽게 접근할 수 있는 방법들을 모색해야 한다.



- ⑦ 다음의 가락을 듣고 나면, 어떤 상상을 하게 되는가? 혹은 어떤 그림이 떠오르는가?
- 음악을 들으면서 상상력을 동원한다는 것은 매우 중요한 일이다. 특히, 표제 음악에서는 구체적이고 적극적인 상상력이 내용을 그려나가는 데 큰 도움이 된다.

〈악보 27〉 매우 한가로이



- ⑧ 위의 가락은 어떤 음계를 사용하고 있는지 알아본다. - 피아노에서 검은 건반만 치면 되는 간단한 음계를 발견한다. 이것은 매우 오래된 음계로 몇백년 동안 민속 음악에서 사용했던 것으로, 중국 음악이나 스코틀랜드의 Bag - pipe 음악, 아프리카와 인도의 음에도 사용된 것이다.

〈악보 28〉



* 번스타인은 '청소년을 위한 음악회'에서 이 곡에 대한 자신의 상상을 다음과 같이 나타내고 있다.

"이 곡은 아마빛과 같은 색깔의 머리를 가진 소녀에 대한 것인데, 내 생각으로는 음악이 아주 단순하고 천진난만하며 순수하기 때문에 매우 어린 소녀가 아닐까 본다. 아마도 농가나 목초지나 그 비슷한 곳에 사는 소녀일 듯 싶다."

이처럼 구체적인 형상이나, 장면이 연상될 만큼 상상력을 발휘함으로써 더욱 풍부한 음악미를 감지할 수 있다.

* 드뷔시는 이 온음 음계를 사용하고 있을 뿐만 아니라, 끊임없이 새로운 색채, 새로운 음향을 추구하면서 다양한 음향과 색채의 변화를 준다. 학생들의 단계에 따라 고대 그리스의 음계나 선법, 미솔리디아 선법 같은 교회 선법 등도 다루어질 수 있다.

- ⑨ 또, 온음 음계 뿐만 아니라, 기존의 장조나 단조로 곡을 썼음에도 불구하고 다른 작곡가들에게서 들어 본 적이 없는 새로운 화음을 창출해 내는 방법도 인상주의 음악의 한 특징이다. 다른 양식들과 음향 구조적 원리의 차이점을 감지하도록 하며, 직접 화음의 쌓아가는 방식을 피아노로 들려주고 독특한 '색채'를 느끼도록 유도해야 한다.

〈악보 29〉



* 이런 화음은 드뷔시의 작품에서 많이 찾아볼 수 있는데, 달빛, 물의 반사, 구름, 눈 위의 발자국 등이 그 예들이다. 이 화음들이 어떤 화음이며, 무엇으로 구성되었는지를 따지는 것은 매우 어렵지만, 이 독특하고 빛나는 색채를 화음상으로 구축해 내는 것은 복조성이라는 기법으로 설명이 가능하다. 이것은 두 가지의 화음이 동시에 설정되는 것을 뜻한다. 이는, 음악이 두 가지 조성으로 작곡된 것을 말한다. 물론, 학생들이 여기까지 듣고 이해하기는 어렵지만, 음악

적 지식의 차원에서 또한 현대 음악의 이해에 기초가 되는 부분으로 직접 이 복잡성이 나타내는 색채감을 느껴보는 연습도 중요하다고 생각한다.

⑩ 요한 스트라우스 2세의 "빈 숲 속의 이야기 왈츠"를 가지고 설명한다.

- 왼손 반주 부분을 피아노로 연주한다.

〈악보 30〉



- 여기에 다른 조성으로 멜로디를 끼워 넣어 연주한다.

〈악보 31〉



- 이것이 복잡성인데, 드뷔시가 사용하면 이상하지 않고, 오히려 풍부하고 몽롱하며, 인상주의적이 된다는 사실이 중요하다. 즉, 다양한 음향의 사용 과 색채의 변화를 준 것이다. 다음은 드뷔시의 작품을 가지고 살펴본다. 다음의 반주형을 이용한다. - 이 반주는 탱고 리듬이다.

〈악보 32〉



- 가락은 다른 조성으로 붙여진다.

〈악보 33〉



- 이 두 조성은 신비스럽고 풍부한 인상주의적 음향으로 울리면서 전개된다. 음악 전체를 듣고 음악 어휘로 느낌을 표현하도록 한다.

2. 악곡 지도 과정에서의 음악적 사고

악곡은 소리로 조직되어 있으며, 조직된 소리는 '어떤 의미'를 내포한다. 이것이 예술 상징으로서의 표현 형식이다. 이 때, '어떤 의미'를 보는 시각에 있어 커다란 2개의 줄기가 있는데, 관련주의와 형식주의가 그것이다. 한슬릭(Hanslick, 1986, p. 18)은

작곡자가 표현하는 표상(Idea)들은 특히 순수하게 음악적인 표상이며, 음악 외적 세계의 아름다움과 음악 작품에 내재하는 아름다움 사이에는 아무런 연관성이 없다. 또한, 음악미는 독자적이며 외부에서 발생하는 내용을 필요로 하지 않고 다만 음과 음의 예술적 결합에 있다.

는 형식주의적 입장을 표방한다. 즉, 음과 음의 예술적 결합인 표현 형식만으로 음악미를 체득하여야 한다는 것이다. 이 형식주의의 관점에서 보자면, 성악곡, 표제음악, 관련주의적인 내용을 담는 여타의 모든 음악은 교육에서 배제되어야 한다는 극단적인 입장이나, 음악 작품을 대할 때 그 작품이 무엇을 표현했는가, 그 작품의 목적은 무엇인가 보다는 그 작품이 갖고 있는 미적 가치는 무엇인가 라는 쪽으로 관심을 돌리게 하므로 음악 교육자들이 형식주의자들의 주장들로부터 시사점을 얻는 근거를 마련하여 준다(이홍수, 1990, p. 56).

또한, 음악 작품에는 음악 외적 세계와 관련이 없는 순수 예술 작품이 많으며, 음악적 구성 요소가 조직되는 절대적 의미의 표현 형식의 이해가 따라야만 음악 이해가 가능한 것도 사실이다. 음악 작품의 형식적 속성은 음악의 구성 요소와 그 구조의 구성 원리를 분석적, 종합적으로 탐색함으로써 이해될 수 있기 때문에 학생들이 절대 악곡의 속성을 완전히 이해하기 어렵다고 해서 표현 형식을 지도 내용에서 제외시키거나 도외시해서는 안된다.

이에 반하여, 학교에서 이루어지는 음악 활동들이 너무 극단적 관련주의로 흐르는 경향을 볼 수 있다. 성악곡에서 가사의 의미만을 지나치게 강조하며 가르치거나, 표제 음악에서 음악을 뺀 프로그램만을 동화처럼 이야기하며 가르치는 일, 절대 음악 작품 조차에서도 무엇인가 음악 외적인 전달 내용을 찾아보려고 노력하는 일, 음악에 시각적·언어적으로 그림을 그리거나 이야기를 덧붙이려는 노력, 주제가 같은 음악 작품과 다른 예술 형태를 비교하는 일 등이 그러한 예들이다(Reimer, 1989, p. 29). 이러한 방법들은 곡의 표현 형식의 이해가 아닌 음악 외적인 내용과 효과에 목적을 둬으로써 결국 음악의 본질에서 벗어나는 또 하나의 오류를 범하는 것이 된다.

