

융합기반 음악교육 프로그램 〈사운즈스케이프 디자인〉의 효과성 및 의미 고찰

Effectiveness and Significance Analysis of the Convergence-Based Music Education Program: *Soundscape Design*

임새롬*

Saerom Im

초록 이 연구는 음악과 과학에 중점을 둔 융합기반 음악교육 프로그램 〈사운즈스케이프 디자인〉 수업을 실행 후 학습자들의 인식 변화를 살펴보고 수업의 효과성과 의미를 고찰한 것이다. 이 수업은 학생들이 ‘삶의 예술가’로서 소리에 의식적으로 주목하고 의도를 담은 음악 작품을 창작하며 소리와 음악에 대한 성찰을 통해 의미 있는 예술 경험을 하는 데 목적을 둔다. 수업은 M. Schafer의 사운즈스케이프 개념을 바탕으로 한 1부 ‘소리 이해하기’, 2부는 ‘사운즈스케이프 디자인’과 ‘성찰하기’의 단계로 구성하였다. 성찰하기 질문 결과 사운즈스케이프 디자인 활동을 통해 학생들은 소리와 음악에 대한 인식의 변화와 예술가는 특별히 위대한 인물이 아니라 나와 같이 평범하고 고뇌하는 사람이자 나 또한 예술가가 될 수 있다는 인식을 가지게 되었다. 또한, 예술 작품이란 원래부터 존재하는 것이 아닌 무수한 시간과 고민이 필요한 것, 의도와 의미가 있는 것, 새롭고 다르게 보게 하는 것, 일상적인 것이라는 학생들의 인식 변화는 예술에 대한 태도의 변화의 가능성을 나타냈다.

주제어: 융합기반 음악교육, 소리 교육, 음악교육, 사운즈스케이프 디자인, 셰이퍼, 성찰

Abstract This study examines the perceptual changes of learners after implementing the convergence-based music education program, *Soundscape Design*, which focuses on the integration of music and science. The study also investigates the effectiveness and significance of the program. The purpose of this program is to provide students with meaningful artistic experiences by consciously paying attention to sound as "artists of life," creating music pieces with intention, and reflecting on sound and music. The program is divided into two parts: Part 1, "Understanding Sound," based on M. Schafer's concept of Soundscapes, and Part 2, consisting of "Soundscape Design" and "Reflection" phases. The results of the reflection questions show that through the Soundscape Design activities, students underwent changes in their perception of sound and music. They gained the realization that an artist is not necessarily a great figure, but rather an ordinary person like themselves, capable of becoming an artist, dealing with struggles. Moreover, their perception changed regarding artworks, understanding that art requires considerable time and effort, holds intention and meaning, provides new perspectives, and encompasses everyday life. These changes suggest a potential shift in students' attitudes toward art.

Key words: convergence-based music education, sound education, music education, soundscape design, Schafer, reflecting

* Corresponding author, E-mail: beethovenian@daum.net

Music Teacher (Ph.D Music Education), Seonam Middle School, 97, Dangsang-ro 41 Seo-gil, Seo-gu, Daegu, Korea

Received: 31 May 2023, Reviewed (Revised): 4 July (27 August) 2023, Accepted: 23 October 2023

© 2024 Korean Music Education Society.

I. 서론

이미 완성체인 음악 예술 작품은 특히 유명할수록 학생들에게 ‘원래부터 거기에 있던 그것’으로 여겨지기 쉽다. 감상뿐 아니라 가창이나 악기 연주도 평가를 위해 부르거나 연주해야 하는 ‘과제’로 받아들이곤 한다. 학생들은 개별적이고 단순한 형태의 소리보다 복합적이고 군집된 소리 덩어리를 마주함으로써 ‘어떤 소리’라는 개념보다 ‘원래부터 있던 무엇’으로 인식하는 것이다. 청각은 우리가 잠에서 깬 때 가장 처음 열리는 감각이며, 삶의 끝에서는 의식이 몸에서 마지막으로 닫는 문인 만큼 중요한 감각임에도 학생들은 듣는 것에 대한 훈련이나 소리를 ‘보는’ 연습이 없는 상태에서 음악을 마주하는 것이 현실이다. 이에 연구자는 학습자들이 삶의 예술가로서 소리를 직접 다루는 것, 즉 소리를 잘 다루기 위해 귀를 기울여 듣고, 채집하고, 구성하는 과정을 통해 하나의 작품을 만들어 가는 수업이 학생들의 소리에 대한 의식적인 집중을 유발하고, 경험과 음악 작품에 대한 몰입을 가능하게 할 것이라 판단하였다. 소리의 본질을 탐구하는 것부터 복합체로서의 작품을 만드는 데까지 이어지는 사운드스케이프(Soundscape) 디자인 과정은 음악 작품에 대한 태도, 작곡가 혹은 소리 창작자들에 대한 남다른 이해, 자기 주변을 감싼 소리들에 대한 민감도를 높여줄 수 있는 수업주제로서 적합해 보인다.

사운드스케이프에 관한 연구로는 음악생태학적 관점에서 교육의 필요성을 주장한 이인화(Lee, 2010), 김서경(Kim, 2014), 손민정(Son, 2017)의 연구가 있고, 프로그램 개발과 관련하여 손민정(Son, 2020), 김다영(Kim, 2019), 최진호(Choi, 2019), 고동연(Koh, 2019), 옥중기(Ok, 2023)의 연구를 찾을 수 있었다. 위 연구들 역시 Schafer(1933~2021)의 사운드스케이프 개념을 바탕으로 수업을 설계하였으며, 초등학교부터 대학생에 이르기까지 다양한 연령을 대상으로 한 세계시민교육, 미술교육 등과 연계하였다. 그러나 소리에 대한 과학적이고 음악적인 접근으로 시작하여 협업으로 완성된 음악 작품과 활동과정에 대한 성찰을 통해 학생들이 자신을 예술가로 인식하고, 일상과 음악에 대해 의식적으로 주목하며, 이러한 경험이 가져온 학생들의 인식 변화에 집중한 연구는 거의 없었다.

그중에서도 손민정(Son, 2020)의 연구 ‘사운드스케이프를 활용한 음악적 세계시민 교양교육’은 Schafer의 소리 개념과 대학교 인문학 강의에서의 사운드스케이프 활용 사례를 소개하고, 세계시민교육과 지속가능발전교육의 관점에서 사운드스케이프 활용의 학습목표와 수업단계를 구상하였다. 이에 연구자는 Schafer의 사운드스케이프 개념과 손민정(Son, 2020)의 ‘사운드스케이프를 활용한 음악 교양수업 5단계 모델’을 바탕으로 확장된 음악 중심 융합수업을 구상하였다. 소리의 원리와 성질을 이해할 수 있는 과학, 그리고 소리의 복합체인 음악으로의 연계로 사운드스케이프 작품을 작곡할 수 있는 수업이다. 손민정은 이어 클리닝-소리 산책-소리 분석-사운드스케이프 디자인-소리 성찰의 5단계로

소리의 다양성과 사회적 관점에 중점을 둔 반면, 이 연구는 소리 만나기-소리 이해하기-사운드시케이프 이해하기-사운드시케이프 제작하기-성찰 및 공유의 5단계로 구성되어 사운드시케이프 개념 이전에 음악의 재료인 소리의 성질과 원리, 상상력과 소리와 음악 간의 의미를 포괄한 소리 개념을 집중하여 살펴본다는 차이점이 있다. 손민정의 전체 5단계 모형은 본 연구의 4-5단계(사운드시케이프 제작하기-성찰 및 공유)와 유사하나 세부적인 진행과정은 다르다. 특히 이 연구는 학생들이 음악 수행평가를 위한 활동을 한 것에서 그치지 않고 학교 음악 수업과 자신의 삶이 연계되도록 하는 데 중점을 두었다. 수업의 전 과정과 수업 결과물에 대한 학생들의 의미 있는 성찰을 위해 7가지의 탐구 질문이 제시되고, 성찰의 결과를 모두 공유함으로써 개인 차원에서의 의미가 공동체로 확장되도록 한 것이 특징이다.

이 융합교육 프로그램의 중심에는 음악이 있으며, 음악의 주 재료인 소리를 본질적으로 아는 것이 음악에 대한 지적 호기심을 높이고 소리에 대한 감각을 깨워 ‘자기 삶의 소리’에 대한 민감도의 증진에 도움이 될 것이라는 가설에 의해 구성되었다. 교육과정 분석 결과, 진폭, 진동수, 파형에 관한 개념은 중학교 2학년 과학 단원에 제시되어 있는 점과 음악에서도 기초음악이론 초반에 소리의 특성을 다루고 있다는 점으로 두 과목 간의 교육적 접점을 발견하였고, 나아가 나의 몸에서부터 우주까지 확장된 소리를 탐구함으로써 나-공동체-사회-세계를 관통하는 진동에너지, 즉 소리를 중심으로 재구성할 수 있었다.

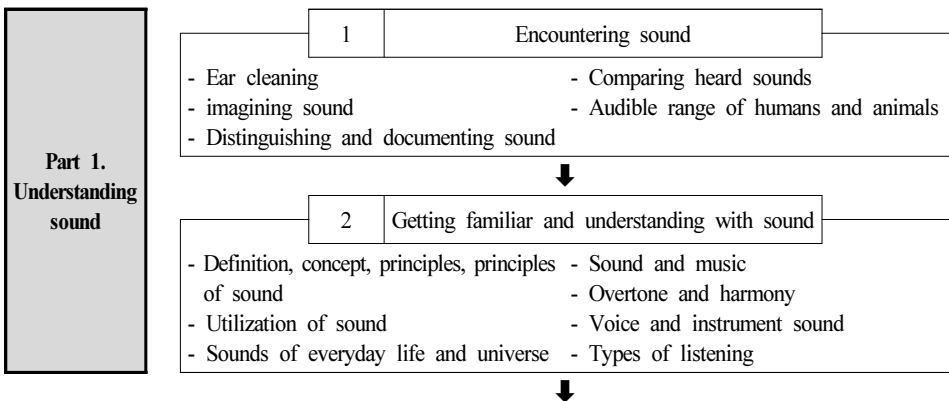
이에 과학과 교육과정의 성취기준 ‘[9과06-04] 파동의 종류를 횡파와 종파로 구분하고, 소리의 특징을 진폭, 진동수, 파형으로 설명할 수 있다.’와 <탐구 활동>에 제시된 ‘소리의 진폭, 진동수, 파형 탐구하기’를 참고하여 과학교사의 자문을 받아 구성하였다. 그리고 소리의 과학적 접근을 넘어 소리가 어떻게 음악이 되는지를 살펴보고, 소리를 탐색하고 듣는 것에서 나아가 자신이 채집하고 편집하여 창작하여 작품을 완성하는 것까지 하나의 완결된 유기적 활동으로 체계화하였다. 음악 중심 융합 프로그램으로서 음악과 과학 간의 경계가 없이 구성되었으며, 소리에 대한 음악적·과학적 접근에 있어 필요한 학습자료를 다양하게 제시하였다.

이 수업은 다양하게 활용되는 소리 교육 중에서도 음악과 과학을 융합한 음악 중심 융합교육으로서 소리의 면면을 이해하고, 학습자들이 ‘삶의 예술가’로서 소리에 의식적으로 주목하고 의도를 담은 음악 작품을 창작하며 소리와 음악 예술에 대한 성찰을 통해 의미 있는 경험을 하게 하는 데 목적을 둔다. 이 논문에서는 수업실행 과정과 내용, 학생들의 인식 변화에 대한 분석을 중심으로 풀어나가고자 한다.

