

교과목 <서양음악사>의 플립-러닝(Flipped Learning)형 재구성

손민정

1. 들어서며
2. 교양 음악교육과 플립-러닝(Flipped Learning)
 - 1) 교양 음악교육의 목표
 - 2) 플립 러닝의 도입 배경 및 절차
3. 교과내용 재설계를 위한 음악사의 종족화
 - 1) 개념 I : 역사의 종족화(Anthropologizing of History)
 - 2) 개념 II : 우리의 음악인류학(Ethnomusicology at Home)
4. 플립-러닝 <서양음악사>의 적용 및 결과
 - 1) 플립 러닝 <서양음악사> 선행 학습과정(pre-class)의 적용 및 결과
 - 2) 플립 러닝 <서양음악사> 수업과정(in-class)의 적용 및 결과
5. 나오며

개 요

〈서양음악사〉는 주로 전공교과목으로 다루어지지만 다양한 교양교과목의 핵심적인 교과내용을 구성한다. 본 연구에서는 교양교과목으로서의 〈서양음악사〉에 초점을 맞추고자 한다. 특히, 수강하는 학생들의 배경지식 및 경험의 정도에 있어서 편차가 매우 심하며 학습의욕에 있어서도 큰 차이를 보임에 따라, 기존의 전통적인 교수자 중심의 학습법을 탈피하여 학습자 중심의 학습법을 개발하고자 플립 러닝(Flipped Learnin)을 도입하여 수업을 재설계 하였다. 플립 러닝은 선행 학습(pre-class)과 수업(in-class)로 구성되며, 학습자 중심의 토론식 수업이 원활하게 진행되기 위해서는 역사를 다른 관점에서 접근할 필요가 있었다. 이를 위해서 차용한 개념은 1995년 이후 대두된 음악 역사학과 음악 인류학의 융합적인 접근 방식으로서 ‘역사의 종족화(anthropologizing of history)’를 적용했으며 2012년에 소개되는 ‘우리의 음악인류학(Ethnomusicology at home)’적 동향을 반영하였다. 역사를 종족화 한다는 것은 역사를 고정된 지식이 아닌 개인적이면서도 상대적인 체험으로 인식한다는 것이며, 우리의 음악인류학으로 접근한다는 것은 낯익은 제도화된 클래식 음악의 장을 낯선 문화로 분석한다는 것을 의미한다.

주제어: 플립 러닝, 서양음악사, 음악인류학, 교양교육, 예술 교육

1. 들어서며

오늘날 <서양음악사>는 주로 전공교과목에서 다루어지고 있지만 <서양음악의 이해> 또는 <음악의 이해> 등의 교양교과목에 있어서도 적지 않은 분량의 교과내용을 차지하고 있다. 음악관련 교양교육은 실기교육과 이론교육으로 나눌 수 있는데 <서양음악사>는 이론교육에 해당되며 학습목표는 예술적 기능이나 기술의 습득에 머무르는 것이 아닌 “예술을 통한 지식의 증대, 상상력과 창의력의 계발, 예술을 통한 인성 함양 등 인문적 가치 및 문화적 본질”¹⁾을 함양함에 있다. 그러나 실제 교육현장에서는 음악적 지식에 편향된 교과목으로 오인되기 십상이다. 본 연구의 목적은 대학 교양교과목 또는 교과내용으로서의 <서양음악사>를 재고하고자 하며, 플립-러닝(flipped learning)으로 재구성한 사례를 분석함으로써 대안 중 하나를 제시하고자 한다.

최근 교양교육으로서의 음악에 관한 시도가 다양하게 제시되고 있다. 가령, ‘사유 촉발’을 위한 구성주의 철학의 방법론을 적용하여 연쇄적인 질문과 답변을 통한 상호토론식 수업²⁾을 제안한다. 학생들은 이미 구조화된 지식을 전달받는 것이 아니라 알아가는 과정을 주체적으로 구성함으로써 창의성을 계발한다는 것이다. 한편, 예술교육의 목표를 전문적인 지식 함양, 창조적 인재양성과 더불어 ‘포괄적 삶의 성장’으로 확대하여 교과내용을 보다 실천적이면서도 통합적으로 구성할 것을 제안한다.³⁾ 지식을 삶과 연관시켜 인문학적 성장을 도출하려 함이다. 이에 논자는 ‘상호토론식 수

