

달크로즈 페스티벌 분석을 통한 어린이 공연 발전 모색

유 승 지

I. 서론

최근 다양한 장르에서 어린이 대상의 공연들이 쏟아져 나오고 있다. 국내 유명 공연티켓 예매 사이트(site)인 티켓링크¹⁾나 인터파크²⁾에는 전체 카테고리에서 ‘아동,’ ‘가족’ 분야를 따로 구분해 놓은 것을 발견할 수 있는데 이를 통해 가족과 함께 즐길 수 있는 공연에 대한 소비자들의 욕구가 얼마나 높은지 가늠해 볼 수 있게 된다. 이러한 세태를 반영하듯 ‘취학 전 어린이의 입장은 불가합니다’라고 공식적으로 어린이들의 입장을 허락하지 않던 주요 공연장도 어린이와 가족을 대상으로 하는 많은 공연을 개최하였고, ‘웅진씽크빅아트홀,’ ‘원더스페이스’ 등은 어린이 전용 극장으로 설립되어 연중 상시로 어린이와 가족을 대상으로 하는 공연이 기획, 제작되어 발표되고 있다. 이렇게 어린이를 위한 공연이 활성화되는 현상은 어린이들에게 좋은 문화적 환경을 제공하고 미래의 청중을 확보한다는 측면에서 매우 바람직하다. 하지만 어린이를 위한 공연에 대한 수요가 많아지다 보니 상업적인 목적을 가지고 기획된 허술한 공연도 많이 제작되고 있는 것이 현실이다. 따라서 어린이를 위한 공연이 상업적인 목적에 휘둘리지 않고 바람직한 방향으로 활성화되기 위해서는 공연의 목표가 제대로 설정된 좋은 공연들이 더욱 많이 무대에 올려져야 할 것으로 생각된다.

1) 2008, 12, 27 <<http://www.ticketlink.co.kr>>

2) 2008, 12, 27 <<http://ticket.interpark.com>>

그렇다면 ‘어린이를 위한 공연이 지향해야 되는 목표’는 무엇일까? 그 목표를 설정하기 위해서는 ‘공연을 찾는 관객이 어떻게 구성되어 있는가’를 생각해 볼 필요가 있다. 자발적으로 좋은 연주를 감상하러 오는 성인 청중과는 달리, 어린이들은 새로운 문화 체험을 통해 건문을 넓혀 주고자 하는 부모나 선생님의 손에 이끌려 공연장을 찾게 된다. 따라서 ‘공연 관람 선택권은 어린이가 아니라 어린 자녀나 학생을 대동한 부모나 선생님에게 있다’ 해도 과언이 아니다. 그렇다면 부모나 교사가 공연을 선택하는 기준은 무엇일까? 그것은 ‘어린이들이 즐거운 시간을 보낼 수 있는가’와 ‘그 시간을 통해 좋은 교육적 성과를 거둘 수 있을까’일 것이다. 그러므로 일반적인 공연과 가장 차별되는 어린이 공연의 목표는 ‘좋은 교육적 효과를 창출하는 것’이라고 생각한다. 그러므로 어린이 공연이 그 궁극적인 목표를 달성하기 위해서는 어린이들이 흥미로워 할 수 있는 공연 내용 연구와 그 내용의 교육적 가치에 대한 탐색이 이루어져야 될 필요가 있다.

필자는 음악 교육자로서, 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze 1865-1950)³⁾ 교수법을 소개하기 위해 1999년부터 지금까지 1년에 두 번씩 ‘달크로즈 페스티벌’(Dalcroze Festival)⁴⁾이라는 행사를 개최했다. 20세기를 대표하는 음악 교육자 중 한 사람인 달크로즈는 그의 독창적인 교수법, 유리드믹스(Eurhythmics)에 대해 이렇게 말한다. “유리드믹스는 생리학, 심리학, 음악, 기하학, 무용, 교육학을 동시에 다루는 학문이다”(Rothwell, F. Trans. 1976: 10). 현재 교육의 현장에서 강조되고 있는 통합 교육⁵⁾의 원리들을 달크로즈는 이

3) 달크로즈는 스위스의 음악 교육자로 음악을 듣고 그 음악을 움직임으로 표현하는 ‘유리드믹스’(eurhythmics)를 고안하였고 ‘유리드믹스,’ ‘솔페지’(solfege), ‘즉흥연주’(improvisation) 이 세 가지 영역을 연계하여 학생들의 청음 능력과 표현 능력을 향상시켜 포괄적인 음악성(comprehensive musicianship)을 계발하는 독창적인 교수법을 창안하였다.

4) 1회(1999년 6월 12일)부터 8회(2003년 12월 20일)까지는 연세대학교 음악대학 윤주용홀, 9회(2004년 6월 12일)부터 11회(2005년 6월 11일)까지는 이화여자대학교 음악대학 김영의홀, 12회(2005년 12월 17일)부터 18회(2008년 12월 13일)까지는 한세대학교 음악대학 대연주홀에서 이루어졌다.

5) 루트 번스타인은 「생각의 탄생」(Sparks of Genius)에서 통합 교육의 8가지 목표에 대해 다음과 같이 이야기한다. 첫째, 학생들에게 보편적인 창조의 과정을 가르치는 데 중점을 두어야 한다. 둘째, 창조과정에 필요한 직관적인 상상의 기술을 가르쳐야 한다. 셋째, 예술과목과 과학과목을 동등한 위치에 놓는 다 학문적 교육을 수행해야 한다. 넷째, 혁신을 위해 공통의 언어를 사용함으로써 교과목을 통합해야 한다. 다섯째, 한 과목에서 배운

미 한 세기 전에 음악 교육에서 실천하였다고 할 수 있겠다. 학문 간의 장벽을 허물고 새로운 것을 창조해 낸 달크로즈의 교수법은 어린이에서부터 성인에 이르기까지 연령과 전공에 구분 없이 음악을 다양한 방식으로 흥미롭게 경험할 수 있는 방법을 제공한다. 청중들은 달크로즈의 교수법을 통해 음악에 흥미를 느끼게 되고, 음악과 소통하게 되고, 자연스럽게 음악 교육을 받게 된다. 따라서 달크로즈 페스티벌에서 적용된 달크로즈 교수법의 원리들은 어린이를 위한 공연이 교육적인 성과를 효과적으로 달성하면서 흥미로운 공연이 될 수 있도록 만드는 좋은 재료들을 제공한다.

이러한 전제를 바탕으로 필자는 지난 10여 년간 달크로즈 페스티벌을 한국에서 운영한 경험에 근거해서 어린이 공연의 발전 방안을 모색하고자 한다.

II. 본론

1. 달크로즈 페스티벌의 변천과정

필자는 1998년 9월 연세대학교 사회교육원의 음악 교육 프로그램 중 한 과목으로 '달크로즈 교육자 연수과정'을 개설하게 되었다.⁶⁾ 그 후 매 학기말에 한 학기 동안 수강생들이 수업 시간에 배운 내용들을 발표하는 장(場)으로 공개 발표회를 개최하였다. 이러한 공개 발표회를 기획한 의도는 당시 생소한 학문이었던 달크로즈 교수법을 널리 알리기 위한 것이 목적이었다. 달크로즈 역시 초창기에 그의 교수법을 전하기 위해 이러한 발표회를 수차례 가졌는데 그 진행 형태는 다음과 같았다.

것을 여러 분야에 응용할 수 있어야 한다. 여섯째, 과목 간의 경계를 성공적으로 허문 사람들의 경험을 활용해야 한다. 일곱째, 모든 과목에서 해당 개념들을 다양한 형태로 발표하는 법을 가르쳐야 한다. 여덟째, 상상력이 풍부한 만능인을 양성해야 한다(로버트 루트 빈스타인 외 2007: 415). 이러한 사상은 현재 교육의 현장에서 매우 강조되고 있다. 따라서 음악 교육에서도 다양한 교과목과의 통합을 시도하는 많은 노력이 이루어지고 있다.

- 6) 필자가 주관한 달크로즈 교육 과정은 시기별로 다음의 기관들에서 이루어졌다: (1) 연세대학교 사회교육원: 1998년 9월-2003년 12월; (2) 이화여자대학교 음악연구소 부설 달크로즈 트레이닝 센터: 2004년 3월-2005년 6월; (3) 한세대학교 달크로즈센터: 2005년 9월-현재.

달크로즈가 피아노를 연주하고 학생들은 격식을 차리지 않고 그러나 리드미컬하게 걸어 나와서 그가 템포나 강약을 수정할 때 거기에 맞춰 반응했고 그가 그들에게 말로 내리는 지시들을 따랐다.... 때때로 달크로즈는 청중들에게 노래를 하라고 심지어는 그의 그룹과 함께 약간의 활동을 하러 무대 위에 올라오라고 청하기도 했다.... 청중 중 몇 명의 여성들이 자리에서 일어서는 그 순간 달크로즈는 여성들의 발걸음에 정확히 맞춰서 갑자기 멘델스존의 웨딩마치를 연주했다(문연경 역 2007: 123-124).