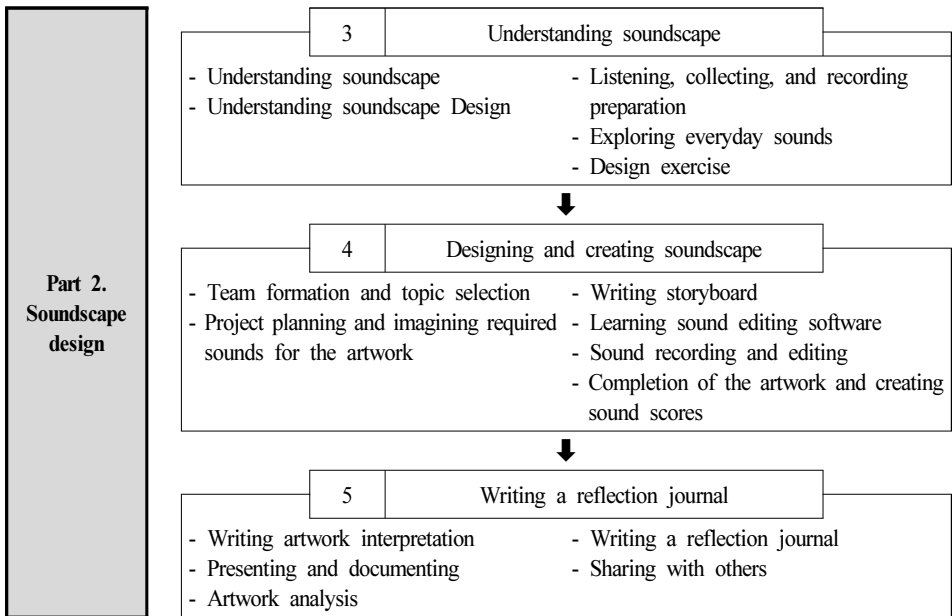
II. 연구방법

1. 연구절차

수업실행은 D시의 A중학교 2학년 360여명을 대상으로 하였다. 수업에 앞서 수업의 목적과 과정, 연구 참여와 활용되는 자료에 관한 내용에 대해 설명하고 동의를 득한 후 2022년 4월부터 6월까지 학교 행사나 자율활동으로 인한 수업시수의 변동에 따라 학급별로 7~8차시에 걸쳐 이루어졌다. 이 수업은 크게 2부 5단계로 이루어진다. 1부는 ‘소리 이해하기’로 우리가 흘려들었던 주변의 소리부터 관념화된 음악에 이르는 사고의 과정을 탐색한다. 이를 위해 이어 클리닝을 통해 소리에 대한 감각을 깨우고 주파수에 따른 가청영역을 알아본 후 나의 주변 소리에서부터 우주의 소리까지 상상한다. 또한 소리의 여러 가지 성질과 종류, 소리 발생 원리와 지각의 과정을 알고 음악과의 관계에 대해 생각해 보며, 배음의 원리와 음정, 화음의 소리를 통해 음악화된 소리를 느껴본다. 2부는 ‘사운드 스케이프 디자인’으로 ‘소리풍경’이라 번역되는 사운드스케이프에 대한 이해를 바탕으로 소리를 직접 분석하고 디자인함으로써 예술가가 되어보는 과정이다. 그동안 인지하지 못한 채 무심히 흘려보낸 소리의 풍경을 발견하고, 소리와 친해지며 일상의 소리를 심미적인 음악으로 인식함과 동시에 자신으로 회귀하여 나를 둘러싼 세계와 나를 인식하고 성찰할 수 있도록 진행한다. 이러한 과정은 누군가가 생산한 음악을 소비하는 입장이 아닌, 삶의 예술가로서 삶과 동행하는 음악에 대한 심미안을 촉진할 수 있다. 이 수업의 전체 단계는 [Figure 1]과 같다.



[Figure 1] Stages of soundscape design program



[Figure 1] Continued

2. 자료분석

위의 단계에 따라 연구자는 마지막 ‘성찰 및 공유’ 단계에서 산출된 학생들의 성찰일지를 수거하였다. 그중 70% 이상 작성된 충실한 자료를 선별하여 질적 연구 방법 중 하나인 순환적 분석기법으로 분석하였다. 그 과정은 먼저 자료를 반복적·순환적으로 읽으며 글의 의미를 파악하면서(Wiersma & Jurs, 2005) 반복되는 주제를 코딩하여 1차 코드를 만드는 것이다. 이후 코드 간 공통된 아이디어를 발견하고 2차적으로 범주화한 결과 크게 소리와 음악에 대한 인식 변화, 예술가에 대한 인식 변화, 예술 작품에 대한 인식 변화, 예술에 대한 태도 변화로 구분되었다. 각 범주는 다시 읽으며 핵심적인 의미를 중심으로 하위 체계로 나누고, 세부적인 답변들을 제시한 후 해석하여 정리하였다.

Ⅲ. 수업설계

1. 소리 이해하기: 과학과 음악 융합수업

이 단계는 먼저 ‘소리’의 개념과 그 속성을 파악하기 위한 활동부터 시작된다. 소리

만나기-친해지기-이해하기의 단계는 약 3차시 동안 진행되며, 음향물리학과 파동 및 공명에 관한 읽기 자료, 우주과학 영화 <인터스텔라>의 일부 영상, 주파수, 가청영역, 목소리와 관련된 도식 및 영상 자료, 배음창법에 관한 조음기관 영상, Anna-Maria Hefele와 이누이트족, 몽골인들의 영상과 학습지 자료 등을 활용한다. 모든 수업과정 중에는 핵심질문을 활용하여 학습자들의 생각을 일깨울 수 있도록 한다.

1) 소리 만나기: 이어 클리닝, 소리 구별하고 기록하기

기계와 문명의 발달에 따른 소음과 신호의 증가로 인해 우리는 청각 신호에 둔감해짐에 따라 수많은 음향 정보를 기계적으로 처리할 뿐 제대로 듣지 못하게 되었다. 캐나다 출신의 작곡가이자 작가, 음악교육가, 환경운동가로 활동했던 Schafer(1977)는 자신의 저서에서 ‘듣는 법’, 즉 ‘침묵을 존중하도록 가르치는 것’이 제일 먼저 할 일이라고 꼽는다. 그릇을 깨끗이 비워야 새로운 것을 담을 수 있듯이 잘 듣기 위해서는 우리의 귀를 깨끗이 씻고(Ear Cleaning) 들을 준비를 하는 것부터 시작하는 것이다. 로파이(Lo-fi: Low fidelity의 약자, 신호대 잡음비가 높아 소리가 명료하지 않은 상태) 시대에 우리는 이미 수많은 소리에 둘러싸여 살아가지만 뇌의 선택과 집중에 의해 필요한 몇몇 소리만을 인지할 뿐 습관적으로 소리를 지나친다. 이에 좀 더 세세하게 잘 듣기 위해 귀를 씻는 첫 단계인 ‘이어 클리닝’과 ‘소리 구별하고 기록하기’ 활동은 다음과 같다. 교사는 상황에 따라 충분한 시간을 주고 천천히 진행한다.

<이어 클리닝: 침묵 듣기>

1. 인간에게 가장 많은 자극을 주는 시각을 차단함으로써 청각이 예민해지도록 눈을 감는다.
2. 나를 중심으로 내 주변에서 어떤 소리가 나는지 듣는다. 나아가 내가 있는 공간(교실, 음악실 등)의 실내 소리를 귀 기울여 듣고, 무슨 소리인지 상상하며 기억한다.
3. 공간(교실 등)을 중심으로 인접한 위·아래층, 좌우 공간(복도, 창밖 등)으로 확장하여 귀 기울여 소리를 듣고 상상하며 기억한다.
4. 건물 전체, 옆 건물, 운동장, 그리고 먼 도로까지 확장하여 소리를 듣고 상상하며 기억한다. 이때 청각은 미세한 소리를 듣기 위해 민감한 상태이다.
5. 다시 역순으로 천천히 돌아온다.
6. 처음 시작한 위치로 돌아왔을 때 내 주변 소리에서 나에게 집중하여 내 몸에서 어떤 소리가 나는지 듣고 상상하며 기억한다. 이로써 나를 중심으로 둘러싼 소리의 세계를 탐색한 것이다.

<소리 구별하고 기록하기>

1. 들었던 모든 소리를 ‘어디에서, 무엇인, 어떻게 하는 소리’인지 구체화시켜 기록한다.
2. 짝과 함께, 혹은 모둠별로 모여서 ‘나는 들었으나 다른 사람은 듣지 못한 소리’, ‘나는 못 들었으나 다른 사람은 들은 소리’를 모두 모아 적고 발표한다.
3. 개인이 들은 소리의 가짓수보다 각자가 들은 소리를 모았을 때의 가짓수가 더 많음을 알 수 있다. 이러한 차이의 원인에 대해 생각해 보고 발표한다. 개인이 집중한 정도, 소리 발생지로부터의 거리, 장애물 등에 의해 다를 수 있음을 설명한다.

앞의 활동을 통해 학습자들은 주변에 많은 소리가 존재하지만 알아차리지 못하고 있었다는 사실을 알게 된다. 이어서 다음의 ‘청력에 관한 생활 연계 질문’에 대해 답을 적는 시간을 가진 후 발표하고 공유한다.

<청력에 관한 생활 연계 질문>

- 질문1. ‘소리를 잘 듣는 사람’과 ‘소리를 잘 듣지 못하는 사람’이 생활할 때 각각 어떤 편리함과 불편함이 있을까요?
- 질문2. 건강한 청력에 도움이 되는 일과 도움이 되지 않는 일에는 어떤 것이 있을까요?
- 질문3. 인간과 동물의 가청영역을 비교해 보고, 이러한 차이를 활용하여 제안할 생활 속 아이디어에는 어떤 것이 있을까요?

어려운 정의보다 생활 개념을 통해 생각해 본 뒤 본격적으로 소리에 대한 정의적 영역으로 진행한다.

2) 소리와 친해지고 이해하기

(1) 소리 친해지기

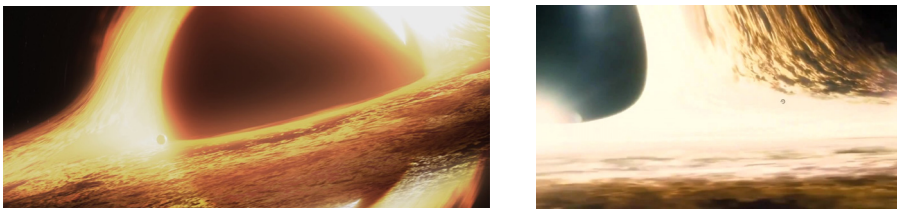
첫 만남에서는 대상을 면면이 알고 싶은 마음이 드는만큼 먼저 청각에 대한 동기유발 활동에 앞서 주파수, 헤르츠(Hz), 가청영역(Auditory area), 데시벨((Decibel, dB SPL)과 같은 소리 관련 용어를 설명한다. 이어서 시력 검사보다는 덜 친숙한 청력에 대한 관심을 높이고자 유튜브의 관련 영상을 활용하여 청력 검사를 진행한다. 10대인 학습자들은 매우 조용한 상태에서 대체로 높은 주파수까지 인지할 수 있으며 이에 대해 흥미를 느낀다. 활동 후 소리의 개념과 속성에 대해 설명한다. 소리는 ‘물체의 진동에 의해 생긴 음파가 귀청을 울리어 귀에 들리는 것’이다. 매질의 진동을 통해 전해지는 파동이며, 사람이 들을 수 있는 소리는 공기라는 매질을 통해 전달된다. 소리에서 중요한 현상으로는 ‘공명’이 있다. ‘외부에서 가해지는 힘의 진동수가 진동하는 물체의 고유진동수에 가까워질

때 진동이 증폭하는 현상을 말한다.

a	Understanding of the audible range	- Understanding of frequency, hertz, audible range, and decibel - Fun hearing test - Healthy hearing
↓		
b	Understanding sound	- Definition of sound - Resonance and its applications - Einstein and resonance - Sounds of the universe

[Figure 2] Stage of ‘Getting familiar with sounds’

진동하는 물체는 에너지를 가지게 되므로 ‘소리=떨림=에너지’로서 에너지를 가진 무엇이든 공명할 수 있다. 즉 우리는 가청영역 내의 소리만 듣고 인지할 수 있지만 고유의 진동수를 가지고 소리를 내는 세상의 많은 물체에 둘러싸여 살고 있는 것이다. 이 주제와 관련한 자료를 준비하여 학습자들과 함께 이야기를 나눈다. 또 우리가 들을 수 있는 소리를 넘어 지구 밖 우주에서는 어떤 소리가 나고 있을지와 관련하여 영화 <인터스텔라>의 장면들을 활용한 블랙홀 이야기를 나눈다. 이와 관련한 질문은 다음과 같다.



