

# 달크로즈의 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권 리듬 게임의 원리와 적용 방안

\* 유 승 지

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권 개요
	III. 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에서 발견되는 리듬 게임의 원리 및 특징
	IV. 달크로즈 리듬 게임의 창의적 적용
	V. 결론
	참고문헌

---

\* 한세대학교 피아노페даго지대학원 교수

논문투고일 : 2020.07.30.

논문심사일 : 2020.08.03.

게재확정일 : 2020.09.15.

**The principles and applications of rhythmic games discovered in 16 rhythmic games for children & young people Vol. 1 by Jaques-Dalcroze, E.**

Ryu, Seung-ji · Hansei University

---

*16 Rhythmic games for children & young people Vol. 1* by Jacques-Dalcroze, E. is a unique work that contains piano scores and rhythm games designed by Jacques-Dalcroze himself. This study aimed to discover Jacques-Dalcroze's pedagogical ideas hidden in this work and to seek ways to creatively apply the rhythm games proposed by the composer in the current field of education. The findings can be summarized as follows: 1) All the works included had musical characteristics that could effectively elicit movement. In particular, it was found that phrases and forms greatly influenced the composition of movement; 2) Rhythm games are divided into follow, quick reaction, canon, and replacement, and all games have been shown to consist of activities to effectively learn specific musical concepts; 3) In terms of movement, Jacques-Dalcroze introduced activities to help students experience various spaces including straight lines, diagonal lines, and curves. Both locomotor and non-locomotor movements were proposed in various ways. Also included were activities that students could experience in all the spaces of up, down, left, and right. And the most important finding was that all of activities were focused on drawing students' creative expression skills and sensitive listening ability. Therefore, the findings of this study are expected to serve as useful material for researchers interested in music education through movements or researchers who want to apply the principles of rhythm games in dance education.

〈key words〉 Jaques-Dalcroze, E, *16 Rhythmic games for children & young people*, rhythm game, eurhythmics, music, movement

〈주요어〉 달크로즈, 어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임, 리듬 게임, 유리드믹스, 음악, 움직임

스위스의 음악 교육가이자 작곡가였던 Jaques-Dalcroze, E.(1865-1950)는 많은 교육용 작품을 창작하였다. 일반적으로 교육용 작품은 Bach, J. S.,(1685-1750)의《인벤션Invention》이나 Bartok, B.(1881-1945)의《미크로코스모스Mikrokosmos》와 같이 학생들의 피아노 학습을 돕기 위해 작곡된 작품을 의미한다. 하지만 달크로즈의 경우 교육용 피아노 작품의 의미가 두 가지로 구분될 수 있다. 그 이유는 그가 대부분의 작곡가들처럼 피아노를 배우는 학생들을 위해 작곡하기도 했지만, 유리드믹스<sup>1)</sup> 수업에서 특정 개념을 잘 가르치기 위한 목적으로도 많은 작품을 작곡했기 때문이다. 특히 달크로즈는 헬레라우Hellerau에서 학생들을 가르치기 시작한 1910년을 기점으로 유리드믹스 수업을 효과적으로 운용하기 위한 피아노 작품 작곡에 몰두하기 시작하였는데(Tchamkerten, J., 1999: Préface), 1939년에 출판된 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임(16 Rhythmic games for children & young people)』<sup>2)</sup> 역시 유리드믹스 수업에서 사용될 수 있는 작품들로 구성되어 있다.

달크로즈의 작품을 정리한 Tchamkerten, J.(1960-)의 목록에는 총 96개의 피아노 작품이 수록되어 있는데(Tchamkerten, J., 2014), 그 중에는 유리드믹스 수업을 위해 작곡한 짧은 소품을 여러 개 모아 놓은 모음곡들도 상당수 있어 실제 피아노 작품 수는 수백 곡에 이른다. 유리드믹스 수업을 위해 이처럼 많은 작품을 작곡한 달크로즈였지만 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』처럼 피아노 악보와 리듬 게임을 함께 제시한 작품은 흔치 않다. 따라서 피아노 악보 뿐 아니라 ‘달크로즈가 직접 고안한 리듬 게임’이 담겨있는 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』은 특별한 가치를 지닌다.

달크로즈 수업을 성공적으로 이끌기 위해서는 학생들이 흥미롭게 경험할 수 있는 리듬 게임을 고안할 수 있는 교사의 능력이 요구된다. 그리고 교사는 음악적인 환경에서 학생들이 창의적이면서도 음악적인 신체 표현을 할 수 있도록 수업을 이

1) 유리드믹스eurhythmic은 리드미krhythmic으로도 지칭되며, 몸 전체를 사용한 움직임의 통해 일반 예술 및 음악을 구성하는 요소들을 경험하고 이를 표현하는 능력과 음악적인 상상력을 향상시키는 달크로즈 교수법의 핵심요소이다(Le Collège de l'Institut Jaques Dalcroze, 2009: 8).

2) 달크로즈는 학생들을 집중시키고 그들의 주의력을 향상시키기 위해 게임의 원리를 수업에서 적용하였는데, 음악을 몸으로 표현하는 과정에서 시간-공간-에너지의 상관관계를 경험할 수 있도록 고안된 게임을 ‘리듬 게임’이라고 칭한다(Schnebly-Black, J. & Moore, S. F., 2004: 53). 리듬 게임의 형태는 1) 따라하기follow(음악의 누앙스 변화를 음악과 동시에 즉각적으로 표현하는 게임), 2) 빠르게 반응하기quick reaction(신호에 반응해서 활동하는 게임), 3) 카논canon(음악을 듣고 기억한 후 메아리처럼 따라하는 게임), 4) 대체하기replacement(정해진 틀 안에서 색다른 음악요소를 삽입하여 변화시키는 게임)로 구분된다.

끝어야 한다. 그런데 많은 교사들이 움직임에 이용해서 음악을 가르칠 때 단순하고 반복적인 율동 수준의 동작을 ‘주입식’으로 가르친다. 그리고 달크로즈가 수업에서 움직임을 사용한 가장 근본적인 이유, 즉 ‘근육운동지각능력(kinesthetic sense)<sup>3)</sup>을 개발하여 음악적 표현 능력을 향상시키는 것’(Choksy, L. et al., 1986)을 간과하고 활동을 전개하곤 한다.

Jaques-Dalcroze, E.(1932: 16)는 “유리드믹스 수업은 신경의 반응을 통제하고 근육과 신경 사이의 일치를 꺾으며 몸과 마음이 조화를 이루게 하는 특별한 교육이다.”(Le Collège de l’Institut Jaques Dalcroze, 2009: 5에서 재인용)라고 하였는데, 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』에서 그가 제시한 리듬 게임들은 이러한 달크로즈의 독창적 교수법을 이해하는데 매우 도움이 된다. 따라서 달크로즈가 소개한 리듬 게임과 그가 특별한 목적을 가지고 창작한 악보를 비교 분석하는 작업은 ‘움직임을 통해 음악을 경험하는 것의 의미, 그리고 달크로즈의 교수 철학을 좇아 음악을 움직임으로 표현하는 과정에서 놓쳐서는 안 되는 것’을 발견하는 의미 있는 과정이 되리라 생각된다.

『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』은 한국달크로즈학회의 제 9회 정기학술대회에서 김유진(2015)이 “음악교육의 길, 작곡가에게 묻다: 달크로즈의 작품을 중심으로”를 발표하면서 국내에 처음 알려졌다. 그런데 이 발표에서는 달크로즈의 다양한 작품을 소개하는 과정의 일환으로 이 작품이 소개되어 심도 깊은 연구 내용이 발표되지는 않았다. 이에 본 연구는 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에 수록된 8개의 작품과 리듬 게임을 세밀하게 분석하여, 이 책에 숨겨진 달크로즈의 교수 철학을 파악하고 그가 제시한 활동들을 현 교육 현장에서 창의적으로 적용할 수 있는 방안을 모색하는 것을 목적으로 이루어졌다. 분석을 위해서는 영국의 아우게너Augener출판사에서 1939년에서 발행된 악보가 사용되었다.