1999년 6월 12일에 열린 '제 1회 연세대학교 달크로즈 교육자 연수과정 공개 발표회'는 달크로즈가 20세기 초에 행한 시범공연의 형태를 한국에 도입한 것이라고 할 수 있다. 그 이후 몇 해 동안은 달크로즈 교수법을 알리기 위한 강연과 공연이 결합된 형태로 발표회가 이루어졌다. 따라서 발표회의 타이틀도 '달크로즈 교육자 연수과정 공개발표회' 혹은 '세미나'로 이루어졌었다. 하지만 해를 거듭할수록 청중의 계층이 다양하게 확대되고 어린이 관객의 비중이 커지게 되었다. 이러한 이유로 2004년부터는 '달크로즈 페스티벌'로 명칭이 바뀌고 프로그램의 내용도 청중들에게 달크로즈 교육의 현장을 보여주는 것에 초점을 맞추던 초기의 진행방식에서 전환하여 다양한 대상이 달크로즈 교수법을 체험하는 내용이 강조되는 방식으로 변화되었다. 마침내 2005년 12월 한세대학교 달크로즈센터 주최로 달크로즈 페스티벌이 개최되면서부터는 지역 주민을 위한 공연의 형태로 내용을 탈바꿈했고 온 가족이 함께 공연을 통해 교육을 체험할 수 있는 '어린이를 위한 공연'이 되었다.

'달크로즈 교육자 연수과정 공개발표회'로 시작해서 '달크로즈 페스티벌'로 명칭이 바뀌고 18회에 걸친 공연을 하는 동안 공연의 기본적인 틀은 바뀌지 않았다. 공연의 핵심 내용은 크게 1) 음악 게임(musical game), 2) 음악 동화(musical story telling), 3) 코레오그래피(choreography)로 나뉘고, 이 세 가지 기본 구성 안에서 달크로즈 교수법이 실험되었다.

2. 달크로즈 페스티벌의 구성 요소

1) 음악과 게임의 만남

달크로즈는 그가 받은 음악 교육에 대해 다음과 같은 글을 썼다.

나는 교사들이 학생들의 영적인 상태, 신경, 감정의 상태를 알고자 하지 않는다는 사실 때문에 종종 괴로웠다.... 음색, 선율, 화음, 강약 및 템포에 의해 변화되는 음색에 대한 어떠한 언급도 없었다. 감정, 스타일에 대한 얘기도 없었다. 아름다운 작품을 인용하지도 들려주지도 않았다.... 이러한 나의 어린 시절, 그리고 학창 시절의 기억들이 나로 하여금 교수법을 연구하게 만들었다(이에스더 역 2008: 15 재인용).

그의 이러한 기억들은 그로 하여금 학생들이 감각 기관을 최대한 사용하여 표현력 있는 연주를 할 수 있도록 만드는 방법을 고안하는 데 몰두하게 하였고 결국에는 음악을 기호화된 지식(signed knowledge)으로 인식하고 오감(五感)을 제한적으로 사용하는 많은 연주자들이 체화된 지식(embodied knowledge)으로 음악을 받아들일 수 있도록 유도하는 그만의 독특한 교수법을 창안해내었다.

달크로즈는 음악 수업의 질을 개선하기 위한 초기 연구 단계에서 심리학자 에두아르 크라페레드(Eduard Claparède 1873-1940)로부터 조언과 협력을 받았다. 크라페레드는 교사들이 학생들의 주목을 얻지 못한다면 제대로 가르칠 수 없다는 가설을 세웠다. 이러한 이론에 따라 달크로즈와 크라페레드는 학생들의 주의를 집중시키고, 주의력을 향상시키기 위한 음악 게임을 고안해냈다(이에스더 역 2008: 67).

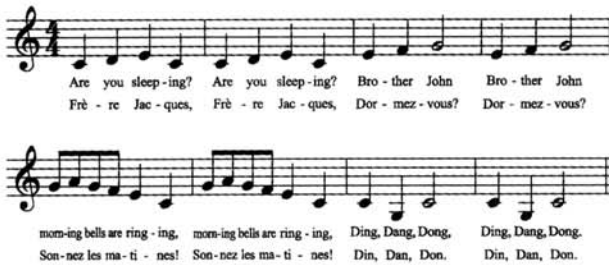
달크로즈 수업에서 쓰이는 음악 게임의 형태는 1) 따라하기(follow), 2) 빠르게 반응하기(quick reaction), 3) 보충 게임(replacement game), 4) 메아리 모방(interrupted canon), 5) 연속 모방(continuous canon)의 5가지 형태로 정리된다(Choksy 1986; Comeau 1995). 유테넨(Marja-Leena Juntunen)은 “달크로즈 교사가 이끌어가는 수업에서 이루어지는 음악 게임은 마음과 몸을 동시에 사용하는 것이어야 한다.... 감각하고, 움직이고, 느끼고, 생각하는 것이 끊임없이 상호작용하면서 게임이 만들어져야 한다”라고 했다(Juntunen 2005: 26).

따라서 달크로즈 페스티벌에서 소개된 음악 게임들은 눈(eye)으로 보고(watch), 귀(ear)로 들으며(listen), 입(mouth)으로 노래 부르며(sing), 머리(brain)로 생각하고(think), 몸(body)으로 움직이는(move) 활동으로 이루어졌고 청중들은 이 과정을 통해 음악을 이해하고(understand), 상상하고

(imagine), 느끼고(feel), 표현(express)하는 과정을 체험하였다.

<표 1>에서 소개된 활동들은 ‘Are You Sleeping(Frère Jacques)’⁷⁾이라는 노래(<악보 1>)를 배우는 과정에서 제시된 5가지 게임의 원리를 적용한 예를 보여 준다.

<악보 1> Are You Sleeping (Frère Jacques)



<표 1> 달크로즈 음악 게임의 적용 사례⁸⁾

게임 유형	내용
따라하기 (follow)	· 진행자가 노래에 등장하는 리듬 패턴에 기초한 즉흥 연주로 피아노의 상성부에서 음악을 연주하면 청중들은 ‘박수치기’로 반응하고 피아노의 저음부에서 연주하면 ‘발 구르기’로 그 리듬을 표현한다.
빠르게 반응하기 (quick reaction),	· 노래를 부르다가 선생님이 ‘hip’ ⁹⁾ 이라는 신호음을 주면 ‘두 배로 빨리’ 노래를 부르고 ‘back’이라는 신호음을 주면 다시 원래의 리듬으로 돌아온다. 한편, ‘hop’이라는 신호음을 주면 ‘두 배로 느리게’ 노래를 부른다.
보충 게임	· 선생님이 한마디를 즉흥 연주로 피아노에서 쳐 주면

- 7) 이 노래는 반복되는 리듬 패턴과 단순한 선율을 가지고 있으면서 다양한 달크로즈 게임에 적용할 수 있어 세계적으로 많은 달크로즈 선생님들이 즐겨 쓰는 노래이다.
- 8) 달크로즈 수업은 교사의 즉흥 연주능력, 수업을 끌어가는 능력에 따라 같은 주제도 매우 다르게 진행될 수 있다. 그러한 이유 때문에 세계적으로 레슨 플랜에 대한 자료는 그리 많지 않다. 왜냐하면 활자화된 자료가 제대로 활용되는 것이 어려울 뿐만 아니라 레슨 플랜을 본인이 썼다 하더라도 그 다음 수업에서는 수업을 받는 학생의 자질에 따라 수업이 다른 모습으로 변형되기 때문이다. 따라서 여기서 소개되는 활동들은 각 게임의 차이를 소개하기 위한 하나의 제안일 뿐이다.

(replacement game)	관중들은 자신이 만들고 싶은 리듬을 ‘박수치기’로 치면서 리듬을 즉흥적으로 만들어 본다.
메아리 모방 (interrupted canon)	· 노래에 나오는 리듬 패턴을 근거로 청중을 세 개의 그룹으로 나눠서 선생님이 연주하는 음악을 듣고 해당되는 리듬이 나오는 경우 그 그룹만 카논으로 노래를 부른다.
연속 모방 (continuous canon)	· 청중들을 네 개의 그룹으로 나눠서 2마디 돌림노래로 노래를 부른다. 이 때 마지막 그룹이 노래를 마칠 때까지 다른 그룹은 노래를 계속 반복해서 부른다.

위에서 소개된 활동들은 노래를 이용해서 달크로즈 음악 게임을 경험하는 예들이다. 한편, 고전 명곡도 달크로즈 음악 게임을 적용할 수 있는 좋은 소재를 제공한다. 달크로즈 페스티벌을 기획해오면서 ‘청중들이 익숙한 고전 명곡을 음악 게임으로 경험한 후 음악 감상을 할 수 있도록 하는 것은 어떨까’라는 생각을 하게 되었다. 그리고 경우에 따라서는 ‘음악 감상을 하면서 음악 게임을 동시에 하는 것도 가능하지 않을까’라는 가설을 세우게 되었다. 이러한 목적을 가지고 가장 많은 실험을 한 곡이 생상(Camille Saint Saëns 1835-1921)의 동물의 사육제(Le Carnaval des Animaux)이다. 그 이유는 동물의 사육제의 14곡이 모두 짧으면서도 각 곡이 특정 동물의 동작을 음악으로 묘사하는 표제 음악이다 보니 청중들이 쉽게 음악에 몰입할 수 있는 장점이 있고 음악의 다양한 주제들이 특징적으로 두드러지게 작곡되어 청중들과 달크로즈 교수법의 원리를 경험할 수 있는 좋은 재료를 제공하기 때문이었다.