[Figure 3] The black hole scene in the movie "Interstellar"

<우주 이야기 후의 질문>

질문1. 이야기를 통해 우주에서 연주되고 있을 음악을 상상하며 다음의 비유 문장을 완성해 봅시다. “우주의 음악은 ○○이다. 왜냐하면 ○○하기 때문이다.”

질문2. 만약 인간이 지금보다 더 넓은 폭의 소리를 들을 수 있다면 우리 생활에 어떤 변화가 있을까요? 만약 내가 돌고래의 귀를 가졌다면? 지구의 자전 소리를 들을 수 있다면?

(여기서 핵심은 듣는 소리의 크기가 커지는 것이 아니라 들을 수 있는 소리의 주파수 영역이 확대되는 것이므로, 작은 소리를 더 잘 듣게 되는 것으로 오독하지 않도록 주의한다.)

(2) 소리 이해하기: 음높이, 음세기 음길이, 음색, 그리고 음악

우리가 듣는 소리, 즉 물체의 진동은 여러 주파수들로 이루어져 있으며, 파장과 유형에 따라 안정적인 소리가 나게 된다. 소리는 진동 상태(폭, 횡수, 파형 등)에 따라 ‘순음, 고른음, 시끄러운음’의 세 가지로 구분하며, 그중에서 많은 사람이 고른음을 선호한다. 그러나 20세기에 들어서는 그동안 사람들이 관습처럼 정의해 왔던 음악의 경계가 무너지고 ‘시끄러운음’인 소음으로까지 음악의 범주가 확장되기 시작하였다. 그렇다면 우리는 소리를 어떻게 음악으로 받아들이는가? 단순히 소리가 고막을 두드렸다고 해서 음악이 되는 것은 아니다. 악기나 목소리로 발생한 소리 에너지가 여러 청각기관을 거치면서 최종적으로 신경 전기에너지로 변환되고, 우리의 관념과 만나 의미가 부여될 때 음악으로 인식한다. 이와 관련한 질문은 다음과 같다.

<소리와 음악에 대한 포괄적 질문>

질문1. 어떤 소리가 여러분의 생각을 자극하나요? 어떤 소리를 듣고 싶은가요? 어떤 메시지를 담은 음악을 들으면 좋을까요? 음악의 장르나 내용을 아울러 어떤 음악을 가까이하고 싶은가요?

또한 음악은 여러 진동이 조화를 이루는 소리인 만큼 심화된 단계로서 사람의 목소리와 악기 소리를 살펴보고 소리의 배음(Overtone) 원리를 간단히 설명할 수 있다. 배음은 화성의 요소인 화음을 구성하는 원리로서 일반적으로 ‘아름답다’고 여겨지는 음악을 이해하는 데 도움이 된다. 관련하여 장3화음과 단3화음을 비교하는 간단한 청음 테스트를 통해 흥미를 둘 수 있다.

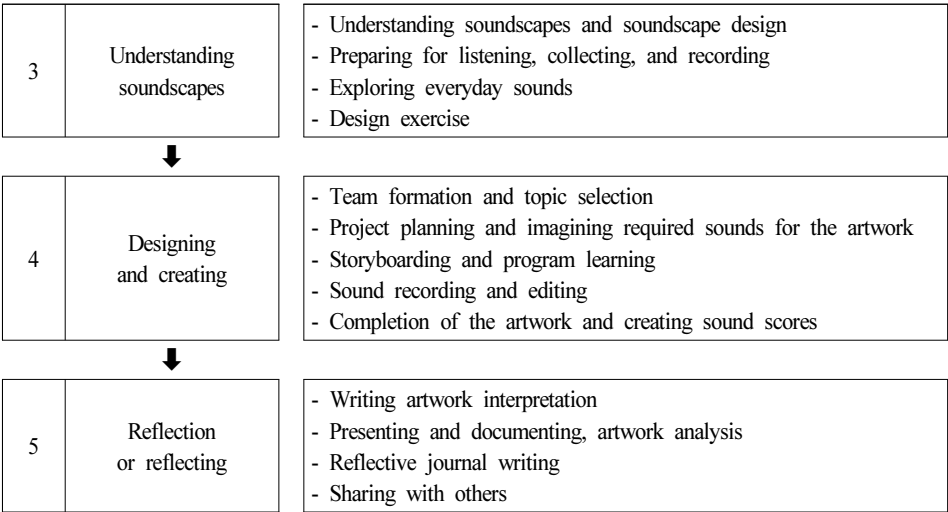
2. 사운드스케이프 디자인: 작품 창작 수업

흔히 ‘소리풍경’으로 번역되는 사운드스케이프는 정확히 말하면 시각이 감지하는 풍경(landscape)처럼 청각이 감지하는 소리의 풍경, 즉 음향 환경이라고 할 수 있다. 다만 랜드스케이프는 야외의 풍경을 의미하지만 사운드스케이프는 부엌, 교실 등 실내 혹은 야외의 공간뿐 아니라 공부할 때나 낚시할 때 등 특정한 장소나 상황에서의 다양한 소리를 담는다.

환경디자인학자인 Southworth(1969)는 시각장애인이 공간을 감지하는 주요한 방법이자 환경과 개인 간 상호작용의 결과로서 ‘소리 정체성’을 형성해 나가는 방법, 그리고 도시의 소리가 인간의 삶에 미치는 영향을 연구하면서 소리 환경에 대한 개념을 등장시켰다. 이후 Schafer와 미국의 음악가이자 생태음향학자인 Krause(1938-)에 의해 소리 연구는 음

악, 음악교육 및 생태음향 분야로 연계되었고, 지금은 세계 곳곳에서 소리 교육을 통한 인문학 및 세계시민교육 등으로 발전되어 활발히 진행되고 있다.

Schafer(1977; 2008)는 “사운드스케이프 연구의 본령은 과학, 사회 및 예술의 중간지대”라고 표현한다. 소리의 물리적 속성, 인간이 수용하고 해석하는 방법을 알 수 있는 과학, 소리에 어떻게 반응하고 인간에게 어떤 영향을 미치는지를 파악하는 사회, 이상적인 사운드스케이프를 디자인함으로써 새로운 풍경을 창조할 수 있는 음악 예술로서의 비평적 접점인 것이다. 여기에 Krause는 자연의 소리 생태계에 주목하여 인간이 만들어내는 환경과 자연이 만들어내는 환경의 공통 영역을 연구하면서 환경 의식과 관련한 사회 참여적이고 실천적인 관점을 제시한다. 사운드스케이프 디자인 수업의 단계는 다음과 같다.



[Figure 4] Part 2 Flow chart of ‘Soundscape design’ stages

1) 사운드스케이프 이해하기

먼저 사운드스케이프 및 사운드스케이프 디자인에 관한 이해를 돕기 위한 활동순서와 내용은 다음과 같다.

<‘사운드스케이프 이해하기’ 활동순서 및 내용>

1. 학습자들에게 사운드스케이프에 관한 개요를 설명한다.
2. TED 콘퍼런스 채널의 B. Krause 강연 영상을 시청한다. 시청 중 필요 시 영상을 멈추어 학습자들의 이해 수준보다 어려운 내용은 충분한 설명을 통해 사운드스케이프에

대한 이해를 돕는다.

3. 위 강연 영상을 통해 새롭게 알게 된 점을 기록하고 발표하게 한다.
4. YTN 사이언스의 사운드시케이프에 관한 영상을 시청한다. 이때, 첫 화면을 멈춘 상태로 첫 화면의 장소와 상황, 발생할 수 있는 소리를 유추하여 발표하게 한다. 이러한 활동은 소리에 대한 상상력을 키울 수 있다.
5. 영상에 나오는 소리 채집 장비 및 작가가 사용하는 음향 편집 프로그램에 대해 설명한다. 음향 편집 프로그램을 조작하는 장면에서는 작가가 무엇을 조절하고 있는지, 다양한 소리 도구를 테스트하는 장면에서는 어떤 원리로 인한 차이를 느낄 수 있는지에 대해 발표하게 한다.

영상 시청 후 소리를 잘 듣고, 잘 채집하고, 잘 기록하기 위해서 해야 할 일과 필요한 것은 무엇인지 생각한 후 학습지에 기록하고, 서로 내용을 바꿔보며 다양한 관점을 확인한다.

<Table 1> Preparation for sound collection

	Things to do	Necessary items
How to listen well		
How to record well		
How to document well		

소리를 잘 듣고, 채집하고, 기록하기 위해서는 먼저 듣고자 하는 소리를 파악하고, 그 소리를 잘 들을 수 있는 장소와 상황을 물색하여 주변의 장애물을 제거한 후 이어 클리닝을 통해 귀를 기울여 집중하는 마음가짐이 필요할 것이다. 또한 채집에 필요한 녹음기, 마이크 등의 장비를 준비하고 가장 원하는 소리가 채집될 때까지 반복적으로 녹음해야 할 것이다. 이때 해당 소리가 언제 어디서 어떻게 채집되었는지 일지를 작성하여 출처를 기록함으로써 향후 다시 채집해야 할 때를 대비하는 것이 좋다.

이제 소리와 마주하기 위한 연습을 한다. 우리 학교 곳곳에는 어떤 소리가 나고 있을지, 우리 동네 곳곳에는 어떤 소리가 나고 있을지를 상상하여 일정 시간 동안 작성하고, 친구들과 서로 공유하도록 한다. 구체적인 예로는, 등교하지 않는 주말이나 공휴일을 지정하여 아침에 일어나서부터 잠자리에 들기까지 들은 소리를 기록하는 ‘음일지 작성 과제’를 낼 수 있다. 이 과제는 각기 다른 환경에 놓인 학생들이 하루 동안 주변의 소리에 집중하도록 하고, 어디서 어떻게 나는 소리인지 분석하게 함으로써 스스로 소리에 대한 탐구를 시작하게 한다. 또한 자신이 들은 소리를 자연음, 인간음, 기계음으로 분류하여 자신을 둘러싼 소리의 분포를 알아보고, 도출할 수 있는 의미에 대해 토론함으로써 소리

환경에 대한 인식을 구조화할 수 있다. 마지막으로, 이 수업의 주요 과제인 사운드시케이프 디자인을 위해 폴리 아티스트(foley artist)에 대한 영상을 시청하고 필요한 소리를 직접 만드는 방법과 사운드시케이프 디자인에 대해 안내한다.

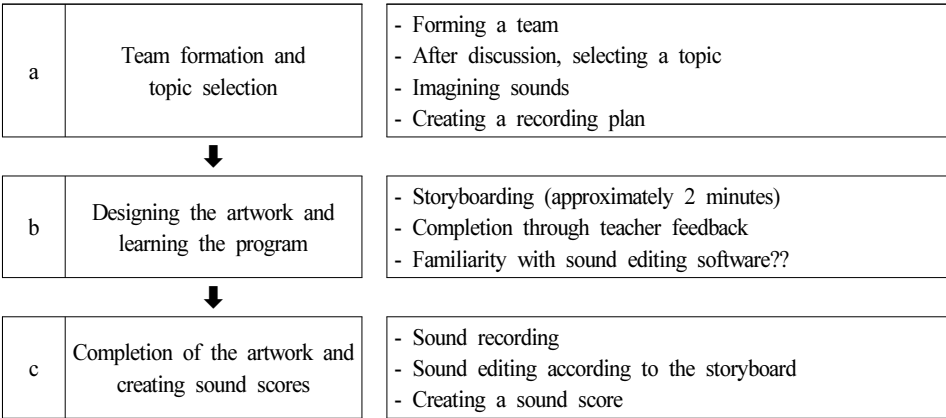
2) 사운드시케이프 창작하기: 작품 디자인 및 완성하기

Schafer는 사운드시케이프의 음악교육적 관점에 대해 다음과 같이 말하였다.