본 연구에서 다루어질 연구 문제는 다음과 같이 요약된다.

첫째, 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에 수록된 8곡의 리듬 게임과 악보를 비교 분석하여, 음악을 움직임으로 경험하는 달크로즈 리듬 게임의 원리와 특징을 발견한다.

둘째, 분석을 통해 발견된 달크로즈의 리듬 게임의 원리를 다른 작품에 응용해서 적용할 수 있는 방법을 모색해 본다.

3) 달크로즈는 몸이 움직일 때마다 움직임의 감각은 느낌으로 변환되고, 그 느낌은 신경 체계를 통하여 뇌로 전달되며, 뇌는 그 감각적 정보를 지식으로 변환시킨다고 생각하였고, 이 과정을 ‘근육운동지각능력’ 혹은 ‘운동 감각’이라고 칭하였다(Choksy, L. et al., 1986: 45-46).

## II 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』 1권 개요

본 연구에서 다루어질 8곡의 주요 음악적 특징은 <표 1>과 같다. 1-3쪽 내외의 길이로 구성되어 있고 모든 작품에는 움직임이 연상되는 표제가 붙어 있다. 특히 1번과 3번을 제외하고는 한 곡 내에서 박자의 변화가 일어나는 것이 발견된다. 달크 로즈가 평생을 두고 화두로 삼은 주제는 리듬이라고 할 수 있는데, 이 작품집에서도 박자의 변화를 통해 그의 리듬 실험이 다양하게 나타난다.

표 1. 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』 1권의 구성

작품	구성	박자	템포	형식	마디 수
1번 스케일이 살아나다 (The scale comes to life.)	다장조	4/4	Andante (♩=72)	AA' 코다	21마디
2번 당김음 듀엣 (Syncopated duet)	사장조	2/4-3/4-2/4	Moderato (♩=82)	ABA'	56마디
3번 신체 오케스트라 (The physical orchestra)	내림나장조	12/8	Lento (♩=56)	ABA'	22마디
4번 자유롭게 교차하기 (Free crossings)	가단조	4/4-2/4-4/4-2/4-4/4- 2/4-4/4-2/4-4/4-2/4- 4/4-2/4-4/4-2/4-3/4- 4/4	Allegretto (♩=108)	AA'	35마디
5번 유쾌한 드럼 연주자 (The jolly drummers)	사단조	4/4-3/2-4/4-3/2- 4/4-3/2-4/4-3/2- 4/4-6/4(3/2)- 4/4-3/2-4/4- 3/2-4/4-3/2-4/4	Allegretto (♩=108)	AA'A"A'''	26마디
6번 공간 탐색 (A study in space)	내림가장조	6/4-3/4-6/4-3/4	Maestoso (♩=76)	AA'B	15마디
7번 행복한 만남 (Happy meeting)	다장조	2/4-6/8-9/8-6/8	Giocoso (♩=150)	AA'BC	61마디
8번 스윙하기 (Swinging)	다장조	12/8-5/4-12/8- 5/4-12/8- 5/4-12/8	Risoluto (♩=90)	AA'A"A'''	30마디

또한, 각 곡마다 음악을 움직임으로 경험할 수 있는 리듬 게임이 수록되어 있는데, 3번《신체 오케스트라》에서 제시된 활동 원문은 다음과 같다.

서있는 상태에서

음악이 시작되면 오른팔을 지속적인 동작으로 움직여 보세요. 이 동작을 두 번째 마디의 두 번째 박에서 멈추세요. 3마디에서, 왼팔을 지속적인 동작으로 움직여 보세요

요, 이 동작을 네 번째 마디의 두 번째 박에서 멈추세요. 이 동작은 오른팔의 움직임과 조화를 이루어야 합니다. 마디 5에서 (팔은 움직이지 말고) 몸통을 이용해서 지속적인 동작으로 움직여 보세요. 마디 7에서는 머리를 지속적인 동작으로 움직여 보세요. 마디 9에서는 무게를 지탱하지 않는 다리를 지속적인 동작으로 움직여 보세요. 마디 11에서는 다시 오른팔을 움직여 보세요. 이 때 다른 신체 부위는 움직이지 마세요. 마디 13에서는 왼팔, 마디 15에서는 몸, 마디 17에서는 머리, 마디 19에서는 다리 및 기타 동작으로 움직여 보세요.

이 게임은 1번 학생이 1-2마디에서 움직이고, 2번 학생이 3-4마디에서 움직이는 식으로 두 명의 학생이 교대로 전개하는 것도 가능합니다. 이때 가장 중요한 것은 두 사람의 움직임이 조화롭게 진행되어야 한다는 것입니다(Jaques-Dalcroze, E., 1939: 8).

모든 곡이 대략 이 정도의 분량으로 리듬 게임이 소개되는데, 기초 활동을 제시한 후 대형이나 공간 사용, 혹은 소도구 등을 바꿔 응용할 수 있는 활동들이 추가적으로 제시된다.

### III

## 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에서 발견되는 리듬 게임의 원리 및 특징

달크로즈는 음악을 움직임으로 표현하는 다양한 실험을 하는 과정에서 음악과 움직임<sup>4)</sup> 사이에 공통점이 있다는 것을 발견하고, 그 내용을 <표 2>와 같이 소개하였다.

표 2. 음악과 움직임의 공통 요소 비교

음악	움직임
음높이(pitch)	공간 내에서 동작의 위치와 방향
음의 강도(intensity of sound)	근육의 역동성
음색(timbre)	다양한 체형, 그리고 서로 다른 성별의 조합
길이(duration)	길이
속도(time)	속도
리듬(rhythm)	리듬

쉼표(rests)	일시 중지
선율(melody)	고립된 움직임의 연속적 결합
대위법(counterpoint)	대조적인 움직임
코드(chords)	연관된 동작 혹은 그룹 내에서의 동작 설정
화성진행(harmonic successions)	연관된 동작 혹은 그룹 내에서 설정된 동작의 연속적 시행
프레이징(phrasing)	프레이징
형식(form)	시간과 공간 내에서 움직임의 분포
편성(orchestration)	다양한 체형, 그리고 서로 다른 성별의 이합집산

(Jaques-Dalcroze, E., 1921: 150)

〈표 2〉의 내용을 살펴보면 달크로즈가 음악과 움직임을 상호 비교하는 과정에서 ‘시간’과 ‘공간’의 관계를 매우 중요한 이슈로 생각했던 것이 관찰된다. 그리고 개인 뿐 아니라 그룹의 움직임에 따른 ‘에너지’의 변화에도 관심을 기울인 것이 발견된다. 다시 말해서 〈표 2〉에서 제시된 내용은 달크로즈가 음악을 움직임으로 표현하는 리듬 게임을 구상하는 과정에서 토대가 되는 생각을 요약해 놓은 것이라 할 수 있겠다. 따라서 이 내용은 본 연구에서 음악과 리듬 게임의 상관관계를 파악하기 위한 기초 자료로 사용될 것이며, 각 곡의 분석 작업도 음악적 내용 분석에 치중된 일반적 악곡 분석과는 다소 차별된 방식을 선택하여 1) 음악적 주제들이 어떠한 형태의 리듬 게임으로 구성되었는지, 2) 음악을 움직임으로 표현하는 과정에서 어떠한 대형 및 공간을 사용하였는지, 3) 특징적으로 사용된 동작이나 소도구의 사용이 있었는지에 초점을 맞춰 분석 작업이 이루어질 것이다.

## 1. 스케일이 살아나다

《스케일이 살아나다》는 AA'코다 형식에 기초하고 있고, 아나크루식 프레이즈 anacrusic phrase<sup>5)</sup>와 I-vi-iii-ii7-I-vi7-ii7-V7-I의 화성 진행을 익힐 수 있는 작품이다(악보 1, 2).