-
- 1) 박낙규, 백운수, 엄계철, 오종환, 윤자정, 황유경, 김진엽, “대학 예술 교육의 현황과 개선 방안(II) -미래적 모형의 제시-,” 한국연구재단 인문사회 연구 성과물, 2001. (<https://www.krm.or.kr/krmnts/search/detailview/pdfViewer.html>)
 - 2) 이수정, 홍병선, “철학적 방법론을 적용한 음악기초교육의 대안 모색,” 『교양교육연구』 7/1 (2013), 157-166.
 - 3) 장지원, “21세기 대학 교양 음악수업의 발전 방향에 관한 고찰,” 『예술교육연구』 10/3 (2012), 184.

업'과 '통합적인 교과내용'이라는 키워드를 실행하기 위하여 플립-러닝을 수업방식을 선택하였으며, 서양음악사의 확산적 사고를 위하여 역사학과 인류학의 융합을 시도하였다. 연구자는 대전에 소재한 4년제 D대학교에서 2015년 1학기와 2학기에 플립-러닝 <서양음악사>를 시행하였으며 이 사례를 중심으로 분석하겠다.

선행연구를 요약하면 다음과 같다. 플립 러닝을 음악교과에 적용하여 학습자 중심의 교과로 설계하고자 하는 시도는 전공실기교육에서 제시⁴⁾된 바 있으나 실기교육환경을 향상시키는 데에만 초점을 맞추어 이론교육의 선행연구로는 적합하지 않았다. 이에 반해, 유사한 학습목표를 가진 철학교과를 비롯한 인문 기초교양교육에 성공적으로 플립 러닝을 적용한 사례 연구⁵⁾가 눈에 띄며 본 연구에 있어 직접적인 참고자료로도 활용되었다. 한편, <서양음악사> 교과내용에 있어서 역사학과 인류학의 융합적인 시도는 국내 사례를 찾기가 매우 힘들었기에 1995년 미국에서 발표된 논문들과 2014년 영국에서 출간된 연구 모음집을 참고하였다.

연구의 방법 및 절차는 크게 세 부분으로 나누어진다. 첫 번째 부분에서는 우선, 교양으로서의 음악교육은 어떠한 목표를 지향해야 하는지에 관하여 논의를 전개함으로써 교양교과목 <서양음악사>에서 다루어야 하는 교과내용에 대한 점검을 할 것이다. 다음으로, 교양교과목 <서양음악사>에 플립-러닝을 적용하게 된 배경 및 의의를 설명할 것이다. 이 때, 논자가 수업 설계 과정에서 받았던 컨설팅의 결과를 소개함으로써 수업 설계에 있어서 무엇이 고려되어야 하는지를 제시할 것이다. 두 번째 부분에서는 상호토론식이면서도 통합적인 <서양음악사> 교과내용을 구축하기 위하여 적용한 '음악

4) 서동욱, 이에스터, “스마트 러닝 기반 Flipped Classroom의 활용연구,” 『음악교육 공학』 23 (2015), 100.

5) 김지선, “글쓰기 교과과정 개발을 위한 고찰 -플립러닝을 통한 피드백 중심 수업 개발-,” 『인문연구』 72 (2014), 557-586; 채석용, “플립 러닝(Flipped Learning) 철학 수업에서의 글쓰기,” 『대학작문』 10 (2015), 205-240.

사의 종속화' 이론을 제시할 것이다. 플립-러닝 수업방식이 전통적인 수업 방식과 다른 점은 학생 스스로 지식의 상황적 해석을 도출해 내야 하는데, 인류학적 방법론은 역사적 지식을 현재화시켜 재구성해 내는 과정에서 매우 유용하다고 판단되었기 때문이다. 마지막 부분에서는 실제 지도과정을 분석함으로써 연구의 제한점 및 시행착오를 공유하고자 한다. 가장 뚜렷한 연구의 제한점은 특정 대학에 한하여 적용했다는 것이다. 예술적 경험 및 흥미도는 학습자에 따라 편차가 심하며, 각 대학의 특성에 따라 예술교육의 중요도가 달라지기에 향후 플립-러닝을 도입할 경우 대학이 추구하는 교육적 목표 및 학습자의 상황을 고려해서 적용해야 할 것으로 사료된다.