오늘날 모든 소리는 음악의 포괄적인 영역 내에서 끊임없는 가능성의 장을 형성하고 있다. 새로운 오케스트라, 새로운 소리의 세계에 귀를 열어야 한다. 소리를 내는 어떤 사람도, 소리를 내는 어떤 것도 음악가인 것이다. (Schafer, 1977; 2008)

학생들 스스로 선택한 자료를 갖고 오도록 하자. 교사는 중립을 유지하면서 준비된 자료가 무엇이든지 그것으로 음악성을 향상시키는 데 전념해야 한다. (Schafer, 2005; 2015)

학생들은 소리에 대한 개념을 이해하고 자신과 밀접한 소리에 대해 탐구하기 시작하였다. 교사는 다음과 같은 가이드라인을 제시하고 자유롭게 디자인하도록 장려하되 삶의 예술가로서 밀도 높은 음악 제작 경험이 될 수 있도록 지도한다. 그 과정은 다음과 같다.



[Figure 5] Stage of ‘Creating soundscape works’

모듬 구성 및 주제 선정 단계에서는 무임승차를 방지하기 위해 모듬 인원이 2명을 넘지 않도록 구성한다. 이어 모듬별로 작품을 통해 전달하고 싶은 메시지를 선정하고, 그 이유를 작성한다. 이때 사운드시케이프 디자인이란 주변 소리를 녹음해서 시간의 흐

름에 따라 나열하는 것이 목표가 아니라 소리를 비평적인 관점에서 바라보고 특별한 의미를 발견하는 것이 목적임을 충분히 주지시킨다. 그리고 주제에 따라 작품에 필요한 소리는 어떤 것이 있을지 상의하고, 해당 소리를 언제, 어디서, 어떻게 채집할 수 있을지에 대한 방법을 논의할 수 있는 시간을 제공한다.

<Table 2> Example of soundscape storyboard

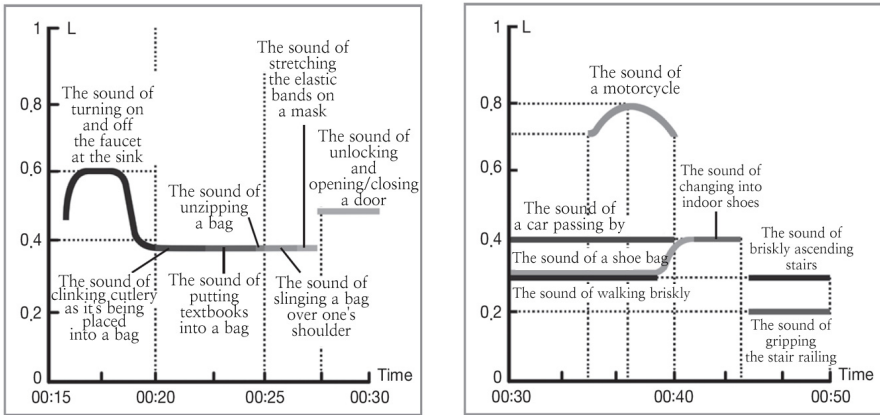
scene	time	story	sound	methods for editing
#1	00:00~			
#2				
#3				

다음으로, 작품 디자인 및 프로그램 학습 단계에서는 먼저 2분 내외의 작품에 대한 스토리보드를 작성한다. 모듈에서 전달하고자 하는 메시지에 따라 장면을 설정하고 각 장면별 내용에 삽입될 소리를 세세히 계획한다. 각 소리를 어떻게 구성할 것인지 페이드 인/아웃, 리벌브, 에코 등의 음향 편집을 계획하여 구체적인 스케치가 나오도록 기록한다. 주제와 스토리보드가 담긴 학습지는 교사의 검토를 받아 완성한다. 이때 교사는 디자인 의도에 맞게 장면 분할과 장면별 시간이 적절한지, 내용의 완급은 적절한지, 필요한 음원의 종류와 구성 방법은 잘 숙지하고 있는지 등에 대해 확인하고 피드백한다.

이어서 사운드 편집 프로그램을 학습한다. 교사는 음원 편집 프로그램을 선정하고 학습자들이 쉽게 접근할 수 있도록 설명하거나 편집 가이드라인을 안내한다. 프로그램을 통해 섬세한 편집 작업이 이루어진다면 좋을 것이나 만약 사용이 여의치 않은 학습자들의 경우 동영상 편집 앱이나 녹음 앱을 활용할 수도 있다.

마지막으로 학생들은 일정 기간 동안 스토리보드를 따라 소리를 채집하고, 편집하고, 구성한다. 작업 과정 중 변동이 있을 시에는 스토리보드를 수정할 수 있다. 작품이 완성되면 소리의 높낮이와 시간의 흐름에 따른 소리 악보를 기보한다. 소리별 다양한 색깔의 펜을 사용하여 가독성을 높이면 더욱 좋다.

이때 주의할 것은 사운드스케이프 작품을 디자인하고 완성할 수 있는 충분한 피드백과 시간을 제공하는 것이다. 주중 음악 시수가 많지 않기 때문에 학생들이 생활에서 필요한 소리를 채집하고 구성할 수 있도록 넉넉히 잡는다.



[Figure 6] Example of a sound score

3) 성찰하기: 작품 발표, 성찰 및 공유

수업의 마지막 과정은 몇 주 동안 소리를 탐구하며 채집하고 구성한 학생들이 자신의 사운드스케이프 작품을 발표하고 서로 공유함으로써 프로젝트 과정과 결과물에 대해 성찰하는 단계이다. 교사는 학생들이 작품을 들으며 생각을 기록하기 위한 평가지와 성찰 질문이 적힌 성찰일지를 제공한다. 그 과정은 다음과 같다.

(1) 작품 발표

① 작품 제목 및 해설 작성

작품 발표에 앞서 학생들이 자신들의 작품 제목과 50자 내외의 해설을 작성할 수 있도록 패들렛(Padlet)이나 구글 시트와 같은 공유 문서를 제공한다. 작품의 주제와 제목, 해설을 구별하고 고심하여 문장화하는 연습을 통해 작품의 의미를 정리하고 전달하는 경험을 해볼 수 있다. 또한, 이는 공유 문서를 읽고 창작자의 작품 의도를 미리 알고 감상하게 함으로써 작품에 대한 이해를 도와 ‘아는 만큼 들리게 하는’ 목적이 있기도 하다.

이때, 제목과 해설을 미리 보고 온 학생들과 보지 못한 학생들이 같은 작품을 두고 느끼는 공통점과 차이점에 대해 이야기하는 것도 좋다. 예술 작품이란 정답이 없으며 사람마다 다르게 느낄 수 있는 것이라는 사실을 포용하는 기회가 되기 때문이다.

② 평가지 작성

학급 친구들의 작품을 들으며 평가지를 작성한다. 여기서 중요한 것은 사실, 즉 “소리가 크다, 새소리가 들린다”와 같은 현상이 아니라 작품을 통해 어떤 것이 느껴지고 어떤 의미

를 나타낸 것일지에 대한 생각을 적는 것이다. 좀 더 나아가 작품에서 무엇이 잘되었고 무엇이 보완되어야 하는지에 관한 비평을 적음으로써 작품에 대한 안목을 키울 수 있다.

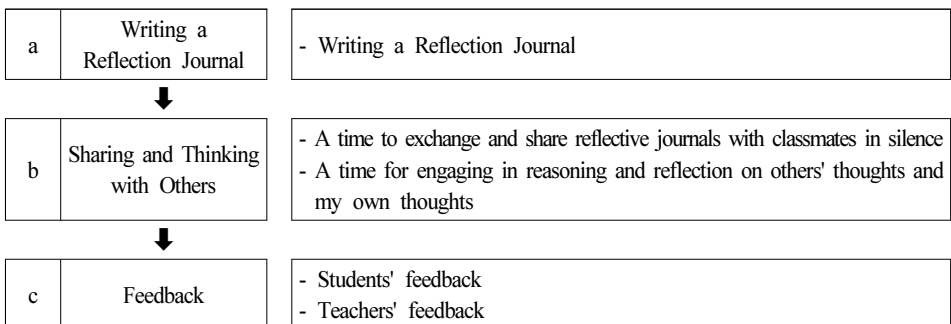
③ 작품 분석

작품을 모두 감상한 후 기록을 바탕으로 서로의 생각을 나눈다. 이때 교사는 작품에 삽입된 소리에 대해 고찰되지 않은 다양한 해석이 발현될 수 있도록 유도한다. 필요에 따라 작품에 대해 제작자에게 추가적으로 질문하여 의도에 따른 소리의 편집 방법과 의미를 답변하게 함으로써 사전에 작성한 해설의 미비점을 보완하고 다른 학생들의 이해를 도울 수 있다.

(2) 성찰

교사의 철학은 좋은 질문을 만든다. 임새롬(Im, 2022)은 수업활동 후 평가결과를 기억하게 하지 말고 좋은 질문을 통한 성찰의 과정에 주목하여 학생들 스스로 과정과 결과를 융합하도록 하라고 말한다. 질문의 내용은 재미가 있었는지 좋았는지와 같은 감정이나 선호에 관한 질문이 아니라 “학습자 수준에서 깨달을 수 없는 측면을 발견하고 의미를 생성할 수 있는 비계(scaffolding)를 설정”하기 위한 질문, “작품과 학습자가 소통한 결과를 삶과 연계할 수 있는 좋은 질문을 할 수 있어야 한다”(Im, 2022)는 것이다. Greene(1995)은 이러한 심미적인 질문이 학습자들의 미적 경험을 “더 사색하게 만들고, 비판적이며, (내면에서) 공명하도록 만든다”고 하였다.

사운드스케이프 디자인 수업은 소리를 탐구하고, 비판적으로 사색하게 하며, 내면의 울림을 통해 더 나은 소리 환경을 만들도록 실천하게 하는 목적, 그리고 음악의 소비자뿐 아니라 소리에 대한 재발견과 구성을 통해 음악가로서 창작하는 경험을 하게 하고자 하는 데 목적이 있다. 이에 따라 성찰의 과정과 예시 질문은 다음과 같다.



[Figure 7] Three stages of reflection

<성찰질문 예시>

- 질문1. 당신이 작업한 방식은 어떤 음악 관련 직업, 어떤 작업에 사용될까?
- 질문2. 사운드시케이프 수업을 진행하며 들었던 생각들을 정리해 보자(수업 첫 시간, 소리를 처음 귀기울여 들었을 때, 소리의 속성을 배울 때, 생각을 교류하고 협동하며 작품 계획을 구체화할 때, 소리를 채집할 때, 소리를 편집할 때, 발표를 준비할 때).
- 질문3. 수업 전과 후를 비교할 때 소리는, 음악은 당신에게 무엇인가?
- 질문4. 일상의 소리와 작품의 소리에는 어떤 차이가 있나?
- 질문5. 예술가는 작품을 창작하기 위해 무수한 고민과 시간을 들인다. 내가 작품을 완성할 때까지의 과정과 비교할 때 무엇을 알게 되었나?
- 질문6. 예술 작품이 일상에 기여하는 것은 무엇일까?
- 질문7. 사운드시케이프를 제작하는 활동을 통해 당신 삶의 예술가로서 무엇을 알게 되었나?

학생들이 수업의 전 과정을 되돌아보며 성찰일지를 진지하게 작성할 수 있도록 충분한 시간을 제공한다. 성찰일지 작성이 끝나면 랜덤 파트너를 정하거나 임의의 모둠을 구성하는 등의 방법을 통해 조용한 가운데 서로의 성찰일지를 읽어보도록 한다. 주어진 시간 동안 가능한 많은 공유가 일어나도록 한다. 공유 후에는 친구들과 자신의 생각을 비교하여 추가로 더 작성하는 시간을 제공하여 같은 작품에 대해 다양한 관점이 존재함을 인식할 수 있다. 이로써 소리의 재발견 및 사운드시케이프 디자인 수업이 종료된다.