아브람슨(Robert M. Abramson 1928-2008)은 유리드믹스 수업에서 리듬감 향상을 위하여 다루어져야 되는 음악적 요소를 34가지¹⁰⁾로 나누었는데 필자

9) ‘hip’과 ‘hop’은 그 단어가 가지고 있는 원래의 사전적 의미와는 다르게 빠르게 반응하기(quick reaction) 게임을 효과적으로 진행하기 위한 의미가 없는 의성어이다. 경우에 따라서는 ‘hipp’과 ‘hopp’으로 표기되기도 한다.

10) 아브람슨이 제시한 34가지 주제는 달크로즈 유리드믹스 수업에서 학생들의 리듬감 향상을 위해 다루어져야 되는 음악적 요소들이라고 할 수 있다. 그 항목은 다음과 같다. 1) 시간(time)-공간(space)-힘(energy)-무게(weight)-균형(balance), 2) 박(beat), 3) 템포(tempo), 4) 변화하는 템포(nuances of tempo), 5) 강약(dynamics), 6) 변화하는 강약(nuances of dynamics), 7) 아티큘레이션(articulation), 8) 악센트(accent), 9) 박자(measure), 10) 쉼표(rest), 11) 음의 길이(duration), 12) 음의 분할(subdivision), 13) 패턴(patterns), 14) 내재된 박(intrinsic beat), 15) 프레이즈(phrase), 16) 단 선율 형식(one-voice form), 17) 축소(diminution), 18) 확대(augmentation), 19) 리듬 대위법

는 생상의 동물의 사육제를 공연에 올리면서 이 34가지 음악 요소 중에서 각 곡마다 가장 두드러진 음악요소를 부각시켜 그 곡을 이해하는 데 필요한 음악 게임을 한 후 연주를 들려주는 방법을 사용하였다. <표 2>는 아브람슨이 제시한 34가지 음악 요소들 중 동물의 사육제에서 적용된 음악 게임의 주제들을 나열한 것이다.

<표 2> 생상의 <동물의 사육제>를 이용한 음악 게임에 활용된 음악 요소

번호	제목	음악 개념
1곡	서주와 사자왕의 행진	리듬 패턴
2곡	암탉과 수탉	악센트
3곡	당나귀	프레이즈
4곡	거북이	리듬
5곡	코끼리	3/4박자
6곡	캥거루	아티클레이션, 박자, 템포
7곡	수족관	리듬
8곡	귀가 긴 동물	아티클레이션
9곡	숲속의 빼꾸기	아티클레이션
10곡	큰새	프레이즈
11곡	피아니스트	악센트
12곡	화석	리듬
13곡	백조	프레이즈
14곡	피날레	등장 동물의 주제 선을 찾기

한편, 음악 게임의 효과적인 진행을 위하여 필자는 음악 게임을 포함한 대본을 제작하여 공연을 기획하였는데 그 중 제 4곡 거북이의 대본을 소개한다.

(rhythmic counterpoint), 20) 당김음(syncopation), 21) 반주가 있는 단 선율 형식(one-voice form with accompaniment), 22) 대위적 형식(contrapuntal forms), 23) 카논(canon), 24) 푸가(fugue), 25) 부가 리듬(complementary rhythm), 26) 혼합 박자(unequal measure), 27) 혼합 박(unequal beat), 28) 혼합 마디와 혼합 박(unequal measure and unequal beat), 29) 복합 박자(polymeter), 30) 복합 리듬(polyrhythm), 31) 헤미올라(hemiola), 32) 리듬적 변화(rhythmic transformation), 33) 12음 나누기(division of twelve), 34) 루바토(rubato)(Choksy 1986: 53-61).

(〈표 3〉)

〈표 3〉 생상의 <동물의 사육제> 중 제 4곡 '거북이' 대본

구분	내용
주제 활동	리듬
학습 목표	다양한 리듬 패턴을 익히고 리듬의 차이에 따른 시간(time), 공간(space), 힘(energy)의 상관관계를 경험하는 신체 표현을 함으로써 리듬을 정확하게 표현하는 능력을 키운다. 또한 공연자의 코레오그래피 공연을 관람함으로써 음악을 움직임으로 경험한다.
음악 적 특징	이 곡은 피아노가 셋잇단음표로 반주를 연주하고 현악 5부가 주제 선율을 연주하는 구조로 되어 있다. 주제 선율은 중지부를 제외하면 사분음표, 이분음표, 팔분음표로 구성되어 있어 리듬을 학습하는 데 매우 좋은 재료를 제공한다.
활동 내용	교사: 여러분! 토끼와 거북이 이야기를 아세요? 청중: 네 교사: 토끼와 거북이 중 누가 달리기 시합에서 이겼죠? 청중: 거북이요! 교사: 맞아요. 오늘은 토끼, 거북이, 그리고 오리(11)가 달리기 시합을 한다고 하네요. 여러분에게 세 동물을 소개할게요. (이때 거북이, 토끼, 오리가 음표 팻말을 들고 각 동물의 모습이 연상되는 동작을 하면서 무대로 등장하고 교사가 각 동물 사이를 왔다 갔다 하면서 각 동물이 들고 있는 음표를 청중들에게 소개한다.) 교사: 혹시 토끼, 오리, 거북이가 들고 있는 음표의 이름이 무엇인지 아나요? 청중: 토끼(팔분음표), 오리(사분음표), 거북이(이분음표) (청중들이 음표에 대한 반응을 하면 등장 동물들은 위치를 바꾸면서 음표의 조합을 다양하게 보여주고 청중들이 그 리듬에 맞춰 박수치기를 하도록 유도한다. 이 때 교사는 음표의 조합에 어울리는 음악을 피아노로 즉흥 연주해 줌으로써 음악적인 분위기를 이끌어 낸다.) 교사: 이번에는 각 음표마다 다른 동작을 만들어 볼 수 있을까요? (교사는 각 음표마다 동작을 다르게 해서 리듬의 차이를 신체 동작으로도 구분할 수 있도록 하는 게임을 유도한다.) 청중: (교사의 즉흥 연주에서 들리는 리듬을 듣고 해당 동작을 해 본다.) 교사: 거북이의 음악에는 어떤 음악이 숨어 있는지 들어보고 움직임으로 따라 하세요. (청중들을 세 그룹으로 나눠서 리듬이 바뀔 때마다 청중들이 해당되는

리듬만을 박수치기 하는 게임으로 유도한다.)
 청중: (해당되는 그룹만 움직임으로 리듬을 표현한다.)
 교사: 거북이, 토끼, 오리 친구가 달리기 경주를 하면 누가 이길지 궁금하죠. 경주를 할 때는 규칙이 있대요. 거북이는 항상 이분음표, 토끼는 팔분음표, 오리는 사분음표에서만 움직일 수 있다고 하네요. 우리 한번 누가 경주에서 이길지 볼까요?
 (각 동물들은 결승점을 향해서 움직인다. 이 때 해당 리듬에서만 재미있는 동작을 하면서 움직이고 토끼는 중간에 낮잠을 자다가 놀라서 깬다. 마침내 거북이가 승리하고 오리는 2등으로 들어와서 거북이를 축하해 주는 광경을 연출한다.)

위에서 제시된 활동 대본은 '리듬'을 학습 주제로 한 유리드믹스 게임을 포함하고 있다. 하지만 공연의 주제를 솔페즈 활동으로 잡는다면 '음의 높낮이'와 관련된 게임을 하도록 유도하여 음악에 대한 이해를 높일 수도 있다.

많은 사람들은 달크로즈 교수법이 그의 독특한 리듬 교육 방법에만 국한된 것으로 생각한다. 하지만 그의 '솔페즈' 교육 방법은 '유리드믹스'만큼 독창적이다(Comeau 1995: 54). 달크로즈는 솔페즈 교육을 통해 음감(the sense of pitch), 음의 상호 관계(tone-relations), 그리고 음의 성질(tone-qualities)을 구별할 수 있는 능력을 키워줘야 된다고 말하면서 다음과 같은 자질을 학생들이 솔페즈 수업을 통해 가질 수 있도록 교육할 것을 요청한다.

선생님은 학생들이 솔페즈 수업을 통해 조성과 화성에 대한 이해를 바탕으로 선율을 듣고 이해할 수 있도록 가르쳐야 하며 다양한 음악적 재료를 사용해서 즉흥적으로 선율을 만들어서 노래 부르고 악보에 그릴 수 있도록 가르쳐줘야 한다(Rubenstein 1967: 65).

달크로즈는 이상에서 언급된 내용들을 효과적으로 학생들에게 가르치기 위해 솔페즈 수업에서도 유리드믹스를 적용시켜 교육하였는데, 미드(Virginia Hoge Mead)는 달크로즈 솔페즈의 가장 특징적인 것은 '육체적 경험'과 '청각적 경험'이 서로 연계되어 잠재된 '청음 능력'을 효과적으로 발전시켜 주는 것이라고 말한다(Mead 1994: 12). 예를 들어 음정 간격의 변화를 손가락으로 표

11) 모든 사람들이 다 아는 토끼와 거북이 이야기를 사용해서 청중들의 관심을 유도했고 사분음표는 대부분 두음씩 연속으로 나올 때가 많은데 이 리듬을 동작으로 움직일 때 오리의 기우뚱거리는 모습이 연상되어 오리를 추가되는 등장인물로 내세웠다.

