

이 책의 사용법

□ 활동의 구성철학과 방향

‘청소년 영상음악캠프활동’ 수련거리는 기존의 수련거리와는 몇가지 점에서 차이가 있다.

첫째, 영상음악이라는 용어에 대한 개념이 정립되어 있지 않다는 것이다. 영상음악은 영상매체의 발전과 함께 음악을 ‘듣는’ 음악에서 ‘보고 듣는’ 음악으로 변화시킨 새로운 장르이다. 특히 첨단기술을 활용하여 다양한 형태로 제시되는 영상음악은 청소년들의 감성과 맞물려 청소년문화와 생활공간에 빠르게 자리잡고 있다. 이렇듯 영상음악매체의 빠른 정착과 발전은 영상음악의 기본개념과 방향을 정립할 수 있는 여유도 주지 않은 채 청소년들의 생활전반에 확산되고 있는 실정이다. 따라서 체계적인 활동으로 조직되어 있고 목표가 분명한 다른 수련거리와는 프로그램개발에 있어 상이한 접근이 필요하다.

둘째, 영상음악이 상업예술의 장르에서 발전한 분야라는 점인데, 엄격히 말하자면 영상음악은 상업화된 음악을 더 감각적으로 포장한 매체이다. 특히 청소년들의 빠른 유행속도와 감각을 이용한 고도로 계산된 상업물의 전형적인 형태라 볼 수 있다. 따라서 영상음악의 엄청난 물량과 세련된 상업적 방법이 수련거리의 범위내에서 쉽게 소화될 수 있을 것인가에 대한 문제를 지적할 수 있다.

셋째, 영상음악이 갖는 기능적인 측면의 문제이다. 영상음악을 단순히 음악을 영상화시킨다는 기능적이며 기술적인 영역의 문제이지 기본적으로 음악이나 영상의 새로운 창조는 아니다. 물론 음악과 영상과의 기계적인 만남이 또 다른 창의적인 문화나 내용물을 산출해 낼 수는 있지만 그 한계는 기존의 음악과 영상이 갖는 범위를 더욱 제한적으로 만들 수 있다는 점이다.

물론 이러한 영상음악의 특성이 영상음악활동을 수련거리로 만드는 의의를 감소시키는 것은 아니지만 이전의 수련거리와는 새로운 접근방식을 요구할 것이다. 기존의 수련거리 형태는 프로그램의 주제에 대한 개념정립을 전제로 하여 다양한 형식으로 활동내용을 담고 있으며, 수련거리자체가 입체적이고 현장성이 강함에도 불구하고 기초적인 내용과 방법을 활동으로 구성한 평면적인 형태를 띠어왔다. 이것은 산재해 있는 청소년의 다양한 활동을 주요한 개념과 창의적인 틀로

구성함으로써 청소년과 청소년지도자들이 다각적인 측면에서 동기와 기회를 창출하도록 도와주는 데 그 목적을 갖는다. 다시 말해서 이미 여러 분야에서 프로그램화되어 실용적으로 사용되고 있는 각종 주제와 내용을 수련거리로 만드는 작업에 그 초점을 두었었다. 그러나 ‘청소년 영상음악캠프활동’은 그 형태나 내용 뿐만 아니라 종류까지도 일관성있게 조직화되어 있지 않기 때문에 모호한 영상음악의 모습을 새롭게 발현시키는 작업부터 이루어져야 한다는 점에 있어 이중의 과제를 안고 있다.

그렇지만 이러한 과제는 새로운 수련거리를 고안하고 만들어 나감으로써 극복될 수 있다. 이것이 바로 ‘청소년 영상음악캠프활동’ 수련거리의 구성방향을 설정하는 데 출발점이 되는 것이다.

본 개발연구에서는 영상음악활동이 입체적 성격을 바탕으로 하지만 매우 수동적 활동이라는 이율배반적인 요소가 내재되어 있다는 데 주목한다. 다시 말해 영상음악은 ‘보는 들음’을 만끽하려는 활동체계이기 때문에 영상음악을 가지고 능동적이며 다양한 프로그램을 만들 수는 있지만 구조적으로 영상음악은 청소년이 수동적으로 수용해야 하는 활동이 될 수 밖에 없다는 점이다. 이에 따라 영상음악에 대한 수동적 자세와 능동적 참여를 모두 포괄하는 관점에서 ‘청소년 영상음악캠프활동’의 프로그램을 구성하고자 한다.

이 접근방법에서는 시각적 활동을 광범위한 창의적 상상력으로 연계시키는 구성틀을 기본으로 한다. 따라서 본 프로그램은 평면적인 구성을 통해 종합적이고 입체적인 상상력과 활동을 유발할 수 있도록 구성하고자 한다. 영상음악에 대한 수동적이면서도 능동적인 측면을 평면적인 활동방법을 통해 제시함으로써 새롭고 다양한 영상매체 활용방안과 가능한 활동의 기회를 열어주고자 한다.

□ 활동의 구성 및 내용

‘청소년 영상음악캠프 활동’은 청소년들이 다양한 활동방법을 통해 영상매체의 바람직한 수용과 감상방법 및 태도를 습득하고, 영상문화를 이끌어 나가는 주역으로서 창의성과 적극적인 참여의 기회와 동기를 제공하는 데 목적이 있다. 따라서 청소년들이 기존의 영상음악활동을 포함해서 영상매체에 대한 비판적 안목과 폭넓은 시야를 확장시킬 수 있는 감상의 자세와 이를 토대로 영상음악의 다양한 창조의 방법을 제시하는 한편, 독창적인 비판의식과 창의적인 영상음악매체의 활

용방안을 모색하는 장이 될 수 있을 것이다.

이에 따라 활동내용은 각각 독립된 단위프로그램이면서 영상음악캠프활동 프로그램 전체의 부분체계활동으로서의 기능을 하는 3개의 기본과정과 활동현장과의 연계를 강화하기 위한 영상음악활동의 실천모형인 1개의 응용과정으로 구성되어 있다.

1. 기본과정

- (1) 영상음악의 감상
- (2) 영상음악의 창조
- (3) 영상음악의 평가

2. 응용과정

- (1) 영상음악캠프활동

기본 과정들을 구성하는데 있어서 청소년들이 관심과 흥미를 가지고 자발적으로 참여 할 수 있는 방법에 중점을 두고 각 과정마다 개념적인 활동에서 구체적인 활동으로 이어지는 형태를 제시하여 다양한 활용이 가능하도록 하였다. 즉, 하나의 프로그램에 총화되는 단계적 이해과정 속에서 활용되도록 구성하였다. 이러한 과정은 각각의 독립된 프로그램형태로 구성되어 있기 때문에 어느 하나의 활동을 선택하여 실시하더라도 영상음악에 대한 이해와 체험이 가능하다고 본다.

3개의 기본과정 구성은 수동적 이해에서 능동적 참여의 발전적 인식단계에 입각하여 조직되어 있으며, 각 과정은 1) 활동과정과 2) 활동모형으로 구분되어 활동과정에는 목표와 진행과정이 서술되어 있고, 활동모형은 실제 3-4개의 단위 활동을 제시하고 있다. 또한 이 활동모형은 활동의 의미와 단계로 프로그램화되어 있고 그림을 상징적으로 설명한 활동예시로 더욱 구체화하여 제시되고 있다.

▶ 활동과정

- － 목표 : 각 과정의 개관과 주요한 활동내용을 제시하고 있다.
- － 과정 : 전체 활동의 진행과정을 서술하고 있다.

▶ 활동모형

- － 단계 : 단위활동의 과정을 구체적으로 나타내고 있다.

－ 예시 : 활동의 실천적인 행동방법을 담고 있다.

그리고 1개의 응용과정인 영상음악캠프활동은 3개의 과정을 통해 제시한 영상음악활동의 실천과정을 모형으로 나타내고 있다.

□ 활용방법

이 책은 기초적으로 4가지 수준의 접근방법을 제시하여 실천현장에 적합한 수준을 선택하도록 탄력성을 부여하고 있다.

첫째, 기본과정에서 활동의 목적과 의미 그리고 방법은 프로그램을 시행하는데 있어 개념적이며 개괄적인 수준에서 활용할 수 있을 것이다. 이 활동의 기본적인 착안을 토대로 실천현장에서 탄력적인 운용과 영상음악활동의 구조적 틀을 마련하는데 시사점을 제공해 줄 수 있다.

둘째, 기본과정에서의 활동 모형은 하나를 선택해 전체적인 활동의 목적, 의미, 방법을 수용할 수 있도록 구성하였다. 이 수준은 활동의 목적과 방법을 한 단계 더 구체화시키고 있지만 실천현장에서 대상이나 여건에 따라 신축성있게 운용할 수 있는 청소년지도자 또는 청소년의 창의적 감각과 노력을 요구하고 있다.

셋째, 기본과정에서 그림을 통한 활동내용의 구성이다. 이 수준은 제시한 그대로 재현함으로써 다양한 영상음악의 현실적인 적용이 가능하고 상상력을 제고할 수 있다.

넷째, 응용과정의 활용이다. 이 단계에서는 영상음악을 주제로 캠프활동의 조직화된 프로그램을 제시함으로써 청소년지도자 또는 청소년들이 직접 활용할 수 있는 한편, 영상음악캠프활동의 다양한 형태를 구성하는 데 창의적인 구상을 제공할 수 있을 것이다.

I. 영상음악의 감상

우리음악 그 소리의 아름다움을 찾아
명선율이 흐르는 명곡의 세계
음악이 있는 수채화
영상음악을 읽는다

우리음악 그 소리의 아름다움을 찾아

우리 민족이 음악을 대하는 태도에는 자연과 인간이 하나인 것과 마찬가지로, 인간이 만들어내는 음악도 자연의 소리와 하나가 됨으로써 거대한 우주 안에 모든 것이 합일한다는 의식이 깔려 있다. 그러나 우리의 정서를 표현해 온 국악은 오늘날 대중들로부터 외면당하고 있으며 서구문화에 익숙한 청소년들에게는 생소한 것이 되었다. 이제 청소년들 사이에서 소외된 국악에 영상매체의 활력을 불어넣어 좀 더 친근하고 새로운 국악의 모습을 발견해 보도록 한다.

1. 활동과정

목 표	국악을 영상음악으로 만들어 민족적 정체감을 확립할 수 있는 기회를 만든다.			
활 동 과 정	한 가지 주제를 선정하여 그에 적합한 영상을 관찰한다.	영상을 표현한다고 생각하는 음악에 대한 토의를 모듈별로 거친후 여러가지 음악을 선정한다.	영상자료와 음악을 각각의 이미지를 연결시켜 감상한다.	각 모듈마다 영상에 따른 음악선정과 그 결합의 순서가 다를 것이다. 이를 음악과 영상이 어떻게 조화를 이루며 각각이 어떠한 역할을 하는지를 다른 모듈의 작품과 비교한다.

2. 활동모형

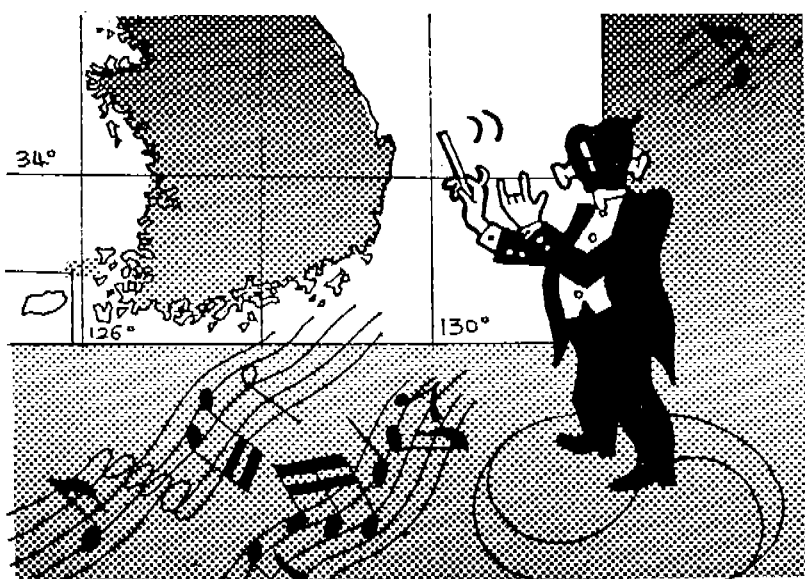
활 동 1 음악과 어우러지는 여행

우리나라는 예부터 금수강산이라 불리웠다. 여기에 사는 사람들은 저절로 심성이 풍요롭고 운기가 있어 삶에 메마름이 없다는 것이 우리 조상들의 생각이었던 것이다. 이렇게 풍요로운 삶에는 반드시 음악이 따라오기 마련인데, 아름다운 환경속에서 살아온 우리 민족은 저절로 심성이 풍족하고, 이에 따라 구수한 우리의 가락이 생겨

났던 것 같다. 다시 말하면 국악은 우리 조상들의 정감어린 국토에서 묻어나온 가락이라 할 수 있다. 각 나라의 음악을 들으면 그 나라 민족의 특성을 알 수 있듯이 우리의 음악도 우리민족의 특성을 그대로 반영하고 있다는 의미도 된다. 그러므로 반만년 역사를 살아온 우리의 터전에서 면면히 이어져 내려오는 가락이야말로 우리의 감정에 가장 호소력있는 음악이기 때문에 우리 조상들의 정감과 한이 서린 지역을 연주한 음악과 그 지역의 영상을 함께 감상하면서 대중성이 없던 국악에의 접근과 그것을 넘어선 감동을 시도한다.

활동단계

- ▶ 우리 국토의 명소와 우리의 문화재를 담은 영상을 함께 본다.
- ▶ 국악의 대중화를 실천키 위해 창작된 국악중에서 영상에 적합하다고 생각되는 음악을 각 모듬별로 선정하여 감상한다.
- ▶ 나열했던 영상과 음악을 각 모듬별로 연결한다.
- ▶ 원곡이 주는 이미지가 정해져 있는 것이기는 하지만 다르게 느낄수도 있기 때문에 각자가 연결한 것이 틀리다고 볼 수는 없다. 오히려 왜 그렇게 음악과 영상을 연결시켰는지 서로 이야기를 나누어 의견을 교환한다.



활동예시

- ▶ 금수강산, 일출봉, 낙화암, 고수동굴등의 사진을 본다. 이 공간이 내포하는 주제와 여기서 느낄 수 있는 음악을 생각한다.
- ▶ 우리의 민족성과 애환이 서려있는 공간 즉 지역에 얽힌 이야기, 역사에 대해 설명하고, 우리 음악의 특성을 설명한다.
- ▶ 슬기동의 〈환타지랜드〉YDC-1066 : 이 음악들은 우리 국토를 연주한 것이다.

활동 2 음악으로 듣는 이야기

문자가 등장하기전 인간은 의사소통을 어떤식으로 했을까? 물론 기호나 그림등 다른 수단이 있었겠지만 음의 높낮이나 장단인 음악의 원시적인 형태로도 의사소통을 했다고 한다. 문자가 등장한 이후로도 인간은 여전히 이야기를 음악과 결합시켜 문자가 아닌 음악으로도 전승하곤 했는데 그것의 한 형태가 노래나 음악이다. 노래와 음악이 어느 나라 어느 민족에게나 있는 것을 보면 음악과 노래라는 것이 인간의 삶에서 중요한 부분을 차지하고 있음을 알 수 있다.

흔히 사람들에게 이야기가 있는 음악을 떠올리라고하면 서양의 오페라나 뮤지컬을 먼저 생각하는데 우리의 국악에도 판소리, 마당극 등이 있다. 기존의 판소리등을 이용해 이야기가 있는 음악을 감상할 수도 있지만 거꾸로 우리나라의 설화나 구전동화 따위를 음악으로 옮겨 보는 적극적인 감상을 해 본다. 이와 같이 우리의 음악을 이용해 우리의 이야기에 얽힌 우리 민족의 정서를 읽는 능력을 기른다.

활동단계

- ▶ 우리나라의 설화나 구전되는 이야기중 하나를 읽어 음악으로 표현할 수 있는지 토론을 통하여 결정한다.
- ▶ 이야기에 얽힌 장소나 사물등을 담은 영상을 선정하여 감상한다.
- ▶ 이야기에 맞는 음악을 선정하여 이야기의 순서에 맞게 결합시킨다.
- ▶ 음악과 영상을 결합시켜 감상한다.

- ▶ 영상음악 감상후 음악이 이야기를 듣고 표현했던 이미지를 부각시켰는지를 토론했다.

활동예시

- ▶ 온달장군과 삼천궁녀의 이야기를 설명해 주고 나라의 흥망과 성쇠에 대한 이미지를 대비시킨다.
- ▶ 아차산과 낙화암의 사진.
- ▶ 음악 : 어울림의 〈온달아, 온달아〉, 슬기둥의 〈낙화암〉



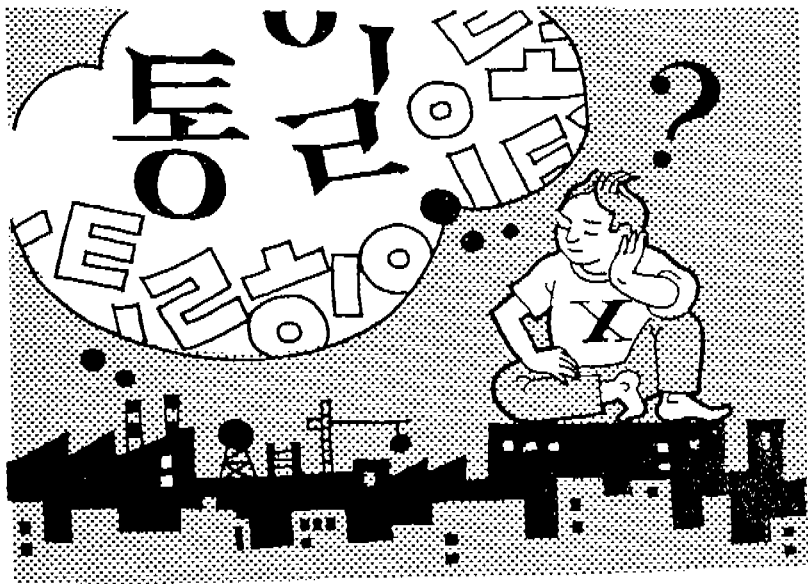
활동 3 통일 꿈

올해는 광복 50주년을 맞는 해이다. 우리나라가 하나의 독립국가로서 자리잡고 이토록 눈부신 성장을 한 것은 정말 가슴 벅찬 일이 아닐 수 없다. 그러나 이 감동은 완벽한 것이 아니다. 국민학교때 배운 〈우리의 소원은 통일〉이라는 노래가 말해주듯이 통일된 국가를 이루고 나서야 눈부신 성장이나 기념일도 의미있다. 더군다나 이러한 통일에 대한 염원은 전쟁을 겪지 않은 청소년들에게는 하나

의 표어처럼 들릴지도 모를 일이다. 광복 50주년이라 하여 각계 각종의 단체에서는 떠들썩하게 각종 행사를 치뤘으나, 이러한 행사나 기쁨이 전쟁을 겪은 우리 부모님들의 기쁨이어서만은 안된다. 공산체제가 무너지고 독일도 하나의 국가를 이루었다. 이것 역시 먼나라 이야기여서는 안된다. 우리는 좀 더 우리 자신의 문제에 직면하여 헤쳐 나갈 수 있는 신념과 의지를 가져야 한다. 멀게만 느껴지는 형식적인 하나의 의무로서 통일의 문제를 인식할 것이 아니라 기성세대가 경제적 성장을 이룩한 것처럼 이 시대의 신세대가 이룩해 내야할 하나의 과제로서 통일을 바라보는 시각과 주체적인 태도를 영상음악이라는 매체를 통하여 기른다.

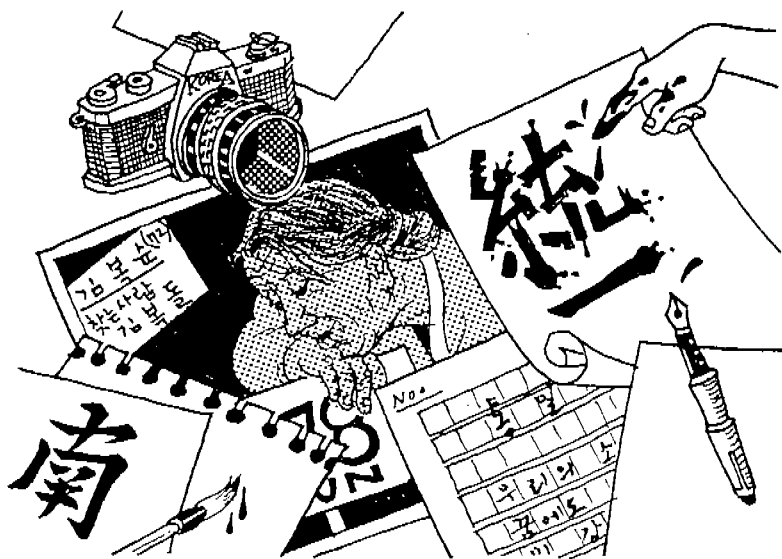
활동단계

- ▶ 우리나라의 통일문제에 대해 토론한다.
- ▶ 통일을 주제로한 음악중 한가지를 선정한다.
- ▶ 통일과 연관된 영상자료를 본다.
- ▶ 음악과 영상을 결합하여 감상한다.
- ▶ 감상후 통일이 주는 이미지를 다같이 커다란 종이에 글이나 그림, 사진 등으로 표현한다.



활동예시

- ▶ 우리나라가 어떻게 하여 남북으로 갈라지게 되었는지에 대한 역사적 설명과 함께 그 이후 우리 민족만의 고통과 슬픔, 그리고 이산가족의 애환, 더 나아가 앞으로의 염원에 대한 설명을 사진과 함께 제시한다.
- ▶ 또한 기성세대의 눈부신 업적인 경제적 성장과 이를 바탕으로 물질적 풍요로움에 사는 신세대의 혜택, 그리고 이에 따른 신세대의 올바른 자세, 신세대가 가져야할 통일과 민족의식에 대한 의무등을 상기한다.
- ▶ 음악 : 정세현의 〈통일은 언제일까?〉 - 지구레코드
- ▶ 우리나라의 통일에 대한 염원을 커다란 캔버스 위에 모두가 합작하여 사진, 핑거페인팅, 글등으로 표현한다.



그 밖의 다양한 노래

〈채치성 작곡집 꽃분네야〉 - 서울음반

〈술기둥 노래집〉 - 예당음향

〈어울림 제 3집〉 - 신나라

〈오느름 제 1집〉 - 지구레코드

〈김명곤의 별따러 가자〉 - 서울음반

〈해금의 꿈〉 - 삼성 나이세스

명선율이 흐르는 명곡의 세계

우리는 국악보다는 오히려 서양의 클래식에 익숙하다. 이것은 우리의 문화적 사대주의의 성향이라기 보다는 그만큼 음악이라는 것이 인간의 공통된 정서에 부합된다는 것을 의미하기도 한다. 즉, ‘음악이 만국의 공통어다’라는 말이 의미하듯이 인간의 정서가 매우 보편적이라는 것을 뜻한다. 따라서 클래식 영상음악 활동을 통하여 바람직한 정서함양과 더 나아가 세계적인 감각을 익히는 기회를 부여하고자 한다.

1. 활동과정

목 표	연주곡과 성악곡으로 나뉘어지는 서양 클래식의 영상음악을 통하여 음악과 영상에 대한 폭넓은 안목을 기른다.			
활동 과정	클래식 음악 중 한곡을 선정한다.	음악을 감상한 후 음악에 맞는 이미지를 표현한다.	음악에 따른 영상을 결부시켜 감상한다.	영상과 음악의 관계(각각의 역할 등)에 대하여 토론한다.

2. 활동모형

활동 1 애니메이션과 함께 하는 클래식

창의력이 요구되는 현대사회에서 풍부한 상상력이란 상당히 요구되는 능력중의 하나이다. 가상의 세계는 현실적으로 표현하기에 많은 제약이 따르게 되는데, 영상매체 특히 만화영화는 창의력에 있어 ‘무한대의 효과’를 얻을 수 있는 매체이다. 그럼에도 불구하고 우리의 잘못된 만화교육 때문에 만화라 하면 ‘불량하다’라는 인식이 잔재하고 있어 보아서는 안될 것으로 인식되어 있는 실정이다. 그러나 요즘들어 만화에 대한 인식이 많이 바뀌고 있으며 만화도 하나의 교육매체로서 훌륭한 역할을 할 수 있다는 입장이 대두되고 있다. 한가지 안타까운 점이라면 우리나라 만화계의 현실이 아직도 많이 열악하다는 이유로 외국의 만화에 의존하고 있다는 것이다. 따라서 외국의 잘된 만화 특히 영상으로 움직이는 애니메이션을 통

하여 다양한 만화의 세계를 접하고자 한다. 특히 디즈니의 만화영화는 클래식 음악을 감상하기에는 매우 적절한 영상음악이라 할 수 있기 때문에 만화영화에 합성된 클래식의 감상을 통하여 현 교육의 장에서 지지받지 못한 상상력과 창의력의 향상에 도움을 준다.

활동단계

- ▶ 각자가 클래식 음악을 한곡씩 선정한다.
- ▶ 각 음악의 주제와 이미지를 만화나 그림을 통하여 나름대로의 방식으로 흰 T셔츠에 표현한다.
- ▶ 음악에 맞는 만화영상과 함께 음악을 감상한다.
- ▶ 그와 동시에 각 음악에 맞게 그림을 그린 T셔츠를 입고 친구들에게 보인다.

활동예시

- ▶ 환타지아의 장면들을 보여주면서 우리의 상상력을 제한없이 표현하는 매체로서의 만화에 대한 접근을 시도한다.



- ▶ 각 음악작품의 작곡가 및 주제에 대한 설명과 그 음악의 작곡 배경등을 설명한다.

- ▶ 바흐의 〈토카타와 푸가〉, 차이코프스키의 〈호두까기 인형〉조곡, 스트라빈스키의 〈봄의 제전〉, 베토벤 교향곡 제 6번〈전원〉, 폰키엘리의 〈라조콘다 中의 시간의 춤〉, 무소르그스키의 〈민둥산의 하룻밤〉, 슈베르트의 〈아베마리아〉 등.