위의 형식주의와 관련주의의 극단적인 입장을 거부하는 B.Reimer 는 두 미학파의 요소에 표현 주의를 절충시켜 절대표현주의 이론을 확립하였다. 그는(Reimer, 1989, p. 75)

“예술 작품의 미적 질은 표현 형식 그 자체로부터 나온다” 또한, “표현 형식은 기호나 표시같은 관습적 상징과 대칭이 되는 예술 상징의 개념으로, 음악에서 표현 형식은 음악의 구성 요소와 음악적 정서와 관련된 모든 것에 의하여 나타나는 음악적 표현력의 총체이며, 바로 이 예술 상징의 표현력인 표현 형식은 주관적 실체에 대한 개념을 줄 수 있으므로 예술적 의미를 지닌다”

라고 한다. 따라서, 그의 이론은 음악교육에 많은 의미와 가능성을 시사하며 현대 음악교육의 지향점이 되고 있다(이홍수, 1990, p. 62).

위에서 살펴본 바와 같이, 음악적 표현력의 총체를 통찰하기 위해서는 표현 형식에서 소리가 조직되는 방식을 이해하여야 하는데, 명시적 의미를 담은 곡들은 소리가 조직되어진 방식에 대해 많은 힌트(가사, 제목, 구체적인 묘사 등)를 주기 때문에 악곡 속에서 조직된 소리의 의미를 파악하는 것은 훨씬 쉬운 일이다. 가사가 있는 성악곡의 경우, 그 가사가 담고 있는 내용을 충분히 생각하고 가슴 속으로 느끼면서 소리의 조직과 관련지우면 쉬워지고, 악곡 속에서 가사 그리기(word-painting), tone-painting, scene-painting, action-painting 등을 찾을 수 있는 능력이 있다면 좀더 쉬워지며, 또한, 시대별, 작곡가별로의 특징들, 즉 어떤 경우에 어떤 기법과 양식이 쓰이는가에 대한 공통 요소를 발견하면 더 쉬워진다. 그러나 무엇보다 시대별, 작곡가별로의 특징들을 알아서 악곡 속의 의미를 파악하는 것은 많은 경험의 결과로서 음악적 경험이 높은 수준이라 할 수 있으며, 많은 시간과 노력이 요구된다.

악곡의 지도는 가창, 기악, 감상 등의 모든 학습 활동 속에서 이루어지며, 각 활동의 성격에 따라 다양한 형태의 음악적 사고가 이루어지지만, 본 연구에서는 음악 감상 학습에 국한하여 그 과정 속에서 음악적 사고를 개발하는 방안을 탐색하고자 한다. 음악 감상 학습에서 이루어지는 음악적 사고는 다른 영역의 활동에도 공통적으로 이루어질 수 있다는 점에서 보면, 이러한 과정은 가창이나 기악 학습에도 적용될 수 있다고 할 수 있다.

A. 음악과 시의 관계에서의 악곡

* 수업 개요 *

- 제재곡 : 슈베르트의 “마왕”
- 학습 내용 : 초자연적인 주제를 가진 시의 장면과 음향의 관계
- 음악 논리적 사고의 내용 : 괴테의 시, 반주 음형, 등장 인물의 특징

- 음악적 사고 : 시가 주는 의미, 시와 가락과의 관계, 시와 가락과 반주의 관계, 반주 음형의 명시적 표현, 인물 표현과 음색의 관계
- 음악 어휘 : 초자연적, 가곡, 악보, 동기, 셋잇단음 리듬, 반주부
- 제안 및 주의 사항

* 낭만주의 시대의 작곡가들은 초자연주의 주제에 매료되어, 이 주제로 많은 곡들을 썼다. 19세기 독일에서도 마찬가지로 악마, 마녀, 유령이나 그 밖의 영적인 창조자들에 대한 신화를 작품에서 많이 다루었는데, "마왕"도 독일 가곡의 하나로 이 초자연주의에 대한 슈베르트의 반향이라 볼 수 있다.

* 음악과 시의 관계에 있어 예술적 완성미를 보여주는 대표적인 작곡가로 슈베르트를 들 수 있다. 슈베르트의 가곡에 있어 선율과 반주는 단순히 노랫말에 곡을 붙여 반주하는 차원을 넘어서 가사가 전달하려고 하는 어떤 감정이나 분위기 혹은 정신을 효과적으로 드러내는 기능을 하고 있다(임현경, 1994, p. 15). 노래하는 부분은 그저 서정적인 선율을 노래하기 보다 깊고 격렬한 인간의 고뇌라든지 어둡고 음울한 기분 같은 것을 묘사하거나 표현함으로 해서 가사의 의미 뿐 아니라 그에 의해 암시된 분위기까지 느낄 수 있게 해주는 것이다. 반주부 역시 노랫말에 적응하고 선율에 완전히 결합하여 단순한 반주 속에 숨어있는 상황 묘사로 노래가 전하고자 하는 것을 암시한다.

* 가곡에 대한 감상이나 연주에 있어서 선율과 반주 부분의 움직임이 어떻게 서로 결합하여 어떤 음악적 효과를 나타내고 있는 지에 관심을 기울여야 한다. 즉, 작곡자가 특징적인 음향의 움직임을 통해 무슨 일을 하려고 하는가에 주의를 기울여야 한다.

* 시를 음악에 엮은 경우, 중요한 것은 얼마나 그 시에 대한 이해, 또는 느낌이 있느냐가 중요하다. 이 시적 표현을 작곡가는 어떻게 하고 있는가에 집중해야 하고, 머리속에서 그려지는 장면을 귀로 옮기는 작업도 필요하다. 따라서 시의 내용을 여러번 읽어서 머리속에는 장면들이 연상되어야 한다. 특히, 정보가 많을 수록 이해도는 높아지므로 악보는 필수적이며, 독일 가곡의 경우, 시도 독일어이고, 녹음 자료도 독일어로 되어 있으므로 시의 이해를 돕기 위하여 우리 말 번역을 사용하는 것은 좋으나 음악을 듣는 경우 독일어의 가사와 병행하여 사용해야 바른 방법이 될 것이다.

* 교재곡으로 많이 다루어지는 슈베르트 가곡 "보리수"나, "송어"도 마찬가지로 곡의 의미를 찾아내면서 듣고 연주하는 능력을 키워 주어야 한다. "보리수"의 경우에 남자 주인공의 심정이 어떠한가, 왜 그런 심정이 되었는가, 그렇다면 왜 보리수를 찾아왔나, 곡이 장조로 진행하다가 왜 단조로 일시적인 조바꿈이 되었는가, 또 "보리수"의 시제는 언제인가 등을 "겨울 나그네"의 전체적 흐름 속에서 파악하며, 공감할 수 있는 수업 전개가 되어야 한다.

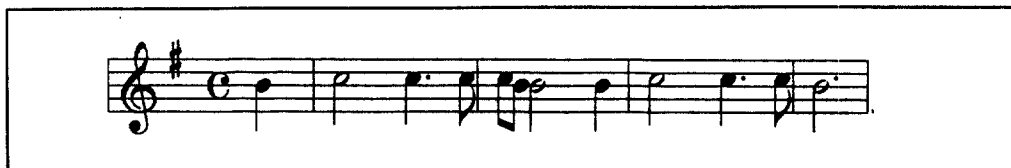
• 수업의 전개

- ① 괴테의 시를 읽어보도록 한다. 등장 인물 - 해설자, 아버지, 아들, 마왕 - 들의 성격과 특징을 파악하고 전체적인 분위기를 느끼며, 시가 갖는 의미를 생각한다.
- 4명을 한 조로 하여 그룹을 편성한다. 각자 등장 인물의 역할을 맡은 뒤 그 역에 대해 더욱 자세히 관찰하고, 악보상에 나타난 특징들을 찾아내면서 그룹별로 토론한다.