악보 1. 《스케일이 살아나다》 마디 1-4



악보 2. 《스케일이 살아나다》마디 17-21

<sup>4)</sup> Jaques-Dalcroze, E.(1921: 150)는 그의 저서에서 원래 ‘움직임’이 아닌 ‘플라스틱아니메’로 표기하였다. ‘플라스틱 아니메’는 음악 작품을 분석하고 이해한 내용을 신체 움직임으로 구성하여 ‘생명력 있는 몸짓’으로 표현하는 작업을 의미하는데(김지혜, 유승지, 2017: 167), 본 연구에서는 달크로즈가 궁극적으로 설명하고자 한 것이 음악과 움직임의 상관관계였으므로 생소한 용어인 ‘플라스틱아니메’ 대신 ‘움직임’으로 명시하였다.

<sup>5)</sup> 약박upbeat에서 시작하는 프레이즈를 의미한다.

달크로즈가 이 곡에서 제안한 리듬 게임은 기본적으로 음악을 그대로 움직임으로 표현하는 따라하기 게임에 기초하고 있다. <악보 1>에서 관찰되듯 상행 스케일에 기초한 A부분은 약박의 음의 개수가 점차적으로 증가하는 형태로 각 마디가 전개되는데, 달크로즈는 이 부분에서 8명이 한 팀이 되어 1번 학생부터 1명씩 순서대로 리듬에 맞춰 전진 하며 걷는 활동을 제시하였다. 마디 9부터 시작되는 A'부분은 A와 동일한 리듬 구성으로 된 선율이 하행 스케일에 기초하여 전개되고, 8번 학생부터 역순으로 리듬에 맞춰 앞으로 걷는다.

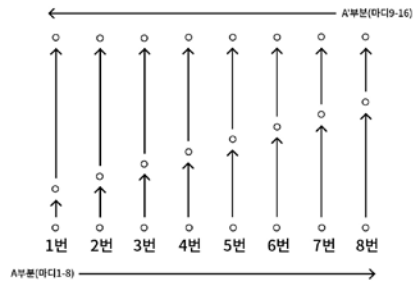


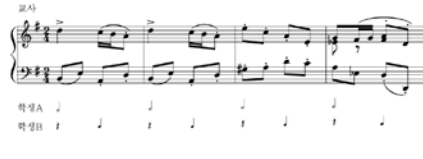
그림 1. 《스케일이 살아나다》 A부분과 A'부분에서 만들어지는 대형

A부분과 A'부분에서 리듬에 맞춰 걷기 동작을 하면서 학생들은 악곡의 형식 변화를 움직임을 통해 경험할 수 있게 되고, <그림 1>과 같이 직선과 사선의 공간 변화 및 그룹 내에서의 솔로 활동도 경험하게 된다. <악보 2>에서 제시된 코다부분에서는 유리드믹스와 솔페즈 활동이 결합된 게임이 진행되는데, 학생들은 음계의 구성 음을 하나씩 말아 노래 부르고 해당 음을 부를 때마다 무릎 꿇기와 일어서기를 반복한다. 이 과정에서 학생들은 구성원들과의 상상블을 통해 화음을 만들어내게 되고, 화음의 변화에 따라 움직임의 형태가 달라지는 흥미로운 경험도 하게 된다. 한편, 달크로즈는 위에서 제시된 활동을 2개의 팀 총 16명으로 전개하는 리듬 게임도 제시하여 8명이 진행할 때와는 다른 대형을 학생들이 경험할 수 있도록 하였다.

## 2. 당김음 듀엣

《당김음 듀엣》은 짝 활동을 통해 다양한 리듬패턴을 익힐 수 있는 리듬 게임이 수록되어 있는데, <악보 3, 4>에서 제시된 바와 같이 교사가 연주하는 음악과 학생들이 만들어내는 리듬이 상이하게 진행되어 대체하기 게임의 원리가 적용된 것으로 볼 수 있다.





악보 3. 《당김음 듀엣》 마디 7-10



악보 4. 《당김음 듀엣》 마디 19-22

이 곡은 ABA' 형식에 기초하고 있고, A부분은 2/4박자, B부분은 3/4박자로 이루어져 있다. A부분은 제자리에서 B부분은 공간에서 이동하면서 활동이 전개된다. 1번《스케일이 살아나다》의 경우 교사가 정해놓은 공간 내에서 활동이 전개되던 반해, 이 곡은 학생 개개인이 창의적으로 공간을 사용할 수 있도록 게임이 고안되었고, 소도구로 탬버린 사용을 제안한 것이 특징적으로 나타난다. 짝 활동 시 <표 3>과 같이 두 사람이 동시에 다른 리듬을 표현하여야 하는데, 이를 통해 학생들은 다양한 폴리리듬(polyrhythm<sup>6)</sup>)을 익히게 된다. 그리고 수행해야 하는 리듬이 점차적으로 난이도가 높아지는 것도 관찰된다. 한편, 달크로즈는 응용 활동으로 3명이 짝을 이루어 활동을 전개하거나, 한명은 탬버린을 이동하고 다른 한 명은 바닥에 누워 발로 탬버린을 두드리는 활동도 제시하였다. 이러한 응용 활동을 통해 학생들은 서로 다른 형태의 상상בל을 경험할 수 있게 되고 다양한 신체 부위를 움직여 볼 수 있는 기회도 가지게 된다.

표 3. 《당김음 듀엣》의 리듬 게임을 통해 만들어지는 폴리리듬의 형태

마디	m. 3-4 m. 29-42	m. 5-8 m. 43-46	m. 9-12 m. 47-50	m. 13-20 m. 51-56	m. 21-38
리듬					

### 3. 신체 오케스트라

이 곡은 Lento(J.=56)의 느린 템포에서 따뜻한 분위기의 선율이 2마디 단위로 흘러가는 특징을 가지고 있다(악보 5). 달크로즈는 학생들이 2마디 단위로 진행되는 프레임즈의 음악적인 표현을 익힐 수 있는 따라하기 게임을 제안했고, 이 게임을 통해 학생들은 다양한 움직임의 어휘를 익히는 것도 가능해진다.

6) 성부 간에 서로 다른 리듬이 진행되는 형태



악보 5. 《신체 오케스트라》 마디 1-4

앞서 5쪽에서 제시된 활동 원문을 살펴보면 몇 가지 특징적 사항이 나타난다. 첫째, 달크로즈는 <표 4>에서 제시된 것처럼 2마디 단위로 다른 신체 부위를 움직일 것을 제시하는데, 이것은 2마디 단위로 움직이는 선율의 움직임과 일치한다. 또한 움직일 때 각 2번째 마디의 두 번째 박에서 동작을 마무리할 것을 명시하고 있는데, 이는 다음 동작을 여유 있게 준비할 수 있는 시간을 주기 위함으로 보인다. 이러한 동작을 통해 학생들은 새로운 프레이즈의 시작을 여유 있게 느끼고 호흡하는 경험을 하게 된다. 둘째, 그는 ‘지속적인 동작’을 매우 강조하는데, 이러한 동작은 프레이즈 내에서 선율의 지속적인 흐름을 느끼고 표현하는데 매우 도움이 된다. 셋째, ‘제시된 신체 부위 외의 다른 신체 부위를 움직이지 말 것’도 언급하였는데 이는 특정 부분의 움직임에 초점을 맞춰 움직임을 하면서 세밀한 근육의 변화를 느끼도록 유도하기 위함으로 보인다. 한편, 이전 동작과의 ‘조화로운 움직임’도 강조하고 있는데, 이러한 지시는 각 신체 부위의 움직임이 다른 신체 부위와 연결되어 있음을 알려주는 것으로 보인다.

표 4. 《신체 오케스트라》에서 제시된 동작

마디	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	21-22
	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	
동작	오른팔	왼팔	몸 전체	머리	다리	자유 동작

또한, 달크로즈는 <표 4>에서 제시된 활동 외에 응용 활동으로 두 명이 서로 마주보고 2마디씩 교대로 움직이는 방식도 제안했다. 이 경우 음악을 따라 움직이는 측면을 생각해 보면 따라하기 게임의 원리가 적용된 것으로 볼 수 있고, 파트너의 동작에 반응해서 나만의 새로운 동작을 조화롭게 창작해내야 하는 측면을 생각해 보면 즉흥성이 강조된 대체하기 게임의 원리도 활용된 것으로 볼 수 있다.