시하거나 화음의 변화를 구별되는 동작으로 표현하는 과정을 통해 학생들은 청각적 경험과 육체적 경험을 동시에 하게 된다. 이러한 과정을 통해 학생들은 단순히 ‘음(pitch)’을 정확하게 노래 부르는 것에 머무르지 않고 ‘음과 음 사이의 상호관계’를 끊임없이 생각하게 되어 ‘내청 능력’(inner hearing)을 키우게 된다. 미드의 달크로즈 솔페즈 수업을 경험한 한 학생은 “달크로즈 솔페즈 교육 방법을 이용한 내청 훈련은 ‘사고하는 목소리’(thinking voice)를 이용해서 소리를 듣는 과정이다”라고 표현했다고 한다(Mead 1994: 14). 동물의 사육제 가운데서 솔페즈 활동과 연계된 게임을 포함한 대본을 소개한다.<표4>

<표 4> 생양의 동물의 사육제 중 곡 ‘빠꾸기’ 대본

구분	내용
주제 활동	3도 음정
학습 목표	동물의 소리에 음정을 대입하는 과정을 통해 3도 음정의 특징을 익히고 3도 음정을 구별하고 노래 부를 수 있도록 한다. 그리고 달크로즈 솔페즈에서 아주 중요하게 생각하는 내청(inner hearing) 훈련도 하는 기회를 가진다. 또한 공연자의 코레오그래피 공연을 관람함으로써 음악을 움직임으로 경험한다.
음악적 특징	이 곡은 두 대의 피아노가 숲 속의 고요한 정경을 묘사하고 클라리넷이 장3도의 음정으로 빠꾸기 소리를 반복적으로 낸다.
활동 내용	교사: 지금은 재미있는 음악 퀴즈 시간이에요. 선생님이 연주하는 음악을 듣고 어떤 동물이 숨어있는지 맞춰 보세요. (사회자는 피아노를 치면서 딱따구리, 뱀, 등 다양한 동물이 연상되는 음악을 즉흥 연주해 주고 청중들은 무슨 동물이 피아노에서 표현되었는지를 맞추는 게임을 한다.) 교사: 그럼 이번에는 어떤 동물이 숨어 있는지 맞춰 보세요. (장3도의 음정으로 피아노의 다양한 음역에서 연주해 주고 청중들로 하여금 피아노에서 연주된 음을 노래 부르게 한다.) 교사: 지금 피아노에서 나는 소리처럼 숲 속에서 노래하는 친구는 누구일까요? 청중: 빠꾸기요? 교사: 맞아요! 그런데 지금 선생님이 연주하는 것도 빠꾸기 소리일까요? (장3도가 아닌 다른 음정으로 피아노를 연주한다.) 청중: 아니요! 교사: 그럼 피아노에서 빠꾸기 소리가 나면 따라 부르고 다른

<p>소리가 나면 그 소리를 마음속으로 소리 나지 않게 불러 주세요. (3도 음정과 그 외의 음정을 다양하게 쳐주고 청중들이 따라 부를 수 있는 시간을 준다.)</p> <p>교사: 빼꾸기가 어디 갔지? 우리 친구들이 빼꾸기 노래를 불러야 빼꾸기가 나올 것 같은데요! (교사가 첫 음만 쳐 주고 청중들이 교사가 제시하는 첫 음을 기준으로 장 3도 음정을 만들어 빼꾸기의 음정으로 노래한다.)</p> <p>청중: 예.</p> <p>교사: 와! 빼꾸기 노래를 정말 잘 하시네요. 그럼 이제 선생님들이 연주하실 때 음악 속에서 빼꾸기 소리가 몇 번이나 나오는지 한번 세어 보세요.</p> <p>(음악이 연주되는 동안 숲으로 장식된 소품 뒤에 빼꾸기 가면 쓴 교사들이 숨어 있다가 소리가 날 때마다 소품 위로 고개를 내밀어 소리와 움직임이 연계된 동작을 보여 준다.)</p> <p>교사: 연주를 들어 보니 빼꾸기 소리가 몇 번 나왔지요?</p> <p>청중: 21번이에요!</p>
--

일반적인 공연의 경우 청중들은 소극적으로 공연을 감상하는 것으로 그치지만 달크로즈 페스티벌의 경우 위에서 제시된 것과 같은 음악 게임에 청중들이 참여하면서 남녀노소 모두 재미있게 음악을 경험하고 이해할 수 있게 된다. 서론에서 언급된 ‘체험 교육’이 바로 이러한 음악 게임을 통해 실현되고 있다 할 수 있겠다. 다만 제한된 좌석 공간에서만 음악 게임을 하게 되기 때문에 환경적 제약이 따르고, 청중들이 일반적으로 즐겁게 할 수 있는 정도로 난이도를 고려해야 하기에, 보다 다양한 달크로즈 음악 게임을 청중들이 경험하지 못한다는 것은 아쉬움으로 남는다.

2) 음악과 동화의 만남

(1) 이야기와 음악의 만남

프랑스의 유명한 작곡가 뿔랑(Francis Poulenc 1899-1963)은 브뤼노프(Jean de Brunhoff 1899-1937)의 동화 ‘아기 코끼리 바바 이야기’(Babar the Elephant)의 이야기에 어울리는 피아노곡을 작곡하여 1940년 발표하였다. 이 곡은 연주자가 동화를 구연하면서 피아노 연주를 하도록 구성되어 있는 데 이러한 형태의 연주 광경은 달크로즈 수업에서 흔히 볼 수 있는 풍경이다. 1979

년 11월 6일에 이루어진 뷔르(Liliane Favre-Bulle)의 수업 장면을 살펴보자.

교사는 ‘쥐와 고양이 게임(Game of cats and mice)’ 이야기를 들려준다. 이미 자신의 역할을 정한 아이들은 이야기에 맞춰 자신의 역할을 수행한다. 이 때 교사는 이야기의 흐름을 강조할 수 있는 음악을 즉흥적으로 다음과 같이 연주 해준다: ‘쥐들이 고양이를 깨우지 않으려고 소리 없이 달려가고 있다. (빠르고, 가볍게, 그리고 조심스러운 터치로 피아노를 친다). . . 하지만 쥐들은 자신들이 어디에 있는지를 잊어버리고 점점 거칠게 뛰어나간다. (크레센도) . . . 고양이가 깨어나 기지개를 켜다.’ (느리면서 지속적인 아르페지오 음형을 연주한다)(Bachmann 1991: 242).

제시된 수업 장면은 이야기, 음악, 그리고 움직임이 통합되어 교육이 이루어지는 좋은 예를 제시한다. ‘이야기’를 달크로즈 수업시간에 사용한 것은 어린이들에게 음악과 움직임의 관계를 보다 흥미롭게 이해시키기 위해서이다. 달크로즈 수업시간에 사용되는 동화는 뷔르가 사용한 이야기처럼 짧고 간결한 말로 이야기가 전개되고, 학생들로 하여금 다양한 이동 동작을 끌어 낼 수 있는 소재로 구성되어 있는 것이 좋다(유승지 2005: 30-32). <표 5>에서 제시되는 동화들은 이러한 기준으로 달크로즈 페스티벌에서 ‘음악극’ 형태로 공연을 하기 위해 선정된 작품들이다. 제시된 동화들 외에도 음악 동화를 만드는 작업은 수업시간에 지속적으로 이루어졌다. 하지만 음악, 무용, 문학, 미술 등의 다양한 장르가 결합된 음악극의 형태로 음악 동화작업을 확대시켜 무대에 올린 첫 번째 작품이 <생강빵 아이>였다.

<표 5> 음악 동화작업을 통해 ‘음악극’으로 만들어진 동화

동화 제목	저자	출판사	출판년도	달크로즈페스티벌 발표년도
생강빵 아이	엘레나 스페타에바	시공주니어	2006년	2006년 12월 16일
곰사냥을 떠나자	마이클 로젠	시공주니어	1994년	2007년 6월 16일
방귀 시험	전래 동화	대교출판	2002년	2007년 12월 8일
노란우산	류재수, 신동일	재미마주	2001년	2008년 12월 13일

이러한 음악극 형태의 공연을 하기 위해 학생들은 음악 창작은 물론이고

동화 구연, 마임, 무용 등을 배웠고 이러한 과정을 통해 다재다능한 자질을 가진 교사들이 양성되었다.

음악 동화 만들기 작업은 어린이들을 위한 피아노 교육에서도 그대로 적용되는데 달크로즈 교수법을 활용한 피아노 교육을 받고 있는 초등학교 1학년 박서진과 임다빈은 2008년 12월 13일 제 18회 달크로즈 페스티벌에서 「비가 오는 날에」라는 동화를 피아노 듀엣을 이용한 즉흥 연주로 보여주었다. 청중들은 대형 스크린의 영상을 보며 교사의 동화 구연과 어린이들의 즉흥 연주를 동시에 듣는 경험을 하였다. 어린이 청중들은 또래의 어린이가 동화책의 내용을 음악으로 연주하는 장면을 신기하게 바라보았고, 청중으로 참가했던 피아니스트 송낙경(개인적 통신, 2009. 1. 3.)은 “즉흥 연주는 어려운 것이라고 막연하게 생각했는데 자연스럽게 음악에 젖어 자신을 표현하는 아이들의 모습을 보는 것이 흥미로웠다”라고 소감을 밝혔다.