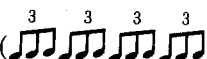
등장인물	시에 나타난 등장 인물의 성격과 특징
아버지	외관상으로는 두려움에 떨고 있는 아들을 안심시키려고 침착하게 노력하는 모습을 보여주고, 아들이 점점 두려워하자 감출 수 없는 불안감이 고조되며, 아들이 죽었다는 것을 알았을 때 그는 온몸에 공포의 전율을 느끼며 슬픔에 휩싸인다.
아들	마왕이 부를 때마다 아버지에게 매달리며 두려움을 호소한다 점점 불안감이 고조되면서 끝내 마왕을 이기지 못하고 죽는다.
마왕	아이를 재미있는 놀이와 예쁜 옷으로 유혹하다가 점점 협박조로 나가며, 나중에는 화를 낸다.

- ② 학생들은 악보를 보면서 음악을 듣는다. 특히 학생들이 음악을 들을 때 교사는 '생각할 재료'를 많이 주어야 하며, 그 자체도 간단·명료하여 쉽게 접근할 수 있는 내용으로 이루어져야 한다.
- 이 곡에서는 시의 고조된 분위기와 감정을 나타내기 위해 어떻게 작곡되었는지에 대한 이해를 돕기 위하여 다음과 같은 질문이 필요하다. 이 질문(생각할 재료)을 생각하면서 음악을 듣게 한다.
- 이 노래는 몇 사람의 인물이 등장하는가? - 아버지, 아들, 마왕, 해설자
 - 노래하는 사람은 몇인가? - 1사람
 - 다음의 동기를 노래할 때, 아들의 감정은? - 두려움에 떨고 있다.

〈악보 34〉



- 이 때 아들의 감정을 나타내기 위하여 슈베르트는 소리를 어떻게 다루었는가? - 이 두려움을 나타낼 때마다 보다 높은 음역에서, 그 음들을 보다 거칠게 표현을 하였다.

· 슈베르트는 셋잇단음표 리듬()을 곡의 거의 끝 부분까지 쓰고 있는데

무엇을 묘사하기 위한 것인가? - 말의 말발굽 소리

· 이 리듬이 어떻게 변화되어 가는가? 어디에서 어떻게? - 끝부분에서, 느려지다가 멈춘다.

· 반주가 격렬하고 강하게 진행되다가 마지막 두 단어에서 반주가 어떻게 되는가? - 반주가 없다.

· 이유는? - 지금까지의 긴장을 이완시킨다.

· 한 사람이 노래를 하는데 4명의 인물들을 묘사하고 있다. 어떤 이유가 각 인물들이 나타내는 분위기와 특징이 느껴지게 하는지 생각한다.

- 인물과 음색의 관계, 강약, 리듬, 빠르기, 음높이 등을 파악하여야 한다.

③ 슈베르트의 "마왕"을 여러 번 듣고, 시와 가락과의 관계에서 다음과 같은 음악적 의미를 알아내며 느낄 수 있도록 한다.

- 아버지의 목소리는 낮은 음역에서 진행된다. 그의 두려움의 감정이 증가됨에 따라 부드러운 가락선이 해체되어 날날이 떨어지고, 강약도 부드러움에서 거칠게 변화한다.

- 아들의 목소리는 높은 톤으로 계속 진행되다가, 결국에는 극적인 단계에서 가장 낮은 음으로 떨어진다.

- 마왕의 목소리는 처음에 유쾌하고 달콤한 가락으로 표현되다가, 점점 급격히 몰아치는 듯한 가락으로 변화한다.

- 전체적으로 깔려있는 반주부의 셋잇단음표는 긴장감과 속도감, 그리고 두려움을 느끼게 하여 반주 음형의 명시적 표현의 대표적인 예이다.

- 해설자에 의해서 전달되는 클라이맥스에서 슈베르트는 아첼레란도, 크레센도를 사용하며, 극적인 휴지부로 이음으로써 지금까지의 긴장을 이완시킨다.

〈악보 - 부록 2 참조〉

B. 음악과 그리기(painting)의 관계에서의 악곡

* 수업 개요 *

· 제재곡 : 비발디의 "사계 - 가을" 중 제3악장

· 학습 내용 : 현악기가 모방하는 '사냥'의 장면과 명시적 음향의 적합성

· 음악 논리적 사고의 내용 : tone-painting, action-painting

· 음악적 사고의 내용 : 특정 장면과 명시적 음향의 관계, 특정 표현을 위한 음색의 다양성, 성부 조직과 표현 내용의 관련성

· 음악 어휘 : 바로크, 오케스트라, 현악기, 바이올린, 비올라, 첼로, tone-painting, action-painting, 총주, 독주

· 제안 및 주의사항

* "사제"는 비발디의 협주곡 전12곡 중 1~4 번에 해당하는데 "가을"은 그 중 3번으로, 3악장의 협주곡 양식을 취하는 완전한 표제 음악이다. "봄"은 녹색을 연상시키는 E장조 위에 기쁨에 찬 듯한 곡 분위기가 전개되고, "여름"은 비교적 나른하고 지루한 계절로서 g단조로 그려지며, "가을"에서는 수확의 기쁨에 춤추며 떠드는 농민들의 쾌활한 모습과 사냥의 장면이 F장조로 묘사된다. "겨울"은 f단조로 얼음 위를 걷는 사람의 유우머러스한 모습, 화롯가에서 내다 보는 바깥의 비, 이러한 제재로 4곡 중 가장 협주곡의 형식감에서 자유로운 악상의 변화를 보여 주고 있다. 이 "사제"는 독주 바이올린과 통주저음(첼발로 또는 오르간)을 포함하는 현5부를 위하여 작곡된 바이올린 협주곡이다(명곡 해설집 8권, pp. 172~173).

* 이 곡을 제재곡으로 도입하는 데에는 여러 가지 측면이 고려될 수 있다. 즉, 바로크 시대의 음악 양식에 대해 다룰 수 있으며, 협주곡의 형태, 혹은 현악기를 중점적으로 다룰 수도 있다. 그러나, 이 수업에서는 "사냥"이라 불리는 3악장을 비발디가 가을 사냥과 그것을 보조하는 소리들을 묘사하기 위하여 tone - painting, action - painting 하여 표현하였으므로 현악기들의 painting에 초점을 맞추어 전개해 나간다.

* tone - painting, action - painting 외에도 word - painting은 더욱 흔히 볼 수 있는데, 예를 들면, 죽음이나 날이 어두워지는 것에 대한 표현은 낮은 음역으로 하행하는 가락을 쓴다든가, 창조주인 하나님 혹은 천사에 대한 표현은 높은 음역에서 상행하는 가락을 쓴다. 또한, 슈베르트의 <겨울 나그네>는 action-painting과 scene-painting의 대표적인 예로 꼽을 수 있다. 항상 접하는 교재곡들 안에서 작곡가가 표현하고자 하는 의도를 관심있게 찾아보는 노력이 필요하다.

수업의 전개

① 먼저 제재곡과 비슷한 음악 형태인 바하의 "브란덴부르크 협주곡 3번, 1악장"을 들어본다. 이 때, 다음과 같은 질문에 국한시켜 듣는 동안 학생들이 사고하게 한다.