활동 2 영화속의 메신저

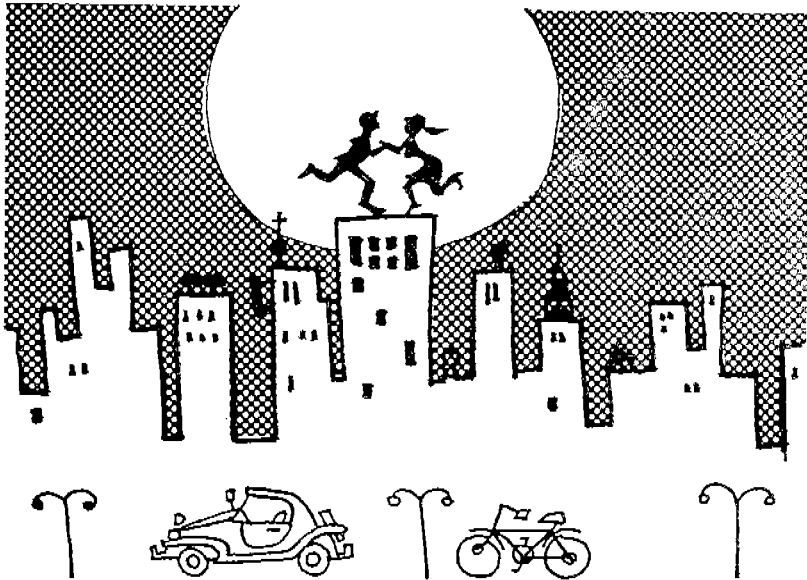
아카데미 영화상 시상식에서는 수상자마다 한두 마디씩 수상소감을 말한다. 이 ‘한마디’를 살펴보면 내용이 그야말로 각양각색이다. 이 중에는 두고두고 씹어볼만한 명언도 많은데 1945년도 아카데미 수상식에서 〈진홍의 날개〉로 음악상을 받은 드미트리 티옴킨의 말은 깊은 의미를 지닌 내용이었다. “식장에 계신 여러분, 나는 이 자리를 빌려 나를 성공으로 이끌어 주었고, 나로 하여금 영화음악의 질적 향상에 공헌케한 바탕을 마련해 준 중요한 인물들에게 다시 한번 머리숙여 감사드립니다. 그들은 다름아닌 요하네스 브람스, 요한 슈트라우스, 리하르트 슈트라우스, 리하르트 바그너 등 여러분입니다.” 이 발언으로 인하여 장내에는 폭소가 터졌지만 티옴킨의 발언이야말로 클래식 음악이 영화음악에 미친 영향, 그리고 할리우드가 서양 고전음악으로부터 지고 있는 막대한 부채를 암시하는 것이다. 우리에게 익숙한 영화의 장면들을 심분 활용하여 클래식을 감상함으로써 영화에 삽입된 음악의 역할 그리고 다양하게 활용되고 있는 클래식의 음악세계를 배운다.

활동단계

- ▶ 클래식이 흐르는 영화를 선정하여 감상한다.
- ▶ 삽입되었던 영상에서 음악과 영상의 이미지를 찾는다.
- ▶ 이미지에 맞는 또 다른 음악을 선정하여 그 이유를 이야기한다.
- ▶ 원래 영상에 사용되었던 음악과 자신이 결합시킨 음악이 영상과 어떻게 조화되는지를 이야기한다.

활동예시

- ▶ 〈프랭키와 자니〉의 영화 줄거리를 소개한다. 이 영화는 미국 맨하튼의 달동네를 배경으로한 영화로서 이 곳에 사는 사람들의 조금도 일그러지지 않은 밝은 모습을 담은 영화이다.
- ▶ 영화장면 중 드뷔시의 〈월광〉이 흐르는 장면에 우리에게 더 잘 알려져 있는 베토벤의 〈월광〉을 삽입하여 감상한다.
- ▶ 음악 : 드뷔시와 베토벤의 〈월광〉



활동 3 변하지 않는 감동

인간의 감정은 예나 지금이나 그다지 변하지 않고 이어져 오는 것 같다. 이런 점을 고려해 본다면 인간의 감정이라는 것은 보편적인 것이라고 할 수 있다. 특히 죽음을 거부하는 인간의 본성은 영상이라는 매체를 탄생케하는 근원이 되었을 정도로 인간 모두의 동일한 본성이자 매우 강한 본성이라고 할 수 있다. 그밖에 많은 인간 공통의 감정이 세계를 지탱하고 발전시키는 원동력이 되었으며 앞으로도 인류의 발전에 지대한 공헌을 할 것은 자명한 일이다. 인간은

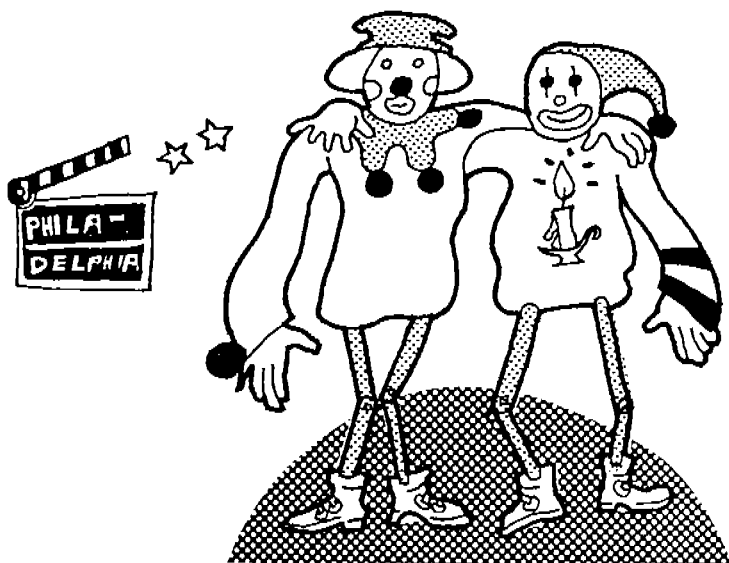
어쩌면 이런 인간의 위대한 감정을 말로서 표현하기가 부족하여 음악이라는 도구를 빌렸을 것이며, 아름다운 음악을 통하여 자신의 감정을 다스리고 발전시켰다. 따라서 음악은 인간의 보편적인 감정을 이해하고 느낄 수 있는 하나의 도구인 동시에 상처받은 인간의 감정을 치유해 주는 약이기도 하다. 이런 특성을 가진 음악을 영상과 함께 감상함으로써 음악을 느끼고, 나아가 음악을 주체적으로 읽을 수 있는 기회를 갖게한다.

활동단계

- ▶ 인간이라면 누구나 가질 수 있는 감정에 대해 이야기를 나눈 후 하나의 감정을 선택한다.
- ▶ 그 감정이 배경이 되거나 전편에 흐르는 영화를 선정한다.
- ▶ 영화에 흐르는 음악과 비슷한 이미지를 주는 음악을 선택해 결합시킨다.
- ▶ 이런 식으로 하여 유사한 이미지의 음악을 묶는다.

활동예시

- ▶ 영화 〈필라델피아〉의 장면
- ▶ 〈라 맘마 모르타〉와 〈왼손을 위한 협주곡〉에 대한 배경 설명.
전자는 여주인공 막달레나가 혁명가 제라르에게 시인 세니의 무죄 방면을 탄원하는 내용의 극적인 아리아의 제목이다. 이 노래가 톰 행크스 주연의 〈필라델피아〉에 등장해 시선을 모았는데 AIDS에 걸렸다는 이유로 무고하게 해고된 변호사 앤디는 자신의 소송을 담당한 동료 변호사 조에게 칼라스가 노래하는 이 아리아를 들려준다. 애절한 탄원의 장면에서 칼라스의 음성은 온몸을 불사르는 극적인 호소를 연기한다. 여기에서 자신의 꺼져가는 생명을 붙들면서 싸우는 앤디의 절규가 오버랩된다. 라벨의 〈왼손을 위한 협주곡〉은 제 1차세계대전에서 오른팔을 잃은 오스트리아의 피아니스트 P. 비트젠스타인의 부탁으로 쓰여진 작품으로 당시 라벨은 이미 정신병의 조짐을 보이고 있었는데 병과의 싸움을 연상케 하는 처절한 감정을 담은 독창적인 협주곡이다.
- ▶ 〈라 맘마 모르타〉, 〈왼손을 위한 협주곡〉



그 밖의 음악

애니메이션

미국 : 〈증기선 윌리〉, 〈해골의 춤〉, 〈꽃과 나무〉, 〈백설공주〉, 〈인어공주〉, 〈미녀와 야수〉, 〈알라딘〉, 〈라이온 킹〉, 〈툼과 제리〉, 〈로드러너〉

유럽 : 〈나무를 심는 사나이〉, 〈알레그로 노 트로포〉—네오판타지아, 오페라 이마주네르

우리나라 : 〈홍길동전〉

영화음악

〈아마데우스〉——모차르트의 명곡

〈바이올린 플레이어〉——바흐의 명곡

〈불멸의 연인〉——베토벤의 명곡

〈파리넬리〉——성악곡

〈가면속의 아리아〉——성악곡

〈비버리 힐즈의 낮과 밤〉——드뷔시의 〈월광〉

음악이 있는 수채화

부지불식간에 대중음악의 한 지평을 확고히 구축한 새로운 시대의 음악, 뉴에이지... 그것은 도시생활의 삭자지절한 현실에서 벗어나 조용한 전원의 품에 안기려는 노력의 소산이며, 이를 통해 손상된 인간의 내부를 청소하여 깨끗하게 가꾸고자 하는 것이 그 목적이다. 이렇듯 뉴에이지는 동양 철학이 반영되어 음악을 쾌락의 수단이 아닌 자아성찰과 안식의 도구로 간주하고 있다. 따라서 뉴에이지 음악을 통하여 내면세계의 균형회복을 꾀함으로써 청소년들의 정서함양에 기회를 주고자 한다.

1. 활동과정

목표	동양적인 철학에 그 기반을 두고 있는 서양의 뉴에이지 장르의 영상음악을 받아들여 이를 주체적으로 즐기고 더 나아가 재창조할 수 있는 능력을 기른다.			
활동과정	자신이 좋아하는 뉴에이지 음악을 선정한다.	각각의 음악이 주는 이미지를 자신의 창의력에 맞게 꾸민다.	자신이 꾸며 본 영상에 어울린다고 생각하는 동양의 음악을 결합한다.	뉴에이지와 동양 음악의 유사성과 차이점에 대하여 논의한다. 더불어 서양음악과의 차이점과 유사성도 논의한다.

2. 활동모형

활동 1 자연을 찾아서

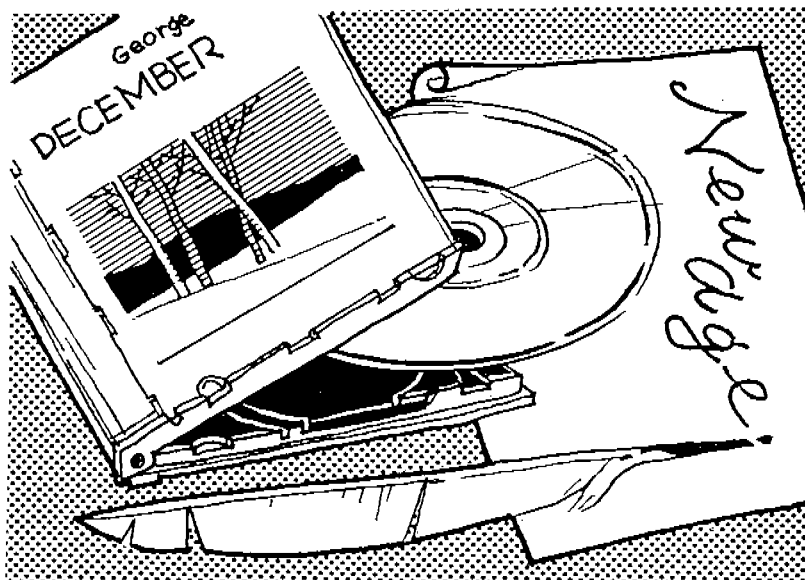
대자연 앞에 인간은 어떠한 의미를 가진 존재인가? 거대한 역사의 흐름속에 면면히 이어져 내려온 인간의 모습과 자연은 우리들에게 인간과 자연의 불가분의 관계를 느낄 수 있게 하는 또 다른 모습이다. 어느 나라 어느 문화에나 자연을 노래하는 음악이 있는 것을 보면 인간은 힘든 인생의 굴레 속에서 안식을 취하고자 자연으로의 복귀를 택했던 것 같다. 따라서 프랑스에서 시작해 미국에서 뿌리 내린 뉴에이지 음악과 자연을 노래한 우리 가락과의 비교를 통해 동서양 정서의 공통점을 찾아본다.

활동단계

- ▶ 자연을 노래한 뉴에이지 음악중 하나를 각자가 선정한다.
- ▶ 이 음악이 자연의 무엇을 표현하고 있는지를 자신의 창의력에 맞게 표현한다.
- ▶ 자신이 꾸민 영상에 어울린다고 생각하는 동양음악을 결합시킨다.
- ▶ 뉴에이지와 동양음악의 유사성과 차이점에 대하여 논의한다.
- ▶ 아울러 동양음악과 서양음악의 폭넓은 유사성과 차이점에 대해 토의한다.

활동예시

- ▶ 뉴에이지 음악의 출현과 성장 배경, 그리고 근간을 이루는 철학에 대한 설명을 한다. 또한 우리 음악과의 연결에 대한 방법을 찾아본다.
- ▶ 조지윈스틴의 〈Spring〉, 〈December〉중 한곡씩 선정.
- ▶ 어울림의 〈꽃 춘네야〉, 겨울곡



활동 2 세월의 무게를 털어내며 다시 솟는 역사

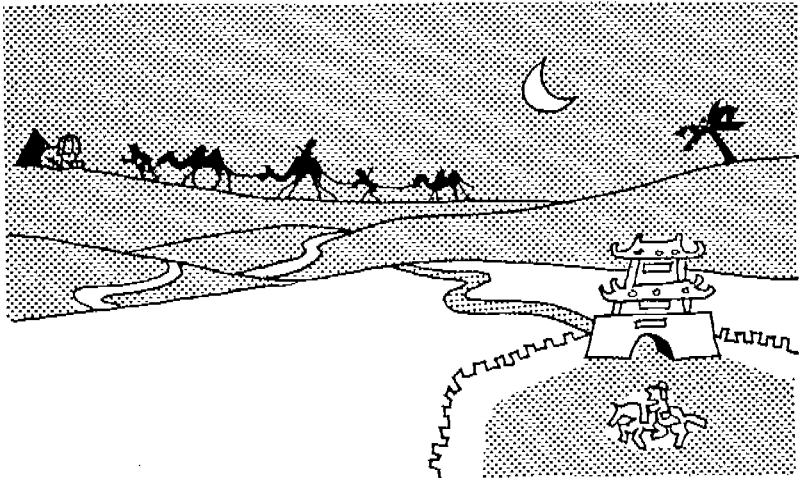
서양의 문화는 기독교 문화이고 동양의 문화는 불교 문화라고 말해도 과언이 아닐 것이다. 동양의 문화인 불교 문화가 실크로드를 통하여 서양에 전파됨으로써 동서문화의 교류가 시작되었다. 이러한 인류문명의 흔적을 박물관이나 답사를 통해 얻는것 뿐 아니라 역사의 흐름을 음악을 통하여 얻어봄으로써 한층 더한 즐거움을 더해 본다. 그리하여 인류의 문명을 음악과 함께 다시 한번 음미해 보며 세월의 무게를 넘어서 다시 솟아나는 역사를 느낄 수 있는 계기를 만들어 본다.

활동단계

- ▶ 문화가 담긴 영상에 적당하다고 생각되는 뉴에이지 음악을 골라 결합시켜 감상한다.
- ▶ 같은 영상에 동양을 노래한 음악을 결합시켜 감상한다.
- ▶ 뉴에이지 음악과 동양음악의 공통점을 찾는다.

활동예시

- ▶ 실크로드에 남아있는 문화에 대한 설명과 실크로드가 동서문화 교류의 다리였음을 설명한다.
- ▶ 고요한 케니 G의 음악, 영화 <리틀부다>의 사카모토 루이치의 음악
- ▶ 실크로드 문명의 사진.



영상음악을 읽는다

어느 시대에나 대중음악이 존재하기 마련이다. 지금 우리가 클래식이라고 부르고 국악이라 부르는 음악의 일부분도 예전에는 대중음악이었다. 물론 현대의 인기 있는 음악의 장르는 예전보다는 다양하지만 크게 가요와 외국의 팝송을 들 수 있으며, 이러한 장르의 음악도 1년이 멀다하고 다양하게 변하고 있는 추세다. 또한 이러한 대중음악은 상업적인 특징이 너무나도 농후하여 올바른 판단기준을 가지지 못한 청소년들에게는 선택의 문제가 남는다. 영상음악 읽기 활동프로그램을 통해 영상음악을 판단하고 평가, 감상할 수 있는 능력을 키워 본다.

1. 활동과정

목 표	청소년들에게 가장 인기있다고 할 수 있는 대중음악을 영상음악을 통하여 올바르게 감상할 수 있는 기회를 마련한다.			
활 동 과 정	가장 좋아하는 영상음악을 하나 선택하여 감상한다.	감상의 느낌과 함께 영상음악에 대한 전반적인 토의를 전문강사와 함께 한다.	토의를 바탕으로 다시 영상음악을 감상한다.	처음의 감상과 어떤 점이 달라졌는지 토의한다.

2. 활동모형

활동 1 영상 읽기

뮤직비디오는 음악이 있는 화면이다. 귀로만 듣는 음악을 눈으로 즐기게 하고, 청각적으로 표현하기에는 모자랐던 음악의 메시지를 시각적으로 담아낸 것이다. 그러나 과연 우리의 영상음악이 이러한 본연의 의무를 다 하고 있는 것일까? 여기에 문제를 제기하면서 우리나라 대중가요의 영상음악을 감상해 보자.

활동단계

- ▶ 가장 좋아하는 대중가요의 영상음악을 하나 선택하여 감상한다.
- ▶ 감상후 느낀점과 〈영상 읽기〉에 대해 알아본다.
- ▶ 〈영상 읽기〉를 바탕으로 다시 영상음악을 감상한다.
- ▶ 처음의 감상과 어떤 점이 달라졌는지 토의한다.

활동예시

- ▶ 영상읽기에 대한 설명을 한다. 즉, 영상이라는 매체가 갖고있는 허구성과 그와 반대로 창의성을 표현할 수 있음을 설명하고, 어떻게 하면 영상이라는 매체를 뚜렷한 주관을 가지고 바라볼 수 있는지에 대해 배운다(예 : 할머니와 아가씨의 얼굴등의 이중적 메시지를 담고있는 영상/영상의 역동성). 영상이 어떠한 카메라의 조작에 의하여 달리 표현될 수 있는지를 구체적인 자료화면과 함께 제시한다(예 : 범인과 수사관/편집에 따라 달라지는 메시지). 한편 음악과 영상이 서로 어떻게 보완적인 역할을 해주며, 반대로 각각의 매체가 줄 수 있는 메시지의 풍부함을 축소시킬 수도 있는지를 예시를 통하여 설명한다.



- ▶ 영상음악 : 서태지와 아이들의 〈발해를 꿈꾸며〉, 박진영의 〈청혼가〉, 박미경의 〈이브의 경고〉, R.e.f의 〈이별공식〉 등.

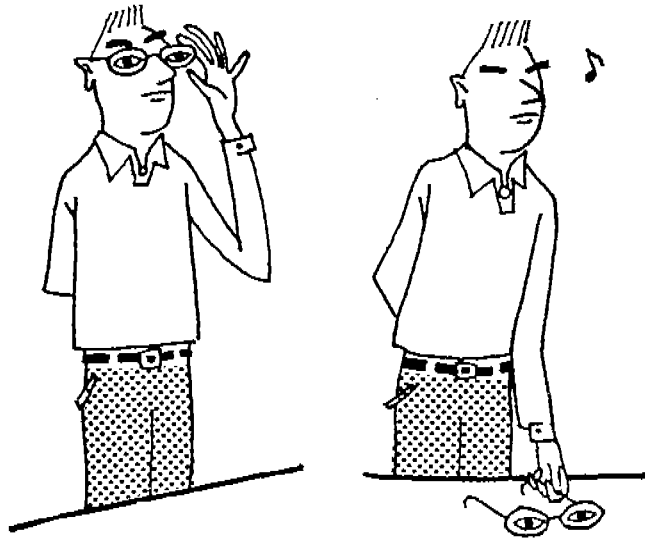
활동 2 한가지 음악 여러가지 그림

뮤직비디오는 음악이 있는 화면이다. 즉, 화면을 갖춘 음악이라고 할 수 있다. 음악이 우리에게 주는 메시지는 너무나도 다양하다. 그

러나 여기에 영상이라는 매개체가 결합되면 음악이 전달할 수 있는 메시지는 영상에 의해서 획일적이 될 가능성이 있다. 한편의 음악에 여러 영상이 제작된다면 몰라도 한국의 음악에 하나의 영상은 우리의 상상력을 제한할 소지가 충분하다. 따라서 음악 듣기를 통하여 영상이 주는 제한된 메시지를 극복할 수 있는 기회를 마련한다.

활동단계

- ▶ 가장 좋아하는 영상음악을 선택하여 음악만을 감상한다.
- ▶ 감상후 음악이 전해주는 메시지에 대하여 상황설정을 하여 대본을 꾸민다. 각 모둠마다 꾸민 대본을 비교한다.
- ▶ 원래의 영상을 매치시킨 후 다시 감상한다.
- ▶ 음악만 감상하는 것과 어떤 점이 달라졌는지를 토론한다. 이때 음악이 주는 다양한 메시지와 영상음악이 주는 획일된 메시지를 비교하는 것에 중점을 둔다.

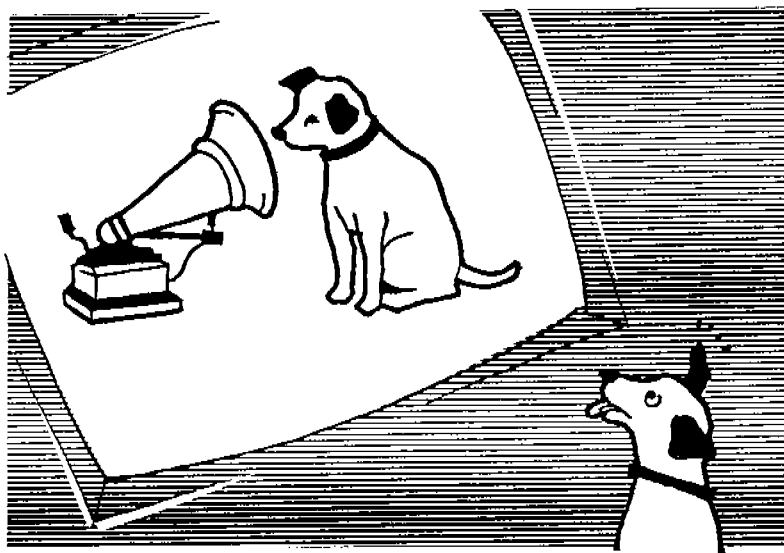


활동예시

- ▶ 음악감상법과 대중음악의 특징을 설명한다.
- ▶ 신세대의 최신가요에 대한 내용분석을 한다.
- ▶ 박미경의 〈이브의 경고〉와 김수희의 〈애모〉를 들은 후 떠오르는 여자의 모습. 공일오비의 〈단발머리 소녀〉와 조용필의 〈단발머리 소녀〉 그리고 윤수일의 〈아파트〉와 D.J Doc의 〈오피스텔〉이 주는 이미지의 차이점을 비교하여 본다.

활동 3 영상음악의 새로운 세계

영상음악의 가장 중요한 기능은 음악을 영상으로 표현하는 것이다. 그러나 음악을 부각시키기 위하여 사용된 영상이 이제는 음악보다 더욱 부각되어가고 있다. 따라서 요즘 영상음악들은 강한 인상을 남겨주기 위해서 거의 작품화 되어가는 경향이 있다. 물론 처음부터 영상을 부각시키기 위하여 음악을 도입한 경우가 있는데 그것이 바로 영화음악이다. 영화음악도 이런 흐름에 맞추어 본다면 분명히 영상음악의 한 갈래가 된다. 그러므로 영화음악을 통한 영상음악을 감상해봄으로써 영상음악의 또 다른 역할과 세계를 경험해 본다.



활동단계

- ▶ 음악이 뛰어나다고 생각되는 영화를 선정하고 감상한다.
- ▶ 영화가 전달하고자 하는 이미지와 음악의 이미지와의 합일점을 찾는다.
- ▶ 비슷한 이미지의 음악을 선정하여 영상과 결합시켜 감상한다.

활동예시

- ▶ 영화 〈필라델피아〉 — 브루스 스프링스틴의 〈필라델피아 거리〉
〈퐁네프의 연인〉 삽입곡

II. 영상음악의 창조

동요 노래방
우리 가락 우리 풍경
시공을 넘는 음악여행
신세대 영상음악

동요 노래방

청소년들은 영상문화의 영향을 가장 많이 받고 이를 가장 많이 즐기는 영상세대로 인식되고 있다. 더불어 이들에게 미치는 영상매체의 영향에 대한 우려와 논란들이 끊임없이 있어 왔다. 그러나 영상매체의 순기능 보다는 역기능에 더 많은 논의의 초점이 맞춰지면서 부정적인 영향을 경감시키려는 소극적인 방안 위주의 논의가 전개되어온 것이다. 영상음악 캠프는 이와는 반대되는 접근방법으로서, 영상매체의 긍정적인 영향을 부각시키면서 부정적인 요소를 극복하여 청소년들이 미래문화의 핵심이 될 영상문화를 주도적으로 이끌어 나갈 수 있는 감각을 키우도록 하는 데 그 의미가 있다.

1. 활동과정

목 표	청소년들 스스로 간단한 동요를 영상작품으로 만들어 봄으로써 수동적으로 영상문화를 수용하는 데서 탈피하여 적극적인 자세로 영상문화를 창조해 갈 수 있도록 한다.			
활 동 과 정	영상음악 제작에 필요한 기초적인 지식과 기술을 배운다.	영상음악 제작을 위해 각자 좋아하는 또는 영상으로 꾸미기에 적합하거나 재미있을 동요를 선정한다.	가사에 담겨있는 의미와 내용을 영상으로 표현할 수 있는 여러가지 방법에 대해 논의한다.	간단한 비디오촬영을 통해 선택한 곡들을 논의된 표현기법을 사용해 영상화 한다.

2. 활동모형

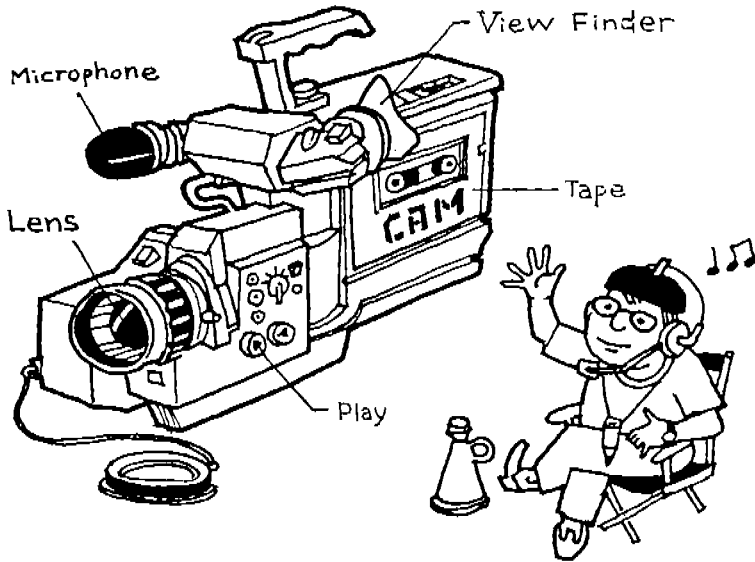
활 동 1 비디오 카메라 하나, 둘, 셋

영상음악 창조를 위해 한 걸음 내딛는 활동으로 가장 쉽고 간단하게 할 수 있는 영상동요를 만들어 본다. 기존의 영상음악 즉 우리가 흔히 ‘뮤직 비디오’라 부르는 것은 세련되고 다양한 기술과 기재를 사용함은 물론 다양한 공간을 활용하고 많은 비용을 요구하는 작업이다. 청소년들의 능력과 주어진 활동여건 등을 감안할 때 영상동요가 청소년들이 스스로 제작할 수 있는 가장 초보적이고 적합한 방법일 수 있으며 현실적으로 가능한 장르라고 할 수 있다. 여기서는 간단한 영상제작에 필요한 지식과 기술을 알아 보고 실습해 본다.