이러한 시도는 어린이들이 이야기를 즉흥 연주로 연주할 수 있도록 교육하는 달크로즈 수업의 장면을 청중들과 나누기 위한 것이었는데, 이 어린이들을 지도한 최연선(개인적 통신, 2009. 1. 23.) 교사는 “이야기를 음악으로 만드는 과정을 경험한 아이들에게 일어난 가장 큰 변화는 ‘상상력’을 가지고 음악을 연주하게 되었다는 것과 ‘음악의 구조’에 관심을 가지기 시작했다는 것이다. 곡을 치다가 본인들이 작곡한 음악과 비슷한 부분이 나오면 친숙한 반응을 보이고 곡에서 다양하게 나타나는 종지에 대해 특별한 의미를 부여하는 등 음악을 이해하는 정도가 그전보다 많이 향상되었다”라고 말하면서 음악 동화 작업에 의미를 부여했다. 동화의 내용 중 몇 장면을 학생들이 표현한 것을 실으면 다음과 같다. (<악보 2, 3>)

동화가 끝나면서 어린이들이 직접 만든 노래가 영상으로 띄워졌고 어린이들의 반주에 맞춰 청중들이 함께 노래 부르는 시간이 있었는데 이러한 시도는 청중들이 직접적으로 공연에 참가할 수 있도록 유도한 것이었다.

<악보 2>12)

<악보 3>13)

달크로즈 즉흥 연주 수업에서는 어린이들의 작품에서 관찰되는 바와 같이 조성 음악뿐 아니라 다양한 음계, 무조음악을 창작하는 훈련을 통해 다채로운 음색을 표현할 수 있는 능력을 키운다. 왜냐하면 조성 음악으로만 우리 생활의 다양한 움직임과 상황을 표현하는 것은 한계가 있기 때문이다. 하지만 즉흥 연주의 경험이 없는 학생들이 아무런 참고 자료도 없이 즉흥 연주를 시도하는 것은 매우 어려운 일이다. 따라서 필자는 학생들에게 바로크에서 현대에 이르는 고전 명곡 중에서 움직임에 합당한 곡들을 찾아보는 작업을 적극 권장한다. 이러한 과정은 즉흥 연주 능력을 향상시키는 데 매우 효과적인데, 그 이유는 고전 명곡에서 쓰인 박자, 템포, 리듬 패턴, 아티큘레이션, 조성 등의 소재를

- 12) <악보2>에 해당하는 동화 내용: “이렇게 비가 오는 날, 치타는 무얼 할까? 우산이 날아 갈까 봐 꼭 붙잡고 있지.”
 13) <악보3>에 해당하는 동화 내용: “이렇게 비가 오는 날, 용은 무얼 할까? 무얼 하긴, 비를 뿌리지.”

즉흥 연주에서 활용할 수 있기 때문이다. 2007년 6월 16일 제 15회 달크로즈 페스티벌에서 공연된 <곰 사냥을 떠나자>는 이야기와 그림에 적합한 음악을 고전 명곡 중에서 찾아 작품을 구성하였고 동화에 삽입된 음악은 <표 6>과 같다.

<표 6> 「곰 사냥을 떠나자」에 사용된 고전 명곡¹⁴⁾

장면	사용된 의성어/의태어	사용된 음악
풀밭을 헤치고 지나는 장면	사각 서걱	멘델스존 <노래의 날개 위에>
강물을 헤엄쳐 건너는 장면	딤병 텡병	바하 <토카타와 푸가 라단조>
진흙탕을 밟고 지나가는 장면	처벅 철벅	브람스 <헝가리 무곡 5번>
숲을 뚫고 지나가는 장면	바스락 부시럭	브람스 <헝가리 무곡 1번>
눈보라를 헤치고 지나가는 장면	헝 휘잉	쇼팽 <즉흥 환상곡>
동굴 속으로 들어가는 장면	살금 살금	그리그 <페르귄트 조곡 중 마왕의 동굴>

이 공연을 통해 청중들은 언어와 그림으로 표현된 동화를 귀에 익숙한 음악과 교사들의 움직임으로 경험함으로써 동화를 더욱 생동감 있게 감상할 수 있었고 음악이 장면과 함께 저절로 기억되었다고 평하였다. 또한 장면이 바뀔 때마다 반복되어 나오는 “곰 잡으러 간다. 큰곰 잡으러 간다. 정말 날씨도 좋구나! 우린 하나도 안 무서워”라는 구절은 수강생들이 수업 시간에 노래를 작곡하는 과정을 거쳐 그 중 우수작으로 뽑힌 김수영 학생의 작품 (<악보 4>)이 선정되어 공연에서 사용되었는데 관객들은 6번이나 반복되어 나오는 이 구절을 반복적으로 듣게 되었고 청중들은 자연스럽게 노래를 따라 부를 수 있게 되었다. 학습을 강요하지 않았지만 자연스럽게 반복 학습이 이루어진 사례라고 할 수 있겠다.

14) 사용된 음악은 기본적으로 피아노 연주로 진행이 되었고 그 외에 효과음을 내기 위해 다양한 타악기 즉흥 연주가 병용되었다.

<악보 4> **곰 사냥을 떠나자** (김수영 작곡, 마이클로제 작사).

곰 잡으러 간 단다 큰 곰 잡으러 간 단다

점 말 낚 씨 도 줄 구 나 우 린 하 나 도 만 무 서 뉘

음악 동화 작업을 통해 교사들은 교육의 현장에서 음악을 이용해서 더욱 생동감 있게 수업을 할 수 있는 능력을 축적할 수 있게 되고 피아노를 공부하는 학생들은 음악과 움직임의 상관관계를 이해하는 과정을 통해 더욱 표현력 있는 연주를 할 수 있게 된다. 또한 청중들은 동화에 등장하는 인물들의 움직임을 다채로운 음악으로 듣는 과정을 통해 동화를 더욱 극적이고 음악적으로 경험하는 기회를 가진다.

(2) 음악과 이야기의 만남

낭만주의 시대에는 많은 표제 음악(program music)들이 작곡되었다. 또한 절대 음악(absolute music)에 제목을 붙이는 일들도 그리 특별한 일이 아니었다. 예를 들어 빌로(Hans von Bülow 1830-1894)는 쇼팽의 24개의 프렐류드에 다음과 같이 제목을 붙였는데 그 제목은 다음과 같다. 1) 재회, 2) 죽음의 예감, 3) 꽃과 같은 당신, 4) 질식, 5) 불확실, 6) 타종(打鐘), 7) 폴란드 무희, 8) 절망, 9) 환상, 10) 밤나방, 11) 비룡(飛龍), 12) 결투, 13) 상실, 14) 공포, 15) 빗방울, 16) 지옥, 17) 파리, 노트담 광장의 광경, 18) 자살 19) 마음으로부터의 행복감, 20) 장송곡, 21) 일요일, 22) 초조, 23) 즐거운 보트(Boat), 24) 폭풍우(윤미재 역 1986: 179). 절대 음악을 표제 음악으로 만드는 이러한 작업들은 음악 교육에서 학생들의 잠재되어 있는 상상력을 끌어내는 데 매우 효과적이다. 음악을 기계적인 연습과정을 통해 익힌 학생들은 음표 이면에 담긴 작곡가의 생각을 표현하는 것에 매우 취약하다. 하지만 음악에 담긴 작곡가의 생각을 상상하고

자신의 경험을 토대로 음악을 이야기로 만들어 내는 과정을 경험한 학생들은 '소리'가 아닌 다른 각도에서 음악을 바라보게 되고 음악을 통해 다른 세계와 만날 수 있는 기회를 가지게 된다.

제 18회 달크로즈 페스티벌에서 초등학교 3학년 박준범 학생은 절대 음악의 장르에 속해 있는 베토벤의 <피아노 변주곡> WoO. 77을 <표 7>에서 나열된 것처럼 각 변주곡에 표제를 붙여 연주하였다. 청중들은 학생이 연주하는 동안 영상으로 띄워진 제목들을 보면서 제시되는 제목과 음악을 연계시켜 감상하는 시간을 가졌다.

학생의 놀이동산에서의 경험을 토대로 만들어진 제목들은 각 곡의 음악적 특징을 집약적으로 표현하고 있다. 박준범(개인적 통신 2009. 1. 21)은 “다양한 이야기를 만들어 내고 머릿속에 떠오르는 장면을 상상하는 과정에서 각 변주곡의 특징을 더 잘 이해하게 되어 연주하는 것이 더 쉬워졌다”라고 음악에 이야기를 결합해서 공부한 과정에 대한 소감을 피력했다. 또한 청중으로 있던 대다수의 어린이들도 자신의 놀이동산에서의 경험을 떠올리면서 음악을 들어 서인지 연주 시간에 놀라운 집중력을 발휘하면서 듣는 것이 관찰되었다.

<표 7> 베토벤의 <피아노 변주곡> WoO. 77을 소재로 표제 만들기

분류	제목
주제	기대
1 변주곡	놀이동산으로 출발!
2 변주곡	드디어 입장!
3 변주곡	아마존 익스프레스! 급류 대탐험
4 변주곡	친구야 어디 있니?
5 변주곡	휴우~ 찾았다.
6 변주곡	달려라, T 익스프레스!
코다	추억

음악을 연주하면서 이야기를 만들어 내는 과정은 연주자가 음악을 통해 느끼는 정서적 반응과 개인의 경험을 토대로 창의적인 생각을 구현해 나가는 과정이라 할 수 있다. 개인의 경험에 따라 음악은 여러 가지로 해석될 수 있다.