IV. 연구결과 및 분석

학생들은 기존 음악 수업과 다른 소리에 대한 낯선 융합적 접근방식이나 사운드 편집 프로그램 활용 등과 같이 쉽지 않은 활동이었음에도 잘 수행하였다. 학생들의 성찰일지 질문에 대한 응답을 분석한 결과, 대체로 수업의 내용에 만족하였으며, 사운드시케이프 디자인 활동을 통해 소리와 음악, 예술가와 예술 작품에 대한 인식의 변화를 느끼고 있음을 알 수 있었다. 사운드시케이프 디자인 활동이 가지는 의미를 고찰하기 위해 순환적 분석기법을 통해 이 활동에 대한 학생들의 다양한 생각을 4가지로 분류하고, 키워드를 중심으로 한 응답을 구체적으로 살펴보고자 한다.

1. 소리와 음악에 대한 인식 변화

1) 소리란?

학생들은 수업 전에는 소리에 대해 아무 개념이 없거나, 그저 평범하고 일상적이며 큰 의미가 없는 생활의 일부라고 생각했다. 그러나 수업 후에는 소리 하나 하나가 의미를 가지고 있고 가치롭다는 것을 알게 되었다고 말한다. 또한, 소리는 영감을 주는 존재이자 보이는 것을 재현해 주는 것이며, 더불어 자연의 소리에 귀기울이는 태도를 통해 아름다움을 볼 수 있게 되었다고 응답하였다.

2I) 사운드스케이프 수업을 진행하며 나는 ‘소리의 아름다움을 미처 알지 못하였구나’ 하는 생각이 들었다. 매미, 풀벌레 소리와 같이 벌레소리는 징그럽고 듣기 싫은 소리라며 그 소리들을 싫어했고, 비가 오는 날이면 무섭게 내려오는 빗방울 소리를 무서워하였다. 이처럼 내가 소리에 무관심하였던 것은 내가 내 귀를 막고 있었기 때문이었다. 조금만 더 생각해 보면 참 아름다운 자연의 소리인데, 내가 너무 1차원적으로만 생각했다는 것을 알게 되었다.

3F) 수업 전에는 소리에 대한 특별한 생각 없이 그저 살아가면서 듣는 평범한 삶의 일부분이라고 생각했다. 하지만 사운드스케이프 과제를 하고 친구들의 작품을 감상하면서 소리가 가지는 우수한 가치와 그 소리에 의해 전달되고 표현될 수 있는 것, 그리고 소리가 내 삶에 영감을 주며 내 삶과 함께 어우러져 살아간다는 것을 느꼈다.

3J) 수업 전에 소리는 그저 귀에 들려오는 것이라고만 생각했었는데, 이 수업에 참여하고 나만의 작품을 만들어보고 들어보니, 소리는 그저 들리는 것만이 아니라 보이는 것조차 재현하여 소리로 전달해줬다. 이로 인해 소리가 그저 들리는 것에만 의미가 있는 것이 아니라 이런 소리가 우리에게 가치를 새겨주고, 그 소리를 만들 사람의 목적을 전달해주는 뜻깊고 아름다운 매개체라고 생각하게 되었다.

학생들은 듣기 좋은 소리의 범주는 사람마다 다르게 묶을 수 있고 개개의 듣기 싫은 소리는 그저 듣기 싫은 소리일 뿐이었지만, 어우러질 때 또 다른 풍경을 만들고 소리로 인해 보지 못한 것을 볼 수 있게 되었다고 하였다. 일상의 풍경을 ‘귀로 낯설게 보기’는 자기 주변을 새롭게 발견하고 자기 자신과 자신을 둘러싼 환경을 새롭게 인식하게 한다. 소리를 ‘원래 있는 것, 스치는 것’이 아닌 어떤 ‘무엇’으로 인식하는 것은 미처 인식하지 못했던 어떤 ‘존재’를 파악하는 과정이라 할 수 있다. 이는 Riemann(1849~1919)이 주장한 것과 같이 의지와 상관없이 들리는 소리를 ‘느낄 수밖에 없는’ 수동적인 수용의 단계에서

능동적으로 인식하는 단계로의 성장이자 특별한 정신적인 체험이라 말할 수 있다.

2) 음악이란?

사운드스케이프 작품들에 대체로 일상적인 소리가 소재로 쓰인 만큼 앞의 언급과 같이 소리에 관한 응답이 다수였는데, 음악의 재료인 소리에 대해 새로운 인식을 가짐으로써 나아가 소리의 복합체인 음악 예술에 대해서도 변화된 시각을 가지게 되었다.

3C) 수업 전에 소리에 대해 별다른 생각이 없었고 음악은 단지 신나는 소리라고 생각했는데, 수업을 듣고나니 소리와 음악은 또 다른 세상이라고 생각한다. 어쩌면 그림보다 소리가 더 상상력을 자극할 수 있다는 생각이 들기 때문이다.

3E) 수업 전, 소리와 음악은 마음을 가라앉히고 흥을 주는 일종의 도구로 생각했으나 수업 후, 듣기 좋은 소리와 음악은 많은 노력을 통해 만들어져 우리에게 다가온 값어치를 매길 수 없는 작품이었다.

3H) 수업 전의 소리는 일상 속에서 스쳐지나가는 것이고 음악은 단순히 즐기지만 하는 것이었는데, 이 활동을 한 뒤 크게 신경쓰지 않아 스쳐가던 소리에 더 귀를 기울이게 되고 음악 또한 단순히 즐기지만 하는 것이 아닌 더 깊이 생각하게 된 것 같다.

학생들은 기존에는 음악에 대해 ‘듣기 좋은 것, 들으면 신나는 것, 위로가 되는 것’ 등 일종의 기능적인 기호품으로 여겼다. 깊이 있는 감상이 아닌 배경음악처럼 취급하거나 취향에 따라 흥미의 정도가 확연히 구분되는 것은 대중들의 일반적인 현상이기도 하다. 그러나 수업 후에는 스쳐지나가는 음악에 귀를 기울이고, 음악이 만들어지는 과정을 상상하며 듣는 태도에 대해 생각하게 되었다.

2C) 앞으로 어떤 예술 작품을 보든 결과만이 아니라 그 준비과정, 작품을 만드는 과정까지 생각하게 될 것 같다.

3K) 음악은 멜로디가 있거나 사람의 노래라고만 생각했었는데 사운드스케이프 수업을 하고 난 후 음악은 나에게 항상 옆에 있는 존재 같다. 우리의 일상 속에서 계속 소리를 내고 있기 때문이다.

3M) 소리는 우리가 평소에 들을 수 있는 효과음 같은 것이라고 생각하였고, 음악은 가수들이 부르거나 멜로디가 있는 것이라고 생각했는데 수업을 하고나니 소리와 음악은

별반 차이가 없다는 생각이 들었다. 소리의 집합체가 음악인 것 같고, 소리 그 자체로 음악이고 예술이라 생각했다.

또한, 활동 후 학생들의 응답을 통해 고전적이고 관습적으로 생각했던 음악의 개념이 확장되었음을 알 수 있었다. 많은 학생들은 클래식을 오케스트라 악기들이 주로 연주하며 오래된 음악가들의 오래된 음악이라고 여기고, 동시대 음악으로는 대중음악, 즉 가사와 주 선율, 반주가 있는 형태를 가장 많이 접한다. 그러나 이들은 소리를 직접 채집하고 편집하여 구성하는 사운드스케이프 제작 활동을 통해 ‘음악이란 주된 선율이 있는 화성적인 것’이라는 일반적인 생각에서 벗어나 소리 자체가 곧 예술 작품이 될 수 있으며, 각각의 소리들이 의미를 가지고 층층이 조직된 복합체가 음악이라는 것을 깨달은 것으로 보인다.

앞서 1부 수업 ‘소리 이해하기’를 통해 높낮이, 크기, 음색 등에 따라 소리가 달라지고 시간차를 두고 발생하는 무수한 소리들이 공간에 존재함을 인식한 바 있다. 그리고 2부 수업에서는 선택된 어떤 소리들을 분리하고 구별하며 통합하는 과정을 경험하고, 이는 음악이 개별적으로, 또 통합적으로 살아 소리내고 있는 ‘복합적인 아름다움’임을 받아들이는 결과로 이어진다. 다시 말해 이 창작 과정은 음악이란 저절로 있는 것이 아니라 구성하고자 하는 창작자의 의도와 관점에 따라 선택된 소리가 잘 조직된 ‘작품’임을 알게 해주는 활동, 다양한 음악의 형태를 확인하고 그 중심에 소리가 있음을 알게 하는 활동인 것이다.

2. 예술가에 대한 인식 변화

자신이 창작자로서 예술가가 된 경험을 통해 예술가에 대한 인식이 크게 바뀌었음을 알 수 있었다. 학생들은 예술가에 대해 모두 특별한 재능을 가지고 태어난 천재들만이 아닐 수 있으며, 평범한 청소년인 자신도 예술가가 될 수 있다는 사실을 깨달았다고 다음과 같이 응답하였다.

1) 예술가는 평범한 사람

5F) 자신이 전달하고자 하는 바를 정확히 작품에 표현해야 하고 어떨 때는 다른 작품과 경쟁해야 하는 예술가는 얼마나 힘든 고뇌의 시간을 보낼지 상상조차 할 수 없다.

5I) 완성한 창작물을 대중들에게 공개하는 것도 큰 용기가 필요하다는 것을 알게 되었다. 내가 생각했을 땐 정말 잘 만들었는데 대중들의 관심을 끌지 못하면 괴리감을 느낄 것 같다.

5P) 이전에 예술가들이 음악 작업을 하는 것을 보았을 땐, 솔직히 그냥 어렵지 않게 하는 것 같다. 그냥 직업이 작곡가니까, 그 사람들은 그게 일이니까 쉽게 하는 것 같다고 생각했는데, 내가 작품을 계획하고 필요한 소리를 채집하며 그게 아니라는 것을 알았다.

5J) 창작이라는 게 생각보다 훨씬 많은 정성과 노력이 필요했다. 채집하는 것만 며칠, 편집만 몇 시간... 항상 창작을 하는 예술가가 정말 존경스러워지는 계기였다. ‘그냥 딱 떠오르는 걸 만들어 대박나는 천재들’이라고 생각했기 때문에, 예술가가 한 작품을 만드는 데 이렇게 많은 고민과 시간을 들였을지는 상상도 못했다.

5B) 처음에 작품을 만들기 전에는 ‘아, 그냥 녹음한 소리를 다 가져다 붙이면 끝나는 거 아닌가? 쉽겠네.’라고 생각했었는데, 소리 사이사이를 자연스럽게 이어주고, 소리의 크기를 조절하여 적당하게 만들며 어떤 소리를 어디에 배치해야 하는지까지 생각보다 까다로웠고 생각을 많이 해야 했다. 나는 2분짜리 밖에 만들지 못했지만 실제 작곡가들은 이것의 몇 배는 더 길고, 섬세하게 작곡하는데, 이번 수업을 통해 작곡가들이 얼마나 힘든 과정을 거쳐 멋진 작품을 만드는지 알게 되었다.

5N) 나는 작품을 만들고나서 작업을 중단했으나, 진정한 예술가는 어디까지가 끝이라고 생각하지 않고 자신의 작품을 끊임없이 다시 보고 부족한 부분을 수정한다. 이 부분에서 나와 예술가의 차이점이 나타나며... (후략)

학생들이 학교에서 접하는 감상 영역의 음악은 수백 년의 음악 역사 속에서 우수한 가치를 인정받아 오래도록 남은 정전(canon) 위주로 학습하고 있는 것이 사실이다. 그렇기 때문에 학습자들은 자연스럽게 그 악곡을 쓴 많은 작곡가들이 위인전 등에서 한 번쯤 접해본 신화적인 인물로서, 예술가, 작곡가라는 사람들에 대해 천부적인 재능을 바탕으로 쉽게 곡을 쓰는 범접할 수 없는 대상이라고 여겨왔을 것이다.