## 4. 자유롭게 교차하기

이 곡은 음악에서 지속적으로 나타나는 팔분음표에 맞춰 뛰면서 교실 공간을 자유롭게 즉흥적으로 가로지르는 활동으로 구성되어 있고, 달크로즈는 활동을 위한 대형을 <그림 2>와 같이 제시하였다.



그림 2. 《자유롭게 교차하기》에서 제시된 대형(Jaques-Dalcroze, 1939: 10)

달크로즈가 제시한 리듬 게임을 살펴보면 “이것은 진정한 즉흥 게임이므로 각 열의 선두주자가 출발 시점을 ‘즉흥적’으로 결정해서 움직이세요.”(Jaques-Dalcroze, E., 1939: 10)라고 명시해 놓은 것이 발견된다. 이 곡의 경우 35마디 동안 4/4박자, 2/4박자, 3/4박자를 오가며 총 15회의 박자 변화가 일어나는데, 이러한 박자 변화는 리듬 게임의 전개에 매우 중요한 영향을 미친다. <악보 6>에서 제시된 음악을 살펴보면 박자가 4/4박자에서 2/4박자로 변하고 선율의 진행과 악센트 표기에 의해 2마디 단위로 새로운 프레이즈가 시작되는 것이 분명하게 느껴진다. 음악 자체가 학생들을 움직이게 만드는 원동력이 된다고 할 수 있겠다. 따라서 음악을 듣고 그 변화에 반응해서 움직임으로 표현하는 4번《자유롭게 교차하기》에서 제시된 활동은 따라하기 게임에 기초한 것이라 할 수 있다. 달크로즈 교사는 학생들의 상상력과 창의력을 자극할 수 있는 내용을 포함시켜 수업 플랜을 구성하고 학생들의 움직임을 끌어내기 위해 즉흥연주를 효과적으로 사용해야 하는데(Sakai, T., 2012), 4번은 ‘음악’을 통해 학생들의 즉흥적이고 창의적인 참여를 끌어내는 좋은 예를 담고 있다.



악보 6. 《자유롭게 교차하기》 마디 3-6

한편, 달크로즈는 응용 활동으로 빠르게 반응하기 게임의 원리를 적용해서 교사가 “1, 2”, “4, 3”, “1, 3, 5”, “1, 2, 5, 6” 등의 숫자를 부르면 해당 팀만 움직이며 활동을 전개하는 것도 소개하였다. 그런데 이 게임을 전개하기 위해서는 교사가 피아

노를 치면서 신호음을 자유자재로 넣을 수 있는 능력을 갖추는 것이 필요하고, 학생들이 음악과 조화를 이루며 움직임을 수행할 수 있도록 프레이즈의 진행을 잘 고려하여 신호를 주어야 한다.

## 5. 유쾌한 드럼 연주자

이 곡은 AA'A''A'''형식으로 구성되어 있고, 각 부분은 6마디로 이루어진다. 그리고 6마디는 <악보 7>에서 나타나는 바와 같이 3/2박자와 4/4박자로 이루어진 3마디 프레이즈가 두 번 반복되는 구조로 이루어져 있다. 달크로즈는 이 곡에서 카논 게임의 원리를 적용하여 솔로를 맡은 학생이 교실 안에서 자유롭게 공간을 사용하며 뛰어다니다가 탬버린 연주를 하면 나머지 구성원들이 그 동작을 따라하는 방식으로 전개할 것을 명시하였다.

솔로

그룹

악보 7. 《유쾌한 드럼 연주자》 마디 3-8

특히 달크로즈는 각 부분마다 <표 5>와 같이 솔로를 담당하는 사람을 교체해서 진행할 것을 제안하였고, 솔로가 탬버린을 연주 할 때 각 마디를 다른 포지션에서 연주할 것을 명시하였다. 탬버린을 한 자리에서 치는 것이 아니라 공간을 바꿔 연주하기 위해서는 공간의 활용에 대한 사고가 요구되는데, 이러한 활동을 통해 창의적인 표현 능력 개발을 중시했던 달크로즈의 생각을 엿볼 수 있다. 그리고 음악에서도 f와 pp로 대조적인 셈여림을 제시하였는데, 이것은 학생들이 음악의 변화에 반응하면서 공간을 탐험하기 원했던 달크로즈의 교수학적 의도를 내포한 음악적 표현의 결과로 보여 진다. 또한 각 부분에서는 <표 5>에서 제시된 바와 같이 서로 다른 리듬 패턴이 등장한다. 달크로즈는 이 곡에서 제시된 리듬 패턴 외에 솔로를 맡은 학

생이 즉흥적으로 리듬을 만들고 그룹이 따라하는 방식으로 진행해 볼 것도 제안하였다. 이 경우 4/4박자에 적합한 리듬패턴을 창의적으로 만들어내는 대체하기 게임과 카논 게임이 결합된 활동으로 발전된다.

표 5. 《유쾌한 드럼 연주자》에서 나타나는 리듬 패턴과 솔로와 그룹의 역할 배분

구분	A		A'		A''		A'''	
리듬								
마디	m. 3-5	m. 6-8	m. 9-11	m. 12-14	m. 15-17	m. 18-20	m. 21-23	m. 24-26
솔로	1번 솔로 동작		2번 솔로 동작		3번 솔로 동작		4번 솔로 동작	
그룹		그룹 모방		그룹 모방		그룹 모방		그룹 모방

## 6. 공간 탐색

12개의 팔분음표를 <그림 3>과 같이 조합하는 형태를 바꾸면 박의 길이가 달라지고 그에 따라 자연스럽게 박자와 악센트의 위치도 변경된다. 이렇게 팔분음표의 상이한 조합에 따른 음악적 변화를 경험하는 활동을 달크로즈 교수법에서는 '12음 나누기 divisions of twelve'라고 지칭한다. 이 활동을 통해 학생들은 '시간-공간-에너지'의 상관관계를 매우 효과적으로 경험할 수 있는데, 6번에서는 바로 이 개념을 따라하기 게임으로 전개한 활동이 소개된다.



그림 3. '12음 나누기(divisions of twelve)'에서 나타나는 팔분음표 조합의 예  
(Choky, L., et al., 2001: 60)

5마디씩 총 3부분으로 나누어지고 AA'B의 구조를 가진 이 곡의 A부분과 A'부분에서는 <악보 8>과 같이 이분음표, 사분음표, 팔분음표, 십육분음표가 순차적으로 나온다. 리듬 게임은 4명의 학생이 한 그룹이 되어 ①번부터 ④번까지 순차적으로 자신이 맡은 음표의 길이를 걷기로 표현하고 ⑤번에서는 모두 방향을 전환하는 방식으로 이루어진다. 학생들이 자신이 맡은 각각의 음표의 길이를 정확하게 표현하기 위해서는 팔분음표를 펄스로 느끼는 것이 필요하며, 팔분음표의 조합에 따라 달라지는 악센트의 위치, 그리고 음가에 따른 공간 사용의 차이를 이해해야만 이 활동을 성공적으로 수행할 수 있다. 그러한 이유로 달크로즈는 이 작품의 제목을 '공간 탐색'이라고 명명한 것으로 보인다.

달크로즈가 제시한 형태로 학생들이 움직이게 되면 <표 6>과 같은 리듬의 조합이 만들어지는데, 점차적으로 그 조합이 복잡해지고 공간 내에서 학생들의 움직임이 분주해지는 형태가 만들어져 학생들은 그룹 내에서의 에너지 변화도 경험할 수 있게 된다. 그리고 그룹 앙상블을 조화롭게 만들어내기 위해서는 음가에 적합한 공간을 서로 맞춰가면서 조화롭게 움직이는 것이 요구되는데, 이를 통해 시간과 공간의 상관관계도 자연스럽게 익힐 수 있게 된다.