어떤 특정 제목으로 음악을 정의하는 이러한 시도는 음악에 대한 깊은 이해가 있는 감상자에게는 개인의 상상의 세계를 제한하고 음악의 본질에 다가가는데 장애가 된다고 거부감을 일으킬 수도 있다. 하지만 초보 음악 감상자나 어린이들에게 음악을 소개할 때 음악과 문학이 접목되는 이러한 시도는 음악에 대한 이해를 돕고 소리에 집중할 수 있도록 유도하는 매우 효과적인 방법이라 할 수 있다. 연주자에게 연주 능력 외에도 다양한 자질을 요구하는 현 시대에서 음악을 이야기로 경험해 보는 것은 학생, 교사, 청중 모두에게 교육적 의미가 있는 일이라 생각한다.

3) 음악과 무용의 만남

현대무용은 20세기 초에 시작되었다. 현대무용의 발전에 영향을 미친 인물은 이사도라 던컨(Isadora Duncan 1878-1927)이다. 그녀는 고전발레의 정돈된 기술적 움직임에 반하여 꾸밈없는 자연스러움을 선전하고 보급시켰다(최경희 2001: 46). 이러한 이사도라 던컨의 견해는 무용가뿐 아니라 예술가, 교육학자, 심리학자들에게 영향을 미쳤고 달크로즈는 던컨의 사상을 음악 교육에 적용하여 '음악'을 '움직임'으로 표현하는 작업을 통해 음악성을 향상시키는 방법을 고안해내게 된다. '유리드믹스' 수업시간에 이루어지는 활동들이 '음악을 듣고 순간적으로 반응해서 몸으로 그 음악을 표현하는 것'이라면 '코레오그래피'¹⁵⁾ 작업은 '음악분석 한 후 작곡가가 전달하고자 하는 요소들을 움직임으로 표현한 것을 작품으로 정형화시켜 다른 사람에게 내가 음악을 통해 느낀 것을 보여주는 것'이라 할 수 있다. 그동안 달크로즈 페스티벌을 위해 코레오그래피 작업이 이루어진 작품목록은 <표 8>과 같다.

15) 플라스틱 애니메이션 (plastique animée)라고도 한다.

〈표 8〉 코레오그래피작업에 사용된 음악¹⁶⁾

작곡가	곡명	공연 시기
생상	동물의 사육제	3회, 6회, 15회, 17회
하차투리안	칼의 춤	4회, 7회
슈베르트	마왕	5회
리스트	피아노 콘체르토 1번	6회, 8회, 18회
그로페	그랜드 캐년 중 <협곡에서>	6회
파머	탐 댄스	7회
카발레프스키	토카티나	7회
파헬벨	카논	7회
조플린	엔터테이너	8회
드뷔시	폴리워크의 케이크워크	8회
슈만	어린이 정경	11회
앤더슨	고장난 시계	11회
차이코프스키	호두까기 인형	12회, 13회
고색	가보트	14회
프라이어	휘파람과 개	14회
요나손	뼈꼭 왈츠	14회
오르프	카르미나 부라나	15회
홀스트	행성 중 <목성>	16회
쇼스타코비치	탱고	16회
신동일	노란우산	18회
모차르트	피아노 소타타 중 <터키행진곡>	18회

사용된 곡들을 살펴보면 길이가 가장 긴 곡이 약 7분 정도 소요되고 나머지 곡들은 1분에서 3분 내외의 짧은 곡들, 그리고 표제 음악들이 주로 사용된 것을 알 수 있다. 일반적으로 달크로즈 국제공인자격증 취득을 위한 코레오그래피 시험에서는 표제 음악의 사용이 배제되고 3분 이상의 곡들을 사용해야 한다. 그 이유는 작곡가가 많은 정보를 제공한 경우 음악에 적합한 움직임만 만드는 과정에서 상상력의 사용을 제한한다는 이유 때문이다. 그럼에도 불구하고 달크로즈 페스티벌에서 이러한 표제 음악 혹은 짧은 곡들을 사용한 이유가 있다. 그 이유는 현장에서 음악을 가르치는 교사, 집중 시간이 짧은 어린이를

16) 코레오그래피 작업은 1회부터 16회까지는 무용가 강희정, 17회에 이후에는 무용가 장은영의 도움을 받아 이루어졌다.

동반한 가족 관객이 대부분인 청중들에게 보다 쉽게 코레오그래피 작업을 이해시키기 위함이었다.

코레오그래피 작품 공연 시 대부분의 경우 움직임을 위한 무대 공간의 확보 때문에 녹음된 음악을 사용했다. 그러나 때로는 실제 연주와 함께 코레오그래피 작품을 공연하기도 했다. 예를 들어 2007년 6월 16일 제 15회 달크로즈 페스티벌에서 공연된 생상의 <동물의 사육제>의 경우 피아노 두 대와 바이올린, 첼로, 비올라, 콘트라베이스, 클라리넷, 플루트의 기본 구성으로 무대에서 연주가 이루어졌는데, 이를 통해 청중들은 연주 감상과 움직임 관람을 동시에 경험하는 시간을 가졌다.

한편, 코레오그래피 작품을 공연하는 과정에서도 관객들의 적극적인 참여를 유도하는 과정은 매우 중요하게 취급되었다. 예를 들어, 공연자가 무대에서만 움직이는 것이 아니라 객석을 돌아다니면서 청중들의 참여를 유도하고, 무대에서 이루어지는 동작을 따라하도록 유도하여 코레오그래피 작품을 청중들이 직접 체험할 수 있는 기회도 제공하였다. 제 18회 페스티벌에서는 모차르트의 <터키 행진곡>¹⁷⁾을 교사가 움직임으로 보여 주면 청중들이 그 동작을 그대로 따라 하는 형태로 공연을 진행하였는데, 초등학교 교사이면서 청중으로 참여했던 남미영(개인적 통신 2009. 1. 3)은 “익숙한 선율을 동작으로 따라하는 동안 음악을 더 잘 느끼게 되었고 같은 음악이 반복될 때 같은 동작을 반복하는 과정을 통해 곡의 형식을 자연스럽게 익힐 수 있었다”라고 코레오그래피를 경험한 소감을 밝혔다. 코레오그래피 작업을 보거나 직접 참여하는 과정을 통해 청중들은 ‘소리’를 ‘움직임’으로 경험하면서 음악을 더 잘 이해하게 되었다.

3. 달크로즈 페스티벌 운영경험에 근거한 어린이 공연의 발전 방향 모색

최근의 어린이를 위한 음악 관련 공연을 분석해 보면 크게 ‘해설이 있는 공연’¹⁸⁾과 ‘음악극’(musical play)으로 나누어지는데 그 중에서도 음악극은 다른

17) 카네기 멜론 대학(Carnegie Mellon University)의 헨케(Herbert Henke) 교수가 수업 시간에 소개한 코레오그래피 작품을 공연에서 사용했다.

18) ‘해설이 있는 공연’은 해설자가 나와서 연주되는 곡에 대한 설명을 해 줌으로써 청중들의 음악에 대한 이해를 높여 준다. 이러한 형태로 이루어진 대표적인 공연은 2000년에 시작된 <꾸러기 음악회>와 2001년에 시작된 <스쿨 클래식>이다.

장르의 기법을 음악 공연에 적용하는 과정을 통해 탄생한 공연이라 할 수 있다. 또한, 음악극은 두 가지 형태로 나타나는데 그 첫 번째는 연주회와 연극이 합쳐진 듯한 공연의 형태로 나타나고, 두 번째는 청중들이 공연을 보고 듣는 것으로 끝나는 것이 아니라 공연을 통해 교육을 체험하는 형태를 가진다. 음악, 문학, 미술, 연극, 무용 등의 다양한 장르가 통합된 ‘음악극’을 관람하러 온 청중들은 다차원적인 경험을 통해 음악을 경험하고 동시에 교육도 체험하게 된다. 따라서 이러한 형태의 공연을 무대에 올리기 위해서는 일반 연주회와는 달리 다양한 사항들의 세밀한 점검이 필요하다. 이 장에서는 달크로즈 페스티벌을 운영하면서 드러난 문제점들을 바탕으로 어린이 공연이 그 궁극적인 목표를 성취하면서 발전하기 위해서는 어떠한 요소들이 갖춰져야 하는지 살펴보고자 한다.

1) 독창적인 발상을 토대로 한 새로운 시도

근래에는 연주자, 혹은 교향악단의 이름을 타이틀로 내세우지 않고, 음악회를 준비하는 단계에서 머릿속에 떠오른 창의적인 생각이나 특정 주제를 중심으로 음악회를 기획하여 공연하는 경우가 많다.

어린이를 위한 공연에서도 이러한 동향은 유사하게 나타난다. <꼬방 꼬방>¹⁹⁾, <비엔나 음악 상자>²⁰⁾, <미술관에 간 율리>²¹⁾는 2009년 1, 2월에 티켓 링크의 ‘아동,’ ‘가족’ 코너의 전면에 소개된 어린이를 위한 음악 관련 공연의 제목들이다. 제시된 공연 모두 제목을 통해 그 공연이 담고 있을 음악적 내용이 예상된다. 이러한 경향들을 분석해 볼 때 어린이를 위한 공연 기획에서 사람들의 관심을 끌 수 있는 ‘독창적인 발상’은 매우 중요한 요소로 작용됨을 알 수 있다.

안무가 매튜 본(Matthew Bourne 1960-)은 날씬한 발레리나 대신 남성 무용

19) 어린이 공연 전문 극단 <극단 사다리>의 작품으로 ‘전래 동요로 엮어가는 놀이 음악극’의 제목이다. 이 공연은 2004년 첫 공연을 시작했다.