그러나 자신들이 직접 작품을 창작함으로써 창작의 과정이 생각보다 많은 고민과 노력을 통해야만 비로소 결과물로 나올 수 있고, 완성이 되어도 빛을 보지 못할 수 있으며, 역사 속에서 빛을 보지 못한 수많은 작품이 있다는 사실을 알게 되면서 예술가들에게 일종의 인간적인 이해를 느낀 것으로 보인다. 즉 예술가들은 다른 차원의 특별한 사람이 아니며, 창작을 시작한 후 한 번에 작품을 완성하지 못할 수도 있다는 것을 알게 된 것이다. 의도를 정확히 담아내는 훈련, 다른 작품과의 경쟁, 시간과 노력의 투자, 실패에 대한 절망, 반복적인 작업 등을 예술가도 똑같이 겪을 것이라는 상상은 음악 작품을 만날 때 더욱 공감 역량을 발휘하는 것으로 연결되었다. 이는 일종의 예술가와의 음악적 소통이라 볼 수 있다.

2) 나도 예술가가 될 수 있다

수업 전에는 예술을 특정 부류의 전유물이자 특별한 사람만이 예술가라고 여겼지만, 예술 작품을 창작하기 위해 시간과 노력을 들여 창작하고 발표하는 과정은 ‘나도 할 수 있다’는 생각의 전환을 가져왔다. 예술가란 다름 아닌 음악적·예술적으로 작품을 창작할 수 있는 기술을 연마한 후 자기 철학을 잘 표현할 수 있는 형식을 선택하여 의미를 담아 작품을 생산하는 사람이라는 생각으로의 전환이다. 특히 작품이 잘 만들어졌다는 생각이나 작품에 들인 시간이 의미 있다고 생각될 때 ‘나도 예술가’로서 창작 과정 전반에 대한 자신감과 더불어 작품에 긍지를 가지게 되는 것이다.

2D) 팀원이랑 머리를 맞대고 며칠을 수정하며 하나의 가치있는 예술을 만든다는 생각도 들었고...(후략)

3O) 음악은 어느 누구든 만들 수 있고, 들을 수 있다.

7D) 사운드스케이프라는 작품을 만들며 나도 예술가가 될 수 있고, 이러한 예술 작품을 만들 수 있고, 이러한 작품은 사람들에게 교훈과 지식을 줄 수 있다는 걸 깨달았다.

7F) 이 작품을 만들면서 내가 스스로 예술활동을 하며 작품을 직접 만든다는 데 있어 큰 보람을 느꼈다.

7G) 흔하고 주변에서 쉽게 접할 수 있는 것들로도 예술 작품을 만드는 예술가가 될 수 있다는 것을 느꼈다.

7M) 사운드스케이프를 직접 만들기 전에는 내가 예술가가 될 수 있을까 걱정이 되었고 예술적인 작품 또한 만들 수 있을지 몰랐는데, 사운드스케이프를 제작하며 모든 일상 소리들에 집중하고 그 의미를 찾고 있는 나를 보면서 이 점에서 매우 놀랐다. 이처럼 내 삶의 예술가로서 나는 예술가가 아니더라도 충분히 예술가가 될 수 있다는 것을 알았다.

이 활동은 무에서 유를 창작하고 작품을 전시, 성찰하는 형식을 갖추으로써 과정의 시작부터 끝까지 ‘완결된 미적 경험’을 가지게 한다. 학생들이 작품을 만드는 직접 경험은 예술적인 경험이며 동시에 심미적인 경험이 되는 것이다. 학생들이 작품을 창작하는 동안 수행한 모든 사고의 과정이 심미적일 때 더욱 예술적일 수 있다. Dewey(1934)는 어떤 것을 만들고 행하는 ‘예술적(artistic)’이라는 용어와 감상하며 느끼고 경험하는 ‘심미적(aesthetic)’이라는 용어가 하나로 표현된 말이 없음을 안타까워했다. ‘예술적’은 ‘심미

적'인 무언에 더하여 어떤 것을 생산하는 행위라는 것이다. 사운즈스케이프 디자인 활동은 좀 더 예술적이기 위해 자기 작품을 들여다보고 수정하고 더 나은 버전을 만들어가는 과정으로서 소리와 음악이 무엇인지 알고(지적), 인내하고 집중하여 들여다보며(태도적), 나와 다른 친구의 작품이 의미 있다고 여기는 만족감과 성취감(정서적)을 구성하며 심미적 경험을 이루는 과정이다. 학교 음악교육에서의 이러한 경험은 예술을 '나와는 동떨어진 것'이라 여기는 데서 좀 더 적극적으로 음악 작품과 나를 가깝게 느끼게 하고, 나아가 내가 삶의 예술가로서 음악을 창작해낼 수 있다는 자신감을 고취시킬 수 있다. 이러한 경향들이 누적되면 비로소 능동적으로 향유하는 음악 문화가 생성되고 지속할 수 있는 동력이 발생될 것이다.

이때 발휘되는 예술적 상상력은 '주체자의 감각 경험과 직관적인 작동에 의해 발현되는 것'(Lee & Chin, 2014)이자 창작뿐만 아니라 음악 경험 전체에 작용하는 중심적인 힘이다. 작품을 만들기 위해 다른 소리를 차단하고 오로지 하나의 소리에 집중하는 경험은 일상의 소리에 집중하면서 세밀한 감수성을 성장시킬 수 있다. 소리를 의도대로 조직하고 의미를 부여하는 창작의 경험이나, 소리 이면의 상황을 상상하고 방향을 예측하며 의미를 찾는 수용의 경험은 예술가들이 창작의 단계에서 겪는 상상력이나 청자들이 음악을 수용하는 단계에서 발현되는 상상력과 유사하다.

3. 예술 작품에 대한 인식 변화

학생들은 예술 작품이 '원래부터 있는 것'이라는 인식에서 무수한 시간과 고민이 필요한 것, 의도와 의미가 있는 것, 새롭고 다르게 보게 하는 것, 일상적인 것으로 인식하기 시작하였다.

1) 무수한 시간과 고민이 필요한 것

학생들은 당연한 것으로 접해왔던 예술 작품을 직접 창작해 봄으로써 당연하게 있는 것이 아님을 알게 되었다. 작품을 창작할 때나 완성된 결과물을 감상할 때 모두 무수한 시간과 고민, 노력이 필요한 것, 즉 우리가 시간을 들일 때 만들 수 있고, 만들더라도 대단한 무엇이 아닐 수 있으며, 시간을 들여 주목하여 의미를 알고자 노력해야 이해할 수 있는 대상임을 알게 되는 것이다.

20) 하나의 작품을 만드는 것이 이렇게 어렵구나를 생각하게 되었고, 이러한 작품 하나하나에 그 작품을 만든 사람의 노력, 생각, 시간 모든 것이 많이 사용됐다는 것을 깨닫

게 되었다. 선생님께서 그런 것을 말해주실 때 그동안 그냥 아무 생각없이 듣고 보았던 작품들에 감동되었다.

5A) 예술 작품에 수많은 고민이 필요하다는 것을 알게 되었다, 이때까지 많은 작품을 완성해 보았지만 이번만큼까지 고민해본 적이 없다. 지금까지의 내 작품이 뭔가 부족하다고 느꼈는데, 그만큼의 고민을 하지 않았기 때문이었다. 앞으로는 작품을 창작할 때는 무수한 고민과 시간을 들이도록 노력할 것이다.

5H) 예술가가 아닌 나도 이 작품 하나를 만들기 위해 많은 고민을 하고 많은 시간도 들였는데, 예술가들은 대체 얼마나 많은 고민과 시간을 들일까 생각되었고, 우리의 생활 속에서 볼 수 있는 예술에는 작품을 제작한 예술가의 무수한 고민과 시간, 생각, 노력 등이 녹아들어 있다는 것을 알게 되었다.

7C) 우리의 일상 생활 속에서도 예술이 많이 있다는 것을 알았고 한 작품 뒤에는 수많은 노력, 시간, 고통 등등 아주 힘든 과정이 있다는 것을 알았다. 이 활동을 하면서 작품 보는 방법을 배운 것 같다.

앞서 언급된 ‘예술가는 나와 똑같이 많이 고민하고 치열하게 노력하여 예술을 창작하는 평범한 사람’이라는 인간적인 이해에서부터 출발하여 학습자 본인의 작품 창작을 위해 고민해본 경험으로 인해 음악 작품을 다르게 보기 시작했음을 알 수 있다. 예술 작품은 원래부터 당연한 듯 존재하는 것이 아닌, 예술가의 치열한 분투를 통해 생성된 결과물이자 이해받기 위해 표현된 의미체이다. 시간의 흐름에 따라 소리가 난 후 사라지는 음악을 습관처럼 흘려들어선 안 되는 것으로, 작품 뒤에 작곡가의 노력과 시간, 감정과 논리가 있음을 학습자들은 인지하기 시작하였다. 물론 이러한 에너지들은 모두 ‘의미’를 향하고 있으며, 의지를 가지고 알기 위해 의식적으로 주목할 때 음악이 ‘존재’할 수 있는 것이다.

2) 의도와 의미가 있는 것

학생들은 주제를 선정하고 작품에 필요한 소리와 줄거리를 계획했으며, 여러 날에 걸쳐 소리를 채집하고 구성하여 작품을 완성하였다. 완성한 작품에는 제목을 붙이고 자신들이 의도한 작품의 내용에 대해 해설을 적어 발표하였다. 학생들의 작품은 학교의 일상, 시험기간의 모습, 동네 산책, 여행지의 자연 풍경, 요리하는 시간과 같이 주변에 실재하는 자연스러운 소리를 담은 작품과, 내가 듣고 싶은 소리들, 듣기 싫은 소리들, 환경오염에 대한 경각심을 일깨우기 위한 소리들과 같이 교훈을 담은 작품, 그리고 언어가 주는 의미, 색깔마다 나는 소리와 같이 비일상적이거나 ‘해리 포터가 집에 온다면?’ 등과 같은 판타

지적 요소를 담은 작품들로 분류되었다.

4C) 직접 작품을 찾아 들으려고 노력해야 하고 작품의 소리는 일상의 소리와 다르게 듣는 이에게 의도, 즉 메시지가 담겨 있다.

4F) 작품 소리는 예술가가 전하고자 하는 메시지를 중심으로 만들어진 소리이며, 이러한 메시지들은 사람들에게 많은 생각과 깨달음을 주기도 한다.

3N) 수업 전, 단지 나는 소리라는 것은 오감 중 하나로 잘 정돈되지 않으면 시끄럽지만, 조율하면 듣는 이에게 감동을 줄 수 있는 그저 그런 존재로만 생각했었지, 그 소리에 이 소리를 만든 사람이 하고 싶은 말까지 담겨있다고는 생각하지 못했다. 그러나 친구들이 제작한 작품을 감상하고, 그 해설을 들으면서 소리는, 음악은 어떠한 뜻을 담은 글로써 내 마음에 전해졌다.

6B) 사람들이 평소에 인지하지 못했고, 깨닫지 못했던 철학적인 무언가를 예술 작품이 알려주는 것 같다. 그냥 눈에 보이거나 들리는 것이 전부가 아닌 그 속에 담겨있는 진짜 의미, 교훈이 평소에 단순하게만 생각했던 우리에게 깨달음을 주는 것 같다.

6I) 예술 작품은 우리의 사고력을 길러준다. 어떠한 그림을 봐도 ‘무엇을 나타내고자 했을까? 이진 무엇일까?’하고 또 음악을 들어도 ‘왜 이런 가사를 썼을까?’하는 생각이 들고, 마찬가지로 사운드스케이프도 들으면서 어떤 것을 표현하고자 하였을까? 라는 생각이 들었다. 이처럼 예술 작품은 우리를 끝없이 생각하게 만든다.

7N) 어떤 것(심지어 그것이 작고 볼품없을지라도)이든지 예술의 소재가 될 수 있으며, 그 소재의 가치는 제작자가 어떤 의미를 가지고 그 작품을 창조했는지, 즉 예술이 가지는 상징성에 달려있다는 것을 알게 되었다.