· 연주되고 있는 악기들은 어떤 종류인가? - 현악기

· 이 악기들의 이름을 말할 수 있겠는가? - 바이올린, 비올라, 첼로

· 혹시 다른 종류의 악기 소리가 들리지는 않았는가? - 하아프시코우드

- 이 때, 하프시코드에 대한 간략한 설명이 필요하며, 그 음색에 유의하면서 피아노와의 차이를 감지할 수 있도록 한다.

- ② 음악을 들으면서 어떻게 악보를 따라 가느냐를 연습을 한다. 이 연습은 다른 곡에서도 가능하다. 교사는 피아노에서 몇 마디 정도를 연주하고, 학생들은 손가락으로 따라 가면서 듣는다. 얼마후 교사가 연주를 멈추었을 때, 학생들이 정확한 마디를 가르키고 있는가를 확인한다. 중간에서 시작하여도 가능하며 이런 방법으로 여러 번 되풀이한다.
- ③ 악보에서의 가락선을 손가락으로 그려가면서 "가을", 제3악장을 들어본다.
(악보 - 부록3 참조) "사계" 중 "가을", 제3악장
- ④ 다음의 질문에 대해 악보를 따라가면서 다시 듣는다. 현악기가 사냥 나팔 소리나 사냥하는 어떤 행동 등, 특정 장면과 명시적 음향의 관계를 살핀다. 문제의 내용(1~11)을 읽고, 음악을 듣는 동안 음향이 나타내고 있는 특정한 장면들의 마디 수를 적는다.
- ⑤ 총주인가 아니면 독주인가에 귀를 기울여 들으면서 성부 조직과 표현 내용은 어떤 관련이 있는가에 초점을 맞추어 답한다.

	painting하고 있는 내용	마디수	총주, 독주
1	사냥꾼들이 그들의 말을 타고 떠난다.		
2	사냥 나팔 소리가 울려 퍼진다.		
3	사냥 나팔을 묘사하는 독주 바이올린의 팡파레		
4	사냥꾼의 말이 달리고 있다.		
5	팡파레		
6	도망가고 뒤쫓는 거치른 게임이 시작됨		
7	총소리, 놀라서 뛰고 말도 달린다.		
8	추적은 계속되고		
9	이 추적은 더욱 흥미로워진다.		
10	사냥꾼으로부터 벗어난 짐승이 지평선 너머로 사라진다.		
11	사냥 나팔이 사냥꾼들의 귀가를 알린다.		

- ⑥ 레코드나 테이프를 듣는 동안 멈춤의 기능을 이용하여 이 때에는 어떻게 소리를 모방했는가, 또 어떻게 행동을 모방했는가를 하나씩 확인하고 토의하면서 진행한다. 좀더 발전하여, 슈베르트의 "마왕"에 나오는 말이 달리는 표현과 이 곡에서의 말의 표현은 어떻게 다른가? "팡파레"에 있어서도 여러 종류의 팡파레의 표현이 있는데 어떤 느낌의 차이가 있는지, 이 밖의 특정 표현을 위한 음색의 다양성에 대해 생각해 본다.
- ⑦ 악보를 따라가면서 듣는 동안, 총주와 독주 부분을 색을 구별해서 칠하여 보는 것도 좋은 방법이다. 그냥 눈으로 보는 것보다는 집중도가 높아지고, 시각적인 효과도 높여주기 때문이다.

C. 이야기 줄거리가 묘사된 악곡

* 수업 개요 *

- 제재곡 : 프로코피에프의 "피터와 늑대"
- 학습 내용 : 가락 진행, 악기의 음색, 분위기 등과 이야기 내용
- 음악 논리적 사고의 내용 : 가락 진행 및 관현악기의 음색과 등장 인물의 성격 및 움직임, 묘사 음악의 특징, 이야기 줄거리
- 음악적 사고의 내용 : 주제 동기의 역할, 특정 장면에 따른 음악 구성 요소 선택의 적합성, 명시적 표현을 위한 악기 선택의 적합성
- 음악 어휘 : 음악 동화, 관악기, 현악기, 표제 음악, 주제 동기, 나레이션
- 제안 및 주의 사항

* "피터와 늑대"는 오케스트라와 낭독을 위한 교향악적 동화로, 프로코피에프가 어린이들에게 악기의 성격을 가르칠 것을 목적으로 작곡되었다.

* 이 곡은 표제음악(Program music)의 하나인데, 곡의 내용을 알려주는 제목과 대략의 줄거리가 암시 또는 설명되어 있어 문학적·회화적·극적 요소를 지닌다. 표제음악은, 음악 외적 세계의 아름다움과 음악 작품에 내재하는 아름다움 사이에는 아무런 연관성이 없다고 주장하는 절대음악 지지자로부터 신랄한 비판을 받기도 하지만, 표제가 보여주는 문학적 설명에 정신이 팔려 음악의 참된 내용을 잃는 일만 없다면 오히려 학생들에게 쉽게 접근할 수 있다는 방법적인 입장에서 편할 만하다. 또한, 표제 음악이라 하면, 낭만파의 것이 일반적으로 널리 알려져 있으나, 그 역사는 오래되어 14세기에도 사냥의 정경이나 시장의 변화함을 묘사한 성악곡이 있고, 16세기 프랑스 샹송에도 전쟁의 광경이나 새소리의 모방이 시도 되었으며, 바로크 시대에도 비발디의 '사계' 외에 오페라, 오라트리오, 칸타타 등 여러 가지 표제 음악적 수법이 사용되었다.

* 곡의 배경 및 작곡 동기 등에 대한 설명은 필요하나, 전체적인 줄거리는 주지 않는다. 곡을 듣는 과정에서 음악을 통한 상상력을 동원하여 자신들이 풀어가야 하는 과제이기 때문이다.

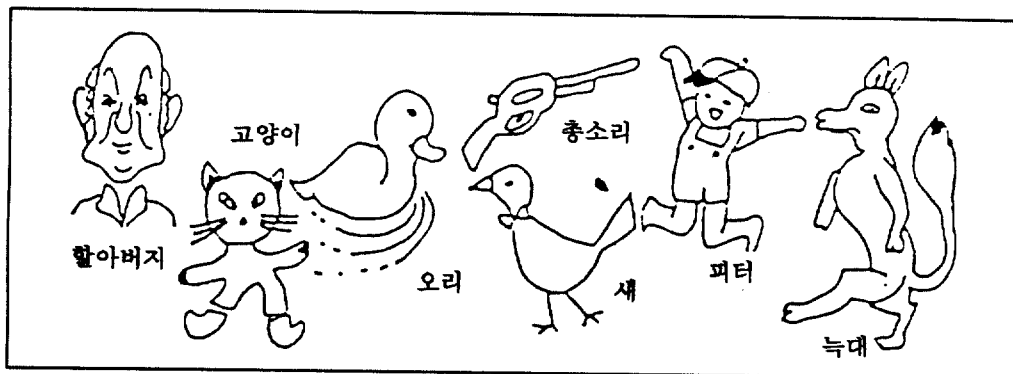
· 수업의 전개

- ① 다음은 "피터와 늑대"의 등장 인물들이다. "피터와 늑대"에는 각 인물들을 묘사하는 주제 동기들이 첫 부분에 등장하는데, 그 주제 동기를 듣고 연주되고 있는 악기의 이름을 적는다. - 플룻, 오보에, 클라리넷, 파곳, 3개의 호른, 팀파니, 현악기(4중주)

- 다음은, 각 악기의 음색과 가락 진행에 의해 주제 동기가 그리고 있는 등장 인물을 상상하여 적어 본다.