표 6. <공간 탐색>에서 나타나는 리듬 조합의 형태

마디구분	마디 1-2	마디 3	마디 4	마디 5
동작	①번 이분음표로 걷기	①번 이분음표로 걷기 ②번 사분음표로 걷기	①번 이분음표로 걷기 ②번 사분음표로 걷기 ③번 팔분음표로 걷기 ④번 16분음표로 걷기	①번②번③번④번 모두 반대방향으로 방향 바꾸기
리듬조합의 형태	♪   ♪   ♫	♪   ♪   ♫ ♪   ♪   ♫   ♫   ♫	♪   ♪   ♫   ♫ ♪   ♪   ♫   ♫   ♫ ♩   ♩   ♩   ♩   ♩ ♩   ♩   ♩   ♩   ♩	

또한, 달크로즈는 A부분과 A'부분에서 기본 동작은 같지만 학생들이 움직이는 방향을 반대로 움직이라고 명시했고, 이 활동의 원리를 이용해서 4명, 8명, 12명 등 인원을 늘려서 혹은 두 팀으로 나눠 서로 마주보고 활동을 전개하는 것도 제안했다(그림 4).

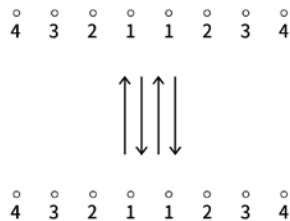


그림 4. <공간 탐색> 리듬 게임을 16명이 할 경우 만들어지는 대형

## 7. 행복한 만남

이 곡은 음악이 학생들의 동작을 끌어내고, 학생들은 음악에 자연스럽게 반응하는 따라하기 게임에 기초하고 있는데, 다양한 이동 동작을 통해 2/4박자와 6/8박자에서 만들어질 수 있는 리듬 패턴을 익힐 수 있는 곡이다. AA'BC의 구조로 되어있고, B부분까지는 개인 활동과 짝 활동 위주로 게임이 진행되고 C부분은 그룹 활동으로 이루어진다. 달크로즈는 뛰기, 스킵, 점프, 포복하기 등의 이동 동작을 비롯하여 손뼉 치기, 발 구르기 등의 비 이동 동작도 경험할 수 있는 리듬 게임을 제안하였는데 그 내용은 <표 7>과 같이 요약된다.

표 7. 《행복한 만남》에서 제시된 동작

구분	도입부	AA'			B		C		
마디	m. 1-2	m. 3-10	m. 11-14	m. 15-19	m. 38-45	m. 46-49	m. 50-53	m. 54-60	m. 61
		m. 21-28	m. 29-32	m. 33-37					
동작	2인 1조로 짝을 정하고 자유롭게 흩어진다.	교실 공간을 자유롭게 뛰어다닌다.	파트너를 찾아서 만난다.	파트너와 마주보고 스킵동작 하면서 손뼉을 마주친다.	교실 공간을 다시 자유롭게 뛰어다닌다.	함께 모여 눈을 감고 포복하듯 중심부로 나아가고 옆 사람과 손을 잡는다.	눈을 뜨고 뒷걸음치며 큰 원을 만든 후 제자리에서 발을 구른다.	원형 대열에서 스킵동작을 한다.	옆 사람과 박수치며 점프하고 앉는다.

위의 표를 분석해 보면 크게 두 가지 유형의 공간 사용이 나타난다. 학생들은 마디 49까지는 공간을 ‘자유롭게’ 사용하고, 그 이후에는 ‘정해진’ 공간에서 모였다 흩어지는 형태로 움직이게 된다. 이러한 과정에서 자유롭게 공간을 사용하는 부분은 2/4박자에서 음악이 진행되고, 제한된 공간에서 원형대열로 대형이 바뀌는 지점부터는 6/8박자로 박자가 바뀌는 것이 관찰된다. 그리고 뒷걸음치며 큰 원을 만들 때는 <악보 9>와 같이 선율이 지속적으로 상승하고 ff의 셈여림에 cresc.까지 포함되어 있어 음악을 통해서도 원형대열이 점차적으로 커지는 것이 연상된다. 마디 54부터는 심표가 삽입된 리듬패턴과 악센트와 스타카토가 강조된 아티큘레이션이 사용되어 스킵 동작을 자연스럽게 끌어낸다(악보 10).



악보 9. 《행복한 만남》 마디 50-52



악보 10. 《행복한 만남》 마디 54-55

## 8. 스윙하기

이 곡은 12/8박자와 5/4박자가 번갈아 가며 나타나는 변박자로 이루어진 작품이며 따라하기 게임에 기초하고 있다. AA'A"A"형식의 이 곡에는 4가지 리듬패턴이 특징적으로 나타나고, 각 부분은 8마디로 구성되어 4번 반복되는데 마지막에 반복될 때는 2마디가 축소되어 6마디 구성으로 나타난다. 달크로즈는 ①②③④⑤⑥⑦⑧①②③④⑤⑥⑦⑧①②③④⑤⑥⑦⑧①②③④⑤⑥과 같이 번호를 명시하여 악곡에서 같은 패턴이 반복되는 것을 알려준다.

①번으로 명시된 첫 번째 리듬패턴은 악센트와 두터운 코드가 강조된 J.에 J.의 리듬이 결합된 형태로 2마디 동안 나타나는데, 달크로즈는 이 부분에서 옆 사람과 손을 잡고 스윙동작을 하라고 제안한다(악보 11). 두 번째 리듬패턴은 <악보 12>에서 나타나는 것과 같이 팔분음표가 연속적으로 나타나다가 5/4박자로 박자가 바뀌면서 프레이즈가 마무리되는데, 달크로즈는 ③번에서는 뛰기 동작을 하다가 ④번 마디의 3번째 박에서 무릎을 꿇는 동작으로 마무리 할 것을 제시하였다. ⑤번으로 표기된 세 번째 리듬패턴은 <악보 13>에서 제시된 바와 같이 ♩, ♩ 리듬이 강조된 구성을 가지고 있는데, 이 부분에서는 스킵 동작을 할 것을 제안한다. 마지막 네 번째 리듬패턴은 ⑦번에서 나타나는데 <악보 14>와 같이 박이 강조된 단순한 리듬 패턴으로 나타난다. 이 부분에서는 박에 맞춰 무릎을 꿇는 동작과 일어서는 동작을 번갈아 가면서 할 것을 제안했다.



악보 11. 《스윙하기》 마디 1



악보 12. 《스윙하기》 마디 3-4



악보 13. 《스윙하기》 마디 5



악보 14. 《스윙하기》 마디 7

이 작품의 마디 1, 마디 3, 마디 5의 리듬패턴을 비교해보면 3분할 박인 J.에 기초한 리듬이 제시되지만 각각의 리듬패턴이 매우 다른 캐릭터를 가지고 있는 것이 발견되는데, 달크로즈는 이와 같이 상이한 리듬패턴을 스윙, 뛰기, 스킵과 같이 구별된 이동 동작으로 경험하도록 유도하였다. 또한 ④번 마디에서 무릎을 꿇는 동작을 할 때 12/8박자에서 5/4박자로 박자를 변경하고, J.를 제시하여 뛰기 동작에서 무릎 꿇기 동작으로 여유 있게 전환할 수 있는 시간을 제공한 것이 발견된다. 이러한 음악적 변화는 학생들이 따라하기 게임을 성공적으로 수행하는데 중요한 영



향을 미친다.

한편, 달크로즈는 3팀으로 구분해서 <그림 5>와 같은 대형에서 리듬 게임을 진행할 것을 주문하였는데, 그가 제안한 음악과 연결된 움직임을 패턴별로 구별해서 살펴보면 <표 8>과 같이 요약될 수 있다.