이때, 공유 문서에 올려진 작품 제목과 해설을 미리 알고 온 학생들과 모르고 온 학생들의 두 부류에서 나타난 현상이 흥미로웠다. 작품에 대해 미리 알고 온 학생들은 창작자의 의도를 알고 있기 때문에 작품의 메시지를 선명히 이해할 수 있고, 작품 속의 소리를 구별하여 들었으며, 창작자의 상황이나 환경, 감정 상태 등에 대한 많은 정보를 소리만으로 파악할 수 있었다. 반면 작품에 대해 아무 정보 없이 감상한 학생들은 오로지 청각에 의존하여 작품을 파악하려고 애썼음에도 놓치는 소리가 많았고, 소리의 정체를 오해하는 경우도 빈번했다. 이러한 현상은 주로 비밀상적이고 교훈이 담긴 작품에서 나타났다.

한편, 교훈을 담은 작품이나 예상 밖의 소리를 활용하여 주제를 은유적으로 잘 묘사한 작품의 경우, 자연스러운 소리를 담은 작품에 비해 더 큰 호응을 얻었다. 있는 그대로

드러내고 있는 자연스러운 소리는 일상적인 풍경으로 늘 접하는 소리지만, 미처 예상하지 못한 전개와 의미의 은유를 발견하고 자신도 모르게 그것에 동의될 때 발생하는 깨달음과 충격은 과연 작품이 왜 ‘작품’이 되는지에 대해 다시 숙고하게 하는 기회가 되었다. 이를 통해 학생들은 은유적으로 잘 묘사된 작품의 의도가 훌륭한 짜임새를 가질수록 좋은 작품으로서 충격과 감동을 가져올 수 있으며, 이는 작품에 집중하여 이해하고자 노력할 때 알아차릴 수 있다는 것을 알게 되었다.

3) 새롭게, 다르게 보게 하는 것

예술 작품이 삶을 바라보는 관점을 다르게 만든다고 주장한 Greene(2001)의 말처럼 학생들은 자신의 창작과정과 다른 친구들의 작품을 통해 같은 대상도 다르게 보는 관점을 이해하기 시작했다. 이는 위의 소리와 음악에 대한 인식 변화와 더불어 ‘2) 의도와 의미가 있는 것’과도 상통한다. 기존에 소리에 대한 인식은 의미 없는 것, 스치는 것이었으나 소리에 계속해서 집중할 때 갑자기 낯설고 도드라지게 들리는 현상이 생기는 것이다. 즉 습관적·수동적으로 보던 어떤 한 대상이나 재료를 의식적으로 한참 들여다볼 때 갑자기 그 재료가 주변으로부터 동떨어져 새롭게 보이는 현상이다. 학생들은 소리의 재료뿐 아니라 표현 방법에 관해 집중하고 숙고함으로써 예전과 다른 새로운 감각을 느꼈다.

4D) 작품 속의 소리들은 일상에서 잘 들리지 않거나 관심 없거나 흥미있는 소리를 모아 다른 관점을 들려주는 차이가 있다.

6D) 일상에서 우리가 아무 생각없이 듣고 지나치는 소리들을 작품을 통해 다르게 생각하게 해서 듣는 사람들에게 다른 뜻으로 생각해 보게 해주는 것 같다.

6F) 예술가가 전달하고자 했던 메시지가 보는 이(감상하는 이)에게 전해져 그 사람에게 일상 속 새로운 영감을 주기도 하는 등 예술 작품은 우리의 일상과 밀접한 관계가 있고 무수한 가치가 있다.

6M) 사람들에게 편안함을 주고 즐거움을 주며, 또 그 사람의 다른 세계를 열어줄 기회를 주며, 다른 사람에게 영감을 줄 수 있는 점에서 예술 작품이 일상에 기여하는 것 같다.

6P) 사람들에게 감동을 줄 수 있고, 원래 사람들이 가지고 있던 생각과 또 다른 생각을 할 수 있게 함으로써 일상을 변화시킬 수 있다. 사람들에게 같은 것을 새로운 관점으로 볼 수 있게 한다.

창작자가 목적을 가지고 소리를 배열하고 자르고 붙여 예상치 못한 소리의 집합체로 만들고 발표할 때, 학생들은 소리의 다양한 형태와 가능성을 직접 귀로 확인하면서 자신의 관점을 다시 돌아보게 된다. 자기를 인식하고 타인의 관점을 돌아 다시 자신에게로 회귀할 때 ‘의미’는 처음 나로부터 발생한 모습과 다를 수밖에 없다.

7L) ‘나’는 평소에 어떤 소리를 듣고, 또 생각하는지 알게 되었다. 내 삶을 잠시나마 소리로 표현한 활동을 통해 ‘나’는 사람들에게 어떠한 것을 해주고 싶었는지, 그 속엔 어떤 소리들이 있는지 알게 되어 ‘사운드시케이프 디자인’ 활동이 내 마음을 돌아보는 시간이 된 것 같다.

6N) 예술 작품은 일상을 살아가는 우리에게 당연한 것, 평범한 것에 대하여 새로운 시선을 갖게 하는 것 같다.

사운드시케이프 작품은 수행평가의 하나로 만들어야 하는 과제가 아니라 학생들의 눈높이에서 자신이 주목하고자 하는 문제를 드러낸 예술 작품이라 할 수 있다. 그 ‘문제’는 자신을 향하거나 타인과 공유되기를 원하기도 한다. 소리가 많은 정보를 담고 있고, 시간의 흐름에 따라 시시각각 변한다는 점에서 소리를 탐색하는 일은 자기성찰적인 측면을 가진다. 또한 같은 동네에 거주하는 또래의 일상이 자신의 일상과 비슷하면서도 일상적이지 않은 작품이 되었을 때 나의 일상도 새로울 수 있음을 학생들은 이해하고 있는 것으로 보인다.

6G) 생각하지도 못하고 생각하지 않았던 것을 생각하게 만들어주는 것 같다. 예를 들어 일상에서 그저 스쳐지나가는 소리인데, 이 소리들에 의미를 더해 작품을 만들어서 조금 더 소리에 대해 생각해 보았다. 이를 통해 예술 작품이 일상 속의 것들을 깊게 생각하게 해주는 것 같다고 느꼈다.

7F) 제작하면서 내 일상 속에 ‘소리’라는 익숙하면서도 값진 예술 작품이 존재한다는 것을 깨달았다.

7B) ‘평범하게 들리던 일상의 소리들도 저마다의 의미와 귀한 가치들을 가지고 있다. 의미 없는, 가치없는 소리란 없다’를 이번 사운드시케이프 제작 활동을 하고난 후에 깨닫게 되었다.

학생들은 Greene(2001)이나 Dewey(1934)의 우려처럼 예술을 ‘박물관이나 미술관으로 추방되어 분리된 유명 작품’에만 국한된 것이 아니라, 일상에도 존재하며 내가 의지를

가질 때 발견할 수 있고 새롭게 볼 수 있는 것임을 알게 되었다. 학생들은 또래의 작품에 대해 공감하고, 작품을 통해 부각된 문제를 생각해 보면서 창작자의 관점으로, 다시 자신의 관점으로 사고하고 상상하게 된다. 그 결과가 실천적인 행위(프락시스)와 융합될 때 개인 일상의 변화뿐 아니라 공동체가 민주적으로 변화할 수 있다는 것이 Greene의 예술 교육철학이자 융합기반 음악교육의 목적이다.

4) 예술에 대한 태도 변화

‘내가 예술가가 되어본 경험’, ‘내가 음악가가 되어본 경험’은 어떤 작품에 의식적으로 주목하여 머무르게 하고, 좀 더 깊이 듣고 느낄 수 있게 만든다. 학생들의 이러한 인식의 변화는 타 예술로의 확장과 예술적 소통에 대한 관심으로 이어졌다.

2L) 발표를 준비하며 인간에게 ‘말’로 전달되는 것이 해설에 도움이 많이 된다는 것도 깨달았다.

연구자는 학생들에게 발표에 앞서 자신의 작품 제목과 50자 내외의 해설을 공유 문서에 기록할 것을 요청했다. 제목이 ‘무제’일 수도 있다는 점, 제목과 해설은 청자의 호기심을 자극하고 집중하게 만든다는 점 등 자기 작품이 감상자와 상호작용할 수 있도록 창작자로서의 본분을 다하도록 지도한 것이다. 열심히 만든 작품이 학급에 잘 전달되기를 바라는 마음으로 정성껏 기록한 학생들도 있는 반면 제목만 봐도 어떤 작품인지 드러나는 직접적인 제목이나 간단한 한 문장으로만 해설한 학생들도 있었다.

이때, 작품의 내용뿐 아니라 제목의 은유성이 중요함을 주지한 상태에서 감상자들이 단번에 알아차릴 수 없는 재치있는 제목의 작품이 큰 호응을 얻었다. 은유하고 있는 대상이 다른 학생들의 주제와 겹침에도 제목 아이디어가 남다른 해당 작품은 돋보일 수 있었다. 또한, 짧은 해설을 적은 학생보다 좀 더 시적이면서도 구체적인 해설을 적은 친구들의 작품을 보면서, 학생들은 작품의 의도를 알아차리고 공감하도록 하기 위해서는 음악적 결과물뿐 아니라 언어적 표현으로 감상자를 안내하는 것도 중요하다는 것을 알게 되었다.

2K) 사람마다 하나의 소리에 대한 생각이 다 다르다는 것을 알게 되었다.

예술에 정답은 없으며, 살아가는 동안 부딪히는 문제에도 정답은 없다. 옳고 그름을 지적하는 것에 익숙한 학생들은 같은 소리 재료를 사용했지만 깊이나 방향을 다르게 담은 또래의 작품을 보면서 다양성을 느꼈다. 즉 다양한 소리의 활용과 더불어 폭넓은

해석의 여지를 이해하고 작품을 통한 관점의 포용을 학습하는 것이다.

7A) 사운드스케이프 제작 전 나에게 예술 작품은 외적인 아름다움을 추구하는 것이었다. 음악이든 미술이든 내가 좋아하고 보기 좋은 것만이 진정한 예술인 줄만 알았다. 하지만 제작 활동을 통해 모든 예술 작품은 외관만으로 평가되는 것이 아닌 속의 이면에 의해 진정한 예술 작품이 되는 것을 깨달았다. 내 삶의 예술가로서, 나는 나를 외적인 아름다움으로만 보여주지 말고 내 안에 있는 나의 생각, 마음으로 나의 아름다움을 보여주는 것이 제일 중요하다는 것을 알게 되었다.

학생들의 작품 중에는 듣기 좋은 자연 혹은 일상의 소리만 있지는 않았다. 한 예로 <고통>이라는 제목의 한 작품은 하루동안 일상에서 일어날 수 있는 소음을 모아 편집한 것이었다. 누군가가 칠판을 긁는 소리, 의자를 빼는 소리, 종이를 거칠게 찢는 소리, 교실 문을 쾅 닫는 소리, 고함소리, 물건을 던지는 소리, 깨지는 소리, 비행기 소리, 자동차의 급브레이크 소리 등 또래들이 있는 학교에서 들을 수 있는 소리를 주로 하고 등하교길에 마주하는 소음이 짧게 등장했는데, 각 소리들은 일정한 패턴을 가지고 반복되거나 음가를 가지기도 했다.

2분 내외의 연주 시간 동안 학생들은 상당히 피로워하면서 충격을 받았다. 연주 후 작품을 제작한 학생에게 해설을 요청했을 때, 학생은 공동체가 생활하는 학교에서 무분별하고 무심하게 폭력적인 소리를 발생시키는 사람들에게 경각심을 일깨우고 싶었다고 했다. 사람마다 성향과 기질이 달라 소리에 예민한 사람들은 소음으로 인해 학교 생활이 매우 불편하므로 다른 사람을 배려하는 마음으로 혹시 불필요한 소리가 나지는 않는지 항상 살피자는 것이다. 사실 해당 학생은 다소 예민한 편으로 주변에 불만을 가지고 있었는데, 이는 소음에 항상 시달리고 있기 때문이었다. 학생들은 그제야 작품의 의미를 이해하고 다시 한번 더 작품에 사용된 소리를 살피면서 생활 중 소음을 발생시키지 않도록 조심하기로 하였다. 마치 피카소의 <게르니카>처럼 <고통>을 듣고 있기가 아름답거나 편안하지만은 않았으나 우리의 생활을 돌아보고 공동체가 나아가야 할 방향을 생각해 볼 수 있는 사례였다.