- 재잘거리는 작은 새, 뒤통거리며 걷는 오리, 살금 살금 걸어오는 고양이, 언제나 무서운 할아버지, 으시시한 회색빛 이리, 사냥꾼들의 총소리, 밝고 용감한 피터.
- 생각할 시간적 여유를 주면서 주제 동기를 2번씩 들려준다.

등 장 인 물



- ② 주제 동기들을 다시 한 번 들려 주는데, 이번에는 다음과 같은 가사를 제시하여 음악적 의미를 찾아보도록 한다. 가사와 음악의 패턴이 어울리는 것을 찾아 보도록 한다.

- * 신선한 아침이구나 피—터—야!
- * 저기 엉덩이를 썰-룩! 뒤통 걸어나오신다
- * 야-웅 야-웅 저리 비켜라 잘못하다간 엉덩이를 할킬라
- * 피-터야 너 지금 무엇하고 있는 거———냐 조심해라!
- * 음! 배가 고파 먹을 것이 없-나?
- * 탕! 탕탕 탕탕탕탕탕 탕 탕 탕
- * 상쾌한 아침이다 목장에- 나가서 재미있게 놀-자 꾸-나—

- ③ 가락과 가사, 악기를 확인하고, 관현악기의 음색이 음장 인물의 성격을 어떻게 표현하고 있는지, 등장 인물들의 명시적 표현을 위한 악기 선택은 적합한지를 주제 동기 하나 하나를 들으면서 생각한다. - 학생들이 주체적으로 대화하고 발표할 수 있는 분위기를 만들어야 한다. 오답에 대해서도 상상력에 의한 충분한 근거가 있는 경우 생각할 필요가 있다.

- 신선한 아침이구나 피—터—야! ; 플루트의 맑고 가벼운 음색으로 시끄럽게 재잘거리는 작은 새

- 저기 엉덩이를 썰-룩! 뒤통 걸어나오신다 ; 오보에의 낮은 음과 꾸밈음으로 뒤통거리는

오리 표현

- 탕! 탕탕 탕탕탕탕탕 탕 탕 탕 : 팀파니로 총소리 모방, 위기감을 조성

주 제 동 기

The musical score is titled '주 제 동 기' (Main Theme) and consists of seven numbered staves, each with a specific tempo and instrumentation:

- 1**: *Allegro* (Hr. I), *mf*
- 2**: *Andantino* (Hr. II), *mf*
- 3**: *Moderato* (Hr. III), *con eleganza*, *mf*
- 4**: *Poco più andante* (Hr. IV), *mf*
- 5**: *Andante molto* (Hr. V), *mp*
- 6**: *Allegro moderato* (Hr. VI), *pp*, *poco rit.*
- 7**: *Andantino* (Hr. VII), *mf*

④ 다시 주제 동기를 듣는다. 이때 학생들은 단순히 가락을 외우는 것이 아니고, 등장 인물들의 특징을 음악으로 상상하면서 듣는다. 그렇기 때문에 어떤 주제동기가 진행되는 동안 그 등장 인물을 상상하고, 그 인물은 어떠한 행동을 하며, 어떤 일들이 벌어지고 있는지 나름대로 줄거리를 엮어갈 수 있는 것이다.

- ⑤ 피터와 늑대”의 전곡을 듣는다. 교사의 의도대로 수업을 전개해 나갈 수 있으나, 이때에는 우리 말 해설보다 영어 해설로 녹음된 곡을 들어본다. 전체적인 줄거리가 해설자에 의해 설명되고 있기 때문에, 우리 말 녹음이 되어 있는 곡은 음악을 듣기 보다 해설자의 동화를 듣기 쉽기 때문이다.
- ⑥ 음악을 들으면서 가락 진행 및 관현악기의 음색과 등장 인물의 성격 및 움직임 등을 상상하여 한 편의 동화를 적어보도록 한다.

처음부분
중간부분
끝부분

- ⑦ 우리 말 녹음으로 된 곡을 듣거나, video를 보면서 줄거리를 알아본다.
- 특정 장면에 따른 음악 구성이 적합한지를 video를 통해 확인한다.
- ⑧ 자신들이 지은 동화를 발표하고, 서로 비교하여 잘된 부분과 잘못된 부분 등을 알아보며 이야기한다.

* 줄거리를 묘사하는 곡의 예로 생상의 “동물의 사육제”, 드뷔시의 “어린이의 정경” 등 많이 찾아볼 수 있는데, 다양한 곡들을 많이 접하여 감상 수업에서 가장 기본이 되는 상상력을 키우는 데 중점을 두어야 할 것이다.

V. 요약 및 제언

학교 교육은 인간의 사고와 행동에 진전된 변화를 가져오게 하는 과정이다. 따라서, 각 교과들이 지향하는 각각의 목표가 설정되고, 그 방향에 따른 내용의 선정과 조직이 이루어지며, 그에 적절한 교수 방법들이 선택되는 것이다. 적절한 교수 방법을 선택하고 적용하는 과정에서 모든 교과가 공통적으로 관심의 초점으로 삼는 부문의 하나는 학습자의 사고력이다. 사고는 어떤 문제 상황에 처했을 때 경험을 통해 획득된 지식과 정보를 다양한 형태로 조작하여 문제 해결을 도모하는 유목적적이고 의도적인 지적 활동으로, 학습의 질과 양상을 결정하고 학습 목표의 성취 여부를 좌우한다. 따라서, 사고는 교육의 과정 속에서 핵심적인 정신 작용을 담당한다고 할 수 있다.

예술 교과로서의 음악교육에서 다루어야 하는 내용의 중심은 음악의 본질에서 찾을 수 있고, 그 내용을 가르치기 위한 방법은 음악적 사고의 개발에서 찾을 수 있다. 사고 형태의 하나인 음악적 사고는 음악적인 문제나 사태를 스스로 해결하고 느끼며 판단하는 능력으로 진정한 음악적 경험과 이해에 필수적이다. 음악적 사고가 일반적인 사고와 다른 점은 사고에 투입되는 사고의 유형들에 있다. 자료 의존도와 논리 의존도로 구별되는 주관적, 과학적, 분석적, 사실적인 면이 강조되는 일반적 사고와는 달리, 음악적 사고에는 창조적 사고와 분기적 사고, 통찰 등의 사고 유형들이 더 중요한 역할을 하며, 음악 활동 형태에 따라 이들 중의 특정 유형이 더 많이 쓰이기도 한다. 따라서, 음악적 사고의 유형들은 음악과의 성격, 더 나아가 음악 교과의 본질을 더욱 명백하게 하는 근본적인 요인이라 할 수 있는 것이다.

음악은 인간의 삶과 감정을 표현 형식이라는 상징을 빌어 그 표현 형식 속에 담기고 표출되는 그 예술적 함축 의미를 획득하며, 공감하는 일이 음악교육의 본질이라고 할 수 있는 것이다.

음악은 기호, 신호 체계가 아니라 상징 체계이며, 상징으로서의 '소리'는 물리적 현상으로서의 소리가 아니라, 소리가 가지는 상징적 의미로서의 소리이다. 이 상징적 의미는 인간의 주관적인 측면에 형식을 부여한 표현 형식이라는 객관화된 틀 속에 담긴다. 음악을 비매개적, 비논리적이라고 할 수 있는 근거는 소리로서 인간의 감정을 표현한다는 데에서 기인하나, 표현 형식의 기본적 속성은 객관적인 논리성이라 볼 수 있다. 그러므로, 표현 형식의 틀이 보이는 논리적 객관성은 논리적 사고를 요구하며, 그 표현 형식안에 표출되어 있는 주관적 의미는 상상력, 통찰이라는 비추론적 사고를 필요로 한다. 즉, 이 표현 형식에 주관적인 의미를 부여하는 정신 과정이 학습자가 적극적으로 개입하여야 하는 비추론적 사고인 것이다. 음악적 소재는 소리고, 주관적인 인간의 감정을 객관적인 표현 형식으로 표출한다. 소리, 주관적인 인간의 감정, 상징으로서의 표현 형식은 음악의 본질적 속성으로 일반적 사고만으로 적용시킬 수 없는, 음악적 사고의 영역인 것이다.