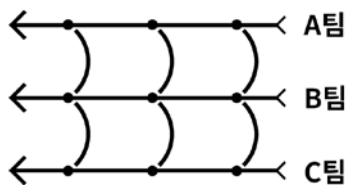


그림 5. 《스윙하기》에서 만들어지는 대형(Jaques-Dalcroze, E., 1939: 24)

표 8. 《스윙하기》에서 제시된 동작

구분	A	A'	A''	A'''
마디	m. 1-8	m. 9-16	m. 17-24	m. 25-30
동작	①②: A팀과 C팀 스윙 동작하기 ③: B팀 뛰기 ④: B팀 3번째 박에서 무릎 꿇기 ⑤⑥: A팀과 C팀 스킵 동작하기 ⑦⑧: A팀과 C팀 그리고 B팀이 번갈아 가면서 무릎 꿇는 동작과 일어서는 동작하기			

<표 8>에서 나타나는 바와 같이 이 게임에서 달크로즈는 그룹 앙상블을 통해 학생들이 음악과 움직임의 상관관계를 경험할 수 있는 활동을 제안한 것이 특징적으로 나타난다. 그는 전체 과정을 3개의 팀으로 나눠 각 팀의 역할을 분배해 놓음으로써 학생들이 리듬패턴을 구별해서 기억해야만 활동이 제대로 전개될 수 있도록 하였고, A팀과 C팀, 그리고 B팀이 교대로 박에 맞춰 동작을 수행하도록 제시하여 그룹 내에서 조화로운 앙상블을 경험할 수 있도록 하였다. 또한 응용 활동으로 6팀이 마주 보고 진행하는 것도 제안하기도 하였다.

## IV 달크로즈 리듬 게임의 창의적 적용

3장의 분석 내용을 기초로 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』1권에서 달크로즈가 제시한 리듬 게임의 원리와 특징을 요약하면 <표 9>와 같이 요약된다.

표 9. 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』 1권에서 발견된 리듬 게임의 원리 및 특징

구분	주제 개념	게임 유형	동작 유형	대형 및 공간 사용	활동 유형
1 번	* 다양한 리듬으로 구성된 아나크루식 프레이즈 * I-vi-iii-ii7-I-vi7-ii7-V7-I의 화성 진행 * 다장조 음계	* 따라하기 * 유리드믹스와 슬페즈 활동 결합	* 걷기 * 무릎 꿇고 앉았다 일어나기 * 정해진 동작 수행	* 직선 * 사선	* 그룹 내에서 역할 분담
2 번	* 폴리리듬 * 보충리듬 * 변 박자(2/3, 3/4)	* 대체하기 * 따라하기	* 뛰기 * 악기 연주 * 누워서 발 움직이기 * 창의적 활동 포함	* 자유 공간	* 짝 활동
3 번	* 2마디 단위 프레이즈 * 12/8박자 * 레가토 아티큘레이션	* 따라하기 * 대체하기	* 다양한 신체 부위 움직이기 * 창의적 활동 포함	* 자유 공간	* 개인 활동 * 짝 활동
4 번	* 다양한 길이의 프레이즈 * 변박자(2/4, 3/4, 4/4)	* 따라하기 * 빠르게 반응하기	* 뛰기 * 회전하기 * 창의적 활동 포함	* 직선 * 사선 * 곡선	* 그룹 내에서 팀별로 활동 * 리더와 팔로워 역할 분담
5 번	* 리듬패턴 * 변박자(4/4, 3/2, 6/4)	* 카논 * 대체하기 * 따라하기 * 유리드믹스와 즉흥연주 활동 결합	* 뛰기 * 악기 연주 * 창의적 활동 포함	* 자유 공간	* 솔로와 그룹으로 역할 분담
6 번	* 12음 나누기 * 음의 길이 * 변박자(6/4, 3/4)	* 따라하기	* 걷기 * 교차하기 * 제자리에서 회전하기 * 정해진 동작 수행	* 직선	* 그룹 내에서 역할 분담
7 번	* 흠박자와 겹박자에서 나타나는 다양한 리듬 패턴 * 변박자(2/4, 6/8, 9/8)	* 따라하기	* 뛰기 * 스킵 * 기어가기 * 뒤로 걷기 * 점프 * 발 구르기 * 무릎 꿇고 앉았다 일어나기 * 손뼉 치기 * 눈 감고 움직이기 * 손잡고 움직이기 * 창의적 활동 포함	* 자유 공간 * 곡선 * 직선	* 개인 활동 * 짝 활동 * 그룹 활동
8 번	* 리듬패턴 * 변박자(12/8, 5/4)	* 따라하기	* 스윙 * 뛰기 * 무릎 꿇고 앉았다 일어나기 * 손 위로 뺏기 * 스킵 * 창의적 활동 포함	* 3열 중대 * 자유 공간	* 그룹 내에서 팀별로 활동

위의 표에서 나타나는 바와 같이 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』 1권에는 신체를 훈련해야 하는 첫 번째 악기라고 생각하고 한 사람의 신체적, 정서적, 사회적, 지적 측면이 모두 활성화되는 유기적이고 전체적인 접근 방식을 찾아내려한 달크로즈의 교수 철학이 담겨 있다(Le Collège de l'Institut Jaques Dalcroze, 2009: 6). 그리고 이러한 교수 철학을 바탕으로 고안된 1) 따라하기, 2) 빠르게 반응하기, 3) 카논, 그리고 4) 대체하기 게임이 다양한 형태로 소개된다. 활동 모두 특정 음악 주제를 학습하기 위한 것이었으며, 학생들의 다양한 신체 움직임을 끌어 낼 수 있는 공간, 대형이 사용되었다. 이 책에서 소개된 리듬 게임들은 장르 구분 없이 어떤 곡에도 적용될 수 있고, 제시된 리듬 게임을 응용한 활동들을 학생들이 경험하게 되면 흥미롭게 음악 개념을 익히면서 더욱 음악적인 표현을 할 수 있는 능력을 함양하게 된다.

이에 본 장에서는 달크로즈가 제시한 리듬 게임의 원리를 응용한 활동 방안을 모색하기 위해 Chopin, F. (1810-1849)의 《프렐류드Prelude》Op. 28 No. 7을 제재 곡으로 선택하여, 이 곡에 담겨있는 음악적 소재들의 학습에 도움이 되는 리듬 게임을 4가지 카테고리: 1) 따라하기 게임, 2) 빠르게 반응하기 게임, 3) 카논 게임, 4) 대체하기 게임으로 구분하여 적용한 예를 소개하겠다. 쇼팽의 《프렐류드》Op. 28 No. 7은 발레 음악《레 실피드Les Sylphides》에 등장하는 곡이기도 한데, 4마디로 이루어진 프레이즈가 총 4번 제시되는 구성을 가지고 있고 각 프레이즈는 J를 기점으로 2개의 작은 프레이즈sub-phrase로 구분된다.



악보 15. 쇼팽 《프렐류드》 Op. 28 No. 7 마디 1-4

## 1. 따라하기 게임의 적용

『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에 수록된 모든 곡에는 음악의 뉘앙스의 변화를 즉각적으로 반응하며 움직이는 따라하기 게임의 원리가 적용되어 있다. 그 중 3번 《신체 오케스트라》의 활동을 쇼팽《프렐류드》에 대입해서 활동을 전개하면 학생들이 선율의 지속적인 흐름을 유지하고, 각 프레이즈의 시작과 끝을 구별해서 표현하는데 매우 도움이 된다. 특히 템포도 Andantino로 제시되어 있어 학생들이 자신의 움직임을 관찰하면서 선율의 진행을 표현하는 활동에 적합하다.

3번《신체 오케스트라》의 활동을 토대로 재구성한 리듬 게임은 <표 10>과 같다. 제안된 활동을 살펴보면 마디 12에서 몸 전체를 사용해서 움직이도록 명시하였는데, 이는 마디 12가 이 곡의 가장 정점이 되는 부분이어서 가장 큰 움직임으로 움직이면서 학생들이 절정 감을 느낄 수 있도록 해주기 위한 장치이다. 마지막 부분에서는 학생 개개인이 창의적인 동작으로 악곡의 마무리를 표현할 수 있도록 자유 동작을 할 것을 제시하였다.