활동단계

- ▶ 비디오 촬영기자재의 구조와 기능에 대해 알아 본다.
- ▶ 카메라의 기초적인 조작법을 배우고 직접 작동해 본다.
- ▶ 비디오 프로그램의 기획·제작에 대해 알아 본다.
- ▶ 편집방법과 기술에 대해 알아 본다.

활동예시



- ▶ 각 모듈별로 1대의 비디오카메라가 배당될 수 있도록 준비한다.
- ▶ 영상동요를 선택한 이유가 짧은 시간안에 청소년들 스스로 하나의 작품을 완성해 보는 데 있으므로 될 수 있으면 이에 필요한 기본적인 지식과 기술을 습득하도록 한다. 즉 비디오 테크란 무엇인가? 캠코더의 구조와 기능 그리고 사용상의 주의점 등에 유의한다.
- ▶ 비디오 제작은 기획으로부터 시작된다. 기획—구성—대본—준비—촬영—편집—완성의 과정에 대해 함께 배운다.
- ▶ 제작의 핵심인 촬영기법을 익힌다. 카메라 작업의 기본이라 할 수 있는 고정촬영, 주밍zooming, 패닝panning과 틸팅tilting, 활로우follow, 트랙track, 달리dolly 등을 배우고 익힌다.

활동 2 동심을 찾아

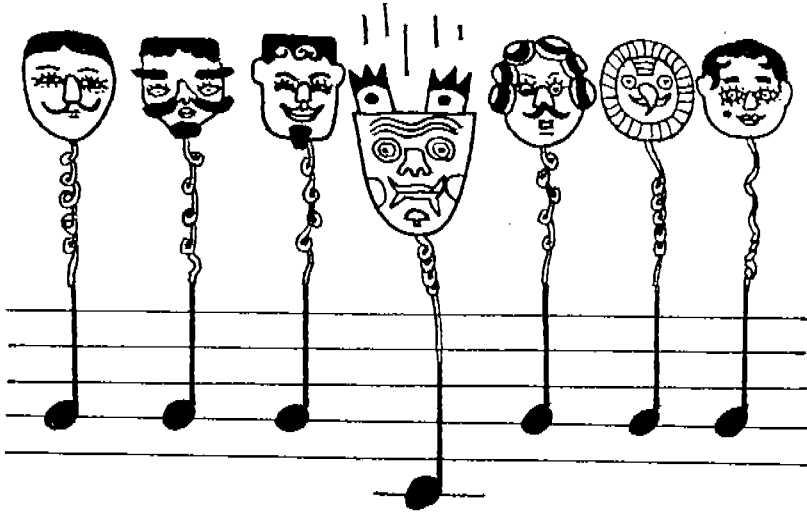
어린이들의 밝고 순수한 그리고 아름다운 마음을 표현한 동요는 어린 시절을 보낸 모든 세대가 공감하고 즐겁게 따라 부를 수 있는 노래인 동시에 노래가 담고 있는 뜻이나 내용도 쉽게 이해되고 표현될 수 있는 장점을 지니고 있다. 그러나 요즘은 매스컴의 영향으로 동요를 즐겨 부를 나이의 어린이들조차 어울리지 않는 어색한 몸짓과 율동을 하면서 대중음악을 부른다. 화려한 무대, 조명, 빠른 템포등이 어린이들에게 흥미를 주기 때문에 가사의 내용도 모르는 채 따라 부르게 된 것이다. 청소년들은 이러한 어린이들을 위해 어린시절의 추억과 낭만이 담겨 있는 동요를 선정하여 재미있는 시각적인 영상으로 꾸며 볼 수 있다.

활동단계

- ▶ 모둠대항 동요부르기 게임을 한다. 진행자가 어느 모둠을 지명하여 가사의 첫글자를 말하면 모둠원들은 해당 글자로 시작되는 노래를 부른다.
- ▶ 게임이 끝나면 각자 좋아하는 동요와 그에 담긴 내용이나 추억에 대해 이야기를 나눈다.
- ▶ 각 모듬은 자신들이 영상으로 꾸밀 동요를 선정한다.
- ▶ 작품의 주제나 제목을 정한다.

활동예시

- ▶ 모두 동심으로 돌아가 신나게 노래부르며 작품에 들어갈 곡명을 생각한다. 영상으로 표현하는 데 어려움이 없도록 작품의 길이를 5분 정도로 잡아 4~5곡을 선정한다.
- ▶ 주제별, 소재별, 혹은 율동으로 표현이 가능한 곡들을 모은다.
- ▶ 음악을 〈꼬부랑 할머니〉, 〈곰 세마리〉, 〈시냇물은 졸졸졸졸〉 등으로 선택하여 노래의 가사나 내용을 나타내는 재미있는 율동으로 표현하며 엮어 볼 수 있다.
- ▶ 제목을 〈노래하며 춤추며〉로 정한다.



활동 3 영상에 피어나는 동심

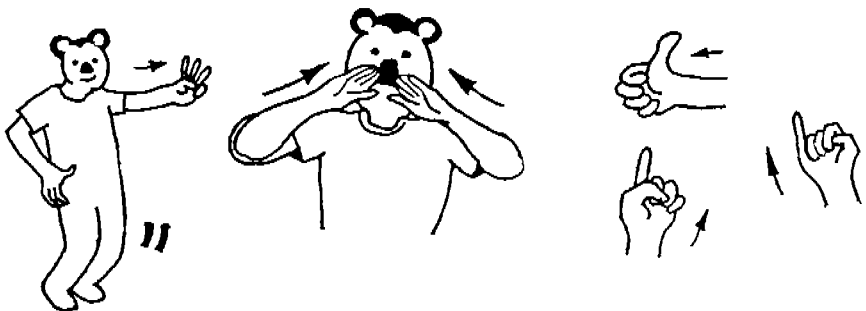
친구들이나 동생과 함께 즐겁게 노래했던 어린 시절의 추억으로 돌아가 동요를 부르며 자연스럽게 율동으로 표현해 본다. 어린 시절 했었던 율동이 재미없거나 세련되지 못하다고 생각되면 새로운 동작을 구상한다. 율동으로 표현하는 대신 어린이들이 좋아하는 인형이나 동물 등 다양한 소재를 사용할 수도 있고 노래에 어울리는 아름다운 정경을 담을 수도 있다. 자연스럽게 뛰노는 아이들이나 귀여운 동물들의 사랑스런 모습으로도 화면을 꾸밀 수 있다. 또한 가사의 내용을 이야기 있는 영상동요로 만들 수 있으며, 기존에 만들어진 영상이나 컴퓨터 그래픽, 만화 등을 동요와 결합시킬 수도 있다.

활동단계

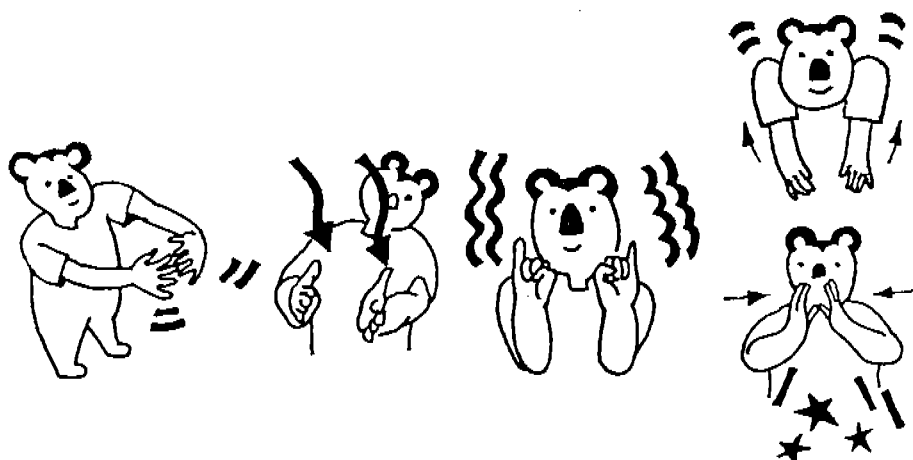
- ▶ 선정된 곡이 나타내고자 하는 의미와 담고 있는 내용에 대해 의견을 나눈다.
- ▶ 논의된 내용을 가장 잘 표현할 수 있는 방법이나 소재에 대해 의견을 제시한다.
- ▶ 주어진 여건, 특히 시간과 장소를 감안하여 표현방법을 결정한다.
- ▶ 영상으로 표현하고자 하는 것의 콘티를 짠다.

활동예시

- ▶ 〈꼬부랑 할머니〉, 〈곰 세마리〉, 〈시냇물은 졸졸졸졸〉 등을 율동으로 표현한다.
- ▶ 〈꼬부랑 할머니〉(노래+무용), 〈꼬부랑 할머니〉(반주+무용), 〈곰 세마리〉(노래+무용), 〈곰 세마리〉(반주+무용), 〈시냇물은 졸졸졸졸〉(노래+무용), 〈시냇물은 졸졸졸졸〉(반주+무용) 순으로 배열한다.
- ▶ 피아노, 아코디온, 하모니카, 기타 등 가능한 악기로 반주를 넣는다.
- ▶ 재미있게 분장을 한다.
- ▶ 곰 세마리의 율동을 위한 콘티를 다음과 같이 짠다.



곰 세 마리 한 집 에 있 어 아빠 곰, 엄마 곰, 아기 곰



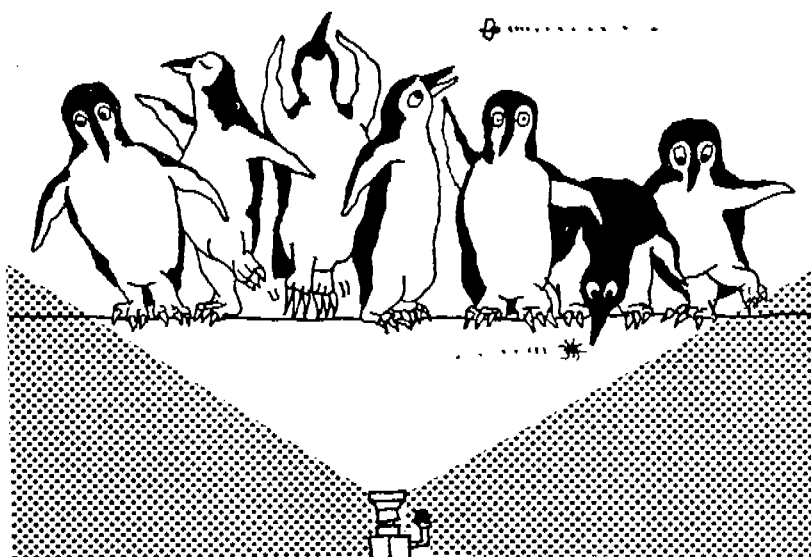
아빠곰은 뚱뚱해 엄마곰은 날씬해 아기곰은 너무 귀여워 으쓱 으쓱 잘한다.

활동 4 노래하며 춤추며

콘티로 만들어진 춤동작과 노래를 위한 비디오 촬영에 들어간다. 만들어진 작품을 수동적으로 즐기는 것에 머물렀던 청소년들이 스스로 영상작품을 만들어 본다는 것은 그들에게 신선하고 진보적인 느낌을 갖게할 것이다. 앞서 배운 비디오 카메라 작동법을 심분활용하여 모듈별로 영상작품을 하나씩 완성시켜 본다. 여기서는 작품의 질이나 예술성보다는 하나의 작품을 스스로 완성한 데에서 느낄 수 있는 성취감이나 책임감이 더 큰 의미가 있는 것이다. 이러한 성취감과 책임감은 한 단계 더 높은 영상작품 제작을 위한 동기유발이 될 수 있다.

활동단계

- ▶ 촬영에 필요한 기자재를 준비한다.
- ▶ 각 모듈은 촬영에 들어가기 전에 모듈원들의 역할을 분담한다.
- ▶ 맡은 역할에 따라 촬영에 임한다.
- ▶ 서로의 의견을 존중하며 작품을 완성하고 질을 높이는 데 힘쓴다.



활동예시

- ▶ 이 활동을 하기 위해서는 최소한 한 모둠당 1대의 비디오 카메라가 필요하고 8mm공테잎이 필요하다. 전기 받데리는 2개 쯤 미리 충전해 놓는다. 충전기도 준비한다.
- ▶ 울동을 영상으로 담은 영상동요를 만드는 데에는 그 역할분담이 간단하다. 연출(제작의 총지휘자로 촬영시 호함을 맞춘다), 카메라 맨(작품의 촬영을 담당한다), 음악 담당(노래연습과 반주 담당), 필요하면 소품담당을 정하고, 카메라 맨을 포함한 모든 사람들이 출연하도록 한다.
- ▶ 노래에 맞춰 울동을 연습해 본다
- ▶ 울동에 맞춰 노래하는 것을 촬영하고, 같은 곡을 이번에는 반주에 맞춰 울동한다. 어린이들이 노래를 부르고 다음에는 반주에 맞춰 혼자 부를 수 있도록 하기 위해서이다.
- ▶ 재편집이 필요하지 않게 콘티에 따라 정확하게 촬영한다. 음성과 영상이 함께 녹화되는 것이므로 다시 편집하는 번거로움이 없다.
- ▶ 소재가 동요이다 보면 어색하기도 하고 하찮게도 여겨질 수 있으므로 활동의 의미가 바로 전달되어 진지하게 임할 수 있도록 분위기를 조성하여 주는 것이 필요하다. 귀여운 동생을 위해 작

품을 만드는 것도 하나의 의미부여가 되어 활동을 진지하게 유도할 수 있을 것이다.

우리 가락 우리 풍경

국제화, 개방화, 정보화로 우리는 수없이 많은 외국 문화를 받아들이고 있지만 우리만이 느끼고 전달할 수 있는 우리만의 문화에 대하여는 무지에서 벗어나지 못하고 있는 듯하다. 서양음악을 즐기고 창작한다 해도 그곳에 우리만의 색채가 녹아있어야만 진정한 감동을 얻을 수 있다. 요즘들어 국악에 대한 관심이 높아지고 있으나 아직 청소년들에게는 멀게만 느껴진다. 여기서는 우리만의 고유한 풍경과 음악을 슬라이드를 사용하여 조화시킨 영상국악을 만들어 봄으로써 청소년들에게 우리 민족이 지니고 있고, 우리 민족만이 통교하고 표현할 수 있는 정서를 체험케 하고자 한다.

1. 활동과정

목 표	우리 음악을 듣고 우리 풍경을 영상에 담아 보는 활동을 통해 우리 강 산의 수려함과 우리 가락의 흥겨움을 느껴보며 한국적인 정서를 키운다.			
활 동 과 정	영상음악을 만들 기 위한 소재를 찾는다.	한국적인 풍경을 찾아 슬라이드로 담는다.	우리가락을 알아 보고, 슬라이드 에 담긴 영상에 어울리는 가락을 찾는다.	완성된 작품들을 감상평가 한다.

2. 활동모형

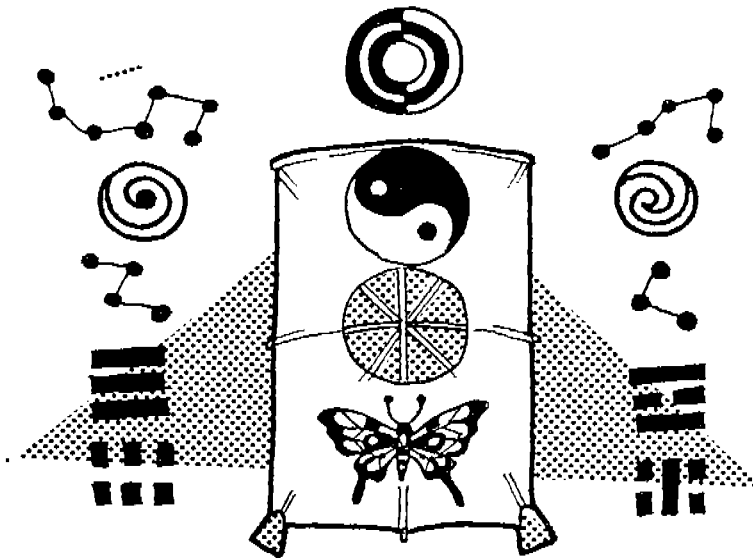
활 동 1 한국의 멋, 한국의 미

우리 문화는 동적인 것보다는 정적인 요소를 많이 지니고 있다. 모
든 것이 빠르게 흐르는 문화에 적응되어 있는 신세대인 청소년들에
게 이러한 면은 우리문화에 흥미와 친근감을 갖고 다가서는 것을
방해하고 있는지도 모른다. 보슬비가 촉촉히 내리는 날 좁은 논밭
길을 달리다 우연히 라디오에서 흘러 나오는 〈삼포로 가는 길〉을
들을 때 느끼는 전율은 어린시절 부터 누적되어온 우리 정서의 분
출일 것이다. 차창 밖으로 스치듯 지나가는 봄비에 촉촉히 젖어 있
는 연두빛의 논밭이 우리 가락과 어우러지며 전해주는 감흥은 체험
해 보지 못한 사람들에게는 이해할 수 없는 느낌이다. 어느날 갑자
기 한국것이 가슴에 와 닿으며 가슴 저 깊숙한 곳으로부터 치밀어
오는 감흥은 한국 사람만이 공감할 수 있는 정서이다. 그러므로 우

리의 청소년들에게도 이러한 공감을 누릴 수 있는 계기를 마련해 주어야 하며, 그러기 위해서는 의식적으로라도 우리의 것을 찾게 하고 알아보게 하고 느껴보게 해주어야 할 것이다.

활동단계

- ▶ 모두 눈을 감고 잡념을 없앴 후 각자 가장 한국적인 이미지라 느껴지는 것들을 찾아낸다.
- ▶ 각자 찾아낸 이미지를 글로 묘사한다.
완성된 것을 모두 모아 자유롭게 하나씩 선택하게 한 후 자신이 뽑은 쪽지에 적혀있는 이미지를 읽거나 설명을 한다. 이에 대해 본인의 설명을 듣는다.
- ▶ 모든 이미지 발표가 끝나면 발표된 이미지 중 작품으로 만들 것을 선택하고, 관심이 같은 사람끼리 한 모듬을 이룬다.
- ▶ 한국의 미를 담은 그림이나 영상화면을 보여주며 그 예술성과 기법, 그리고 느낌등을 나눈다.



활동예시

- ▶ 〈달마가 동쪽으로 간 까닭은〉과 같이 한국의 미를 영상으로 아름답게 표현한 영화를 선정하여 함께 감상한다.
- ▶ 작품 안에 표현된 한국 고유의 미와 작품이 표현하려 했던 의미를 함께 찾아 본다.
- ▶ 산사의 아름다움이나 한국의 경치, 작품이 보여주고자 한 주제 등 찾아낸 한국의 미와 사상을 중심으로 모듬을 만들고 영상의 주제나 제목을 정한다.

활동 2 우리 풍경담기

사진기를 돌려 메고 한국의 미와 멋, 그리고 정취를 찾아 나선다. 절기따라 변하는 논밭, 산골짜기, 산등성 그리고 그 안에서의 생명체들, 햇살을 받으며 등교하는 아이들, 미루나무와 함께 들판에 고즈넉히 서 있는 농가에 내리는 저녁기운, 수양버들 늘어진 강가, 단오축제에서의 난장판, 그네뛰는 여인들, 씨름하는 소년들, 신바람나게 돌아가는 강강술래 놀이판, 보름달 아래서 하늘을 향해 짚는 삼살개 등. 크게는 하늘과 지평선, 수평선에서부터 작게는 문살사이의 문향에 이르기까지 한국의 미와 멋 그리고 정취를 앵글에 담기 위해 산과 들, 고궁과 박물관, 사찰과 유적지, 재래시장과 골동품이 있는 거리를 찾아 떠난다. 촬영을 떠나기 전에 카메라 촬영기술에 대한 기본적인 이론과 기술을 간단하게 실습해 본다.

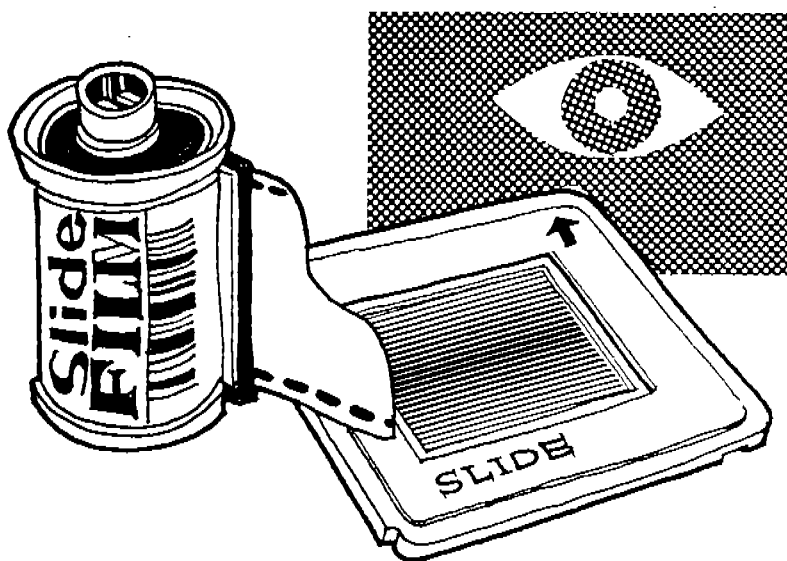
활동단계

- ▶ 슬라이드로 제작하기 위한 촬영준비를 하고 이에 따른 유의사항을 듣는다.
- ▶ 자신들이 찾아 나서는 한국적 이미지를 엮어 주거나 설명해 줄 수 있는 주제나 제목을 정한다. 쉽게 정해지지 않으면 촬영하면서 계속 생각한다.
- ▶ 정해진 주제나 제목에 맞춰 각자의 예술적 감각과 기술을 발휘하며 원하는 장면을 촬영한다.

- ▶ 모듬끼리 모여 촬영한 작품에 대해 토론을 거쳐 영상국악에 쓰일 작품을 잠정적으로 선정한다(음악을 들은 후 변화가 있을 수 있으므로 미리 슬라이드로 제작하지 않는다).

활동예시

- ▶ 산사의 풍경을 소재로 정한 모듬은 가까이 위치한 사찰을 물색하여 촬영장소로 정한다
- ▶ 이에 필요한 촬영장비를 모듬별로 준비하고 촬영일정표를 만든다.
- ▶ 시간대별로 산사의 다양한 풍경을 담아 본다. 아침 이슬이나 서리가 내린 혹은 안개 낀 새벽의 산사, 햇빛이 내리쬐는 정오의 산사, 어둠에 싸이기 시작한 저녁나절의 산사 등.
- ▶ 촬영장소에 도착하면 현장에서 느낄 수 있는 아름다움에 대해 간단한 의견을 나눈 후 2명씩 짝을 이루어 작품을 만든다.
- ▶ 우리가락이 담긴 테잎을 들으며 촬영에 임하는 것도 좋은 방법이다. 음악이 안 보이던 풍경도 눈에 들어올 수 있게 할 수 있기 때문이다.



활동 3 가슴에 젖어드는 우리 가락

열린 마음으로 우리 음악의 다양함과 섬세함에 접해 본다. 국악은 절제된 아름다움과 그 흐름이 잔잔한 정악과 진솔하고 생명감이 넘치며 변화무쌍한 민속악의 두 갈래로 크게 나뉘어 진다. 정악은 양반들이 즐겨하던 음악이며 민속악은 서민들이 즐겨하던 음악이었다. 정악과 민속악은 다음과 같이 여러 갈래로 다시 나뉘어진다. 눈으로 즐겨도 좋은 제례악, 정악의 간판스타 영산회상, 평화와 풍류의 노래 가곡·가사·시조, 인간미 넘치는 대취타, 흥을 돋우는 민요, 혼자하는 음악극 판소리, 흥과 신명으로 풀어가는 무대예술 사물놀이, 민초의 숨결이 배어있는 잡가, 다리를 뺏으며 부르던 선소리, 서민들의 회로애락을 담은 허튼가락 산조, 공동체 사회의 놀이 마당 풍물놀이, 굶도 보고 맥도 먹는 무악, 속세에서 피안으로 이끄는 범패. 그러나 청소년은 물론 기성세대조차 국악은 뭔가 지루하고, 따분하고, 시대에 뒤진 고루한 것으로 생각한다. 그러나 우리 음악도 경쾌하고 신이 나는 가락이 많다. 제대로 접할 기회만 준다면 청소년들은 우리 음악에 빠질 수 있을 것이다. 왜냐하면 우리 음악은 그만큼 아름답고 훌륭하기 때문이다.

활동단계

- ▶ 다양한 장르의 우리 음악을 해설과 함께 들려 준다.
- ▶ 개인 또는 모둠별로 자신들이 만든 영상에 어울리는 국악 장르를 음악을 들으며 선정한다.
- ▶ 선정된 국악장르에서 다시 한번 어울리는 곡을 고른다.
- ▶ 선정된 곡을 모듬원끼리 함께 들으며 영상장면과 연결시키는 작업을 하고 슬라이드로 제작할 작품을 확정한다.
- ▶ 음악의 어느 부분에서, 슬라이드 제작을 위해 선정된 영상이 바뀌는지 그 부분을 정확히 표시해 놓는다.

활동예시

- ▶ 〈재미있는 국악 길라잡이〉에 나와있는 테잎 1.과 2.를 들어 본다.
- 테잎 1. 〈우리음악, 듣고 아는 즐거움〉

테잎 2. 〈장단과 노래, 따라 배우기〉

- ▶ 배경음악 선정을 위해 인화한 사진작품들을 모듬원끼리 감상하며 〈산사의 하루〉등 제목을 확정한다.
- ▶ 작품에 어울리는 음악을 선정한다. 대금독주, 해금독주, 피리독주 등 작품의 분위기를 돋우워줄 수 있는 음악을 찾아 본다.
- ▶ 정해진 음악에 맞춰 사진작품을 선정하고 순서를 정한다. 음악에서 사진작품의 컷이 바뀌는 부분을 모듬원끼리 합의한다.
- ▶ 선정된 컷은 슬라이드로 제작한다.