이 때, 소리라는 매체 자체가 객관성, 논리성과는 거리가 멀다는 이유로 '예술적 인식은 직관적이고 직접적인 통찰의 문제일 뿐 추론적인 사고의 결과가 아니다.'라는 견해도 있지만, 그것은 논리적 형식을 무시한 경우이거나, 그렇지 않으면 비추론적 사고의 유형들이 중요한 관전이 된다는 극단적인 표현일 수 있다. 음악 속에 담긴 표현 형식을 파악할 수 있어야 음악적 import를 획득할 수 있으며, 이 표현 형식이야말로 가장 중요한 음악 학습의 원리인 것이다.

이에, 본 연구는 음악적 경험과 이해에 필수적인 음악적 사고의 실체를 규명하고, 그러한 음악적 사고를 개발할 수 있는 학습 지도 방안을 모색하고자 하였다.

음악적 사고를 개발하기 위한 학습의 전개를 위해서는 먼저, 음악 수업에서 가장 바탕이 되어야 하는 개념 지도 측면에서, 다음은 악곡 중심의 수업에서 음악적 의미에 관해 사고하는 방안을 모색하였다.

개념 지도에서는 가락, 형식, 양식의 개념을 지도 내용으로 선정하고, "가락"의 개념을 지도하는 과정에서는 악곡 속에서 반복과 동형 진행, 대비가 이루어지는 과정과 음악적 구조를 논리적으로 탐구하면서 음악 논리적인 사고를 거치게 하고, 그것을 바탕으로, '연속되는 두 음이 가지는 의미, 반복과 대조의 의미, 박자와 쉼표가 지니는 의미 등을 느끼고 상상하고 통찰함으로써 음악적 사고를 거치도록 하였다. "형식"의 개념 학습에서는, 같은 것과 다른 것의 변별, 2부분 형식과 3부분 형식의 짜임, 소나타 형식 등의 형식 구성 원리의 지적 이해를 위하여 통일성과 다양성의 의미, 반복과 대조의 의미, 긴장과 이완의 느낌 등을 음악적 사고 방법으로 제시하였으며, 인상주의 "양식"의 학습에서는 인상주의 음악의 구조적 원리와 음악적 특징을 다양한 음향과 색채의 변화, 음향이 나타내는 인상에 대한 느낌과 색채감, 다른 양식들과의 구조적 원리의 차이점 등을 음향과 사고를 결합시키는 과정으로 제시하였다.

또한, 악곡 지도에서는 음악과 시의 관계, 음악과 그리기(painting)의 관계에서의 악곡, 이야기 줄거리의 음악적 묘사를 지도 내용으로 선정하였다. 음악과 시의 관계에서는 슈베르트의 "마왕"에 담긴 초자연적인 주제를 가진 시의 장면과 음향의 관계로부터 음악 논리적인 합치를 파악하게 하고, 그것을 바탕으로 시가 주는 의미, 시와 가락과의 관계, 시와 가락과 반주의 관계, 반주 음형의 명시적 표현, 인물 표현과 음색의 관계를 느끼고 상상하고 통찰함으로써 음악적인 사고를 거치도록 하였다. 음악과 그리기(painting) 관계의 악곡에서는 비발디의 "사계-가을"을 예로, 현악기가 모방하는 "사냥"의 장면과 명시적 음향의 적합성을 음악 논리적인 사고로 파악하고, 특정 장면과 명시적 음향의 관계, 음색과 표현의 다양성, 성부 조직과 표현 내용의 관련성등을 음악적으로 사고하게 하였다. 끝으로 이야기의 줄거리가 묘사된 악곡에서는 프로코피예프의 "피터와 늑대"가 보여주는 묘사 음악의 특징과 이야기의 줄거리, 관현악기의 음색과 가락 진행이 등장 인물의 성격을 특징지우는 원인 등을 음악 논리적으로 사고하며, 주

제 동기의 역할, 특정 장면에 따른 음악 구성 요소 선택의 적합성, 명시적 표현을 위한 악기 선택의 적합성을 상상력을 통하여 체득할 수 있는 방법을 제시하였다.

본 연구는 음악교육의 본질에 비추어 음악교육에서의 핵심적 내용 탐구를 위한 지도 방법들을 제시하였지만 기초적인 단계에 불과하며, 연구 과정 및 결과들과 관련하여 더 연구되어야 할 몇 가지 과제들을 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 음악의 본질에 중점을 두는 음악 교수-학습, 즉 '악음과 그것의 조직'이 탐구의 주된 대상이 되어야 하므로 이에 관한 지도 방법이 집중적으로 연구되어야 할 것이다.

둘째, 학생 스스로가 문제를 해결할 수 있는 능력, 즉, 음악적 사고력을 길러주는 음악 교육이 되어야 하며,

셋째, 음악 작품 속에 담긴 표현 형식을 파악하는 데 기본이 되는 개념들이 충실하게 지도되어야 하고, 그 개념들은 학생들이 사고하는 맥락에서 가르쳐져야 하므로 모든 종류의 개념 지도를 위한 다양한 방안들이 마련되어야 한다.

넷째, 악곡 중심의 수업에서도 표현 형식의 특징과 성격을 파악하고 작품의 예술적 의미를 통찰할 수 있도록 돕는 구체적인 방법들이 모색되어야 하며, 특히 절대적 의미를 지닌 악곡에 대한 적절한 지도 방안이 연구되어야 할 것이다.

마지막으로, 본 연구에서 밝힌 지도 내용에 대한 결과가 실험 연구로 이루어져서 그 내용에 대한 타당성과 객관성이 확보되고, 생리학 또는 심리학과 연계하여 보다 심화된 연구가 수행될 것을 기대한다.

참 고 문 헌

- 곽병선, "바르게 생각하는 힘을 기르기 위한 교육과정의 탐색", 한국교육학회 논문집. 교육과정연구회, 1983.
- 김경희, "음악적 사고" 한국음악교육학회 창립 40주년 기념 학술 세미나 및 연수회 자료, 1995.
- 김용선, 상상력을 위한 교육학. 서울: 인간 사랑, 1991.
- 김준연, 배용준, 논리와 사고. 서울: 문경출판사, 1994.
- 문교부, "생각하는 방법", 장학 자료 제49호. 1985.
- 세광음악출판사, 명곡 해설 전집 1 - 26권. 세광음악출판사, 1991.
- 세광음악출판사, 음악대사전. 세광음악출판사, 1990.
- 이석원, 음악 심리학. 서울: 심설당, 1994.
- 이흥수, 음악교육의 현대적 접근. 서울: 세광 음악출판사, 1990.
- 이화병, "음악 의미론의 이해", 음악과 민족 제8호. 1994.
- 임현경, 고전음악, 이렇게 들읍시다. 서울: 예술, 1994.
- 한국교육개발원, 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구 1 - 5권. 한국교육개발원, 1987 - 1991.
- Boardman, Eunice, Dimensions of Musical Thinking. Music Educators National Conference. Virginia, 1989.
- Bennett, S., "The process of musical creation: Interviews with eight composers", Journal of Research in Education 24. 1976.
- Bernstein, Leonard, Young People Concert. 오숙자, 김미애 역, 서울: 삼호출판사, 1992.
- Beyer, B. K., Practical strategies for the teaching of thinking. Boston and Bacon, 1987.
- Brinkman, David J., Teaching about Thinking : Thinking about Teaching. MENC, 1995.
- Bruner, J. S., Process of Education. 이흥우 역, 서울: 배영사, 1973.
- Clark, B., Optimizing Learning: The Integrative Education Model in the Classroom. Columbus: Merrill Publishing Co., 1986.
- Copland, Aron, Charles Eliot Norton Lectures. 음악적 상상력. 안재 신 역, 서울: 교육 과학사, 1994.
- Dewey, John, 사고하는 방법. 임한영 역, 서울: 법문사, 1986.
- _____, 예술론. 윤형재 역, 서울: 회성출판사, 1990.