20) 어린이 공연 전문 단체 <토포방>의 작품으로 ‘클래식 에듀 콘서트’라는 부제를 가지고 있는 공연의 제목이다. 이 공연은 2007년 첫 공연을 시작했다(신동일, 개인적 통신, 2009, 2, 25).

21) 어린이 교육 전문 기관인 <한국오디에이션음악교육센터>의 작품으로 ‘음악으로 읽는 그림책’이라는 부제를 가지고 있는 공연의 제목이다. 이 공연은 2005년 첫 공연을 시작했다.

수를 등장시키면서 <백조의 호수>의 새로운 대본을 탄생시켰고, 첼리스트 요요마(Yo-Yo Ma 1955-)는 마크 모리스 댄스 그룹(Mark Morris Dance Group)의 무용수들이 춤추는 옆에서 <바하 무반주 첼로 조곡>을 연주 했다. 피아니스트 랑랑(Lang Lang 1982-)은 <프로코피에프 피아노 협주곡>을 치면서 컴퓨터 게임에 나오는 격투 장면을 중얼거리더니 피아노 의자에서 일어나 격투기의 장면을 직접 움직임으로 보여 줬다. 제시된 모든 예들은 예술가들의 창의적인 생각을 접할 수 있는 사례들이다.

고정 관념을 깨 독창적인 발상들이 무대에서 효과적으로 실현될 때 청중들은 더욱 흥미롭게 음악을 감상할 수 있는 기회를 가지게 된다.

2) 눈높이에 맞는 해설에 기초한 철저한 대본 작업

해설이 있는 어린이를 위한 음악회에서 관객의 눈높이에 맞춰지지 않은 해설자의 진행을 보는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 또한 많은 해설이 작곡가 이야기, 일반적인 곡 소개 등에 치우쳐 있는 것을 발견하게 된다. 어린이가 이해 할 수 없는 용어의 사용, 장황한 설명은 오히려 청중들의 집중력을 흐트러뜨리는 결과를 초래한다. 따라서 '해설'을 위한 '해설'이 아닌 '청중'을 위한 '해설'이 되기 위해서 철저한 음악 분석, 음악사 연구 등을 통해 청중들이 흥미를 느낄 수 있는 소재를 중심으로 한 대본 작업이 이루어 져야 한다. 또한 대본 작성 시 어린이들이 참여하는 시간, 공연을 보기만 하는 시간을 적절히 배합하고, 악기를 옮기거나 무대 소품의 구성이 바뀔 때 공연이 매끄럽게 진행 될 수 있게 하는 방법들의 모색은 절대적으로 필요하다. 따라서 대본이 절대적으로 필요한 음악극 뿐 아니라 해설이 있는 공연도 스토리 라인(story line)을 구성하여 공연 전체가 하나의 음악극(musical play)처럼 진행될 수 있도록 대본을 준비하는 것이 좋다.

3) 자질을 갖춘 해설자

대본 작업으로 모든 공연의 해설이 훌륭하게 진행되는 것은 아니다. 같은 대본을 가지고도 해설자에 따라 공연의 성과는 매우 다르게 나타난다. 따라

22) Lang Lang *Gone Mad*, 2009, 1, 20 <<http://www.youtube.com/watch?v=b85hn8rJvgw>>

서 자질을 갖춘 해설자는 공연의 성공을 위한 필수 요소이다. 어린이 공연에서는 양복이나 화려한 드레스 차림의 딱딱한 해설자는 필요하지 않다. 아무리 저명인사라 해도 어린이 교육에 전혀 경험이 없는 사람이 진행을 하게 되면 청중과 해설자가 잘 어우러질 수가 없다. 가장 이상적인 것은 좋은 연주자가 연주되는 곡에 대한 완벽한 이해를 가지고 어린이들의 눈높이에 맞는 해설을 해주는 것이겠다. 피아니스트 백혜선이 뿔랑의 <아기 코끼리 바바 이야기>를 동화 구연과 피아노 연주로 보여준 것은 아주 좋은 예이다.²³⁾ 예쁜 드레스 대신 중절모를 머리에 쓰고 신사복을 입고 나타난 그녀는 피아니스트, 동화 구연가, 음악 교육가의 모습을 이상적으로 보여 줬다. 그러나 연주자가 해설을 하지 못할 경우 재미있는 캐릭터를 지닌 주인공²⁴⁾을 등장시키거나 음악 교육을 현장에서 담당하고 있는 교사²⁵⁾가 해설을 하는 것도 매우 효과적이다. 특히 교사가 해설을 담당할 경우에는 풍부한 현장 경험을 바탕으로 청중들의 반응에 따라 순발력 있게 공연을 진행할 수 있는 장점이 있다. 어린이를 위한 공연에서의 해설자는 판소리에서 ‘고수’가 ‘창’을 부르는 사람의 흥을 돋우는 것처럼 전체 프로그램이 흥미롭게 진행되는 것을 돕는 역할임을 잊어서는 안 된다. 훌륭한 연주자라도 어린이를 위한 공연에서는 좋은 연주를 들려주는 것만으로는 충분하지 않다. 풍부한 얼굴 표정, 음악적인 몸동작과 목소리를 가진 연극인이자 동화 구연가로서의 자질도 갖추어야 한다.

4) 공연의 완성도를 높이는 기술적 뒷받침

공연은 기술적 지원-무대 장식, 소품, 의상, 조명, 영상, 음향, 분장-의 유무에 따라 완성도에 있어 현격한 차이를 드러낸다. 필자가 <방귀 시합>을 음악극으로 만들 당시 극단 사다리의 예술 감독으로 있는 유흥영이 작업에 참여하

23) 국내에서는 피아니스트 백혜선이 2006년 5월 4일 <엄마하고 나하고>라는 제목의 어린이를 위한 클래식 음악회에서 초연하였다.

24) <비엔나의 음악상자>공연은 주인공 쥐돌이를 등장시켜 해설자의 역할을 대신하였다.

25) <미술관에 간 윌리>는 음악 교사가 해설자의 역할을 하면서 전체 음악극을 주도해 나갔다. 달크로즈 페스티벌 역시 음악교육을 담당하고 있는 필자나 현장에서 달크로즈 교육을 하고 있는 교사가 해설자의 역할을 하면서 진행되었다.

면서 간단한 소품과 의상을 갖추고 공연을 하게 되었다. 음악적인 부분은 전혀 바뀌지 않았음에도 불구하고 이러한 소도구의 등장으로 볼거리가 풍성한 공연이 되었고 극적인 재미도 더해졌다. 하지만 이러한 음악 외적 요소들을 공연에 끌어들이는 것은 경제적으로 매우 부담이 되는 일이어서 알면서도 실행에 옮기는 것이 쉽지는 않다. 그러나 아주 작은 소품의 사용으로도 청중들은 호기심을 가지고 무대에서 일어나는 일에 집중한다.

허시 펠더(Hershey Felder 1968-)는 <조지 거쉬인 얼론>(George Gershwin Alone)²⁶⁾에서 작가, 연기자, 피아니스트, 성악가의 역할을 동시에 하면서 종합예술인으로서의 면모를 과시했다. 그런데 그의 공연이 만약 피아노만 덩그러니 놓여 있는 무대위에서 이루어졌다면 감동은 아마 반으로 줄었을 것이다. 이경미는 “무대는 공연에 관한 의도가 시각적으로 공간화 되는 장소이다. 무대의 구조가 어떠한지 특히 객석에 대해 어떤 모양과 위치로 놓여있는가에 따라 배우의 동작 및 관객의 지각, 더 나아가 배우와 관객의 관계가 정해짐으로써 공연에 절대적 영향을 미친다”라고 말한다(이경미 2007: 150). 연출자와 스태프들의 노력에 의해 아늑한 거실을 상상할 수 있게 하는 소파, 테이블, 스탠드, 그리고 분위기 있는 조명 등이 무대에 놓임으로서 허쉬 펠더는 거쉬인으로서의 완벽한 변신에 성공하였다.

그러므로 경제적인 상황과 무대 여건에 맞춰 기술적 지원이 효과적으로 이루어진다면 무대는 조금 색다른 모습을 갖추게 되고 그 노력만큼 청중과의 거리는 좁혀지게 될 것이다.

5) 연주자 수준의 격상

이제 공연의 본질인 음악으로 관점을 돌려 보고자 한다. 연령에 상관없이 청중은 좋은 음악에 감동한다. ‘어린이를 위한 음악회이니 연주의 질은 별로 상관없다’라는 생각은 매우 위험하다. 무대에서 신기한 소리가 들리거나 아름다운 음악이 들릴 때 어린이들은 귀를 쫑긋 세우고 음악 감상을 한다. 그러나 많은 어린이를 위한 공연에서 여러 가지 이유로 전자 악기, 녹음된 음악을 사

26) 1인 음악극으로 국내에서는 2007년 5월 19일과 20일에 의정부 예술의 전당 소극장에서 ‘의정부국제극음악축제’의 일환으로 처음 소개되었다.

용하고 수준 높은 음악이 들려지지 않는 것은 매우 아쉬운 일이다. 따라서 전문 연주자들이 관심을 가지고 어린이를 위한 공연에 참가하여 어린이를 위한 공연의 음악적 수준을 향상시킬 필요가 있다.