활동 4 영상국악 한마당

정악이 흐르는 영상과 민속악이 흐르는 영상을 한자리에 모아 감상해 본다. 양반들이 즐겨 들던 정악과 서민들이 즐겨 들던 민속악이 함께 어우러지는 자리를 만든다. 청소년들은 반규범적이고 도전적이며 진취적인 예측불허함으로 기성세대를 당황스럽고 곤혹스럽게도 하지만 자신들의 문화를 이어갈 차세대로서 그들이 갖고 있는

당차고 야무진, 그리고 기발한 생각과 감각을 더 중요시하는 면을 갖고있기 때문에 우리는 미래에 대해 희망을 갖을 수 있다. 이러한 신세대들의 예술적 감각을 한마당에 모아 감상과 평가를 통해 나눔의 시간을 갖는다. 같은 또래의 기발하고 독창적인 예술적 감각을 보면서 다양한 장르의 국악을 지루하지 않고 흥미롭게 감상할 수 있다.

활동단계

- ▶ 모듈별로 영상국악 작품에 들어갈 사진들을 슬라이드로 제작한다.
- ▶ 완성된 슬라이드 영상을 음악과 맞춰가며 모듈별로 시연회를 갖고 점점을 한다.
- ▶ 참가자 모두 모여 각 모듈의 영상국악 작품을 감상한다.
- ▶ 서로의 작품을 비평하고 우수작품도 뽑는다.

시공을 넘는 음악여행

클래식음악을 고고하고, 세련되고, 심오하고, 섬세하며, 낭만적이고 부드러운 것이라고 느끼는 반면 지루하고, 어렵고, 답답한 것이라고 느끼기도 한다. 그러나 클래식음악에서 찾을 수 있는 즐거움은 감각적으로 듣는 대중음악과는 또다른 내적인 구조의 묘미를 느낄 수 있다. 이러한 클래식 음악에 접근하는 것은 쉬운일이 아니나, 영상을 이용하는 것이 하나의 훌륭한 방법이 될 수 있다. 예를 들어 미국의 음악잡지 '키노우트'의 조사에 의하면 라벨의 '볼레로'는 가장 지겨운 클래식 음악 중 2위로 나타났다. 그러나 영화 'Ten'과 'Les uns et les autres'의 배경음악으로 삽입되어 영상과 어우러지면서 아름다운 선율로 우리 가슴에 남게 되었다. 이러한 영상음악의 효과를 살려 청소년들이 클래식음악의 묘미를 느낄 수 있도록 해 본다.

1. 활동과정

목 표	영상과 클래식음악을 조합하여 영상음악을 만들어 봄으로써 어렵고 멀 게만 느껴지는 클래식 음악에 다가설 수 있게 한다.		
활 동 과 정	클래식음악의 기본에 대해 알아 본다.	영상음악의 배경이 될 나라를 선정하고 그 나 라의 대표적인 작가의 작품을 선정하여 작가 와 작품, 그리고 시대적 배경에 대해 알아 본다.	선정된 국가와 곡명에 어울리는 영상을 찾아 음악과 조화를 이루게 한다.

2. 활동모형

활 동 1 클래식, 가슴으로 듣는 선물

우리가 클래식음악과 친숙해질 수 없는 데에는 여러가지 이유가 있
다. 지루하고 어렵게 느껴지는 선물과 긴 연주시간등이 그 요인이
다. 시대별로 배출된 수 많은 작곡가와 방대한 양의 작품이 주는
중압감 또한 클래식음악과 친숙해지는 데 방해가 되는 요인 중 하
나이다. 바로크 시대의 비발디·텔레만·바하·헨델, 고전주의 시대의
하이드·모차르트·베토벤, 낭만주의 시대의 파가니니·베버·로시니·
슈베르트·베를리오즈·멘델스존·슈만·쇼팽·리스트·바그너·베르디
·요한 슈트라우스·브람스·생상·비제·푸치니·말러, 민족주의 음악
의 무소르그스키·림스키-코르사코프·차이코프스키·라흐마니노프·
스메타나·드보르작·그리그·시벨리우스, 근대음악의 드뷔시·슈트라

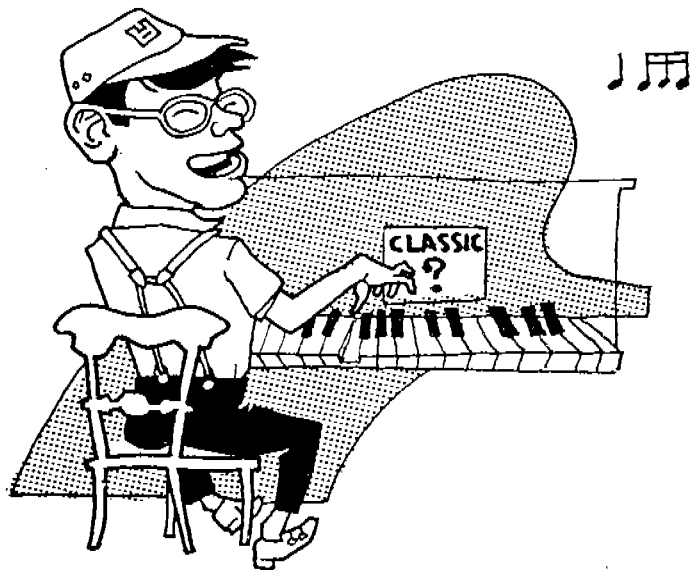
우스· 쇤베르크·라벨·바르토크·스트라빈스키·프로코피예프·스타코비치·메시앙 등 수 많은 작곡가와 그들의 방대한 작품등이 하나의 요인이 된다. 그러나 이 모든 요인을 포함하는 가장 큰 요인은 클래식과 접촉할 기회가 충분히 주어지지 않았다는 것이다. 여기서는 클래식에 관한 기초적인 내용 즉, 윤곽을 짚어봄으로써 클래식 이해를 향해 한발자국 다가 서도록 한다.

활동단계

- ▶ 클래식음악 이해에 도움을 줄 수 있는 기초지식에 대해 알아 본다.
- ▶ 모듈별로 한 가지씩 맡아 조사한다.
- ▶ 이해하기 쉽게 도표나 그림으로 정리한다.
- ▶ 함께 발표·토론하고 정리한다.

활동예시

- ▶ 클래식음악의 역사
- ▶ 클래식음악의 대표적 형식(소나타 : 서주-제시부-전개부-재현부-코다)
- ▶ 클래식음악의 장르별 특성
- ▶ 시대별 대표적인 작곡가와 작품 등을 알아 본다.



활동 2 명곡의 나라를 찾아서

클래식과 접촉하는 하나의 방법으로 훌륭한 작곡가와 명곡이 나온 대표적인 몇몇 국가를 선정하여 그 나라의 이미지나 색채와 연결하여 청소년들이 재미와 흥미를 느낄 수 있도록 영상음악을 꾸민다. 과거 클래식음악이 발달했었던 도시를 찾아 떠난다. 거지들도 모짜르트의 아리아를 휘파람으로 불고 다니는 오스트리아의 비엔나, 팝뮤직과 상송에서부터 오페라에 이르기까지, 바로크 음악에서 현대의 컴퓨터 음악에 이르기까지 다양한 음악이 현존하는 프랑스의 파리, 음악의 소비 도시인 영국의 런던, 코벤트 가든 오페라 하우스가 있고 태양·하늘·바다·달·꽃·여인을 노래한 민요로 가득한 이태리의 나폴리, 스메타나와 드보르작의 고향인 체코의 프라하, 프란츠 리스트의 무대였던 헝가리의 부다페스트 등 작곡가와 아름다운 음악의 향기가 깃든 도시들을 만나 본다.

활동단계

- ▶ 모둠별로 한 국가를 선택하고 그 국가를 대표할 수 있는 음악을 선정한다.
- ▶ 선정된 곡의 작곡가와 곡의 특성에 대해 알아 본다.
- ▶ 그 곡에 얹힌 재미있는 이야기나 시대적 특성에 대해 알아 본다.
- ▶ 함께 음악을 들어 보고 조사된 내용을 나눈다.



- ▶ 오스트리아와 이 나라의 대표적인 작곡가 요한 슈트라우스 2세의 〈아름답고 푸른 도나우〉를 선정한다.
- ▶ 수 없이 많은 빈 왈츠 중의 최고 걸작이며 요한 슈트라우스의 대표작인 이 작품의 특성과 작곡배경에 대해 알아 본다. 또한 슈트라우스 가계와 그들의 대표적인 작품들, 그리고 왈츠곡의 특성에 대해 알아 본다.
- ▶ 오스트리아의 역사와 그 시대의 음악 경향에 대해 조사한다.
- ▶ 〈아름답고 푸른 도나우〉를 함께 들어보고 작품의 주제음이나 특성등에 대해 나눔의 시간을 갖는다.

활동 3 아름다운 선율이 흐르는 한쪽의 그림

음악과 미술은 상호통교 보완해 주는 역할을 한다. 많은 음악가들이 미술 작품에서 영감과 소재를 발견했으며, 화가들은 특정한 음악을 듣고 느낀 바를 화폭에 담은 경우도 있다. 음악을 가리켜 소리로 만든 그림이라고 하고 조각을 가리켜 정지된 음악이라고도 말한다. 미술작품을 소재로한 대표적인 작품으로는 리스트의 〈죽음의 무도〉, 말리의 〈교향곡 제 1번〉, 무소르그스키의 〈전람회의 그림〉, 슈만의 〈교향곡 제 3번〉을 들 수 있다. 사람들은 음악을 들으면서 색채의 변화를 느낀다고 한다. 이것을 색청이라고 하는데 어떤 사람은 바그너의 음악에서 초록과 노란색을, 쇼팽의 음악에서는 밝은 흰색을 느낀다고 한다. 많은 사람들이 C장조를 흰색, D장조를 노란색으로 느꼈다고도 한다. 그러나 이러한 느낌은 각자가 색상에 대해 갖고 있는 취향이나 경험에 따라 다양하게 나타날 것이라 생각된다. 음악가들은 미술작품을 통한 시각적 느낌만이 아니라 눈으로 들어온 모든 아름다운 느낌들을 음악으로 표현하고 있다. 쇼팽의 피아노곡 〈강아지왈츠〉는 자기의 꼬리를 물고 빙글빙글 도는 강아지의 노는 모습을 그렸다고 한다. 이탈리아의 여행중 그 곳의 풍물에 매력을 느껴 만든 차이코프스키의 〈이탈리아 카프리치

오), 슈베르트나 슈만의 가곡들은 아름다운 자연의 정경을 음악으로 표현한 것들이다. 역으로 음악을 통해 이러한 정경들을 그려보자. 우리가 느끼고 해석한 것에 따라 새로운 정경을 만들어 볼 수 있을 것이다.



활동단계

- ▶ 선정된 나라와 그 나라를 대표하는 곡의 특색에 따라 의견을 나누고 정보와 자료를 모은다.
- ▶ 각국을 직접 방문하여 영상자료를 만들 수는 없지만 세계화, 국제화의 추세로 인해 방송국 등에서 각국의 풍물이나 풍경을 담은 영상자료를 구입할 수 있다.
- ▶ 모은 자료로 음악이 주는 느낌을 어떻게 편집하여 표현할 것인가를 논의한다.

활동예시

- ▶ 〈아름답고 푸른 도나우〉가 왈츠곡임과 오스트리아의 작품임을 잘 나타낼 수 있는 영상을 꾸미기 위해 각자의 의견을 자유롭게 개진한다. 유유히 흐르는 푸른 강물은 왈츠와 잘 어우러질 수 있는 그림이다.
- ▶ 〈세계는 지금〉, 〈명작의 고향〉 등 세계의 경관과 풍물, 예술작품

들을 소개한 영상 프로그램들이 많이 있다. 방송국이나 예술자료관 등을 통해 자신들이 선택한 나라의 영상을 꾸미는데 필요한 자료를 구한다.

- ▶ 편집한 영상과 음악을 하나의 작품으로 만들고 각 모듈의 작품을 모아 시사회를 열고 우수작품도 선정한다.

신세대 영상음악

신세대인 청소년들은 영상매체의 영향을 가장 많이 받고 있는 대표적인 영상세대인 동시에 음악시장의 가장 큰 고객이라 할 정도로 음악에 관한 다른 세대의 추종을 불허한다. 그들은 정신없이 변하는 다양한 음악장르를 유일하게 즐기는 세대이다. 여기서는 앞에서의 영상음악 제작과정을 보다 더 심화한 단계로서 한 장르에 편중하지 않고 다양한 음악장르에 걸친 몇 곡의 음악을 재편집하여 하나의 새로운 곡으로 창조해 봄으로써 이들이 갖고 있는 음악에 대한 다양한 지식과 체험, 흥미 그리고 영상에 대한 감각을 마음껏 발휘할 수 있도록 한다.

1. 활동과정

목 표	다양한 장르의 음악을 몇 곡 선정하여 하나의 독창적인 영상음악을 만들어 봄으로써 예술적 감각을 키우는 한편, 제작 및 편집 과정을 통해 협동심과 지도력을 키운다.			
활 동 과 정	다양한 장르의 음악중 하나의 곡으로 조화를 이룰 수 있는 곡들을 선택하여 편집한다.	편집된 음악이 하나의 이미지나 주제로 전달될 수 있도록 상상력을 모은다.	상상된 이미지를 구체적인 영상자료로 표현한다.	음악과 영상을 하나로 편집한다.

2. 활동모형

활동 1 상상력으로 듣는 음악

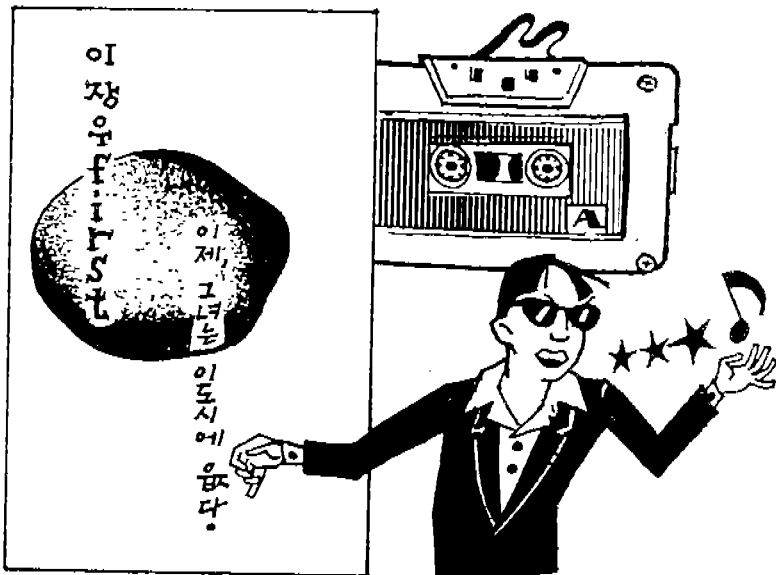
인간을 포함한 모든 만물은 역사를 갖고 있다. 음악 역시 예외일 수는 없다. 역사를 따라 끊임없이 창작되며 누적되어 온 음악은 그 다양함으로 우리의 정서에 풍요로움을 더해왔다. 르네상스, 바로크, 고전주의, 낭만주의, 국민주의, 20세기 현대음악의 흐름을 따라 내려온 클래식음악과 20세기에 들어와 등장한 다양한 동서양의 대중음악 등을 다루어 봄으로써 가능한한 음악의 편식을 방지하고 다양한 종류의 음악을 고루 맛볼 수 있도록 한다.

활동단계

- ▶ 영상으로 표현하고 싶은 작품을 각자 한 곡씩 발표하고 작품에 대한 배경과 해설을 덧붙인다.
- ▶ 서로 합의하여 다수가 흥미를 느끼며, 영상작품으로 만들기에 적합한 곡을 선정한다.
- ▶ 각자 나름대로의 작품해석을 통해 선정된 곡의 이미지나 주제에 대해 토론하고 합의점을 찾아낸다.
- ▶ 찾아낸 이미지나 주제를 살리거나 보완해 줄 수 있는 부음악을 1~3곡 정도 선정한다.

활동예시

- ▶ 뮤직비디오 모듬이 확정되고 나면 제일 먼저 음악을 선정한다.
- ▶ 넥스트 1집의 〈인형의 기사 PART I〉, 이승환 4집의 〈부기우기〉, 공일오비 3집의 〈수필과 자동차〉, 이장우의 〈세상을 보내며〉 등을 후보에 올린다.
- ▶ 노래 내용이 특색이 있어서 주제를 정하기가 쉽고, 소재를 구하기도 비교적 손쉬운 이중에 이장우의 〈세상을 보내며〉를 선정한다. 내용은 일종의 유서형식으로, 화자가 세상을 빈정거리는, 그러나 완전히 부정 하지는 않는 애매모호한 내용이다.
- ▶ 주 음악의 주제를 부각시켜줄 수 있는 부 음악으로 〈Power of One〉중의 한 대목을 섞기로 결정한다. 또한 〈Grand Bleu〉의



한 대목인 “Are you dying”도 넣기로 한다.

- ▶ 음악의 효과를 최대한 높이기 위하여 음악을 편집한다. 일단 〈Power of One〉, 〈세상을 보내며〉, 〈Grand Bleu〉 순으로 정한다.
- ▶ 음악 : 이장우의 〈세상을 보내며〉, 넥스트 1집의 〈인형의 기사 PART I〉, 이승환의 〈부기우기〉, 공일오비 3집의 〈수필과 자동차〉

활동 2 느낌을 그림으로

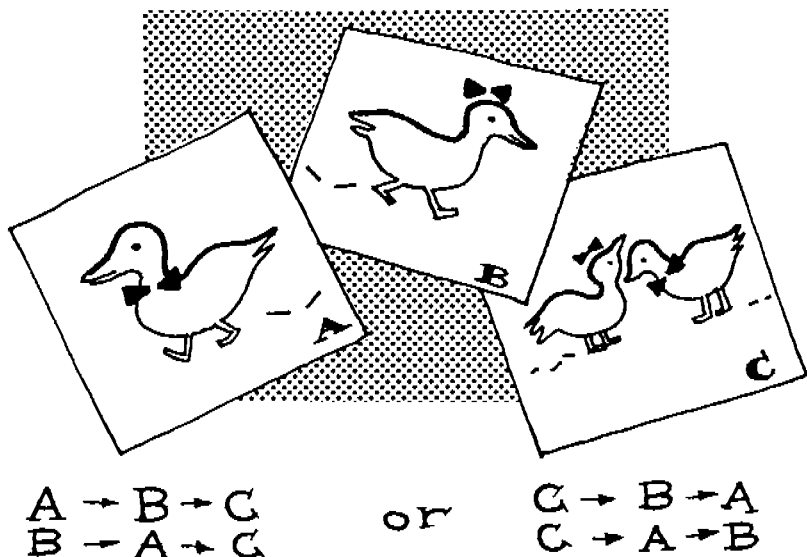
같은 음악을 듣고도 각자의 성격과 문화적 소양에 따라 그 느낌이 다르고 해석이 다르며 표현방식이 다를 수 있다. 그러나 서로 다른 점들을 나누고 종합하여 가며 하나의 통일된 이미지를 만들어 음악이 주는 감흥을 더욱 강하게 만들 수도 있다. 사실적 표현기법이나 상징적 표현기법이 주는 이미지 전달효과를 살려 공감대가 형성될 수 있도록 서로의 느낌이나 의견을 거리낌없이 나누면서 독창적인 음악해석을 통해 창의력있는 작품을 만들어 본다.

활동단계

- ▶ 주 음악을 들으며 음악의 주제나 이미지에 맞는 그림을 상상한다.
- ▶ 각자 상상을 통해 떠오르는 그림을 서로 묘사한다.
- ▶ 묘사된 그림중 음악이 주는 느낌을 효과적으로 표현해 주는 장면이 담긴 것들을 선택해 나가며 주제나 이미지를 확정해 나간다.
- ▶ 이미지나 주제를 확실하게 전달해 줄 수 있는 몇몇 주요 장면들을 기승전결과 곡의 연주시간을 생각하며 확정해야 한다.
- ▶ 의도하는 영상음악의 주제나 이미지를 함축하고 있는 제목을 정한다.
- ▶ 도움을 주기 위해 영상이나 그림을 통해 영상읽는 방법을 알려준다.

활동예시

- ▶ 아마추어 작가와 전문가가 만든 비디오 작품을 비교하면서 영상 기법을 설명한다.
- ▶ 한 사건이 보도하는 관점에 따라 다르게 전달되는 예를 보여 주면서 영상이 갖는 속임수와 효과를 알게 한다.
예) 〈원진레이온 사건〉을 KBS는 정부의 입장에서, MBC는 근로자의 입장에서 보도한다.
- ▶ 앵글의 각도에 따라 역할이 달라진다. High Angle, Eye Angle, Low Angle의 효과를 설명한다.
예) 위에서 각도를 잡아 인물을 비추면 축소되어 보이기 때문에 범인이라고 느껴진다. 반대로 아래에서 각도를 잡아 인물을 비추면 위엄이 있어보여 마치 경찰처럼 느껴진다.
- ▶ 편집의 효과에 대해 이야기 한다. 편집 위치를 바꿈으로서 한 장면이 이별장면이 될 수도 있고 만남의 장면이 될 수도 있다.



활동 3 그림을 영상으로

이상과 현실은 완전히 일치할 수 없다. 구슬도 꿰어야 보배이듯이 느끼고 상상한 것들도 하나의 실체로 나타나야 타인에게 전달 될 수 있다. 그러므로 상상된 그림을 모든 방법을 동원하여 구체적인 영상으로 꾸며보도록 한다. 이때 자연의 산물이든 인공적 사물이든 주위에 있는 모든 것들이 표현하고자 하는 것들이 소재로 사용될 수 있으며, 상상된 그림과 이것을 영상으로 표현한 실체간에는 생각지 못한 차이가 나타나게 되므로 영상을 검토하며 의도한 바가 효과적으로 전달될 수 있는지 본다. 왜냐하면 상식적으로 생각할 때 보잘 것없이 표현될 것 같던 영상이 의외로 매우 훌륭할 수 있고 반대로 훌륭할 것 같던 방법이 매우 초라해질 경우가 있기 때문이다. 따라서 다양한 의견을 수렴하여 시간이 허용하는 한 다양한 각도로 시도해 보도록 한다.

활동단계

- ▶ 표현하고자 하는 주제나 이미지, 제목 그리고 기승전결에 따른 주요장면에 대해 모둠원간에 합의를 한다
- ▶ 음악의 연주시간을 정확히 재고 이에 맞춰 그림을 영상으로 옮기는 촬영작업에 들어간다.
- ▶ 연출, 배역, 소품, 촬영기사 등 각자 역할을 분담하여 맡은 바에 충실하되 작품을 위한 아이디어는 모두가 끊임없이 도출해 낸다.
- ▶ 합의된 주요장면을 중심으로 음악의 연주시간에 맞춰 장면장면의 촬영시간을 정하되 실제로는 음악시간 보다 조금씩 길게 촬영한다.
- ▶ 즉, 촬영하고자하는 장면이 있으면 3~4초 미리 찍기 시작하여, 3~4초 늦게 끝나친다. 이는 음악과 영상을 결합하는 편집작업시 여유를 두어 갑작스런 장면전환을 피하고자 하는 의도이다.

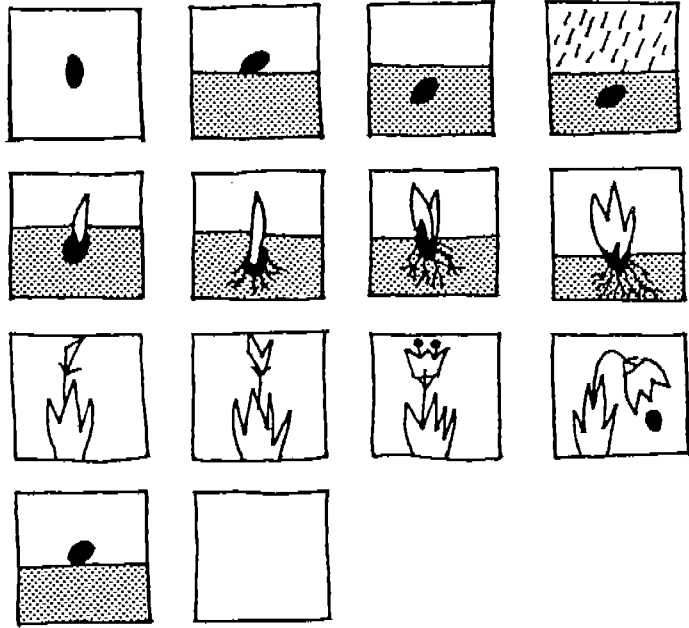
활동예시

- ▶ 편집된 음악의 길이는 4분 20초 정도이다.

- ▶ 죽음을 통해 세상으로부터의 해방을 원하는 주인공. 이를 이해하는 친구들과 이해하지 못하는 기성세대들. 이러한 주인공의 상황을 narration을 통해 부각시킨다. (A:개가 죽었다며? B:쳇, 복에 겨웠군! C:병신, 그런 것 갖고 죽긴 왜 죽어! D:주위에서 너무 심했어, 도대체 가만히 놔두질 않으니. E:그럴줄 알았어. 그래도 갠 지금쯤 행복할꺼야…….)
- 사이사이 주인공을 상징하는 風景이 점점 크게 흔들리다가 최후의 나레이션이 끝난 후에는 떨어지면서 세상의 간섭으로부터 해방됨을 상징한다.
- ▶ 주인공의 자살장면을 넣는다.
- ▶ 제목을 정하고 옷으로 모양을 만들어 마루바닥에 ‘Nothing(有)’라는 제목을 쓰고 촬영한다.
- ▶ 빈방을 이용한 실내촬영 : 밀폐된 방은 현실세상을 상징한다. 영상에 등장하는 인물들은 방 밖의 열린 공간을 갈망하고 있거나 나가기를 포기한 채 웅크리고 있다. 여기에서 우리는 주인공을 마치 해방된 사람인것 처럼 표현한다. 답답한 세계에서 사람들은 같은 고리를 따라 돌고, 그러면서도 바깥에 대한 희망을 버리지 않는다. 혼란스러운 장면 중에서도 카메라는 문과 창문을 포착한다.
- ▶ 야외 촬영의 첫 장면은 열린 공간으로 향하는 길에서 시작한다. 주인공과 함께 있던 사람들이 하나 둘씩 사라지고 혼자 남은 주인공은 뒤돌아서 쓸쓸히 간다. 길의 저편에서, 주인공은 미련이 남은듯 뒤돌아 보지만 곧 뿌리치고 달려가 버린다. 중간에 화면이 ‘팻’하고 밝아지는 장면이 있는데, 이것은 열린 공간으로 가는 길이 눈부시게 변화함을 의미한다.
- ▶ 두번째 장면은 냇가에서 노는 장면이다. 주인공의 과거라고도 볼 수 있을 것이고 세상의 다른 면이라고도 설명할 수 있겠지만, 이 장면의 촬영은 긍정적인 태도를 취한다. 밀폐되고 답답한 모습의 세상대신에 탁 트인 맑은 개울가를 선택한다.
- ▶ 화면속의 주인공들은 신나게 부대끼고 있고, 거기에서 말하고 싶었던 것은 그런 부대낌이 세상을 좀 더 밝게 만들 수 있다는

것이다.