표 10. 쇼팽 《프렐류드》 Op. 28 No. 7 학습을 위한 동작 제안

마디	1-2	3-4	5-6	7-8
동작	오른팔	왼팔	오른다리	왼다리
마디	9-10	11-12	13-14	15-16
동작	양팔	몸 전체	머리	자유 동작

## 2. 빠르게 반응하기 게임의 적용

달크로즈는 4번《자유롭게 교차하기》에서 빠르게 반응하기 게임의 원리를 적용하여 교사가 숫자를 부르면 해당 팀만 움직이는 활동을 소개하였다. 이 원리를 쇼팽 《프렐류드》에 적용하면 학생들은 프레이즈의 시작과 끝을 구별하는 것을 확실하게 인지하게 되며, 다양한 움직임의 어휘를 가질 수 있게 된다. 창의적인 움직임을 끌어내기 위한 빠르게 반응하기 게임은 <악보 16>에서 제시된 것처럼 교사가 이분음표가 제시된 마디의 첫 박에서 “머리”, “어깨”, “엉덩이”, “무릎” 등 그 다음 프레이즈에서 움직일 신체 부위를 구령으로 제시해 주면 학생들은 그 구령에 반응해서 움직이는 형태로 진행될 수 있다. 신호를 두 번째 박에서 주는 것도 가능하지만 학생들이 프레이즈를 음악적으로 마무리하고, 신호에 반응해서 그 다음 동작을 조화롭게 준비하기 위해서는 <악보 16>에서 제시한대로 첫 번째 박에서 구령을 주는 것이 더 효과적이다. 그리고 눈, 입, 손가락, 발가락 등 학생들이 상상하지 못한 신체 부위를 흥미롭게 제시해서 학생들이 자신의 몸의 움직임에 대해 집중력을 가지고 움직일 수 있도록 해주는 것도 좋다. 음악을 전공하는 많은 학생들이 음악에 맞춰 움직이라고 하면 어떻게 움직여야 할지를 몰라 당황하는 경우가 많은데 이렇게 교사가 특정 신체 부위를 구령으로 제시하면 학생들의 움직임의 어휘를 늘리는데도 많은 도움이 된다.



악보 16. 빠르게 반응하기 게임 수행을 위한 신호 넣기의 예 1

한편, 4번《자유롭게 교차하기》에서처럼 특정 팀을 호출해서 그 팀만 움직이게 하는 것도 가능하다. J를 신호를 주는 지점으로 보았을 때 총 8개의 프레이즈가 만들어지는데, 참가 인원이 8명일 경우 번호를 1번부터 8번까지 정해서 교사가 호출하는 번호에 있는 사람이 그룹 내에서 솔로로 움직이는 방식으로 운영할 수 있다. 그리고 인원이 많을 경우 한 팀을 2명, 3명으로 묶어 해당 팀만 그 번호가 불릴 때 움직이는 것으로 진행하는 것도 가능하다. 달크로즈는 2번과 5번에서 탬버린을 소도구로 사용하였는데, 이 곡의 경우 한 개의 공을 프레이즈의 진행에 맞춰 다음 사람에게 전달하는 식으로 진행하는 것도 흥미롭다. 그리고 모든 사람이 스카프를 가지고 움직임을 하는 것도 움직임이 자유롭지 못한 초급자들에게는 도움이 된다. 한편, 교사가 구령을 외칠 때 <악보 17>에서처럼 “1”, “3”과 같이 한 팀만 지정해서 신호를 줄 수도 있지만 “3, 8”, “2, 5, 4”, “모두 다”와 같이 그룹 내에서 다양한 조합으로 움직임이 만들어 질 수 있도록 유도하는 것도 가능하다.



악보 17. 빠르게 반응하기 게임 수행을 위한 신호 넣기의 예 2

### 3. 카는 게임의 적용

달크로즈는 3번 《신체 오케스트라》의 응용활동으로 짝 활동을 추천하면서 2명이 교대로 조화롭게 움직이는 것을 제안했다. 그런데 이 활동을 카는 게임으로 변형시켜 1번 학생이 한 동작을 2번 학생이 그대로 따라하는 방식으로 운용하면, 학생들은 다른 사람의 창의적인 생각도 읽을 수 있게 되고 두 사람간의 조화로운 움직임을 만들어내는 과정에서 혼자서 게임을 경험할 때보다 더욱 다양하고 발전된 움직임의 어휘를 익힐 수 있게 된다.

한편, 5번 《유쾌한 드럼 연주자》에서는 솔로가 주어진 4/4박자에서 창작한 리듬을 탬버린으로 연주하면 나머지 구성원이 그 리듬을 그대로 따라서 연주하는 카논과 대체하기가 결합된 게임을 소개했는데, 이 방식을 활용하면 3/4박자에서의 리듬 즉흥연주를 카는 게임으로 익히는 것도 가능해진다. 쇼팽<프렐류드>의 경우 못 갖춘마디로 프레이즈가 시작하고 이분음표로 프레이즈가 마무리되는 것이 특징적이므로 시작과 끝부분은 그대로 유지하고, <악보 18>과 같이 중간 부분을 3/4박자에서 나타날 수 있는 리듬패턴으로 창작하는 방식으로 게임을 운영하면 초보자들도 쉽게 게임에 참여할 수 있다. 달크로즈가 제시한 탬버린을 악기로 사용하는 것도

가능하지만 이 곡의 경우 조용한 분위기의 악곡이므로 그 분위기를 잘 느낄 수 있으면서 리듬을 정확하게 표현할 수 있는 악기를 선택해서 연주하는 것이 더 효과적이다. 그리고 5번《유쾌한 드럼 연주자》에서 달크로즈가 제시한 것처럼 솔로의 역할을 담당할 학생이 악기를 경직된 자세로 한 공간에서만 연주하지 말고 다양한 공간을 이동하면서 연주하도록 하고 나머지 학생들이 그 리듬을 카논으로 연주할 때 리듬 패턴 뿐 아니라 악기의 위치도 기억하면서 연주하도록 유도하면 훨씬 흥미롭게 활동이 진행될 수 있다.



악보 18. 리듬 즉흥연주와 카논 게임을 결합한 활동의 예

#### 4. 대체하기 게임의 적용

위에서 이미 대체하기 게임의 응용방안을 제시하였지만, 그 활동 외에도 2번 《당김음 듀엣》의 활동을 활용하면 대체하기 게임을 통해 폴리리듬도 경험할 수 있어 그 응용방법을 소개한다. 많은 학생들이 긴 음표를 연주할 때 그 음을 충분히 표현하지 못하고, 음가보다 짧게 연주하곤 한다. 그래서 달크로즈 수업에서는 충분히 그 음가를 표현하는 것을 훈련하기 위해 보충 리듬 complementary rhythm<sup>7)</sup>이라는 개념을 강조해서 가르친다. 2번 《당김음 듀엣》에서는 이러한 보충 리듬의 원리를 이용해서 2/4박자의 공간을 여러 가지 리듬으로 채워서 연주하는 짝 활동을 소개하였다(표 3. 참고). 이러한 아이디어를 쇼팽의《프렐류드》에 적용해서 〈악보 19〉와 같이 이분음표 공간을 다양한 유형의 리듬으로 대체하면 짝과 폴리리듬을 경험하는 활동으로 전개할 수 있다.



악보 19. 보충리듬 학습을 위한 대체하기 게임의 예

<sup>7)</sup> 보충 리듬은 소리가 나지 않는 공간을 다양한 리듬으로 채워 넣음으로써 리듬감을 향상시키는 훈련 방법인데, ♩ ♩ ♩ ♩ 와 같은 리듬을 걷기로 표현하는 동안 손뼉 치기로는 ♩ ♩ ♩ ♩ 의 리듬을 표현하는 식으로 활동이 이루어진다(유승지, 2012: 63). 그리고 손뼉 치기와 걷기의 조합 외에도 상이한 신체 부위의 조합, 다른 종류의 악기의 조합, 혹은 짝 활동 및 팀 활동 등으로도 전개된다.