- Flower, L. A., & J. R. Hayes, "A Cognitive Process Theory of Writing", *College Composition and Communication* 32. CCC, 1981.
- Glen, Haydon, *Introduction to Musicology*, 서우석 역, 서울: 청한문화사, 1984.
- Hanslick, Eduard, *Vom Musikalisch Schönen*. 권혁면 역, 서울: 수문당, 1986. p. 18.
- Hilgard, Ernest, ed., *Theories of Learning and Instruction*. Chicago: University of Chicago Press, 1964.
- Hoffer, Charles R., *A Concise Introduction to Music Listening*. California: Wadsworth Publishing Company, 1984.
- Klausmeier, Herbert J., *Educational Psychology*. 5th ed., New York: Harper & Row, 1985.
- Langer, S. K., *Philosophy in a New Key*. 3rd ed., New York: Mentor Books, 1942
- _____. *Problems of Art*, New York: Charles Scribner's Sons 1957.
- Leonhard, Charles, & Robert W. House, *Foundations and Principles of Music Education*. New York: McGraw-Hill Books Co., 1972.
- Loby, L., *논리적으로 사고하는 기술*. 서정선 역, 서울: 서광사, 1994.
- Marzano, Robert J., *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. ASCD, Virginia, 1988.
- Meyer, Leonard B., *Emotion and Meaning in Music*. 신도웅 역, 서울: 예술, 1991.
- _____. *Music, the Arts, and Ideas*. 서우석 역, 수문당, 1981.
- Ratner, Leonard G., *The Musical Experience*. 노영해 역, 서양 음악의 어법과 의미, 세광음악 출판사, 1992.
- Reimer, B., *A Philosophy of Music Education*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1970.
- _____. *A Philosophy of Music Education*. 2nd ed., Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1989.
- Serafine, M. L., *Music as Cognition*, New York : Columbia University Press, 1988.
- Wakefield, John, *Creative Thinking: Problem-solving Skills and the Arts Orientation*. Norwood, New Jersey: Ablex, 1992.

ABSTRACT

A Study on the Instructional Strategies for the Development of Musical Thinking

Hyang-joung Kim

Music is an artistic work and activity in which the human life and emotions are reflected and sublimated through the expressive sound symbols. The intrinsic value of music education, therefore, should be understood as helping students to appreciate the import and beauty in the art of music. The import, structure, and beauty of music should be the core of teaching-learning contents in the music classes.

To find the ways and means for such a process is one of the most important keys in teaching and learning music.

Since we approach the learning contents through the aesthetic activities based on the musical thinking such as feelings, artistic insights, and imagination, musical thinking plays an important role in the process of approaching the core learning contents.

In this study, the researcher examined the substance of the musical thinking and explored the instructional strategies for the development of musical thinking. Logical thinking in music can be built through the musical experiences on the foundation of logical thinking. The musical thinking can be built through the opportunites of illogical thinking like feeling, insight, and imagination at any suitable moment based on the logical thinking in music.

The following ideas could be suggested for the development of musical thinking. In order to teach the concepts of music, the melody, the form, and the style are selected as teaching contents. For example, during the process of teaching the concept of melody, the students think music inferentially while inquiring the processes of forming repetitions, sequences, and contrasts in a musical piece. Simultaneously, they feel, penetrate, and imagine the meanings of the two successive tones by observing how they repeat, contrast, and rest in the music.

Musical thinking is applied throughout this process. For teaching the performing and listening to music, the relationship between the text and its musical setting, the musical painting, and an example of musical description of musical story-telling are selected as teaching contents. For example, in the process of teaching the relationship between the text and its musical setting, the musical thinking operates when the students notice that the scenic images in the poem correspond to the sounds of music, while they feel, penetrate and imagine the relationship between the poem, melody, and accompaniment.

〈부록 - 악보 1.〉 - 모차르트 소나타, K.545.

제시부 제1주제 으뜸조

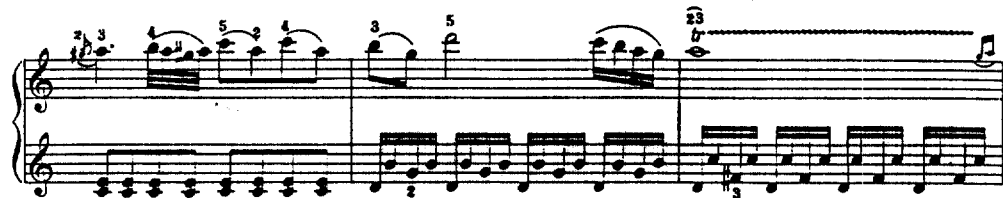
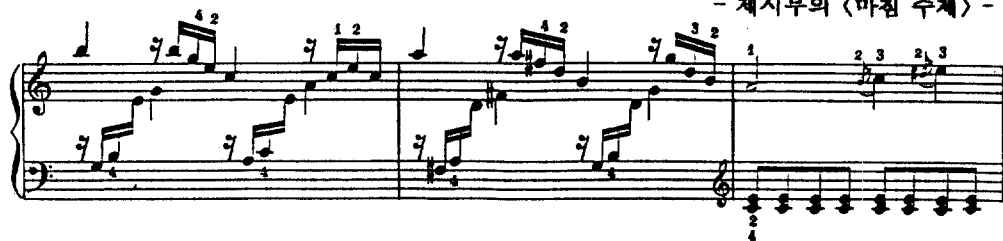
SONATE.

(Köchel No. 545)

Allegro.

The musical score for Mozart's Sonata K.545, first movement, Allegro, is presented in six systems. The first system begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 4/4. The music is marked 'p' (piano). The first theme is introduced in the right hand, featuring a series of eighth and sixteenth notes. The second system continues the first theme. The third system introduces the second theme, also in the right hand, marked 'f' (forte). The fourth system continues the second theme. The fifth system introduces the third theme, marked 'p' (piano). The sixth system continues the third theme. The score includes various musical notations such as treble and bass clefs, key signatures, time signatures, and dynamic markings like 'p' and 'f'.

- 제시부의 <마침 주제> -



전개부 사단조





세현부 - 으뜸조로 돌아오기 전에 <바장조>를 한 단계 거친다 -



○ 품조

The musical score consists of six systems of music, each with a treble and bass staff. The first system begins with a tempo marking 'p' (piano) and a dynamic marking 'f' (forte). The notation includes various rhythmic values, including eighth and sixteenth notes, and rests. Fingerings are indicated by numbers 1 through 5. The score also includes a box containing the Korean text '○ 품조'. The final system ends with a double bar line and a repeat sign.