예술은 조화의 아름다움뿐 아니라 부조화의 아름다움도 지니고 있다. 인간의 내면을 상징적으로 표현한 현대음악은 시대적이고 역사적인 맥락을 담아 비정형적이고 음울한 음악 작품들로 다수 존재한다. 현대음악을 잘 교육하지 않는 학교 실정에 따라 학생들에게 음악이란 아름다운 것이며 듣기 좋은 것이라는 일종의 선입견이 있어 부조화적인 측면이 낮설 수밖에 없다. <고통>을 감상하며 거부감을 가졌던 학생들은 작품에 내재된 의미를 이해한 후 예술의 조화로부터 오는 아름다움뿐만 아니라 부조화에서 오는 아름다

움과 깨달음을 이해하였다.

한편, 결과만이 아닌 ‘과정’의 존재를 알게 되고 상상하게 되었다는 의견도 있었다. 소리를 녹음할 때 자기 앞에 놓인 하나의 소리를 넘어 전지구적 공간으로 확장된 소리 덩어리의 지구를 상상하거나, 음악을 들으며 소리가 작품으로 완성되기까지의 과정을 상상하게 된 것이다.

2D) 소리를 녹음할 때는 ‘우리 지구에 있는 다양한 소리들은 각각 저마다 어떤 가치를 가지고 있을까?’란 생각도 했었다.

5M) 이 활동을 하기 전 예술 작품을 볼 땐 아무 생각없이 듣기 좋다, 편안하다, 신난다, 이런 단순한 생각만 하며 예술 작품을 봐왔는데, 이번 활동을 통해 다시 볼 때, 이 예술 작품을 만든 예술가는 어떤 생각을 하며 만들었을까, 어떤 영향을 받아 이 예술 작품을 만들게 된 것일까, 이 예술 작품을 완성하려고 얼마나 많은 시간이 걸렸을까와 같이 더 깊이 생각하게 된 것 같아... (후략)

이러한 확장은 타 예술에의 관심으로도 이어졌다. 주변의 소리를 조직하여 하나의 작품을 창작한 경험, 자신의 경험을 소리 예술로 표현하는 것에 자신감이 생긴 학생들의 의견이었다.

7F) 기회가 된다면 음악뿐 아니라 더 광범위한 예술의 세계(미술, 문학 등)에서 작품을 느끼고 제작해 보고 싶다.

예술이란 인간 자신의 이야기와 경험을 의미화하여 소리, 색, 몸짓 등의 특정한 매체를 일정한 형식으로 구성한 것이다. 즉 예술이란 인간 삶에 대한 이해이자 ‘이야기하고 싶은 욕구’가 다양한 매체로 발현되는 것이기 때문에 장르를 관통하는 공통성이 있다. 학생들은 사운드스케이프 작품을 창작해본 예술가적 경험을 통해 예술의 의미를 직접 경험함으로써 표현의 욕구가 발현될 때의 즐거움을 알게 된 것이다. 표현의 욕구는 일방적인 것이 아닌 언어 이외의 예술적 매체를 통해 상호 소통하는 것을 의미한다. 학교 음악교육의 다양한 음악 활동들은 결국 학습자의 음악적인 삶의 향유를 목적으로 한다. 학교교육을 벗어난 후에도 음악 문화를 주체적으로 영위할 사회 구성원으로서의 성장은 학습자가 ‘직접 해본 경험’이 크게 주효하다고 볼 수 있다.

생각의 공유와 소리에 대한 인식 변화는 자기 세계를 넓힌다. 학생들은 메타인지를 통해 위의 성찰질문 7가지를 숙고하면서 소리를 채집하고 조작하는 단계에서 올라가 작업의 전 과정뿐 아니라 예술가의 세계와 나의 세계, 나의 관점과 또래의 관점을 비교하

고 조망하는 ‘삶의 예술가’의 태도를 보여주었다.

V. 요약 및 제언

이 연구는 소리와 음악에 대한 인식을 제고하고자 Schafer의 사운드시케이프 개념과 손민정(Son, 2020)의 5단계 모델을 변형하여 음악 중심의 융합수업을 구성하고, 수업 후 학생들의 소리와 음악에 대한 인식 변화를 고찰한 것이다. 사운드시케이프 디자인 활동은 소리의 과학적 원리와 성질을 이해하고 소리의 복합체인 음악으로서 사운드시케이프 작품을 창작하는 과정으로 진행된다. 중학교 2학년 학생들을 대상으로 ‘소리’ 중심의 음악과 과학 융합기반 프로그램을 실행한 후 성찰일지를 분석한 결과 이 수업의 의미와 효과성을 다각도로 피드백 받을 수 있었다. 이 연구는 사운드시케이프 디자인 수업의 의미를 고찰하기 위한 학생들의 성찰 결과를 분석에 중점을 두었다.

학생들은 7가지 성찰질문에 따라 응답하였는데, 그 결과를 분류하면 총 4가지로 요약할 수 있다. 첫째, 학생들의 소리와 음악에 대한 인식이 변화되었다. 기존에는 소리에 아무 의미를 두지 않았으며 음악이란 선율이나 리듬을 갖춘 것이라는 생각이 있었으나, 사운드시케이프 디자인 수업 후에는 소리 자체가 음악 작품이 될 수 있고 음악을 구성하는 소리 각각이 살아있다는 생각을 하게 된 것이다. 둘째, 예술가에 대한 인식이 변화되었다. 기존에는 예술가가 특별한 재능을 가진 비범한 인물로 작품을 쉽게 쓰는 사람이라고 생각했다면, 수업 후에는 자신과 똑같이 새로운 작품을 만들기 위해 고민하고 시간을 들이며 실패하기도 하는 인물로 공감하게 되었다. 이는 예술 작품이 일상으로부터 구별되거나 멀리 있지 않으며 주변의 소재로부터 작품이 탄생될 수 있다는 생각과 함께 ‘나도 예술가가 될 수 있다’는 자신감의 발로가 되었다. 셋째, 예술 작품에 대한 인식이 변화되었다. 구체적으로는 무수한 시간과 고민이 필요한 것, 의도와 의미가 있는 것, 나로 하여금 새롭고 다르게 보게 하는 것이라는 것이다. 학생들은 예술 작품이 저절로 있는 것이 아니라 창작자의 의도에 따라 의미화되어 해석되어지기 위해 존재하는 것임을 깨달았다고 응답하였다. 또한, 같은 소리 재료라도 자신이 구성한 결과물과 또래가 구성한 결과물이 다르다는 점, 같은 작품이라도 사람마다 느끼는 바가 다르다는 점, 그로 인해 이전에 알고 있던 소리도 다르게 들린다는 점 등 예술이란 다양한 관점을 포용하고 새롭게 보게 한다는 사실을 알게 되었다고 하였다. 마지막으로, 앞서 언급한 사실들로 인해 예술에 대한 인식뿐 아니라 예술에 대한 태도의 변화를 엿볼 수 있었다. 자기 작품에 대한 성실한 해설과 같은 언어적 표현의 욕구, 조화와 부조화의 아름다움에 대한 개방적 태도, 소리의 공간과 과정에 대한 상상력, 그리고 타 예술에 대한 예술적 표현의 욕구 등이다.

이와 같이 학생들은 수업을 통해 자신이 알고 있던 선행지식과 예술에 대한 지적·태도적·정서적인 경험이 융합되어 스스로를 삶의 예술가로 느끼고 있었다.

사운드스케이프 디자인 수업은 생활의 소리에 대한 감각을 자극하고 소리와 음악 간 관계에 대한 이해 및 일상의 예술로서 유의미한 프로그램임을 확인하였다. 이와 관련한 제언으로는 준비된 교사의 자질과 평가에 관한 것이다. 먼저 이 수업을 진행하기 위해 전제되어야 할 것은 소리를 중심으로 한 여러 학문 분야에 대한 교사의 융합적 사고와 개방성(Openness)이다. 이 수업은 중·고등학생 수준의 기초적인 음향학과 음악이론, 지구과학 분야의 이해와 함께 음향 편집 프로그램을 다루기 위한 디지털 리터러시와 프로젝트 전 과정을 성찰하기 위해 필요한 핵심질문 관련 의 인문학적 역량을 필요로 한다. 사운드스케이프 작품 제작에 대한 교사의 평가는 프로젝트 결과물 평가, 관찰평가, 프로세스폴리오 평가, 학생들의 자기 및 동료평가지 등을 혼합하여 활용할 수 있으며, 아이디어의 독창성, 작품의 완성도, 발표 전달력 및 표현력, 참여 성실도 등의 평가요소로 나누어 채점할 수 있다. 끝으로 학생들의 소리와 음악에 대한 ‘삶의 예술가’로서의 경험이 음악교육 전반에 두루 실천되기를 기대한다.

References

- Choi, J. H. (2019). The development of teaching program of music in everyday life by applying soundscape. *Korean Journal of Research in Music Education*, 48(3), 197-216.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. UK: Penguin Books.
- Greene, M. (1995). *Releasing the imagination: Essays on education, the arts, and social change*. San Francisco, CA: Jossey Bass.
- Greene, M. (2001). *Variations on a blue guitar: The lincoln center institute lectures on aesthetic education*. New York: Teachers College Press.
- Im, S. R. (2022). A study on the design and application of convergence-based music education classes for prospective music teachers based on Maxine Greene's philosophy of art education. Doctoral dissertation, Korea National University of Education.
- Ju, D. C., Seo, Y. H., Park, S. Y., & Choi, M. S. (2023). The direction of music education as culture and arts education from a contemporary aesthetic perspective. *Korean Journal of Research in Music Education*, 52(2), 79-101.
- Jung, Y. J., Kim, K. H., Baek, G. E., & Lee, J. Y. (2023). A study on developing model for inclusive teaching and learning practice in general music education. *Korean Journal*

- of Research in Music Education*, 52(1), 77-105.
- Kim, D. Y. (2019). An application of Soundscape in music education - Focusing on 3-4th grade of elementary school in Sejong city. Master theses, Korea National University of Education.
- Kim, S. K. (2014). A study on direction for the elementary music subject from the perspective of acoustic ecology. *Journal of Music Education Science*, (21), 185-207.
- Koh, D. Y. (2019). Immersion, bodily, multisensory perception, and eco-art education: VR and Soundscape ArtEducation Programs. *Journal of Research in Art Education*, 20(4), 101-127.
- Lee, H. Y., & Chin, Y. E. (2014). Trend of imagination studies and re-characterizing of imagination types. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 14(7), 281-308.
- Lee, I. H. (2010). Finding the direction of the ecological education of music: Based on both the 2007 revised curriculum and the 2009 revised curriculum. *The Music Research*, 45, 71-91.
- Oak, J. K. (2023). A sound education study on the developmental stages of elementary school children - Focused on the soundscape. Master theses, Korea National University of Education.
- Park, J. H. (2007). A study about the educational significance and learning methodology of music critiques. *Korean Journal of Research in Music Education*, (33), 159-180.
- Schafer, R. M. (1977). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont: Destiny Books.
- _____ (2005). *HearSing: 75 exercises in listening and creating music*. Ontario: Arcana Editions.
- Son, M. J. (2017). A study of the concept of ecomusicology and its educational practice. *Journal of Music and Theory*, 29, 36-59.
- _____ (2020). A liberal arts program of global citizenship education utilizing soundscape. *Music and Culture*, (43), 5-32.
- Southworth, M. (1969). The sonic environment of cities. *Environment and Behavior*, 1(1), 49-70.
- Wiersma, W., & Jurs, S. G. (2005). *Research methods in education: An introduction* (8th ed.). Boston, MA: Pearson Education Inc.