특히 이 활동을 수행할 때 2번 《당김음 듀엣》에서 제시한 것처럼 악기 연주로 짝과 리듬 패턴을 주고받을 수도 있지만, A가 자유롭게 공간 안에서 움직이면 B가 A와 대화 하듯이 움직임으로 주어진 리듬 패턴을 표현할 수도 있고, 5번 《유쾌한 드럼 연주자》와 같이 솔로와 그룹의 역할을 정하여 솔로가 리듬패턴을 연주하면 그룹이 그 리듬패턴을 카논으로 따라하면서 그룹 앙상블을 경험하는 활동으로 전개하는 것도 가능하다.

## V 결론

1950년 세상을 떠난 달크로즈의 실제 수업을 현대에 사는 우리들이 경험할 수 있는 방법은 없다. 하지만 이 책에 소개된 리듬 게임들은 움직임을 통해 음악을 경험하는 교수법을 창안한 달크로즈의 실제 수업을 상상할 수 있는 기회를 제공한다. 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬게임』1권에서 제시된 리듬 게임에는 특정 음악 주제를 움직임으로 경험할 수 있게 하는 달크로즈의 창의적인 생각들이 담겨있다. 리듬 게임을 경험한 학생들은 음악과 움직임에 관련된 이미지들(움직임의 이미지와 소리의 이미지를 연관시킨다) 내면에 저장할 수 있게 되며 결국 연주 기술도 향상시킬 수 있게 된다(Le Collège de l'Institut Jaques Dalcroze, 2009: 11).

달크로즈의 리듬 게임은 매우 흥미롭고, 현대 음악 교육 및 무용 교육에서도 충분히 적용될 수 있는 내용을 담고 있다. 굳이 『어린이와 청소년을 위한 16개의 리듬 게임』1권에 수록된 음악을 제재 곡으로 사용하지 않아도, 본 연구에서 쇼팽의 《프렐류드》에 달크로즈가 제시한 리듬 게임을 응용해 본 것처럼 학생들의 수준과 취향을 고려하여 기존 음악 중에서 작품을 선정하여 리듬 게임을 적용해 보는 것도 충분히 흥미로운 작업이 되리라 생각된다. 그런데 이러한 응용과정에서 달크로즈의 교수 철학을 훼손하지 않고 활동이 전개되기 위해서는 본 연구를 통해 발견된 달크로즈 리듬 게임의 원리에 대한 이해가 반드시 있어야 할 것으로 생각된다. 그 내용은 다음과 같이 요약된다.

첫째, 수록된 창작곡 분석을 통해 달크로즈가 움직임을 효과적으로 끌어낼 수 있는 리듬, 박자, 셈여림, 아티큘레이션, 그리고 템포를 선택하기 위해 많은 고민을 하였음을 발견하였다. 특히 프레이즈와 형식이 움직임의 구성에 많은 영향을 미쳤음도 알 수 있었다. 따라서 그의 리듬 게임을 수업에서 활용하기 위해서는 특정 주제를

학습하기에 적절한 음악의 선택 혹은 즉흥연주가 필수적으로 요구된다.

둘째, 리듬 게임 분석을 통해 달크로즈가 음악 개념을 효과적으로 학습할 수 있는 활동을 고안하기 위해 노력한 흔적을 찾아 볼 수 있었다. 그는 학생들이 소리에 집중하면서 흥미롭게 움직임을 표현하도록 유도하기 위해 따라하기, 빠르게 반응하기, 카논, 그리고 대체하기 게임을 활용하였다. 제시된 활동들은 이론적 지식을 체화된 지식으로 경험할 수 있는 창의적 아이디어들을 포함하고 있었다. 한 활동에 여러 가지 게임의 원리가 연계되어 적용되는 경우도 빈번하게 발견되었다. 또한 유리드믹스와 솔페즈 혹은 유리드믹스와 즉흥연주 활동이 결합된 예를 보여 줌으로써 유리드믹스, 솔페즈, 즉흥연주가 상호 연계된 활동이 이루어질 수 있음을 보여줬다.

셋째, 제시된 움직임의 특징 분석을 통해 직선, 사선, 곡선 등 다양한 공간을 체험할 수 있는 활동이 소개된 것으로 나타났다. 특히 이동 동작 뿐 아니라 비이동 동작도 다양하게 제시되었고, 상·하·좌·우 모든 공간을 학생들이 경험할 수 있는 활동들이 포함되어 있었다. 그리고 응용활동을 제시하여 동일한 제재 곡을 다양한 리듬 게임으로 풀어나가는 방법도 제시하였다. 이 과정에서 한 가지 주제를 개인 활동뿐 아니라 짝 활동, 그룹 활동으로 다양하게 전개시켜 개인의 움직임 능력 향상뿐 아니라 그룹 내에서 앙상블을 조화롭게 이끌어내는 방법도 소개 되었다.

마지막으로 모든 리듬 게임이 학생들의 상상력과 창조성을 끌어내면서 음악성을 발전시키는데 초점이 맞춰져 있다는 것을 발견할 수 있었다. 다시 말해서 학생들의 창의적인 경험이 배제되면 그것은 달크로즈의 리듬 게임 원리를 적용한 활동이라고 할 수 없다.

달크로즈의 선구적 작업은 달크로즈 교수법을 공부한 여러 전문가들에 의해 지금도 계승되고 있다. 하지만 전 세계적으로 달크로즈 리듬 게임의 원리에 자신의 창의적인 연구 내용을 결합하여 그 결과를 책으로 발표하는 작업은 활발하게 이루어지지 않고 있다. 바라기는 본 연구가 움직임을 통한 음악 교육에 관심 있는 연구자, 혹은 무용 교육에서 리듬 게임의 원리를 적용하고자 하는 연구자들에게 유용한 자료로 활용되어, 달크로즈의 리듬 게임의 원리를 적용한 연구가 다양한 분야에서 보다 활발하게 이루어져 움직임을 이용한 교육의 효과를 더 많은 사람들이 누리게 되길 기대해 본다.



- 김유진(2015), “음악교육의 길, 작곡가에게 묻다: 달크로즈의 작품을 중심으로”, 한국 달크로즈학회, 2015년 제 9회 한국달크로즈학회 정기학술대회 자료집, 15-30.
- 김지혜, 유승지(2017), “마르탱 8 Preludes pour le piano 박과 리듬 분석에 기초한 플라스틱 애니메이션의 적용”, 세계음악학회, *음악과 문화* 37, 165-208.
- 유승지(2012), “음악전공 대학생들의 음악성 향상을 위한 달크로즈 교수법의 활용 방안”, 이화여자대학교 음악연구소, *이화음악논집* 16(1), 47-82.
- Choksy, L., Abramson, R. M., Gillespie, A. E., Woods, D., & York, F. (2001), *Teaching music in the twenty-first century (2nd ed.)*, NJ: Prentice Hall.
- Jaques-Dalcroze, E. (1921), *Rhythm, music, and education*, Rubenstein, H. F.(역, 1967), London: The Dalcroze Society.
- \_\_\_\_\_ (1932), “Musique et Mouvement”, *Le Rythme*, 33, 1932, 13-17.
- \_\_\_\_\_ (1939), *16 Rhythmic games for children & young people*, London: Augener Ltd.
- Le Collège de l’Institut Jaques Dalcroze(2009), *The Dalcroze identity*, Genève: IJD.
- Sakai, T.(2012), 유승지(역, 2012), *달크로즈국제공인자격증 솔페즈 티칭 시험 평가 항목*, 군포: 한세달크로즈센터.
- Schnebly-Black, J. & Moore, S. F.(2004), *The rhythm inside: Connecting body, mind, and spirit through music*, Van Nuys, CA: Alfred Publishing.
- Tchamkerten, J.(1999), “Préface”, *Six danses bigarrées pour piano by Emile Jacques-Dalcroze*, Genève: Editions Papillon.
- \_\_\_\_\_ (2014), *Emile Jaques-Dalcroze compositeur*, Genève: Bibliotheque de Genève & La Baconnière.