〈부록 - 악보 2.〉 - 슈베르트의 "마왕 - 첫 부분과 끝 부분"

W. von Goethe

Erlkönig

마 왕

Fr. Schubert Op. 1

Schnell (♩ = 152) (빠르게)

f - 말이 폭풍우 속을 달려간다 -

말발굽 소리

pp

Wer rei - tet so spät durch
바 람 부 는 밤 말

hält in Ar - men das äch - - zen - de
부 짓는 아 - men 기 가 숨 - - zen - 데 안

Kind, er -
고 성 -

reicht den Hof. mit Müh und Not;
급 히 집 에 와 보 니

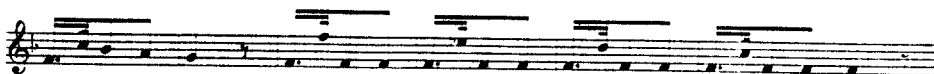
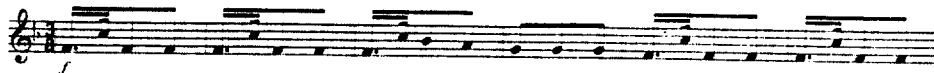
Recit. - 반주가 없다 ⇒ 지금까지 몰고 왔던 긴장을 완수
in sei-nen Ar - men das Kind war tot.
품 속 에 안 기 아 기 죽 었네

Andante

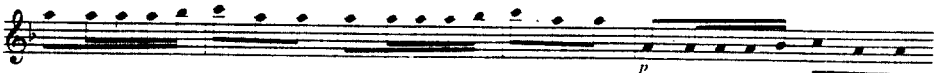
〈부록 - 악보 3.〉 - 비발디의 "사계 - 가을 3악장"

1. 사냥꾼들이 말을 타고 떠난다.

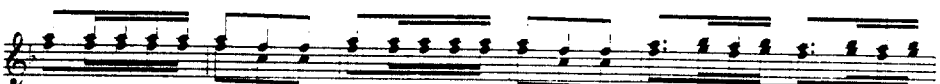
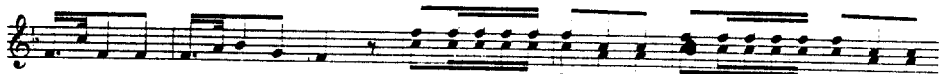
Allegro



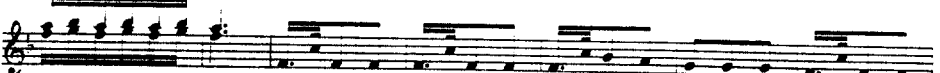
2. 사냥 나팔 소리가 울려 퍼진다.



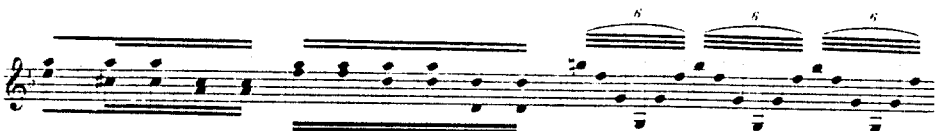
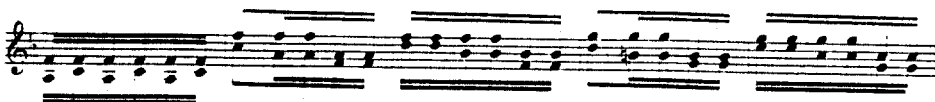
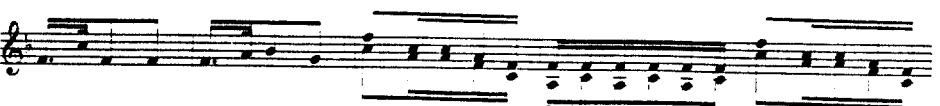
3. 사냥 나팔을 묘사하는 독주 바이올린의 팡파레

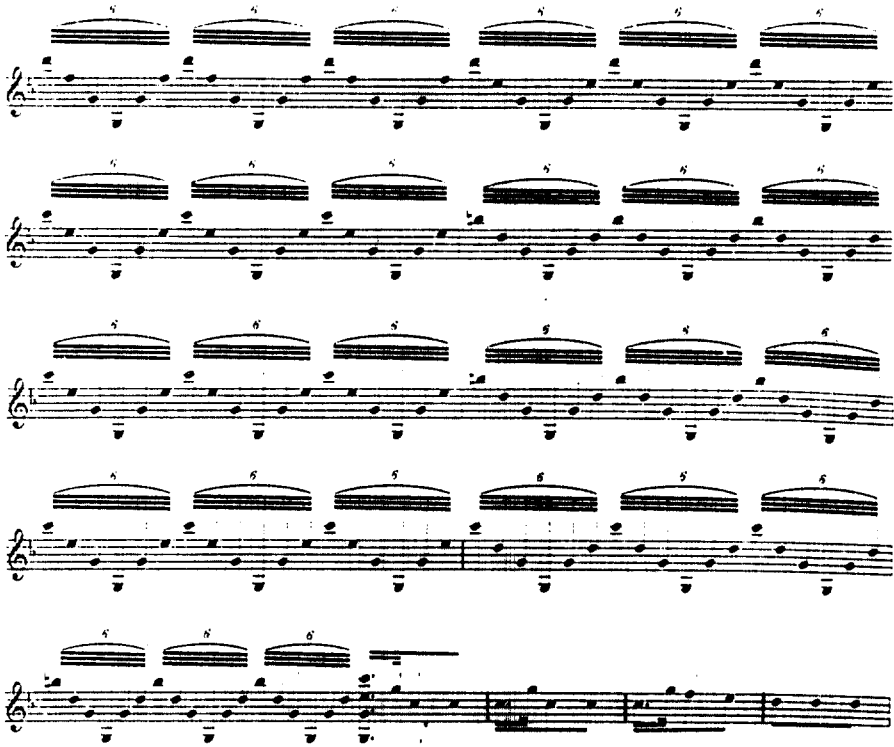


4. 사냥꾼의 말이 달리고 있다.

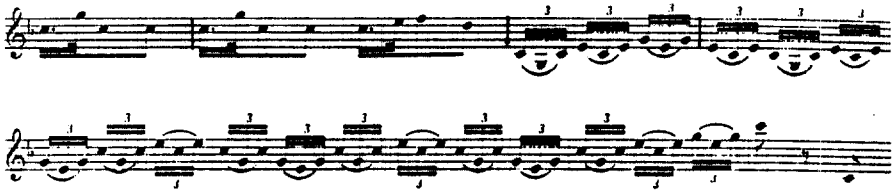


5. 팡파레





6. 도망가고, 뒤쫓는 거치론 게임이 시작됨



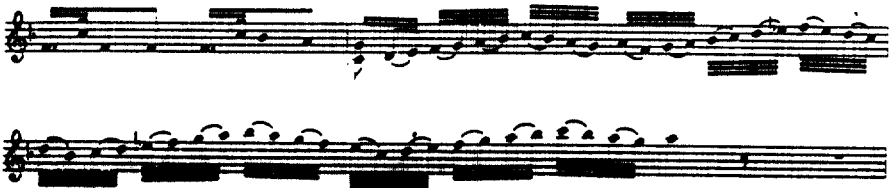
7. 총소리, 놀라서 뛰고 말도 달린다.



8. 추적은 계속되고



9. 이 추적은 더욱 흥미로워진다.



10. 사냥꾼의 추적에서 벗어난 짐승이 지평선 너머로 사라진다.



11. 사냥 나팔이 사냥꾼들의 귀가를 알린다.