- ▶ 열심히 놀고 있는 주인공들 뒤로 나뭇잎은 흘러가고, 또 그렇게 시간은 흐른다. 맑은 하늘은 어찌면 찾을 수 있을지도 모르는 자유를 상징한다. 〈Grand Bleu〉에서 나오는 외침 “Are you dying?!”이 맑은 하늘을 배경으로 절규하듯 메아리 친다.



활동 4 영상 곱하기 음악

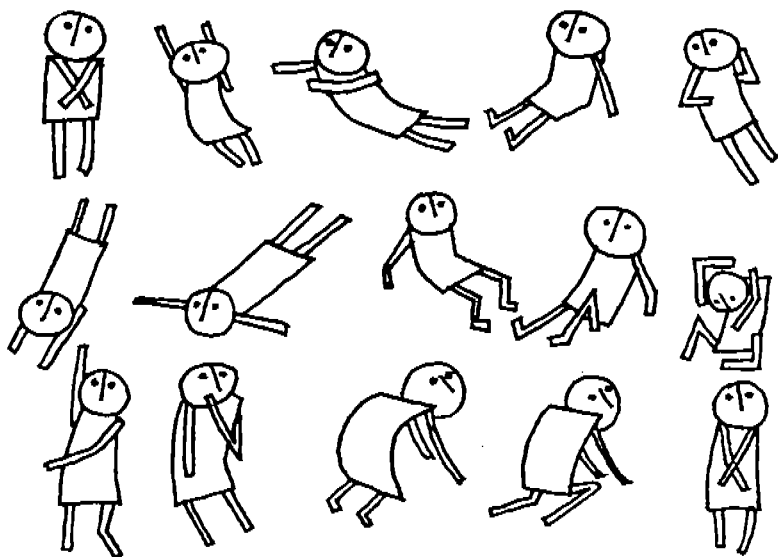
「영상(5)+음악(5)=영상음악(10)」의 효과가 아니라 「영상(5)×음악(5)=영상음악(25)」이라는 결과를 얻을 수 있다. 음악은 음악 만으로도 느낌이 충분하고 영상은 영상만으로도 아름다움을 느낄 수는 있다. 그러나 같은 이미지를 갖는 또는 서로 이미지를 부각시켜줄 수 있는 음악과 영상을 함께 엮어 보고 들어봄으로써 영상음악만이 주는 또다른 감흥을 느껴 본다. 영상과 음악을 편집하여 하나의 영상음악 작품으로 완성하여 가는 과정에는 작품의 질을 위한 재촬영이 요구되기도 하여 예술적인 안목과 감각을 향상시킬 수 있게 된다.

활동단계

- ▶ 촬영한 영상장면들을 돌려 본다. 잘못되었거나 만족할 수 없는 부분, 표현이 부적절한 부분은 시간이 허용하는 범위안에서 재촬영한다.
- ▶ 편집한 음악을 먼저 비디오 테잎에 녹음한다.
- ▶ 촬영한 영상들을 음악에 맞추어 녹화한다.
- ▶ narration이나 자막처리를 한다.
- ▶ 완성된 작품을 감상하며 잘못된 점과 부족한 점, 보완해야 할 점에 대해 의견을 나눈다.

활동예시

- ▶ 〈Power of One〉, 〈세상을 보내며〉, 〈Grand Bleu〉 순으로 음악을 녹음한다.
- ▶ narration장면→ 죽음장면→밀폐된 공간에서의 자유를 갈망하는 장면→ 자유를 찾아 세상을 떠나는 장면→시냇가에서 즐기는 삶의 환희→이를 뒤로하고 시냇물에 흘러가는 나뭇잎 하나→절규를 담은 푸른하늘 순으로 영상을 편집한다.
- ▶ “Are you dying ?!”이 담길 마지막 장면인 푸른하늘이 흐린날씨 탓으로 촬영이 불가능해 구름낀 하늘로 대체되었었다면 하늘



이 개이는 대로 파란하늘을 찍을 기회를 엿보아야 한다. 파란하늘은 중요한 상징적 의미를 지니고 있으므로 가능한 이를 살리도록 한다.

- ▶ 작품 Nothing(有)의 의미를 많은 부분 내포하고 있는 narration이 정확하게 전달될 수 있도록 발음과 음량에 유의한다.
- ▶ 너무 빠른 장면전환이 영상에 미치는 역기능에 대해 논의해 본다.

III. 영상음악의 평가

영상음악 - 가상공간의 실체
이미지를 찾아서
만화와의 만남
좋은 영상음악 고르기
창조를 넘어서

영상음악 - 가상공간의 실체

정보화시대의 진입과 컴퓨터의 발전은 생활에 새로운 변화를 요구하고 있다. 이제까지 시간을 중심으로 한 인식의 틀이 공간의 개념으로 전환되고 있다. 이미 공간은 가시적인 공간만을 의미하는 것이 아니라 상상 가능한 환상이라는 요소가 결합되면서 가상의 공간이 모습을 보이고 있다. 그러나 이 공간은 실제 경험할 수 있는 창의적이면서도 촉감이 있는 실체이기도 하다. 영상음악은 이러한 가상의 공간을 가능하게 해주는 하나의 매개체인 것이다. 따라서 영상음악이 어떻게 공간을 확장하고 창조할 수 있는지 직접 체험해 봄으로써 문화와 예술이 생활자체가 되어가는 과정을 인지할 수 있도록 이 부분에 초점을 맞추어 활동이 다양하게 구성되어야 한다.

1. 활동과정

목 표	영상음악을 통해 미래사회의 문화와 예술을 조망하는 안목을 키운다.			
활 동 과 정	하나의 이미지를 선정한다.	이미지에 맞는 그림을 그리거나 내용을 기술한다.	체계적인 즐거움을 만든다.	가공의 공간 즉, 이미지가 현실적으로 영상화되는 과정을 나타내는 적절한 음악을 선정한다.

2. 활동모형

활동 1 시간으로 움직이는 공간

실제 시간이 공간으로 움직이는 것이 현실세계이다. 그런데 미래의 공간은 시간이 필수요소가 아닐 수 있다. 왜냐하면 컴퓨터와 정보통신의 결합은 공간에서 공간으로의 확장을 이어주고 있으므로 과거, 현재, 미래의 시간개념은 공간속의 움직임속에서만 의미가 있기 때문이다. 예를 들어 컴퓨터 게임에 있어서 과거와 미래의 시간이 화면에 선명하게 나타나고 우리의 인식저편에 있던 상상력을 현실화시켜주는 모습을 볼 수 있다. 따라서 그 속에서의 시간은 단선적이고 선형적인 개념이 아니라 평면적 의미가 강하다. 면에서 면으로 이동하는 시간의 모습에서 입체적인 이동의 형상까지 실제로 보게 될 때도 상정할 수 있다. 그런데 영상은 입체적인 모습을 가

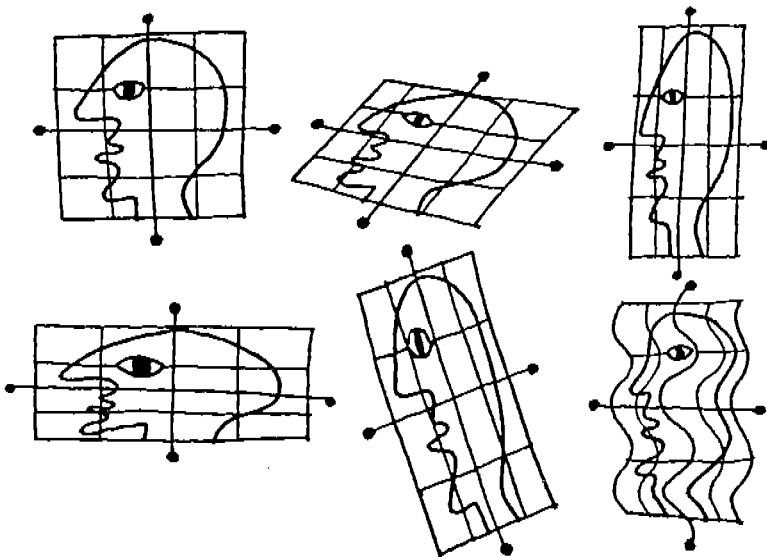
지면서도 그것이 표현하는 범위는 평면적일 수 밖에 없다. 흔히 TV를 입체적 영상이라 착각하기 쉬운데 그것은 입체를 상상케하는 평면적 영상의 연결이라는 성격이 더 강하다. 따라서 입체적 영상 즉, 영상이라는 공간이 시간적 개념을 포용하기 위해서는 우리의 마음과 정신 그리고 생각을 자극할 수 있는 매개체가 존재해야 한다. 그것은 음악이라는 운율화된 소리이다. 즉, 음악이 영상화되어 그 음향의 상상력을 제한하는 것이 아니라 음악과 영상의 공간이 합성되어 새로운 시간이 내포된 공간을 만들 수 있다고 본다.

활동단계

- ▶ 시간적 의미를 담고 있는 공간 영상을 만든다. 과거, 현재, 미래를 세분화하여 그 시간을 대표하는 공간을 선택한다.
- ▶ 만일 그런 공간의 영상이 없으면 그림을 그리거나 상징적인 언어로 표현한다.
- ▶ 선택한 영상에서 어떤 이미지나 즐거리를 의도했는지 또한 찾을 수 있는 지에 대해 생각하고 그에 따라 즐거리를 만든다.
- ▶ 즐거리에 맞추어서 영상을 차례로 구성한 다음, 시간적 의미를 잘 나타낼 수 있는 음악을 선정한다.

활동예시

- ▶ 이순신상 / 성수대교 / 푸른하늘



- ▶ 과거의 역사적 인물이 현재에 발현되는 공간과 현재를 사는 사람들의 삶의 우연성 그리고 미래에도 존재한다고 믿는 푸른하늘의 상호연관되는 주제를 찾아내는 방식은 다양하다. 여기서는 ‘절대적 시간환경에 순응하는 삶의 불확실성’이라는 줄거리를 제시한다. 인간은 죽음이라는 시간에 맞닥드려 살면서도 즉, 물리적 시간은 인간의 자연스러운 생태를 유지하고 반복하면서도 그 속의 삶이란 정형화되어 있지 않고 불확실한 공간으로 가득 차 있다. 이 속에서 어떤 미래가 상상될 수 있는가 자문해 본다.
- ▶ 음악 : 모짜르트의 〈레퀴엠〉 또는 산울림의 〈청춘〉

활동 2 기술과 인간의 새로운 만남

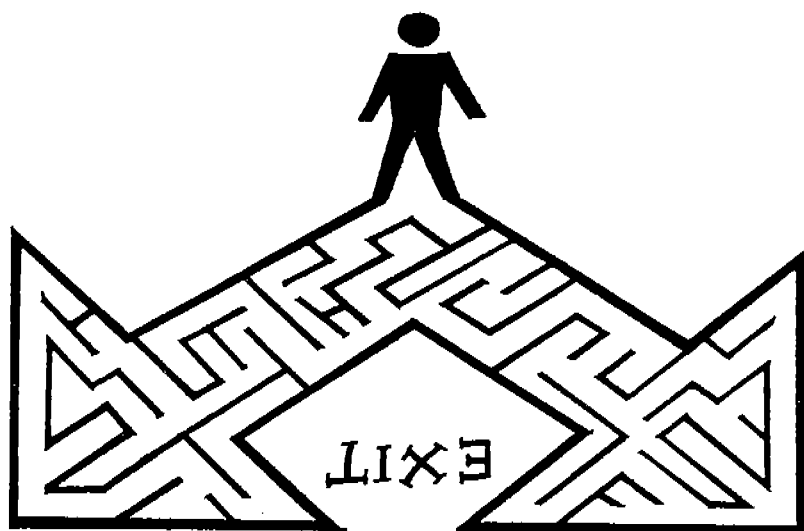
마술이 기술이 되는 시대가 오고 있다. 또한 기술과 예술이 같은 의미를 갖는 사례를 본다. 예술인가? 기술인가? 기능적이라는 말과 예술적이라는 것과 거리가 있는 것으로 여겨져 왔다. 그렇지만 현대에 와서 이러한 의미는 상실되고 있다. 예술이 곧 기술이 될 수 있고 기술이 예술적 가치를 갖는 현상을 적지 않게 본다. 고도의 절제되고 정밀한 기술이 예술적 가치를 갖는 것중의 하나가 가상공간일 수 있다. 이 공간에서는 아름다움이 복제될 수 있는가의 논란은 이미 구시대적 사고로 돌려진다. 아름다움은 순간일 수도 있고 복제도 가능하다. 그것은 순전히 작자 즉, 인간의 의지이다. 또한 아름다움의 영속성도 큰 의미를 잃어가고 있다. 아름다움이 우리의 정서에 영원하고 풍요로운 각인을 해주지만 ‘눈에 보이는’ 아름다움은 끊임없는 변화와 발전속에서 마음의 한가닥을 풍부하게 표현할 따름이다. 생활공간의 기계적인 산물을 아름다움으로 변환시키는 것은 인간의 인식과 의지이다. 컴퓨터 음악, 그래픽 디자인, 가공의 공간들의 결합이 우리의 정서를 어떻게 새롭게 이끌어 갈 수 있으며 그에 대한 조망을 찾을 수 있는 방법들을 부단히 만들어내는 요소에 대해 생각한다.

활동단계

- ▶ 적합한 기능을 갖는 기술로 구성된 건물이나 공간을 선택한다.
- ▶ 공간이나 입체물이 갖는 예술적인 요소를 찾는다.
- ▶ 일정한 이미지나 주제를 갖고 연속적으로 그림을 나열한다.
- ▶ 전체 그림에 적합한 음악이나 음향을 고른다.
- ▶ 조합된 영상물과 음악이 주는 의미를 찾는다.

활동예시

- ▶ 공간 ‘사랑’ 건물/전쟁기념관 건물/이상적인 도시기능의 상상도 /‘비상구’가 쓰여진 다채로운 통로그림
- ▶ 각기 기능을 하면서 예술적인 감각을 나타내고 있는 실제 건물과 상상속의 상징물을 결합시키는 뜻은 이상적인 시각과 현실적인 실체에 대한 감성의 차이를 알아보는 한편, 사랑이라는 실체는 없지만 인간의 중심에 있는 언어를 제약없는 공간과 시간속에서 실제화시킴으로써 마음의 본질마저 만지고 부딪칠 수 있는 미래세계의 영역을 다룬다. 70년대 기념비적 작품인 예술인들의 공간인 공간 ‘사랑’과 전형화된 현대식 건물에 사랑의 성취를 위한 소극적 방편인 전쟁예방의 요소들, 그리고 이들이 물려 살고 있는 현대도시의 병폐를 탈피할 수 있는 사랑과 희망의 환경과 단순한 비상구가 아닌 다양한 통로로 이미지되는 비상구를 통해 사랑의 길을 모색하는 줄거리를 갖고 있다.



- ▶ 음악 : 팝송 〈in the year 2525〉 또는 모짜르트의 〈교향곡 40번〉과 베토벤의 〈전원교향곡〉의 합성

활동 3 미술로 열려진 세계

미술은 가상의 공간을 실제로 보여주는 선도적인 역할을 하고 있다. 풍부한 창의력과 예술적인 감성의 발현은 공간의 선, 면, 입체의 다양한 양식을 바탕으로 인간의 내면과 외연의 세계를 주도하고 있다. 어쩌면 가상공간의 실체는 미술로 연결된 세계를 구조화한 것일지도 모른다. 컴퓨터 게임을 만들기 위해 수많은 색감과 선들이 제공되고 이제는 그들이 컴퓨터의 법칙과 거의 제약이 없는 구체화된 상상으로 인해 우리가 생각하는 것 이상의 그림들을 창출하고 있다. 따라서 미술은 가공의 공간으로 발을 내딛기 위한 첫만남의 장소이다. 과연 기존의 미술작품에 어떤 음악적 상상과 소리를 결합시켰을 때 공간의 실체를 만나게 되고 미래의 예술을 바라보는 또 하나의 눈을 형성하게 될까?

활동단계

- ▶ 생각나는대로 미술작품을 선정한다.
- ▶ 선정한 작품이 어떤 주제나 이미지로 통일될 수 있는지 생각한다.
- ▶ 작품을 차례로 나열한 뒤 제목을 정한다.
- ▶ 적합한 음악을 고른 후 작품과 함께 감상한다.

활동예시

- ▶ 달리와 무어의 작품
- ▶ 초현실은 현실에 바탕을 두며 바람직한 세계와 원하지 않는 세상 모두를 표현한다. 왜냐하면 원망은 현실에 바탕을 두기 때문이다. 미술작품을 통해 현실과 구별되는 초현실의 이미지를 찾는다는 한계가 있다. 미술작품은 이미 상상한 ‘그림’을 나타낸 것에 지나지 않기 때문이다. 그 이상의 무엇은 초현실속의 이미지에서 찾아야 하는데 그 매개가 음악이 될 수 있다. 현실에서 보는 초현실에서 한걸음 더 나아가 초현실의 세계속에서 추구하

는 또다른 초현실의 세계에 마음을 풀어놓는데 의미가 있다.
 비록 현대의 미술가들은 아니지만 달리와 무어의 작품들속에는
 정형화된 초현실의 상상을 또렷히 재현한 작품들이 많다. 이를
 통해 우리는 영상과 음악적 영감의 틀을 볼 수 있으며, 더 높고
 넓은 이미지의 세계를 실체화시킬 수 있다.

- ▶ 음악 : 가요반주음악 〈허공〉/하이든 〈교향곡 제101번 시계 제 2악장〉



이미지 를 찾아서

신세대 청소년들은 직접 행동하고 동기를 표현하는 특징을 갖고 있는데, 그 감각적이고 반사적인 행동 뒤에는 이미지라는 보이지 않는 힘이 작용한다. 즉, 신세대 청소년들은 어른과는 다른 세상을 살고 있다. 따라서 다른 이미지를 구축하고 있다. 한편 영상음악은 이러한 양상을 적극적으로 표현할 수 있는 좋은 매체가 된다. 그러므로 영상음악이 갖는 다양한 이미지를 통해 청소년들에게 잠재되어 있는 사고와 감성을 밝혀나가며, 나아가 청소년들에게 영상음악속에서 이미지의 연속성과 의미를 인지할 수 있는 기회를 제공함으로써 생활속에서 새로운 이미지를 창조하고 다양한 영상매체를 이해하는 능력을 심어주어야 한다.

1. 활동과정

목 표	하나의 주제를 설정하여 생활도구로 이미지를 나타내고 적합한 음악을 삽입함으로써 영상음악을 생활속에서 창조하고 감상할 수 있는 능력을 제고시킨다.				
활 동 과 정	영상음악 하나를 선택한다.	주요 부문에 대한 이미지를 찾는다.	찾아낸 이미지를 적합한 주변의 생활도구를 이용하여 표현한다.	이미지의 내용을 설명하고 생활도구로 재창조한 과정을 기술한다.	영상의 이미지와 음악의 관계를 평가한다.

2. 활동모형

활동 1 줄거리 속에 이미지

대중화된 노래방에 가면 음악과 함께 TV 모니터에 영상이 나오고 그 위에 노래가사가 자막으로 나온다. 그러나 노래방에서의 영상은 대부분 가사내용과는 전혀 다른 것이다. 그렇다고 곡의 이미지에 적합한 영상도 아니다. 간혹 가사내용에 부합하는 영상이라 하더라도 매우 진부하게 구성되어 있는 경우가 대부분이다. 예를들어 가곡 그리운 금강산을 선곡하면 가사와 함께 금강산과 비슷한 산의 모습을 비쳐주고 그 산을 그리워하는 사람을 그린 후 마지막에는 많은 사람들이 옷깃을 여미며 통일을 기원하는 모습을 보여준다. 우리는 그 속에서 통일의 염원, 금강산에 대한 그리움 등의 이미지

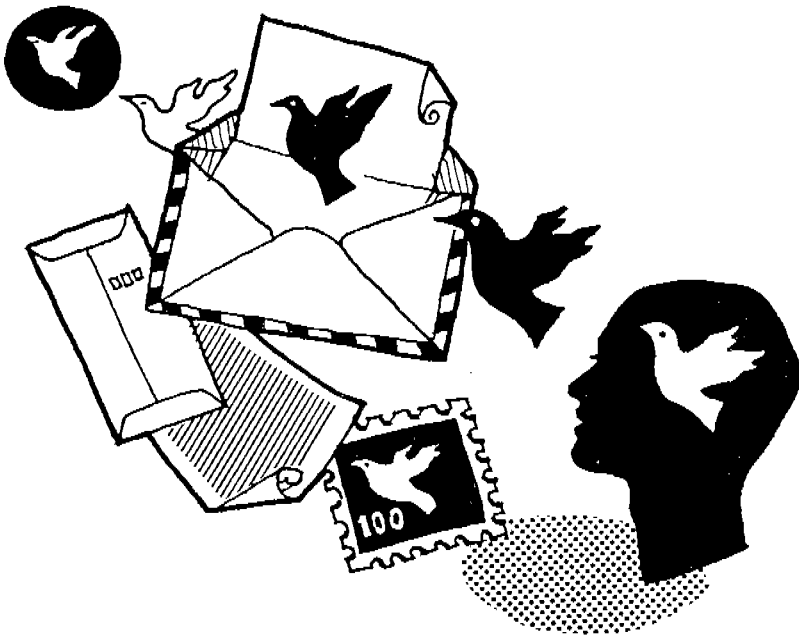
를 찾을 수 있을 것이다. 이렇듯 줄거리가 있는 노래를 영상화하면 이미지는 바로 노래의 주제가 된다. 이러한 이미지 찾기는 초보적인 수준이라 볼 수 있다. 왜냐하면 영상음악은 그림과 가사 외에도 곡이라는 주요한 변수가 있기 때문이다. 창작자는 곡과 가사의 정서적 일치를 위해 노력했겠지만 그 둘이 합쳐 노래로 탄생하면 이미 새로운 감흥과 정서를 내포하게 된다. 따라서 우리 가곡의 작사자나 작곡자의 의도에 부합하여 이미지를 찾으려고 노력하는 것보다 영상음악으로 다가온 곡과 가사의 내용을 새롭게 해석하려는 시도는 의미가 있다고 본다.

활동단계

- ▶ 가사와 곡 그리고 영상이 잘 조화된 영상음악 하나를 고른다.
- ▶ 영상음악에 따라 함께 노래를 부른 후 주제를 파악한다.
- ▶ 제시된 음악의 일반적인 주제와 영상과 음악이 잘 일치되었는지 평가한다.
- ▶ 새로운 각도에서 영상음악의 이미지를 찾는다.
- ▶ 주변의 생활도구로 새로운 이미지를 표현한다.

활동예시

- ▶ 영상가곡 〈기다리는 마음〉



- ▶ “일출봉에 해 뜨거든 날 불러주요. 월출봉에 달 뜨거든 날 불러주요. 기다려도 기다려도 님 오지않고 빨래소리 물레소리에 눈물흘렸소.” 우리의 옛 여인들은 비교적 소극적으로 사랑을 표시했다. 마치 김춘수님의 ‘꽃’이라는 시의 첫어구처럼 사랑하는 님이 나를 불러주기 전에는 님을 사랑하는 마음조차 감추고 살았다. 〈기다리는 마음〉도 그러한 정서를 잘 나타내준다.
- ▶ 그러나 이 가곡에서 다른 정서도 맞볼 수 있다. 바리톤의 묵직한 음성으로 불리워지는 〈기다리는 마음〉에서 새로운 세계에 대한 희망과 절망이 교차하는 쌍곡선의 긴여운을 느낄 수 있다. 그것은 좌절도 아니고 가까운 미래에 대한 희망도 아닌 도달할 수 없는 세계에 대한 끝없는 소망이 담겨져 있다. 기다려도 오지 않을 님이라는 것을 알면서 기다릴 수 밖에 없는 삶의 절대적 한계와 소망을 표현하고 있다.
- ▶ 기다림은 그리움이다. 그리움은 만남으로 성취된다. 그러나 그리움이 만남이 되면 이미 그리움은 상실된다. 기다림은 그 자체로도 충분한 의미를 가진다. 수많은 편지들은 그리움과 기다림을 뜻한다. 편지지와 봉투는 기다림을 그리움과 삶의 활력소를 변화시키는 생활의 주요한 요소이다. 더우기 편지에 대한 소중함이 점차 사라지고 있는 오늘날에는 사뭇 아스라함이 더한다.

활 동 2 보이지 않는 곳에 숨은 뜻

신문사 기자들이 잘 사용하는 말중에 행간의 의미라는 것이 있다. 백마디 말보다 한마디 침묵이 사람들을 감동시키는 경우가 있고 보이지 않는 곳에 더 심오한 뜻과 생각이 담겨있을 경우도 있다. 노랫말이나 곡조도 마찬가지로 창작자의 의도가 곳곳에 숨어있는 경우가 있다. 우리가 일체의 침략을 받아 압박하에 있을 때의 노래들을 살펴보면 이러한 의도를 쉽게 알 수 있다.

이 숨은 뜻은 음악을 영상화하는 과정에서 입체적으로 또는 상징적으로 표현된다. 간혹 영상음악을 보면 내용과는 다르다고 생각되는

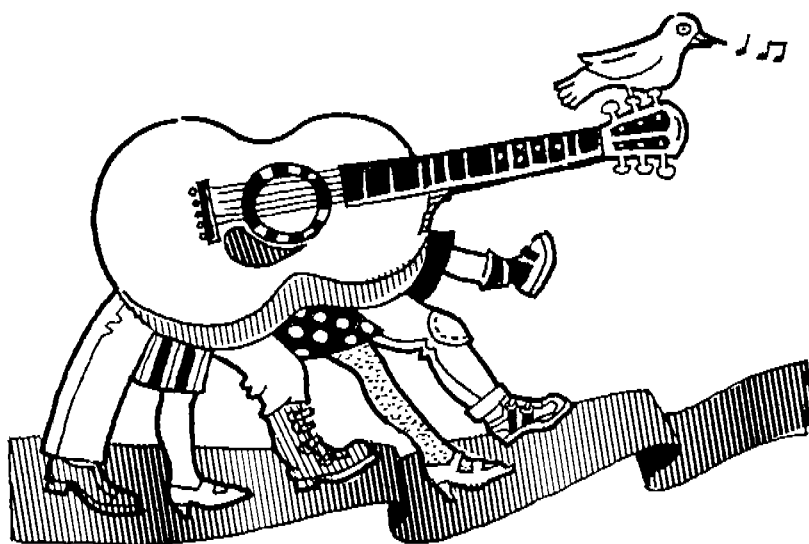
상징적인 그림들이 나오고 또한 시간의 흐름에 따른 줄거리를 영상화시키는 것이 아니어서 이해하기 힘든 복합적인 표현들이 나온다. 굳이 그러한 영상음악물을 해석하려 노력할 필요는 없겠지만 적어도 영상음악을 제작한 사람의 의도는 무엇이며 어떤 의미를 담고자 했는지에 대한 평가는 필요하다. 또한 영상음악에 내재되어 있는 뜻을 파악하는 것은 새로운 영상음악프로그램을 창조하는 밑거름이 된다. 비록 영상음악 창작자의 의도를 간과할 수는 없어도 영상 매체속에서 그림과 음악 그리고 노랫말이 어우러진 숨은 상징들을 이어간다면 훨씬 더 새롭게 영상음악을 즐기고 창조적인 에너지를 축적하는 기회가 될 수 있다.