1924년에 시작된 뉴욕 필하모니 오케스트라의 ‘어린이를 위한 음악회’(Young People’s Concert)²⁷⁾는 세계에서 가장 오래 지속되고 있는 가족 콘서트이다. 2005-2006 시즌의 <오케스트라>(The Orchestra) 음악회를 만들기 위한 아이디어 회의에 참석했던 박선민은 그 회의의 구성원에 대해 다음과 같이 이야기 한다. “음악 교육계에서만 20년 넘게 일한 교육팀장, 사회자인 <세서미 스트리트>(Sesame Street)를 11년간 진행한 배우, 브로드웨이 어린이 연극 극작가 등 모두가 음악 교육이라면 내로라하는 베테랑들이 모여 있었다”(박선민 2006: 94). 이러한 아이디어 회의가 있었기에 뉴욕 필하모니 오케스트라의 ‘어린이를 위한 음악회’는 오랜 역사와 전통을 지닌 공연으로 자리 잡을 수 있었으리라 생각된다. 앞으로 어린이 공연이 더욱 발전하기 위해서는 연주자 뿐 아니라, 음악 교육가, 연극인, 무용인, 미술가, 문학가 등 다양한 장르의 전문가가 모여 공동 연구 작업이 이루어질 필요가 있다. 여러 분야의 전문가들이 책임감을 가지고 어린이를 위한 공연에 대한 지속적인 연구를 시도할 때 어린이를 위한 공연은 ‘교육과 공연이 함께 하는 하나의 독립된 장르’로 자리매김을 하게 될 것이다.

III. 결론

본 연구에서는 어린이를 위한 공연이 다른 공연과 차별되는 것은 ‘공연의 궁극적인 목표가 좋은 교육적 효과를 창출하는 것’이라는 가설아래 이러한 목표에 도달하기 위한 다양한 방법을 모색하였다. 이 과정에서 달크로즈 페스티벌에서 적용된 다양한 달크로즈 교수 기법과 국내에서 행해지고 있는 어린이를 위한 공연에 대한 분석이 이루어졌다.

1999년부터 2008년까지 18회에 걸쳐 이루어진 달크로즈 페스티벌의 프로그램

27) *Young People’s Concerts*, 2008, 2, 18 <http://en.wikipedia.org/wiki/Young_People’s_Concerts>

램을 분석하는 작업을 통해 그 핵심적인 구성 요소는 1) 음악 게임 활동, 2) 음악 동화, 3) 코레오그래피 작업으로 요약되었다. 이 모든 활동들은 청중을 '소극적 감상자'에서 '적극적 참여자'로 유도하여 공연을 통해 자연스럽게 음악 교육이 이루어지는 과정을 포함하고 있다. 청중들은 음악 게임을 통해 공연에 집중하게 되고 음악을 잘 이해하게 되어 효과적으로 음악을 감상할 수 있게 된다. 또한 음악 동화 작업을 통해 이야기를 음악과 함께 감상함으로써 동화에 몰입하게 되고 생동감 넘치는 동화를 경험하게 된다. 그리고 코레오그래피 작품을 통해 시각과 청각을 동시에 사용해서 음악을 체험하게 되고 이러한 과정을 통해 음악을 인상 깊게 기억하게 된다.

학습자들은 어떤 활동에 흥미를 느낄 때 그 학습 효과가 극대화된다. 공연에 오는 청중을 학습자로 생각해 볼 때 그들의 호기심을 자극하고 흥미를 느낄 수 있도록 만드는 달크로즈 교수법의 원리들은 어린이를 위한 공연에서도 효과적으로 적용될 수 있다. 하지만 제한된 지면에 내용을 수록하다 보니 다양한 사례를 비교하며 구체적으로 소개하지 못한 연구의 제한점이 있었다.

어린이를 위한 공연은 통합 예술 교육이 이루어지는 생동감 넘치는 교육 현장이다. 이러한 현장들이 역동적으로 그 기능을 발휘하면서 발전되어가기 위해서는 앞으로 해결되어야 할 과제가 많이 있다.

다양한 실험 과정을 통해 '독창성'있는 창작물의 발굴이 이루어지는 것은 매우 바람직한 현상이다. 하지만 이와 동시에 이미 공연된 작품들의 문제점을 분석하고 보완하는 작업이 이루어져 하나의 작품이 오랜 역사를 가지고 공연을 지속할 수 있는 여건을 조성하는 것 역시 매우 중요한 과제라고 생각된다. 이를 위해 여러 분야의 전문가들의 공동 연구 작업이 보다 활성화되기를 바란다.

다행히 국내의 유명 공연장들과 유명 오케스트라들이 선두에서 이러한 작업을 하고 있는 흐름이 읽혀져 다행이라 생각된다. 앞으로 정부, 기업체, 공연장, 전문 기획사들이 전문가들의 지식을 효과적으로 반영할 수 있는 여건을 조성하고 '공모전'의 기회를 확대해서 일반인들의 창의적인 발상들이 다양한 장소에서 꽃 피울 수 있는 기회가 더욱 더 많아져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 문연경 외 역(Spector, Irwin 저).
2007 『삶과 리듬: 에밀 자크 달크로즈가 걸어온 길』, 서울: 리더스하이. (원서 출판, 1990).
- 박선민
2006 “Young People’s Concert.” 『클럽 발코니』, 제 40호, 2006, 94-95.
- 박종성 역(Root-Bernstein, Robert and Michèle 저)
2007 『생각의 탄생』, 서울: 에코의 서재. (원서 출판, 1999).
- 유승지
2005 “달크로즈 즉흥 연주에 기초한 음악 동화 만들기,” *Dalcroze Journal of Korea*, 8호, 30-34.
- 윤미재 역(Schonberg, H. C.)
1986 『위대한 피아니스트』, 서울: 도서 출판 나남. (원서 출판, 1963).
- 이경미
2007 “현대공연예술의 수행성과 그 의미.” 『한국연극학』 31, 135-167.
- 이 에스더 역(Black, J. S. and Moore, S. F. 저).
2008 『내면의 리듬』 서울: 상지원. (원서 출판, 2003).
- 최경희
2001 “독일 무용교육의 발달에 관한 연구.” 『한국무용교육학회지』 제12권 1호, 45-64.
- Bachmann, M. L.
1991 *Dalcroze Today: An Education through and into Music*. N.Y.: Oxford University Press.
- Choksy, L., R. M. Abramson, A. E. Gillespie, and D. Woods.
1986 *Teaching Music in the Twentieth Century*. N. J.: Prentice Hall, Inc.
- Comeau, G.
1995 *Comparing Dalcroze, Orff and Kodály: Choosing Your Approach to Teaching Music*. Ontario: CFORP.
- Juntunen, M. L.
2005 “What Makes Eurhythmics Dalcroze Erhythmics?” *Le Rythme*. Genève: F.I.E.R., 26-29.
- Mead, V. H.
1994 *Dalcroze Eurhythmics in Today’s Music Classroom*. N.Y.: Schott Music Corporation.
- Rothwell, F. Trans. (Jaques-Dalcroze, E. 저).

- 1976 *Eurhythmics, Art, and Education*. N.Y.: Arno Press. (원서 출판, 1930).
Rubenstein, H. F. Trans. (Jaques-Dalcroze, E 지)
1967 *Rhythm, Music, and Education*. London: The Dalcroze Society. (원서 출판, 1921).

<인터넷 사이트>

- Inter Park Home Page, 2008, 12, 27 <<http://ticket.interpark.com>>
Lang Lang Gone Mad, 2009, 1, 20 <<http://www.youtube.com/watch?v=b85hn8rJvgw>>
Ticket Link Home Page, 2008, 12, 27 <<http://www.ticketlink.co.kr>>
Young People's Concerts, 2009, 2, 18 <http://en.wikipedia.org/wiki/Young_People's_Concerts>

<통신>

- 남미영 (개인적 통신, 2009. 1. 3)
박준범 (개인적 통신, 2009. 1. 21)
송낙경 (개인적 통신, 2009. 1. 3)
신동일 (개인적 통신, 2009. 2. 25)
최연선 (개인적 통신, 2009. 1. 3)

검색어: 달크로즈, 어린이를 위한 공연, 음악 동화, 음악 게임, 코레오그래피, Dalcroze, performance for children, musical story telling, musical game, choreography

<Abstract>

Analysis of Dalcroze Festival in Search of Improvement of the Performance for Children

Seung-ji Ryu

The study was done under the hypothesis in which the ultimate goal of

the performance for children is to create a better educational effect. To reach the purposed goal, the diverse components of Dalcroze Festival from 1999 until 2008 and local performances for children were analyzed.

According to the research, the key components of the Dalcroze Festival are the following: 1) musical games, 2) musical story telling, and 3) choreography. In addition, all activities of the Dalcroze Festival induced the audiences as 'passive listeners' to 'active participants.' These research results provide useful information to enable performance for children which implement the professional and educational values.

In addition, in order for the performance for children to be an independent genre in which both education and performances to become linked 1) an attempt for creative concepts, 2) working on script for proper narration according to the children's ability, 3) qualified narrator, 4) more technical support for a better performance, and 5) higher status of performer's standards need to be researched in close detail.

심사일 2009년 2월 6일

최종본제출일 2009년 2월 18일

유승지 한세대학교 피아노 페даго지 대학원 교수. 한세 달크로즈센터 센터장. 한국달크로즈학회 회장. 연세대 및 동 대학원에서 석사. 아이오와 주립대학에서 박사(피아노연주와 페다고지).