활동단계

- ▶ 가능하다면 상징적인 영상으로 표현된 영상음악을 하나 고른다.
- ▶ 가사 또는 곡의 흐름과 이미지와의 관계에 대해서 살핀다.
- ▶ 찾아낸 이미지들을 다시 연결하고 어떤 의미가 내포되어 있는지 논의한다.
- ▶ 제시된 영상음악이 표현하는 것 이상의 숨겨진 뜻을 주제로 다른 도구 즉, 그림이나 노래 또는 시 등으로 재현한다.

활동예시

- ▶ 영상음악 : 에릭 크립톤 Eric Clapton 의 〈천국의 눈물 : Tears in Heaven〉
- ▶ 이 곡은 작가가 4살난 아들을 잃고 작곡한 노래이다. 탁월한 기타연주가이기도 한 그가 전기기타가 아닌 보통기타 acoustic guitar의 생생한 선율에 맞추어 아들에 대한 연민의 정과 회한 그리고 사랑을 그린 작품이다. 그런데 이 영상음악에서 작가가 앉아서 기타를 치는 모습이 인상적인데, 열중하면서도 깊은 사색에 빠져있는 듯한 인상에서 아들과의 관계 뿐만 아니라 전기 및 전자악기가 난무하는 가운데서도 음유시인처럼 보통기타를 다리에 걸치고 음 하나하나에 빠져드는 중년남성의 삶에 대한 깊은 뜻을 느낄 수 있다.



▶ 이 작품에서 주인공인 작가 뒤로 흐르는 배경에서 삶에 대한 회한의 흔적들을 엿볼 수 있다. 담담하게 그려지는 삶속에서 시인 박인환의 목마와 숙녀의 한 구절처럼 “인생은 외롭지도 않고 그저 잡지의 표지처럼 통속하거늘”하는 의미를 떠올릴 수 있다. 김영동작곡의 대금연주집 중 〈먼길〉을 배경음악으로 장난감 - 책 - 돈 - 여행 - 아이돌 - 병원 등 삶을 하나 하나 그려가는 우리의 모습을 상상하여 새로운 작품을 구성해 본다.

활동 3 새로운 이미지의 창조

이미지는 어떤 유사성을 가진 형태로서 육체와 본질 혹은 그 합성된 모습사이의 유사성을 보여주는 언어의 형태를 말한다. 최근 많은 관심을 갖게되는 예술분야인 비디오아트에서 이미지는 중요한 부분을 차지한다. 영상은 복사의 성격을 띄는 반복이기 때문에 영상의 이미지는 이중적이며 반복이 가능하다. 그러므로 우리가 영상음악을 수동적으로 인식한다면 이러한 한계에서 벗어나기 어렵다. 그렇지만 영상음악을 단순히 청각적, 시각적인 즐거움으로만 인식

하지 않고 음악의 영상화라는 도구를 통해 영상음악에 비친 이미지를 재구성하고 해석하며 자기 것으로 만드는 적극적인 감상으로 한계를 극복할 수 있다. ‘성령을 이미지로 바꾸지 말라. 그러나 성스러운 피의 결과로 생겨난 진실한 이미지를 이해하는 것은 반드시 필요하다’는 말처럼 단순히 영상매체를 이용하여 본질을 형상화한다면 왜곡될 가능성이 있다. 그러므로 우리의 초점은 영상음악이 가지고 있는 의미를 이미지를 통해 더 잘 이해하고 발전시켜, 참여하는 적극적인 즐거움으로 변화시켜야 한다는데 있다. 따라서 새로운 이미지의 창조는 다양한 상상과 도덕적 가치가 충분히 전제된 가운데 우리속에서 꾸며져야 할 것이다.

활동단계

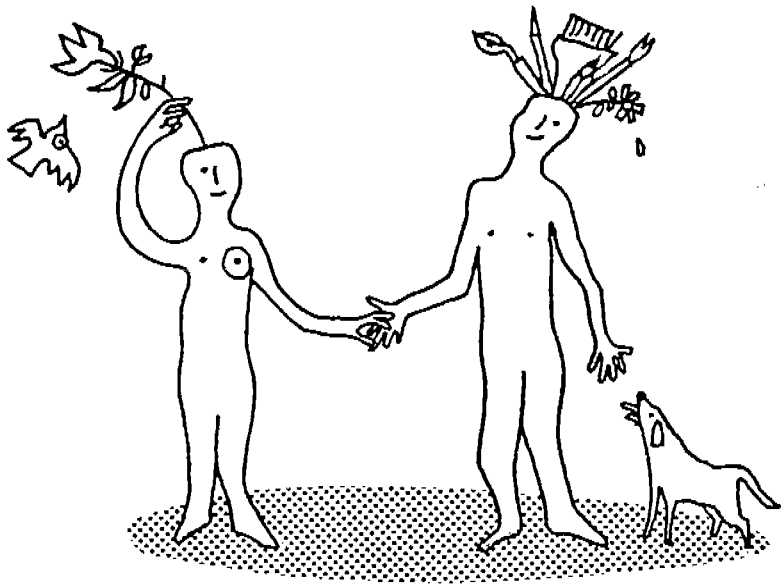
- ▶ 영상음악을 하나 또는 여러 개 선택한다.
- ▶ 영상음악에 내재된 의미와 그 표상인 이미지와의 관계를 살핀다.
- ▶ 의미와 이미지가 잘 결합되어 있는지 평가한 후, 영상음악이라는 매체 선택의 적합성 여부를 판단한다.
- ▶ 표출된 이미지 외에 숨겨진 이미지에 대해 분석한 후, 새로운 이미지를 형성한다.

활동예시

- ▶ 영상음악 : 존 레논의 〈imaging〉, 마이클 잭슨 등의 〈We are the world〉
- ▶ 전자는 선그라스를 쓴 존 레논의 다양한 얼굴표정을 중심으로한 영상 음악이다. 깡마른 얼굴에 날카로운 콧날. 비틀즈답게 편안하지만 호소력 짙은 목소리로 평화의 영혼을 올린다. 마이클 잭슨 등의 〈We are the world〉는 손에 손을 잡은 금세기의 유명한 팝송가수들이 세계는 한가족이며 순수함 속에 하나가 될 수 있다고 평화를 외친다.
- ▶ 평화는 전달의 의미이다. 존 레논은 전쟁과 기아의 모습을 뒤로한 채, 강력한 호소로 평화를 모든 사람들 가슴속에서 꽃피우려고 애쓰고 있으며, 〈We are the world〉이라는 노래는 전형적으로 함께 사는 세상의 평화를 단면적으로 표현하고 있다. 캠페인

의 평화 보다는 마음속의 평화를 영상화시키는 것이 훨씬 강력한 호소를 지닌다.

- ▶ 결국 평화는 환상이 아닌 현실의 삶에서 성취해야 한다. 울부짖음이 아닌 의식의 자각을 통한 각자의 마음속에 있는 남을 위한 마음, 순수한 정신에서 평화는 이루어진다. 또한 평화는 구호가 아닌 절실한 이념이라는 점에서 비둘기보다는 갈매기와 독수리의 어우러짐속에서 평화를 꿈꾼다.



만화와의 만남

요즘들어 만화는 만화라는 평면적인 그림 자체의 기능만 하던 때는 지나갔다. 즉, 만화가 영상과 만나게 되면서 광고 및 디자인의 밑그림이 되고, 만화속의 주인공이 인간으로 변하여 생생하게 살아다니는 등 만화는 문화생활의 주요한 부분을 차지하고 있다. 영상음악을 이해하고 감상하며 또 다른 창조를 위해서 분석하고 평가하기 위해서 만화가 하나의 수단이 될 수 있는데, 즉 고도의 기술과 상상력을 동원해야 하는 영상의 어려움을 만화는 쉽게 해결할 수 있으며 각자 자기의 능력과 목소리에 맞게 풀어낼 도구가 될 수 있기 때문이다. 따라서 만화를 매개로 영상음악 또는 영상과 음악을 재구성해 봄으로써 동떨어진 영상매체가 아닌 우리곁에 있는 우리의 목소리로 재창조하고 평가할 수 있는 기회가 된다.

1. 활동과정

목 표	영상과 음악을 만화로 표현해 봄으로써 영상예술의 다양성을 경험하고 영상문화와 음악의 간접적 평가능력을 제고한다.				
활 동 과 정	영상음악 또는 음악을 선정한다.	선정한 영상물(음악)에 대한 이미지 또는 내용을 글로 기술한다.	기술한 내용을 토대로 이어지는 만화 컷을 그린다.	그린 영상물(음악)과 만화를 가지고 내용, 표현양식 등을 비교한다.	선정한 영상물(음악)을 새롭게 표현할 수 있도록 만화를 재구성한다.

2. 활동모형

활 동 1 영상속의 만화 끄집어내기

만화는 재미있다. 왜 그런가? 현실세계에서는 이루어지기 힘든 소망을 담아내는 그릇이기 때문일 것이다. 어린 시절 누구나 한번쯤은 상상의 나라를 따라 여러가지 놀이를 해보았을 것이다. 허무맹랑한 줄거리를 스스로 지어내어 자신이 주인공이 되기도하고 방관자도 되어보는 등 소꿉놀이와 비슷하며 논리적이지 않지만 혼자서 즐겼던 놀이를 기억할 것이다. 만화는 이러한 상상과 그림이 결합하여 교묘하게 현실적인 이해를 가능하게 하는 장르이다. 더구나 기술의 발전이 만화를 종이 위에만 머무르지 않게 하여 만화적 공상이 더이상 죽어있는 허상이 아닌 살아있는 실상으로 나타나도록 도와주고 있다. 이렇듯 실제화되는 영상속에서의 만화 또는 만화같

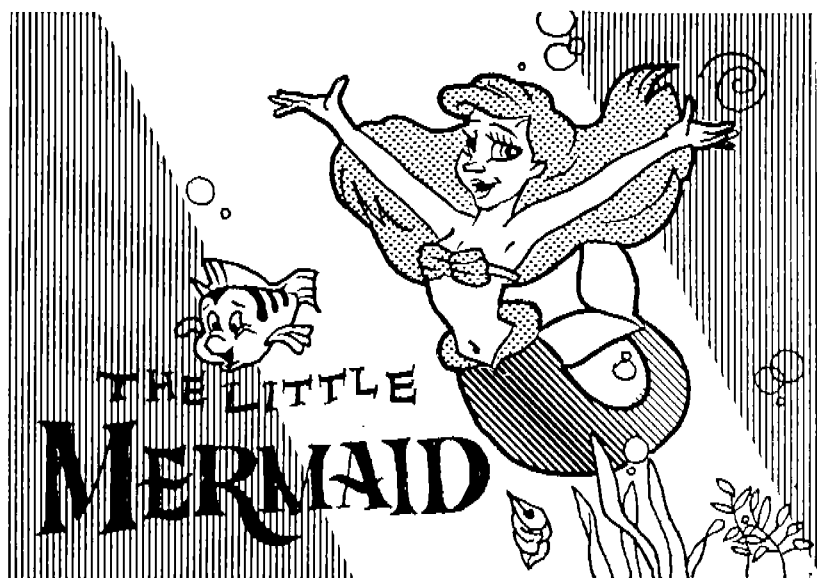
은 그림과 줄거리를 끄집어내어 다시 평면화하는 작업은 우리의 상상력과 분석적 능력을 다각도로 함양시키는 기회가 될 수 있다.

활동단계

- ▶ 만화영화 또는 영상음악을 하나 고른다.
- ▶ 영상속에 나타난 만화의 이미지 또는 표현을 골라내어 적고 그에 따른 음악도 파악한다.
- ▶ 기술한 내용을 토대로 만화를 그리거나 적당하게 그려진 만화를 골라 편집한다.
- ▶ 다시 영상물을 보면서 만화적 요소가 삽입된 부분의 음악선정에 대한 작가의 의도를 분석하고 평가한다.

활동예시

- ▶ 만화영화 : 인어공주



- ▶ ‘인어공주’의 등장인물과 음악
‘인어공주’에는 착하거나 나쁜 인물 모두 다 즐거운 표정으로 등장한다.

활동 2 불량만화로 만들어지는 영상과 음악의 추악함

청소년들 주변에 범람하는 불량만화의 폐단은 많다. 청소년들의 정서에 심각한 악영향을 미칠 뿐만 아니라 만화자체의 질적 저하를 유발하는 요인이 되기 때문이다. 만화가 문화의 요소로서 등장하고 있으며 중요한 역할을 하는 시대에 불량만화의 추방은 시급한 실정이다. 그러나 불량만화는 청소년들에게 적지않게 인기가 있다. 규범에서 이탈하고 싶은 청소년기의 약간의 저항심리와 그 정서를 극대화시키려는 상업적인 요소의 결합이 불량만화가 청소년에게 인기 있는 이유일 것이다. 비록 만화가 상상을 바탕으로 한 현실세계에 동떨어진 내용으로 구성될 지라도 상식을 벗어나서는 존립할 수도 없고, 만일 황당무계한 줄거리와 그림으로 구성된 만화가 있다면 이미 그것은 만화가 아니라고 보아도 무방하다. 만화는 재미있어야 한다. 또한 만화는 재미있다. 그러나 불량만화는 재미있다고 보다는 자극적이다. 영상과 음악도 만화와 같은 문화 장르 중 하나라 볼 때 불량만화를 분석하여 적합한 영상과 음악으로 변환시키는 과정을 통해 영상음악의 조잡성과 퇴폐성이 어디에서 기인하는지 살펴보고 또한 스스로 문제점을 깨닫고 평가의 안목을 키울 수 있게 될 것이다.

활동단계

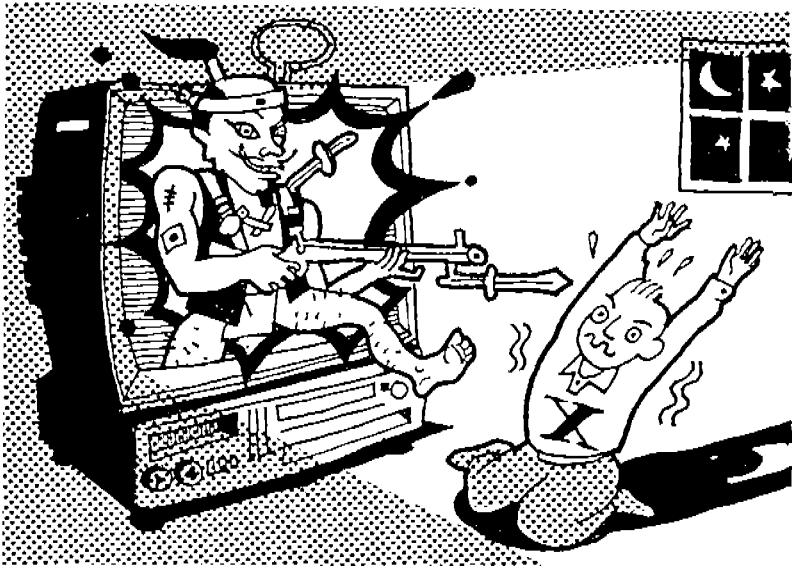
- ▶ 불량만화를 하나 선택한다.
- ▶ 선정한 만화가 불량한 이유에 대해 논의하고 의견을 적는다.
- ▶ 분석한 불량만화의 내용을 토대로 기존의 영상물과 음악을 결합시킨다.
- ▶ 만들어진 영상음악을 듣고 평가하여 문제점을 제시한다.

활동예시

- ▶ 일본 등 외국저질 폭력만화
- ▶ 학교주변에서 판매중인 만화 중에는 일본의 것을 복사한 만화와 같이 한국간행물윤리위원회의 심의를 받지 않은 것이 많다. 그러한 만화의 대부분은 선정적이거나 폭력적인 내용으로 가득차 있다. 뚜렷한 명분과 이유없이 사람을 상처입히거나 죽이며 최

소한의 윤리와 도덕도 존재하지 않는다. 또한 외형상 종이의 질이나 인쇄상태도 좋지않아 이를 보는 청소년들의 시력에도 영향을 준다. 폭력이 미화되는 그림이나 영상물을 반복해서 보면 어떤 목표를 성취하는데 있어 수단의 정당성은 무시되고 결과 즉, 승리만 쟁취하면 된다는 가치가 세뇌될 수 있다. 결국 폭력에 대한 미화는 자신 스스로 폭력에 아무런 장치없이 노출되는 상황을 빚게 될지도 모른다.

- ▶ 금속성의 소리와 등 뒤에서 총을 쏘는 서부영화에서의 비접합, 침울한 음악과 총과 칼로 무고한 양민을 학살하는 일제시대하의 일본군인들.



활동 3 만화속의 주인공이 되어보세요

동화나 만화속의 주인공을 꿈꾸는 사람은 행복하다. 신데렐라 콤플렉스나 공주병이라는 말이 동화속의 주인공을 꿈꾸는데에서 나온 것처럼 누구나 한번쯤은 동화나 만화속의 주인공이 되고 싶어하고

그런 삶과 생활을 희망하며 산다. 과연 동화나 만화속의 주인공은 불가능할까? 오늘 의 대답은 ‘불가능하지만은 않다’라는 것이다. 개성과 자아실현욕구가 강한 신세대 청소년들은 누구나 삶의 주인공이고 스스로 만화속의 주인공으로서 살 수 있을 것이다. 또한 우리의 삶을 만화같은 희망과 상상 그리고 창의적인 요소가 가득찬 세상으로 만들 수 있다. 이제 만화속의 주인공이 되어 이루어질 수 없는 소망의 이야기가 아닌 그 주인공을 뚜렷한 영상과 알맞는 음악이 흐르는, 볼 수 있는 감성의 세계로 우리 스스로 인도한다면 삶의 활력이 넘치고 보고 듣는 영상음악이 아닌 참여하는 영상과 음악의 세계로 풍요로운 정서의 향연을 펼칠 수 있다.

활동단계

- ▶ 자기의 성격에 맞거나 소망하는 만화속의 주인공을 선정한다.
- ▶ 만화속의 주인공을 선택한 이유와 느낌에 대해 서로 이야기한다.
- ▶ 주인공이 등장한 만화와는 다른 줄거리로 영상 내용을 만든다.
- ▶ 영상에 적합한 음악을 고른 후, 다른 참여자에게 자기가 만든 영상음악과 만화속의 주인공과의 관계를 설명한다.

활동예시

- ▶ 만화영화 포카혼타스의 추장
- ▶ 만화속의 주인공을 만화의 주연뿐 아니라 조연으로도 선정할 수 있다. 포카혼타스는 인디언 추장의 딸인 처녀와 신대륙을 탐험하는 청년과의 운명적인 사랑을 그린 만화이다. 영토를 침범하는 백인종과 인디언과의 대결속에 싹트는 사랑을 아름답게만 그린 만화에서 추장은 자신의 딸과 적의 청년과의 사랑을 큰 가슴으로 용인한다. 평소 아끼던 부족의 건강한 청년의 죽음을 참으며 평화와 사랑을 위해 희생을 감수한다.
- ▶ 사랑을 위해 자신을 희생하는 내용의 줄거리 만들기
 - 더 사랑하는 여자에게 남자를 보내는 여자
 - 친구를 위해 희생하는 남자
- ▶ 영화 〈마농의 샘〉의 주제곡



활동 4 감각과 만화 그리고 광고

광고는 매력적인 분야이다. 순발력과 창의성, 상징과 함축 그리고 강력한 흡인력 등으로 인해 영화에 비견되는 순간의 종합예술이다. 우리는 광고를 통해서 상대를 이해하는 마음 그리고 감성과 사고의 영역을 확대시키는 한편, 첨단 예술세계의 한 부분을 만날 수 있다. 과연 만화와 광고 그리고 영상음악은 어떤 관계를 맺을 수 있을까? 물론 광고는 고도의 기술집약적이고 전문적인 분야이다. 그렇지만 만화의 즐거리를 밑그림으로 하여 공익광고를 제작하는 과정을 통해 광고의 공공성과 영상음악의 다양한 활용 뿐만 아니라 상상력과 창의력이 구체화되고 실현되는 모습을 만나게 되지 않을까?

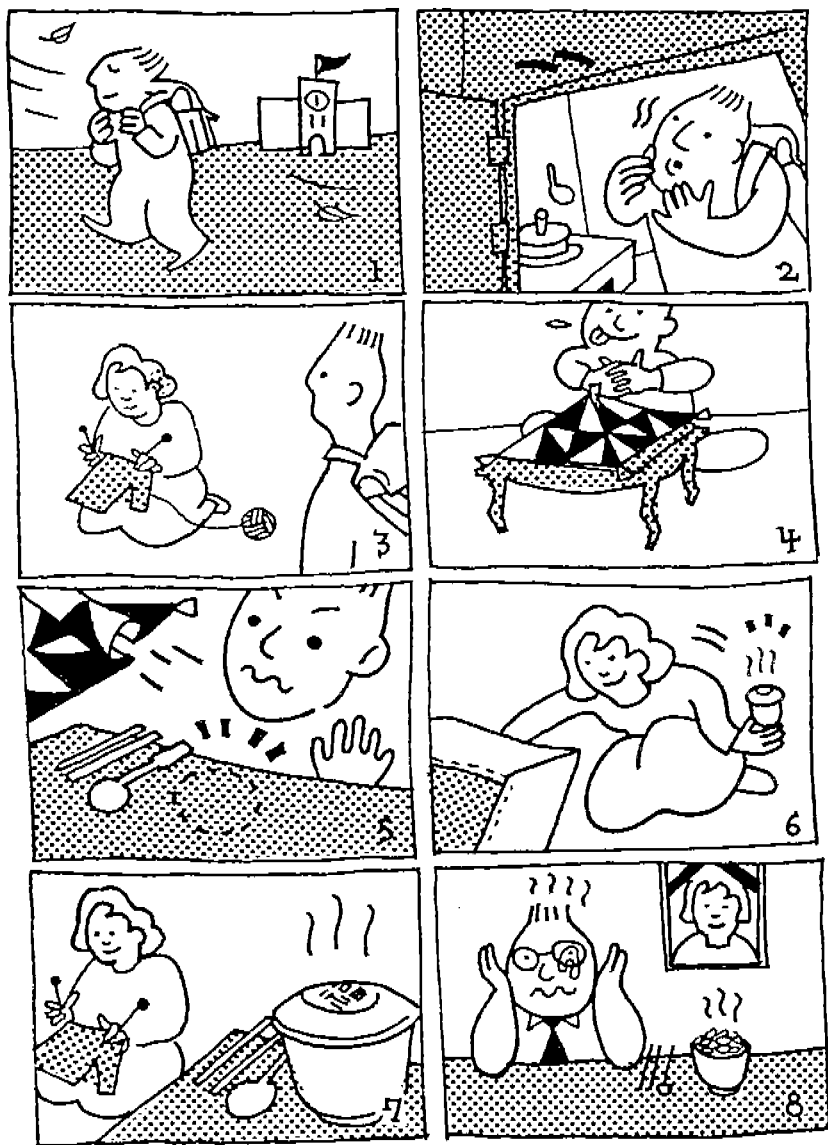
활동단계

- ▶ 광고의 주제를 선정한다.
- ▶ 선정된 주제에 따른 즐거리를 만든다.
- ▶ 즐거리는 8~10컷의 만화로 제작한다.

- ▶ 완성된 만화에 색을 칠하고 전체적인 배경음악 또는 각각의 컷에 대한 음악을 선정한다.
- ▶ 제작한 광고에 대해 서로 평가한다.

활동예시

▶ 주제 : 부모님의 사랑



▶ 매섭도록 추운날 학교 도서관에서 늦게 까지 돌아오는 돌이는 무척 배가 고프다. 부엌달린 방을 들어서며 “학교 다녀왔습니다.”라고 하자, 어머니는 뜨개질을 하다 말고 반가이 맞이한다. “저 밥 먹을래요.”하며 밥상 위에 얹전히 놓아있는 보자기를 들추자 밥이 없다. “어 밥은요?” 그러자 어머니는 아랫목 이불 밑으로 손을 깊이 넣어 투박한 밥그릇을 꺼낸다. “아직 식지 않았구나. 이제 아랫목에 내려와서 밥먹어라.” 아직 따끈한 밥그릇을 밥상에 놓으며 다시 윗목으로 가서 뜨개질하신다. 무척이나 방바닥의 온도차가 많았던 시절. 어머니는 사랑이었다.

▶ 만화

장면 1 : 학교를 나서는 돌이. 주위에는 차가운 바람이 몰아친다.

장면 2 : 부엌을 통해 들어가는 자그마한 방에 손을 호호 불며 들어가는 돌이.

장면 3 : 방안을 들어서자 윗목에서 조용히 뜨개질하는 어머니

장면 4 : 돌이는 인사를 하고 손을 비비며 밥상에 앉는다.

장면 5 : 밥상위에 놓인 보자기를 들추자 밥이 없다. 의아해하는 돌이.

장면 6 : 어머니는 빙그레 웃으며 아랫목 이불 깊숙히서 밥을 꺼낸다.

장면 7 : 상에 밥을 놓으며 윗목으로 가서 다시 뜨개를 잡는 어머니

장면 8 : 밥에서 올라오는 따뜻한 김과 그리운 어머니 모습에 대한 돌이의 회상

▶ 음악 : 조두남의 가곡 〈그리움〉과 팝송 〈mother of mine〉

좋은 영상음악 고르기

퇴폐적인 영화와 불량만화가 존재하듯이 모든 영상음악이 청소년들의 감성에 긍정적으로 작용하지는 않는다. 오히려 선정적인 음악과 그림이 더욱 말초적인 자극으로 청소년들을 혼란에 빠뜨릴 수 있다. 좋지않은 영상음악의 모습을 보여주는 전형적인 예는 음악과는 상관없는 퇴폐적이고 폭력적인 요소의 영상나열 또는 음악자체가 영상으로 구성하기 적합하지 않은 경우이다. 물론 이같은 나쁜 영상음악은 여러 장치를 통해서 여과되어야 하지만 제도적 규제에도 한계는 있다. 따라서 청소년들 스스로 좋은 영상음악을 판단하여 재미있게 즐길 수 있는 방법을 발견하도록 도와주는 일은 영상음악을 감상하는 바람직한 태도를 형성하여 줄 뿐만 아니라 청소년들 주변에 산재해 있는 수많은 매체들을 분석하고 평가하여 보다 여유있고 긍정적인 감성을 풍요롭게 가질 수 있는 기회를 마련할 수 있다.

1. 활동과정

목 표	영상음악은 청소년들의 정서에 많은 영향을 미친다. 따라서 청소년들 스스로 영상음악을 평가하고 좋은 영상음악을 선택할 수 있는 방법과 안목을 키워준다.			
활 동 과 정	영상음악의 전반에 대해서 토의한다.	영상음악 중 하나를 고른다.	영상음악의 음악과 영상부분으로 나누어 분석 평가한다.	음악과 영상이 잘 결합되었는지에 관해 평가한다. 영상음악에 대한 종합적인 평가를 한 후, 좋은 영상음악의 조건에 대해 토론한다.

2. 활동모형

활 동 1 좋은 음악 나쁜 음악

음악은 우리의 정서와 삶을 윤택하게 해주지만 몸에 좋은 약도 남용하거나 오용하면 독이 될 수 있듯이 나쁜 음악의 선택과 감상은 오히려 감성을 피폐하게 할 수도 있다. 따라서 좋은 음악의 선택은 우리가 음악을 통해 얻고자 하는 본래의 목적을 성취할 수 있는 중요한 사안이다. 그러면 어떤 음악이 나쁜 음악인가? 어른들은 시끄럽고 이해하기 힘든 음악에 혐오를 느끼는 경향이 있다. 그러나 그런 음악이 나쁜 음악은 아니다. 나쁜 음악은 체제가 없고 인간의

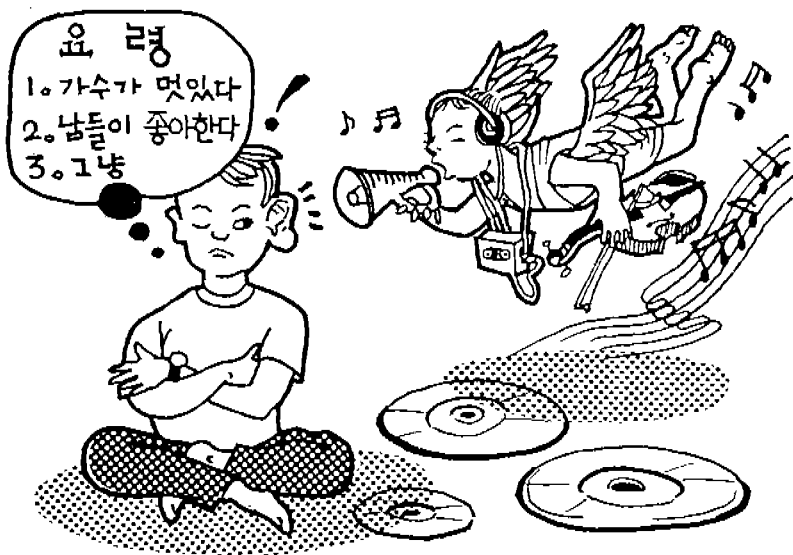
찰나적인 말초신경을 건드려 흥분을 조장하는 음악이다. 음악은 즐거운 가운데서 창작되고 감상되어야 하지만 이것 역시 절제된 즐거움이어야 한다. 즉, 마약도 처방에 따라 미량을 투여하면 엄청난 효과를 발휘하는 약이 되지만 탐닉하면 독이 되는 것과 마찬가지로이다. 그래서 좋은 음악과 나쁜 음악을 선별하고 감상하는데서 한걸음 더 나아가 음악을 평가하는 이유는 음악의 보편성 즉, 다른 사람이 좋은 음악이라고 지칭해서 좋다는 객관성뿐만 아니라 주관적으로 자기의 적성과 성격 그리고 정서에 맞는 음악을 고르는 적극적인 방법의 기초가 되기 때문이다.

활동단계

- ▶ 각가지 장르의 음악에 대한 의견들을 나눈다.
- ▶ 순수음악과 대중음악을 하나씩 고르고, 두 장르의 음악적 차이점을 이야기한다.
- ▶ 각 장르별로 좋고 나쁜 음악을 선정하는 기준에 대해 각자 설정한 후, 음악을 평가한다.
- ▶ 평가된 음악과 어울리는 영상매체를 고른다.

활동예시

- ▶ 순수음악과 대중음악의 이해
- ▶ 좋은 음악 고르는 요령 10가지 쓰기



활동 2 영상밖의 비평

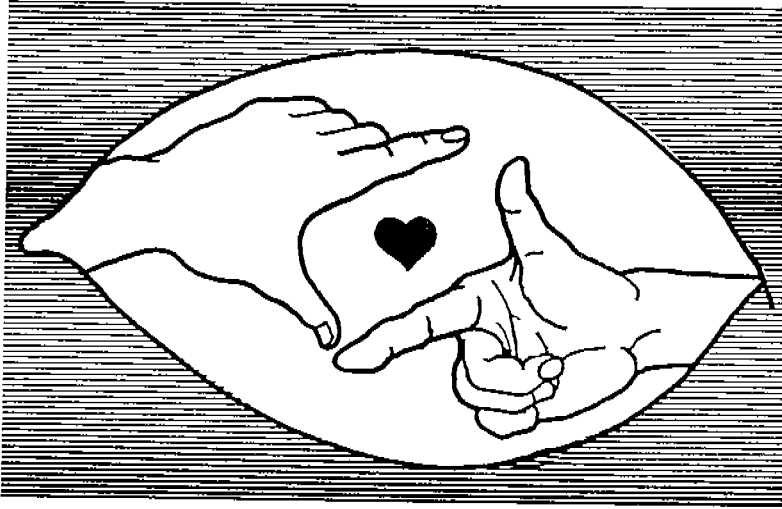
흔히 영상을 눈에 보이는 꿈의 예술이라고도 한다. 사진의 평면성을 극복하기 위해 인간과 사물의 동작 그대로를 재현하는 영상기술이 탄생한 이후, 영상은 단순한 사실의 묘사에서 이제는 컴퓨터를 이용한 3차원의 세계를 형성하고 보여준다. 꿈과 상상속에서만 존재했던 세계를 우리 눈앞에 멋진 화상과 색깔로 펼쳐주는 영상예술은 아름답다. 그러나 숨들릴 틈없는 화면의 울동과 여백없는 공간이 때로는 숨막히게 하고, 인간과 자연의 조화로운 순수성이 조작된 기계의 그림 아래 숨죽이고 앉아있는 모습이 안스럽게도 보인다. 영상문화는 우리 앞에 다가와 설레이게 하며 무한한 가능성을 내보이는 매력적인 거물이지만 그 속에 어떤 실체가 존재하는지에 대한 깊은 성찰과 논의는 하지 않는 것 같다. 이제 영상은 인간을 위해서, 아니 그 스스로 인간을 끌어들여 인간을 영상의 일부로 변화시켜 대화하고 즐기려고 한다. 인간은 모든 것의 중심에 위치한다. 물론 인간이 영상의 노예가 될 수 있다는 것이 한낱 기우에 지나지 않을지라도 정서나 감정속에 우리가 모르는 가운데 영상에 의해 세뇌될지도 모른다. 마치 시대의 모든 것을 지배할 것 같았던 문화도 시간의 흐름에 따라 쇠퇴하듯이 말이다. 영상문화도 이러한 처지가 될지 모르나 우리의 우려는 영상이 목적적 수단이 아니더라도 도구적 수단이라는데 있다. 다시말해 영상은 다른 매체 또는 문화와의 결합으로 얼마든지 확장되고 변형되어 나갈 수 있다. 비록 영상의 발전이 비판적일 수 있다는데 중점을 둘 필요는 없겠지만 정서의 주체성을 갖고 영상매체와 영상을 비판적 안목으로 수용할 때 새롭고 창의적이며 삶의 질을 향상시키는 문화적 향유를 할 수 있다.

활동단계

- ▶ 영상매체로 되어 있는 영상 중 하나를 선택한다.
- ▶ 바람직한 영상에 대해 의견을 나눈다.
- ▶ 선정된 기준에 따라 선택한 영상을 감상한다.
- ▶ 영상에 대해 평가한 후, 좋은 영상이 지녀야 할 조건에 대해 이야기한다.

활동예시

- ▶ TV프로그램이나 영화 중 하나를 선정한다.
- ▶ 좋은 영상을 선정하는 방법에 대한 자료를 수집한다.
- ▶ 이것을 토대로 좋은 영상 고르는 법 10가지 요령을 정리한다.



활동 3 영상과 음악의 조화

영상음악은 영상이라는 수단과 음악이라는 목적의 만남이다. 그러나 영상음악에서 영상을 단지 음악을 위한 보조수단으로 생각하거나 감상하는 사람은 거의 없을 것이다. 비록 영상과 음악과의 만남이 뚜렷한 이유를 가지고 있지만 영상음악이 새로운 음악적 또는 영상의 장르를 형성할 수 있는 사실은 쉽게 예견되지 않을 것이다. 영상음악을 어떻게 볼 것인가? 아니면 어떻게 들을 것인가? 바람직한 영상음악은 무엇인가? 그 해답은 조화에서 찾아야 한다. 영상과 음악이 잘 조화되었는가는 좋은 영상음악을 고르는 일차적인 기준이 될 수 있다. 조화란 각기 제목소리를 내면서도 합치면 멋진 화음으로 새로운 맛을 내는 것을 말한다. 이렇게 영상음악도 영상

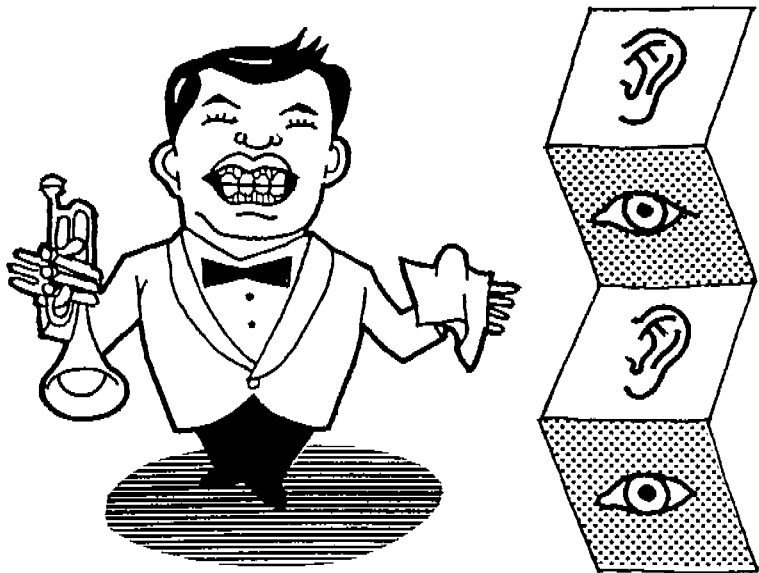
과 음악이 본연의 모습을 잃지 않으면서 새로운 세계를 만들어 내는 모습을 보일 때 궁합이 맞는 영상과 음악이 될 수 있다. 이제는 감상하는 사람의 취향에 따라 영상과 음악 중 어느 것에 더 비중을 둘 것인가를 결정해야 한다. 천편일률적으로 영상음악이 음악중심의 것이 되어서도 안되고 또한 영상만을 강조해서도 안된다. 영상 또는 음악적 시각에서 영상음악을 수용하고 그 조화로운 모습을 평가하는 안목을 키워간다면 영상음악이 단순히 보고 듣는 소극적 매체 문화가 아니라 참여하고 수정하는 적극적인 문화가 될 것이다.

활동단계

- ▶ 바람직한 영상과 음악의 만남에 대해서 토의한다.
- ▶ 영상음악을 하나 선택한 후, 영상과 음악 부문으로 나누어 평가한다.
- ▶ 평가기준표를 만들어 영상음악을 종합적으로 평가한다.
- ▶ 영상과 음악의 조화가 잘 이루어진 영상음악을 선정한 후 의견을 나눈다.

활동예시

- ▶ 영상음악의 의의



- ▶ 영상음악 : 머레이 케리의 〈Without you〉
- ▶ 평가기준표

영상주제의 선명성, 음악과의 적합성, 음악과 영상의 부문별 합치성. 음악주제의 영상화정도, 영상의 연속성, 영상을 통한 음악의 설명성.
- ▶ 비발디의 〈4계〉중 〈여름〉/요한스트라우스의 〈봄의 왈츠〉

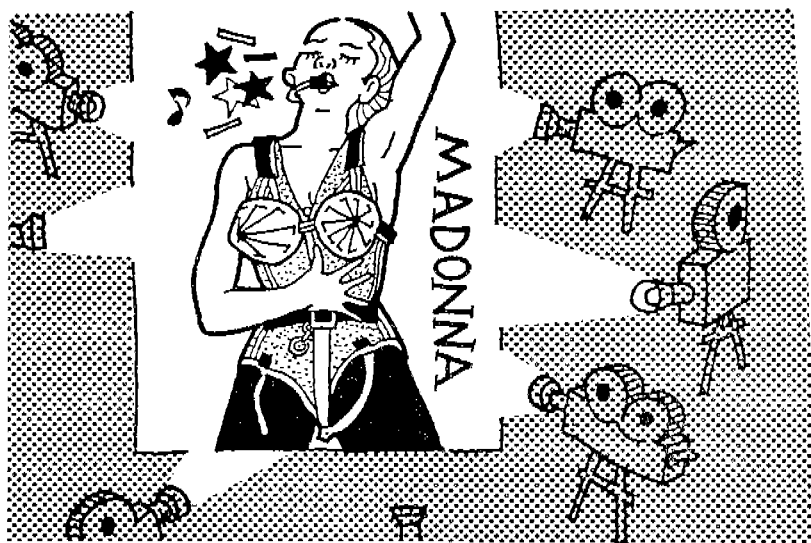
활동 4 영상음악 거꾸로 보기

음악을 바탕으로 만든 영상음악이 아니고 처음부터 영상음악으로 제작된 영상음반이 있다. 이런 영상음반은 초일류 가수들의 흔하지 않은 공연장면이 수록되어 있는 것이 많다. 사실 이러한 음반은 영상미보다는 가수의 동작 하나하나와 관객들의 호응도를 중심으로 꾸며진다. 굳이 이것을 비디오 테잎으로 만들지 않고 영상음반으로 제작한 이유는 무엇일까? 그렇다면 영상음악이란 무엇일까? 음악이 흐르고 영상매체를 통해 움직이는 그림이 비춰지는 것이 영상음악일까? 그에 대한 답을 영상음악의 개념과 정의에 대해 논쟁하기 보다는 거꾸로 영상음악으로 볼 수 없는 것은 무엇인지를 찾는 것도 의미가 있다. 영상음악 거꾸로 보기는 참다운 영상음악의 범주에 속하는 영상음반인지를 평가하는 작업일 뿐만 아니라 영상음악의 초보적 비평과 영상음악의 한계를 설정하는 보다 차원높은 평가와 이해를 위한 단순하지만 필요한 과정이다.

활동단계

- ▶ 영상음악의 개념과 범주에 대해 논의한다.
- ▶ 영상음반 중에서 영상음악으로 평가하기 힘든 음반을 선정한다.
- ▶ 음반에 수록된 영상음악을 감상하고 영상음악의 범주에 속할 수 없는 이유를 각각 설명한다.
- ▶ 영상과 음악 중 문제부문을 파악한 후, 영상음악으로 전환할 수 있는 조건과 방법에 대해 이야기한다.

- ▶ 마돈나의 공연실태
- ▶ 공연을 영상화한 음반에서 별다른 특징이나 의미 전달없이 마돈나 개인의 춤과 동작에 카메라의 초점을 맞추어 공연실태과정을 다각도에서 카메라로 포착한 것외에는 영상과 음악이 함께 나오지만 영상음악이라 하기 힘들다. 이런 수준이라면 각종 TV의 음악 프로그램 공개방송도 영상음악이 될 수 있다는 억지가 된다.
- ▶ 공연물이 영상음악이 될 수 있는 조건은 관객과 무대 그리고 주위 환경과 여러가지의 의미삽입 및 이미지가 조화되어야 한다. 또한 관객은 없더라도 마치 공연하는 실태처럼 꾸며 영상음악의 단순한 환경을 이용하여 더욱 극적인 효과를 나타낼 수 있다.



창조를 넘어서

인간의 상상력은 역사를 이끄는 원동력이다. 공상에 가까운 상상이라도 미래의 현실이 되는 현상을 어렵지 않게 본다. 로봇트가 인간과 가까운 지능과 능력을 가지고 활동하는 만화는 점차 실제생활에서 보게 되고, 유전공학의 발전을 통해 보통 감자보다 몇 배 큰 감자를 생산하고 있는 세상에 살고 있다. 물론 상상적 이야기는 설명될 수 있는 논리력이라는 힘이 뒷받침되어야 한다. 이런 점에서 본다면 공상과 상상의 실현가능성보다는 그럴듯한 이야기로 만들어 질 수 있는가에 그 차이가 있다. 영상음악이 영상과 음악의 대등한 결합 또는 영상 또는 음악을 위한 부수적 수단으로서의 상호범위에서 영상음악 자체가 창조되고 이를 통해 다양한 형태의 창조적 매체를 상정하게 될 때 영상음악이 단순한 기능적인 측면의 예술분야가 아닌 광범위한 예술세계의 부분으로서 역할을 할 수 있게 될 것이다.

1. 활동과정

목표	음악과 영상의 결합을 통한 영상음악의 감상 및 창조에서 한걸음 더 나아가 영상음악의 창의적인 창조를 통해 풍부한 상상력을 키우는 한편, 영상음악의 미래를 조망하는 시야를 넓힌다.			
활동과정	생활 및 예술분야에서 한 주제를 선정한다.	선정한 주제를 글 또는 그림으로 이야기를 만든다.	줄거리에 알맞는 영상매체를 선택한 후, 악기 또는 노래를 통해 음악을 창작한다.	창작된 영상음악을 시연하거나 구상을 구성원들에게 설명하고 평가를 받는다.

2. 활동모형

활동 1 철학과 그림의 만남

철학은 생활 도처에 존재하는 절제된 예술이자 이야기이다. 철학은 인간과 자연과의 이야기이고 끊임없는 의심속에서 나온다. 인간에 대한 의심, 자연에 대한 의문들은 하나의 줄거리를 만들고 또 다른 의심을 낳는다. 인간이 철학을 하는 행위는 삶에 대한 부단한 도전일 수도 있다. 따라서 철학은 현실속에서 표상화된다. 그 중 그림은 이해하기 쉬운, 그렇기 때문에 혹은 난해한 철학적 표현체계가 될 수 있다. 또한 그림은 철학이 과학화되는 중간에 서 있을 수도 있는데, 철학과 그림의 만남이 예술세계에 대한 논리와 생활속에서의 설명이 아닌 상호 의심과 고통을 분담한다는 점에서 형이상학적 그

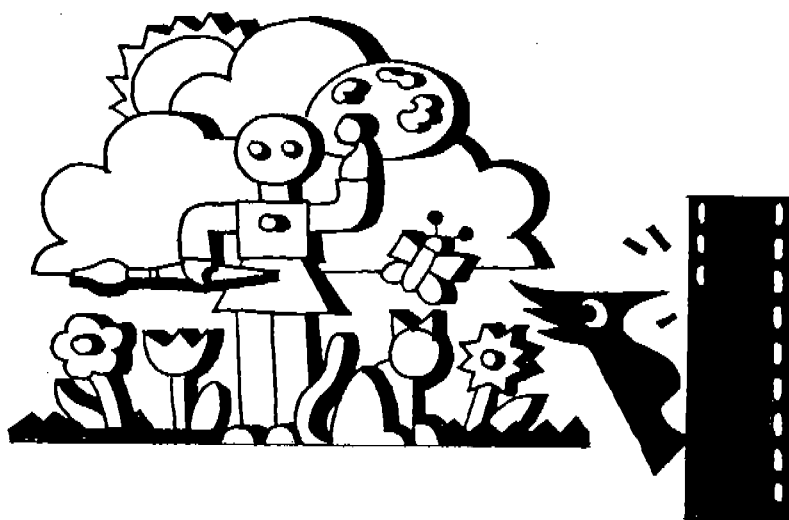
림의 형상을 설명하기도 하고, 그림이 철학의 형이상학적 세계를 현실로 끌어들이는 듯 나타나기도 하는 것이다. 또한 철학과 그림이 만나는 곳에는 언어가 있다. 언어는 음악으로 소리로 의미이상의 의미와 사용, 그리고 무의식의 순환을 유도하는 목적이며 도구가 된다. 따라서 철학과 그림은 언어로 소리칠 수 있는 터반으로 상호 이해되고 설명되어져야 한다.

활동단계

- ▶ 철학적 주제를 선정한다.
- ▶ 선정한 주제를 글과 그림으로 표현한다.
- ▶ 표현한 주제를 다시 설명하고 알맞는 영상과정 또는 분야를 선택한다.
- ▶ 영상에 알맞는 음악을 창작하거나 악기를 이용하여 적합한 분위기를 나타낸다.

활동예시

- ▶ 꿈 — 희망과 절망의 풍경
- ▶ 가스통 바슐라르의 관화해설집 재구성
- ▶ 현악기



활동 2 법영상음악과 영상음악감상법

법은 질서를 가리킨다. 따라서 모든 세계에는 법이 있다. 즉, 인간 사회와 자연은 모두 법에 의해 움직이게 된다. 그 법은 제도화되어 인간공통의 약속어로 표면화되고 지켜진다. 또한 양심과 도덕 그리고 관습이라는 제재하기는 힘들지만 제도화된 법보다 더 중요한 법이 있다. 왜 여기서 법에 관해 이야기를 할까? 영상음악과 법이 어떤 관계를 갖는것일까? 영상음악도 법이라는 규칙속에서 만들어지고 감상된다. 영상도 음악도 엄격한 질서체계속에서 이루어진다. 그 체계가 무너지면 영상은 단순한 색깔로 평가되며 음악도 소음 또는 소리로 전락될 수 밖에 없다. 그러나 전위음악과 비디오아트를 보면 법의 개념이 무시되는 듯 보인다. 왜 그럴까? 법은 우물속에 고여있는 개념이 아닌 실생활에서 살아있는 용어이다. 오늘의 법은 내일의 세계에서도 법이 될 수 없다. 시대를 앞서 사는 사람들은 내일의 법을 생각하고 철저한 자기 혁신과 인고를 바탕으로 양심의 법을 만든다. 새로운 음악은 지금의 눈으로는 파악이지만 새시대의 기준으로 보면 당당하고 선구적인 음악으로 칭송받을 수 있는 것이다. 즉, 법은 새로운 해석의 틀이고 그 자체의 해석에 의미가 있기 때문이다.

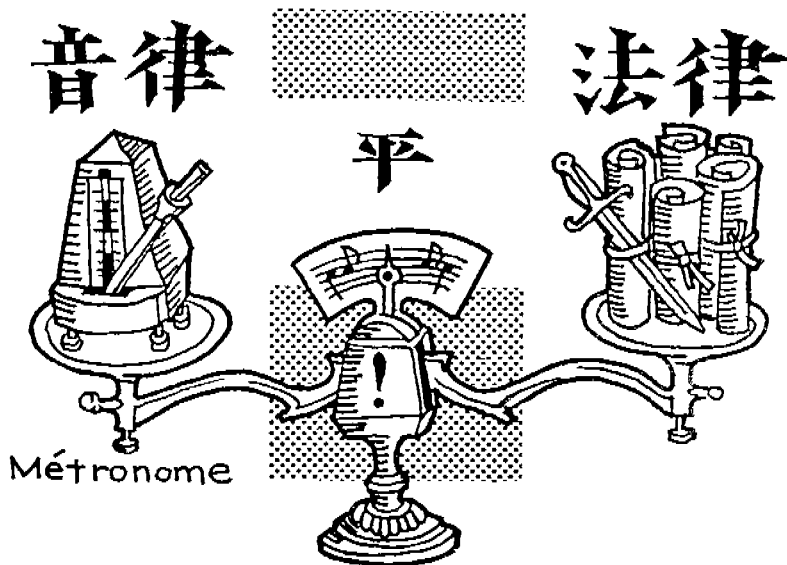
활동단계

- ▶ 법률 중 하나를 선택한다.
- ▶ 법률의 이미지를 글 또는 그림으로 구성한다.
- ▶ 구성한 줄거리에 알맞는 영상매체를 선택한 후, 악기 또는 노래를 통해 배경음악을 창작한다.
- ▶ 법영상음악감상과 영상음악감상법에 대한 상호관계와 의미에 대해 토론한다.

활동예시

- ▶ 풍속에 관한 법률의 변화
- ▶ 풍속과 법률 그리고 개인의 취향과 사회의 관습과의 관계를 그림으로 구성

- ▶ 문학속의 풍속과 연관시켜 슬라이드로 제작
- ▶ 법과 음악감상 그리고 음악감상법의 차이점



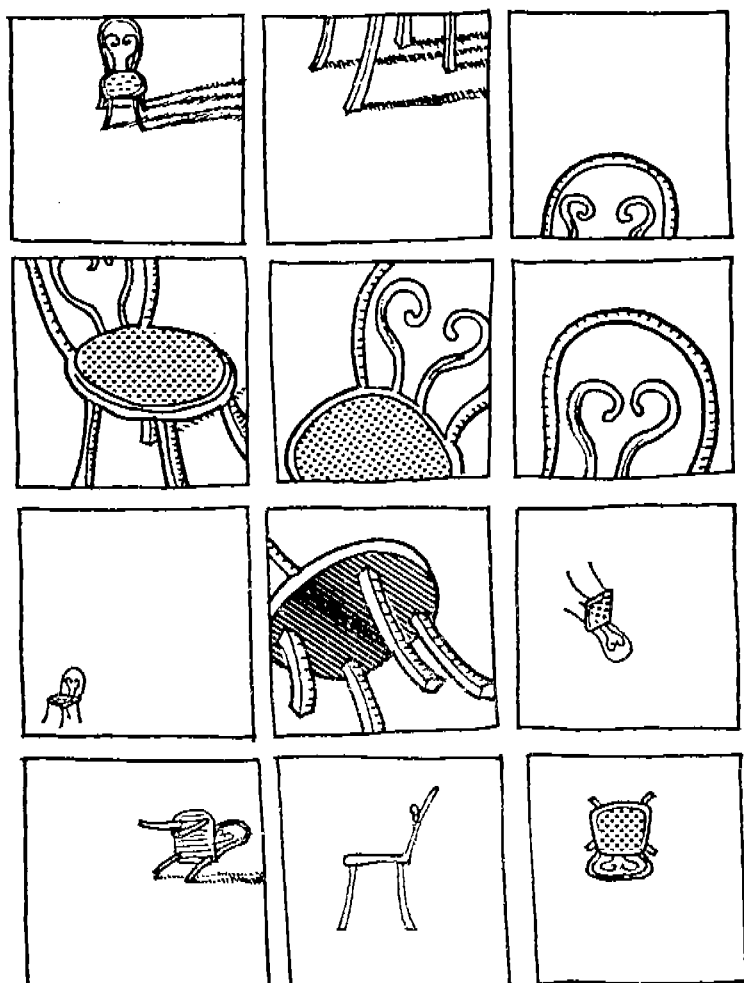
활동 3 영감을 쫓아서

물리학, 수학, 철학, 신학 이들 학문의 관계는 무엇일까? 어느 날 물리학자가 물리학을 가능하게 한 기초학문을 찾다가 수학에 빠져들고 수학의 빈틈없는 논리와 답의 모습을 보다가 철학의 심연으로 들어가고 그 인간과 자연의 끝에서 신학을 발견하였다면 그의 엄청난 학문적 편력을 어떻게 해석할 수 있을까? 이렇듯 한 학자의 학문적 이력은 사회적 성취도 아니고 명예와 성공도 아닐지 모른다. 다만 끊임없는 호기심과 상상 그리고 의심과 집착 또한 자유와 해방의 집요한 정신이 토해낸 정신력의 건강한 방황이며 성취라 볼 수 있다. 영감은 어느 순간 머리속에서 번쩍하고 나타나는 자각과는 다르다. 마치 얽힌 실타래를 풀기 힘든 것처럼 삶의 전방위에서 차곡차곡 쌓아놓은 정신과 영혼의 창고에서 나오는 보물이다. 영감

을 쫓는다는것은 미래를 향해 적극적으로 살아가는 예술혼의 자유의 갈망을 의미한다. 예술은 자유다. 영상음악은 자유로운 영혼을 더욱 풍성하게 하는 삶의 촉매이고 윤희유인 것이다.

활동단계

- ▶ 주제를 선정한다.
- ▶ 선정한 주제를 글로 설명한다.
- ▶ 구성한 줄거리를 그림으로 표현한 후, 음악을 창작하거나 소리를 선택한다.
- ▶ 영상음악과 주제의 관계에 대해 강연한다.



활동예시

- ▶ 인간의 욕망
- ▶ 평등과 자유 그리고 욕망과의 관계설정
주제 : 인간의 욕망은 어디서부터 출발하나 ? 자유의지인가?
→ 평등의 갈망인가 ?
- ▶ 장면 1 : 태초의 인간 창조→장면 2 : 인간의 사회화과정→장면
3 : 능력의 차이와 한정된 자원→장면 4 : 불평등조약→장면
5 : 욕망의 성취와 부자유→장면 6 : 끊임없는 자유의지와 평등
의 갈망→장면 7 : 현대의 환경과 인간 해석 및 위치→장면
8 : 허공을 뚫도는 인간의 존엄성 강조→장면 9 : 인간소외로 인
한 자유와 평등의 좌절→장면10 : 불투명한 미래의 전망과 청소
년의 희망들
- ▶ 영상음악은 자유롭게 평등하게 제작되고 감상할 수 있으며 진정
한 평가가 이루어질 수 있는가 ?

IV. 응용 프로그램

1. 청소년 영상음악캠프 응용 프로그램

1) 개 요

‘청소년 영상음악캠프활동’ 응용프로그램은 기본과정을 토대로 구체적인 대상과 시기, 그리고 장소를 고려하여 구성한 영상음악캠프 활동 실천모형이다. 따라서 청소년들 또는 청소년지도자들이 수련 활동 현장에서 응용프로그램을 활용하여 직접 실행해 볼 수 있고 또한 이를 바탕으로 각기 상황에 적합한 모형을 개발 적용할 수 있을 것이다.

2) 구성내용

청소년 수련활동은 대체로 청소년들이 함께 숙식을 하는 야외활동으로 이루어진다. 응용프로그램도 이같은 일반적인 활동내용을 기준으로 대상과 기간을 선정한다. 기간은 2박 3일간의 프로그램으로 구성하였으며 대상은 청소년 후기에 속하는 17세 (고등학생 연령층)이상의 청소년을 상정하였다. 그리고 참여집단의 수효는 소집단의 역동성을 고려한 적정 최소규모인 7명을 기초단위로 35명의 전체 참여인원을 가상하여 집단캠프활동으로 조직하였다.

3) 응용프로그램 모형

첫 째 날		둘 째 날		셋 째 날	
시 간	내 용	시 간	내 용	시 간	내 용
10:00	다 모이는 시간	07:00	기 상	07:00	기 상
12:00	캠프장 도착 및 숙소 배정 캠프장소개	08:00	아침식사	08:00	아침운동 (집단산책, 달리기, 수영 등)
13:00	점심식사	09:00	모듬 편성 및 주제선정	09:00	함께 목욕하기
14:00	우리는 한가족 (소개 및 친목의 시간)	10:00	영상음악음반 만들기 (모듬별)	10:00	영상음악만들기
16:00	음악과 함께 춤을 그리고 다구를	12:30	점심식사	11:00	영상음악평가 및 창조의 시간
17:00	음악감상 및 해설	13:30	영상음악음반 만들기 (모듬별)	13:00	점심식사
18:00	저녁식사	17:00	민속잔치 한마당	14:00	영화음악 및 영상음악 감상
19:00	강의 : 영상음악과 신세대	18:00	저녁식사	16:00	정리
20:00	하고픈 일 안 하고픈 일	19:00	영상음악감상 (모듬별 제작음반 발표회)	17:00	캠프장 출발
21:00	영화감상 (다큐멘터리)	21:00	우리는 영상세대 (불꽃잔치)	19:00	해 산
23:00	영상음악감상	23:00	취 침		
24:00	취 침				

(1) 구성의 방향

17세에서 24세까지의 청소년들은 청소년기 후기에 속하는 사춘기를 지난 청소년들이다. 고등학교 재학생이거나 졸업생인 이 청소년들은 심리적으로는 자아정체감을 확립하는 중요한 시기이며 자신에 대한 가치 및 세계관에 집중된 관심을 쏟는 시기이다. 또한 사회적

으로 볼 때도 노동능력이 왕성해지는 시기이며 창의적인 능력이 고양되는 때이다. 따라서 이들을 위한 영상음악캠프활동 응용프로그램은 시간의 자율성을 확보하고 정형화된 일정표에서 탈피하여 비교적 다양한 변화를 유도하도록 구성하였다. 즉, 매일 일정한 시간에 식사를 하거나 취침을 하는 일정은 사람들의 생리적인 리듬에 따른 보편화된 활동이라 볼 수 있지만 캠프활동은 그러한 시간의 정확성이 반드시 요구되지는 않는다. 오히려 전체적 주제인 ‘영상음악의 미래와 신세대’에 맞게 강의와 토론 그리고 영상음악의 감상과 제작 및 평가활동 등을 주된 내용으로 포함하였다. 프로그램은 3일간의 일정으로 나누어 첫째날에는 영상음악감상활동에 주안점을 두며, 둘째날은 영상음악제작활동으로 영상음악의 제작기술과 기 제작된 영상음악의 창조과정을 중심으로 제작의 기본적 과정을 습득하는 일정으로 구성하였으며, 셋째날은 영상음악에 대한 평가와 새롭게 구조화되는 영상음악창조의 가능성을 탐색하는 프로그램으로 조직하였다. 그렇지만 전체적인 틀은 청소년들이 캠프활동을 통해 자유로운 활동과 사고를 발산하도록 돕기 위해 영상음악의 주제를 소화하는 내용에서 뿐만 아니라 식사 및 휴식시간에도 자발적으로 참여하여 흥미를 느낄 수 있도록 시간과 환경조성에 역점을 두고 있다. 다음은 주요한 일정의 구성이유와 프로그램의 세부내용이다.

하나, 우리는 한가족

① 구 성

청소년기 후기의 연령층은 자의식이 비교적 강하게 형성되어 가는 때이므로 낯선 사람에 대해 자기를 쉽게 노출하지 않는다. 또한 타인을 긍정적인 관점에서 보기 보다는 부정적인 시각으로 바라보는 경우가 많다. ‘우리는 한가족’활동은 자기를 보여주는 활동프로그램으로 집단 구성원간의 친밀함과 개별적인 특성 그리고 역동적 관계

를 살펴보는 데 목적이 있다. 비록 동일한 집단구성원들이 참여할 지라도 상호이해를 목적으로 한 ‘우리는 한가족’ 같은 인간관계훈련 프로그램은 또 다른 인식을 심어줄 수 있다. 예를 들어 서로에 대한 인지도가 너무 높기 때문에 조직화된 훈련프로그램의 참여자로서 서로간에 더욱 어색할 수 있는 관계가 형성될 때 이를 극복하는 과정이 될 수 있다.

② 활동방법

- ▶ 참여자가 스스로 별칭을 정한 후 별칭과 함께 간단히 자신을 소개한다.
- ▶ 둘씩 짝을 지은 후, 약간의 시간을 통해 서로의 특성을 파악한 후, 집단구성원에게 자신의 짝을 소개한다.
- ▶ 각자 자기가 좋아하는 영상음악과 인상깊었던 음악, 슬펐던 음악, 기뻐했던 음악 그리고 가장 멋진 풍경 또는 영화 등을 종이에 쓴 후 10년 후 자신의 모습을 그림으로 그리고 구성원 전체에게 설명한다.

둘, 음악과 함께 춤을 그리고 다구를

① 구 성

영상음악캠프활동이 활동성을 요구하기 보다는 사고력과 기획능력 등을 동원하는 프로그램이기 때문에 자칫 내용의 지루함보다 생리적인 면에서 청소년들에게 따분함을 줄 수 있다. 따라서 청소년들의 신체적 특성이나 관심에 관계없이 자연스럽게 신체활동을 촉진할 수 있는 프로그램이 필요하다. 참여 청소년들의 관심도를 고려해서 구성할 수 있지만 가능하다면 즐거운 음악과 정형화된 춤 예를 들어 포크댄스나 체조를 응용한 춤을 즐기며 몸을 이완시킨 후, 여러개의 공을 갖고 축구형식의 다구를 통해 땀을 발산한다. 그리

고 지친 몸으로 자연을 호흡할 수 있는 단체 산책을 통해 영상음악 캠프 프로그램에 적극적으로 동참할 수 있는 자세를 만든다.

② 활동방법

- ▶ 구성원 전체가 운동장에 모여 원을 그리며 선다.
- ▶ 리듬이 빠른 음악에 맞추어 포크댄스를 춘다.
- ▶ 포크댄스를 끝낸 후, 제자리에서 한 사람씩 차례대로 나오는 음악에 맞추어 몸 동작을 한다.
- ▶ 잠시 휴식한 후, 편을 갈라서 15분간 다구를 한다.
- ▶ 다구를 마친 후 5분간 휴식을 하고 주변을 함께 산책한다.

셋, 음악감상 및 해설

① 구 성

단순한 음악감상 및 해설을 내용으로 하는 프로그램이다. 음악을 선정한 후, 곡에 대한 설명을 하거나 또는 한 곡을 듣고 해설을 하는 방식으로 진행한다. 듣기만 하는 음악을 통해 영상음악이 이루어지는 모습과 스스로 음악에 대한 이해가 충분히 이루어진 상황에서 영상음악에 대해 논의하고 활동할 것을 생각하는 여유를 갖는다. 또한 설명을 듣고 감상하는 것과 아무런 설명없이 감상하는 것의 차이도 느낄 수 있도록 구성한다.

② 활동방법

- ▶ 고전음악과 대중음악을 하나씩 선정한다.
- ▶ 순서대로 음악을 듣는다.
- ▶ 음악을 들은 후, 각 음악에 대한 설명을 듣는다.
- ▶ 설명을 들은 후, 다시 음악을 듣는다.

- ▶ 새로운 고전음악과 대중음악을 하나씩 선정하여 듣고, 음악감상에 대한 느낌을 나눈다.

넷, 강의 : 영상음악과 신세대

① 구 성

영상음악을 주제로 다양한 강의를 가능하다. 여기서는 강의의 내용 못지않게 강의과정이 중요하다. 자칫 활동 프로그램내에서의 강의는 형식적으로 진행되기 쉽다. 강의는 활동의 기초이론을 제공하는 한편, 실천적 활동의 전반적인 내용과 일치되는 흐름으로 구성해야 한다. 또한 청소년들의 수준에 적합한 강의내용과 방법을 고려해야 한다.

다음은 ‘영상음악과 신세대’ 예시된 강의주제의 내용이 될 수 있다.

- 영상음악의 내용과 발전방향 그리고 신세대와의 관계
- 영상매체, 영상음악 등이 우리문화에서 차지하는 위치
- 바람직한 영상음악 감상과 창조 그리고 평가의 방법

② 활동방법

- ▶ 영상음악과 관련된 주제를 선정하고 관련 전문가를 초빙한다.
- ▶ 전문가의 강의를 듣는다.
- ▶ 가능하다면 일방적인 주입식 강의 보다는 영상매체 또는 슬라이드를 활용한 토론 강의로 이끌어 갈 수 있도록 유도한다.

다섯, 하고픈 일 안 하고픈 일

① 구 성

현실성이 결여된 프로그램의 가장 대표적인 것은 빈틈없이 일정표를 구성하는 것이다. 프로그램을 운영하는 지도자 또는 운영자가 프로그램의 성취에 집착하다보면 참여자에게 프로그램을 위한 프로그램을 제공하는 결과를 초래하고 만다. 이 내용은 예비시간으로 활용할 수 있다. 영상음악캠프에 들어와서 연속되는 일정속에서 영상음악의 다양한 세계로 들어가기 전에 자기를 점검하고 돌아보는 시간으로 활용할 수 있을 것이다. 또한 이 시간에 전 일정에 대한 개별적인 관심과 비중을 가늠해 볼 수도 있을 것이다. 그리고 지도자나 운영자의 입장에서조차 초반에 프로그램의 참여정도와 호응도를 평가하는 시간으로 마련하는 것이 바람직하다.

② 활동방법

- ▶ 참여자 각자가 원하는 장소에서 하고 싶은 일을 하도록 한다.
- ▶ 프로그램 진행자는 주 활동장소에 잔잔한 분위기의 음악을 틀어 놓고 편안한 조명으로 전체 환경을 조성한다.

여섯, 영화감상 (다큐멘터리)

① 구 성

음악이 흐르는 모든 영화는 영상음악과 가장 밀접한 관계에 있다. 영화는 음악을 배경으로 극의 효과를 높이는 한편, 음악을 주제로 한 영화도 있다. 따라서 영화와 영화음악에 대한 이해는 영상음악 활동의 주요한 부분을 차지한다. 이 내용은 극영화가 아닌 다큐멘터리 영화를 통해 음악이 미치는 효과와 음악과 영상매체를 어떻게

전개시키고 우리의 생활과 문화에 융해시켜야 하는지에 대한 논의를 제공하며, 단순한 오락적 기능이 아닌 생활전반에 다양한 영향을 발휘하고 있는 광범위한 영상음악 및 영상매체 이해 프로그램으로 구성한다.

② 활동방법

- ▶ 르완다 또는 보스니아의 참혹한 분쟁을 다룬 다큐멘타리를 선정하여 보여준다.
- ▶ 영화감상이 끝난 후, 5-10분 정도 어둠속에서 감상한 영화와 현실을 생각하는 시간을 준다.
- ▶ 가장 인상적인 영화음악을 각자 이야기한 후, 그 이유를 설명한다.

일곱, 영상음악감상

① 구 성

영상음악은 줄거리를 중심으로 꾸며진 것과 주제를 표현하는 상징들을 연결시킨 것 등 다양한 형태로 분류할 수 있다. 참여자들로 하여금 영상음악의 개념을 명료화하는 시간을 제공하는 한편, 영상음악의 범위를 스스로 선정하고, 여러 종류의 영상음악을 감상한다.

② 활동방법

- ▶ 영상음악을 하나 선정하여 보여준다.
- ▶ 참여자들의 의견을 집약하여 여러 영상음반 중 하나를 선정하여 본 후 토의한다.
- ▶ 인상깊었거나 특이했던 영상음반과 해외 영상음반의 실태를 참여자가 아는대로 이야기한다.

- ▶ 지금까지 본 영상음악 중 가장 멋진 영상음악을 하나 선정하여 본다.

여덟, 모듬 편성 및 주제선정

① 구 성

첫째 날의 활동을 토대로 참여자들 끼리 이상적인 구성원을 선정하여 모듬을 구성한다. 모듬을 각 7명으로 조직한다. 모듬편성에 있어 성별, 그리고 성격 등을 고려하여 구성하고 가능하면 참여자의 의사를 존중하되, 소외되거나 차별되는 집단이 없도록 조정한다. 각 모듬 편성 뒤에는 책임자를 선정하고 영상음악제작에 따른 주제의 범위를 알려주고 주제를 선정하도록 유도한다.

② 활동방법

- ▶ 각자가 종이에 7명의 이상적인 모듬을 적는다.
- ▶ 각자가 적은 자료를 토대로 모듬을 구성한다.
- ▶ 모듬을 편성한 후 모듬별로 별칭을 정하고 상호 대화의 시간을 준다.

아홉, 영상음악음반 만들기 (I) (II)

① 구 성

각 모듬별로 구성원의 성격특성에 맞게 스스로 역할을 정한다.

감독 1명

촬영 1명

음악 1명

출연 4명 (출연자 중 교대로 기술, 조명, 촬영, 분장 등의 역할담당)
 참여자 전체가 모둠별로 모여 앉아 영상음악제작에 필요한 기술과
 과정에 대한 간단한 설명을 듣고, 프로그램에서 소화할 수 있는 범
 위에 대해 이야기를 듣는다. 이어서 각 모둠별로 주제를 선정하고,
 각본을 만든 후 촬영에 들어간다.

영상음악 음반만들기 (I)

- ◇ 역할 분담
- ◇ 주제 선정
- ◇ 각본 구성

영상음악 음반 만들기 (II)

- ◇ 촬영
- ◇ 편집

② 활동방법

- ▶ 모둠별로 주제를 선정한 후 각본을 만든다.
- ▶ 각본을 토대로 출연진의 역할을 분담한 후 촬영한다.
- ▶ 촬영한 자료를 편집하여 영상음악음반을 만든다.

열, 민속잔치 한마당

① 구 성

민속잔치 한마당은 둘째 날 예비시간으로 활용할 수 있다. 영상음
 악제작활동은 예정보다 많은 시간이 소요된다. 그렇지만 정해진 시
 간내에 주제를 소화시키는 것도 중요한 훈련이며 수련활동의 목적
 이다. 따라서 영상음악이 완성된 모듬을 전제로 우리 고유의 제기
 차기, 윷놀이 등을 하며 긴장되었던 몸을 풀고, 전통음식을 음미하
 는 시간을 제공함으로써 영상음악을 시간내에 완성한 모듬에 대한
 보상효과를 준다.

② 활동방법

- ▶ 영상음악이 완성된 모듬은 운동장에 나가 전통놀이를 즐긴다.
- ▶ 영상음악이 완성된 모듬에 한해서 전통음식을 제공한다.

열하나, 영상음악감상

① 구 성

각 모듬별로 제작한 영상음악을 상영하는 시간이다. 상업적인 또는 전문적인 영상음악음반이 아닌 아마추어인 참여자들이 만든 영상음악을 감상하는 과정을 통해 영상음악제작에 따른 고충과 가능성을 타진한다. 각 모듬이 의도했던 생각을 어느 정도 표현했는지 또한 영상과 음악적 구성은 일치했는지를 판단한다. 그런 다음 각 모듬별 영상음악을 서로 평가한다.

② 활동방법

- ▶ 각 모듬별로 제작한 영상음악을 하나씩 발표한다.
- ▶ 제작된 영상음악을 모두 감상한 후 다른 모듬의 영상음악에 대해 평가한다.

열둘, 우리는 영상세대

① 구 성

영상음악을 제작하면서 어려웠던 일들을 모두 잊고 영상음악캠프의 의미를 되새기는 활동이다. 각자 개성있는 모습을 담은 크기가 가능하면 큰 사진을 각자 앞에 놓고 모닥불을 피우며 영상세대의 선언을 한다. 오락활동과 상호친목을 도모하는 시간의 의미와 영상

악제작활동을 마무리하는 내용으로 구성한다.

② 활동방법

- ▶ 모닥불 앞에 모여 다 함께 노래부른다.
- ▶ 각자 숨겨진 장기를 발휘하고 영상음악캠프활동 기간 또는 영상음악제작 중 힘들었거나 기뻐던 일 그리고 느낀 점을 이야기한다.
- ▶ 가장 싫어하는 물건 또는 선정적이며 퇴폐적인 영상 및 음반으로 모닥불을 끄고 잠시 어둠속에서 침묵한 후, 촛불을 켜다.
- ▶ 각자 “모든 것으로 부터 자유로운 책임있는 영상세대”임을 선언한다.
- ▶ 각 모둠별 대표가 나와 영상세대선언을 하며 함께 노래 부른다.
자료 : 영상세대선언 (예시)
나는 자유로운 영상세대이다.
음악은 영상으로부터 자유롭다. 영상은 음악의 부속물이 아니다.
나는 음악과 영상 그 어느 것 하나도 소홀히 하거나 벗어나고 싶지 않다.
그러나 나는 자유인이다.
결코 남을 타치는 자유인이 아니라 영상음악의 먼 희망속에서 나타나는 스스로 즐기는 자유인이다. 남에 의해서 즐기지 않고 나를 중심으로 보고 듣는 자유인이다.
나는 영상세대이다.
다음 세대의 무한한 가능성을 열어주는 지금은 멋진 영상세대이다.

열셋, 함께 목욕하기

① 구 성

셋째 날 예비시간으로 활용할 수 있다. 그렇지만 가능하다면 창의성을 주제로 함께 목욕하는 프로그램으로 구성한다. 청소년 후기는

신체적으로 가장 민감한 반응을 하는 시기이다. 만약 자연스럽게 서로 벗은 모습으로 영상캠프 마지막날을 시작한다면 새로운 의미를 갖게 된다. 일반적으로 캠프 활동에 있어 마지막 날은 밀도있는 프로그램활동이 이루어지지 않는다. 그것은 마지막날의 시간적 제약에서 오는 경우가 많기도 하지만 긴장을 풀게 하는 프로그램의 내용에서 기인하기도 한다. 따라서 함께 목욕하기는 상당히 구조화되어 있지 않는 프로그램이지만 마지막 날의 프로그램을 새롭게 시작하는 출발점이 될 수 있다.

② 활동방법

- ▶ 다 함께 모여 목상을 한다.
- ▶ 남녀별로 나누어 지도자도 함께 목욕을 한다.

열넷, 영상음악 만들기

① 구성

영상음악캠프활동에 있어서 영상음악제작에는 현실적인 제약요건이 많을 것이다. 영상음악을 제작하기 위해서는 막대한 장비와 기술 등이 요구되지만 수련활동으로서 영상음악제작활동에 있어 이런 조건을 충족시킬 수는 없다. 또한 영상음악캠프활동의 목적이 영상음악제작의 전문적인 기술과 과정을 습득하는데 있지 않고 영상음악과 함께 즐길 수 있는 자세와 태도 그리고 영상음악의 이해와 올바른 감상 및 비판의 안목을 키워주는데 의미를 둔다면, 오히려 참여 청소년들이 현실적인 여건에서 비껴나 풍부한 상상력과 창의성을 바탕으로 새로운 영상음악의 모형과 형태를 창조하는 시간이 필요할 것이다. 이 프로그램은 단순히 영상음악을 제작하는 과정이 아닌 다양한 예술 및 문화장르 또는 생활과 영상음악을 접목시키는

활동을 통해 영상음악의 새로운 의미를 자각할 수 있도록 구성한다.

② 활동방법

- ▶ 영상음악창조의 주제를 제시한다. 예를 들어 미술, 무용, 음식, 정치, 사회 등 개념적인 주제 또는 가상공간, 개, 꼬끼리, 초가집 등 구체적인 사물을 예시하는 주제를 제시하여 참여자가 개별적으로 선택하도록 한다.
- ▶ 각자 주제에 적합한 영상음악 프로그램을 작성한다.
 - 프로그램 작성요령
 - 주제
 - 프로그램의 목적
 - 내용 (각본)
 - 사용음악
 - 기대되는 영상음악 (그림 또는 주변의 사물로 가능한 표현)
- ▶ 자신이 만든 영상음악을 발표하고 다른 구성원의 의견을 듣는다.

열다섯, 영상음악평가 및 창조의 시간

① 구 성

둘째 날 제작했던 각 모듈별 영상음악음반을 다시 감상하고 구성원들의 비판을 받는다. 제작했던 당일과 시간이 지난 후 평가기준과 방법 등을 인식할 수 있게하며 영상음악에 대한 객관적인 평가를 가지는 계기가 되도록 한다. 또한 각 모듈별로 제작한 영상음악을 각자 상상력을 동원해 개별적으로 발전시킨 영상음악 프로그램을 작성한다.

② 활동방법

- ▶ 전일 제작했던 영상음악을 감상한다.

- ▶ 각 모둠별로 제작한 영상음악을 각자 평가하고 논의한다.
- ▶ 자기가 소속한 모듬의 영상음악을 더욱 발전시킨 프로그램을 작성한다.
- ▶ 다른 참여자들에게 자기의 영상음악프로그램을 설명하고 영상음악에 대한 이해와 느낌 그리고 철학을 이야기한다.

열여섯, 영화음악 및 영상음악 감상

① 구 성

영상음악캠프를 정리하는 시간으로 영화음악 및 영상음악을 감상함으로써 영상음악캠프활동 전과 활동의 전과정을 마치고 난 다음의 자신의 영상음악감상태도를 스스로 비교한다.

② 활동방법

- ▶ 영화음악과 영상음악을 선정하여 감상한다.
- ▶ 각자 감상태도를 평가하고, 영상음악캠프활동에 대한 감상문을 작성하거나 자기의 생각을 잘 표현한 음악 또는 영화나 영상음악을 선정하여 발표한다.

참고 문헌

- 권중운(1994), 뉴미디어 영상미학, 민음사.
- 김미아 역(1993), 음악의 즐거움을 찾아서, 삼호출판사.
- 김병관(1994), 비디오 편집기술, 도서출판 우신.
- 김영준(1994), 팝속에 흐르는 시 1, 도서출판 솔바람.
- 김재은 역(1988), 예술심리학, 이화여자대학교 출판부.
- 김학민(1993), 서양음악의 유산, 예술.
- 김형주(1994), 음악감상법, 세광음악출판사.
- 박미아(1993), 뮤직비디오 이야기, 우리문화사.
- 백대웅(1993), 인간과 음악, 어울림.
- 삼호출판사(1987), 제즈의 역사, 음악도서 삼호출판사.
- 성경린(1994), 국악감상, 삼호출판사.
- 신금선 역(1989), 음악의 즐거움(상, 중, 하), 이화여자대학교 출판부.
- 신동현(1995), 재미있는 클래식 길라잡이, 서울미디어.
- 아름출판사 편집부(1994), 팝속에 흐르는 시 2, 아름출판사.
- 안재신 역(1994), 음악과 상상력, 교육과학사.
- 이강숙(1993), 열린음악의 세계, 현음사.
- _____ (1982), 음악의 방법, 민음사.
- 이덕희(1992), 아인슈타인의 음악에세이, 예하.
- _____ (1994), 음악가와 연인들, 예하.
- _____ (1993), 음악가와 친구들, 예하.
- 이성재(1994), 재미있는 국악길라잡이, 서울미디어.
- 이순열(1993), 음악 귀로 마시는 그 황홀한 술, 하나 미디어.
- 이영근(1992), 알기쉬운 비디오촬영 핸드북, 오성출판사.
- 이장직(1994), 70일간의 음악여행, 새터.
- _____ (1991), 음악과 사회, 청하.
- 이종문(1994), 최신비디오 촬영교실, 국일문학사.
- 이홍수(1994), 음악여행, 세광출판사.
- 조성진(1992), 록음악에 열광하는 당연한 이유들, 좋은느낌.

조운용(1993), 이야기 음악감상, 한성음악 출판사.

채장석(1990), 비디오의 예술세계, 인간사랑.

황왕수 역(1990), 영상미학, 다보문화.

_____ (1992), 영상 라이팅, 다보문화.

_____ (1994), 영상 문법, 다보문화.

_____ (1990), 비디오 편집기술, 다보문화.