2. 교양 음악교육과 플립-러닝(Flipped Learning)

1) 교양 음악교육의 목표

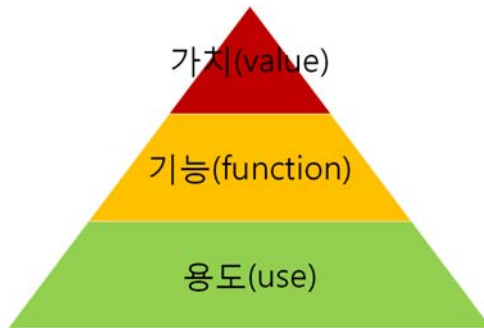
대학 교양교육에 있어서의 음악교육의 목표를 논하기에 앞서 음악의 기능에 관하여 논하고자 한다. 음악교육을 통해서 성취될 수 있는 교육적인 효과가 다양하기 때문이다. 음악학자 네틀(Bruno Nettl)에 따르면, 우리는 수십 가지의 용도(use)로 생활 속에서 음악을 사용하고 있고, 각 용도들은 보다 추상적이고 보편적인 기능(function)으로 수렴되며, 그 기능들은 결국 개인이, 또는 그 사회가 가장 중요하다고 여기는 문화적 가치를 실현시키고 있다고 한다.⁶⁾ 이것이 일명 네틀의 피라미드 이론이며 도식으로 나타내면 다음과 같다. (그림 1.)

네틀의 담론에서 다루어지는 음악은 대상화된 작품으로서의 음악에 한정되지 않는다. 우리가 일상에서 접하게 되는 모든 음악을 말한다. 가령,

6) Bruno Nettl, *The Study of Ethnomusicology: Twenty-nine Issues and Concepts*, University of Illinois Press (1983), 157.

음악회에서 엄숙하게 감상하는 음악이 있는가 하면, 야구장에서 응원가로 부르는 음악이 있고, 거리에서 들려지는 배경 소음으로서의 음악이 있다. 음악은 각각의 고유한 특성에 따라 사용되고 있다. 그리고 이 현실적인 소용들은 추상화된 기능으로 수렴된다. 연주회에서 감상하는 음악은 ‘조화로운 심성’으로 추상화될 수 있고, 야구장에서 부르는 응원가는 결국 ‘소속감’으로 이어지며, 배경 소음으로서의 음악은 그 거리에 속한 사람들의 문화적 ‘정체성’을 표출하기 때문이다. 그리고 이렇듯 다양하게 추상화된 기능들은 결국 인간사회가 추구하는 보편적인 심성과 가치체계로 귀결되어 진다. 다시 말해서, 음악의 기능은 궁극적으로 인문학의 귀결점과 동일해지는 것을 알 수 있다. 음악이란 굳이 이론교육을 통하여 추상화시키지 않아도 고유의 특성상 인간의 보편적인 가치를 사유하기에 이른다는 것이다. 이 시점에서 음악의 이론교육이 음악적인 체험과 동떨어져 있지도 않을뿐더러, 타 인문학과 별반 다르지 않다는 것도 입증된다.

[그림 1] 네틀의 피라미드 이론



2008년 12월, 대학의 예술교양교육에 관한 흥미로운 연구가 있었다. 결론부터 이야기하자면, 예술 교양교과목에 대한 학생들의 요구가 매우 큰 것에 비해 수강생들의 만족도나 학점은 일반 교양교과목에 비해 낮게 평가되었

으며, 전반적으로 1학년에 비해 3학년의 성적이나 참여도 및 만족도가 높게 나왔다고 한다.⁷⁾ 여기에서 질문을 던지자면, 학생들이 일반적으로 예술 교양교과목을 통해서 무엇을 성취하고자 하였으며, 1학년 학생들과 3학년 학생들이 생각하는 예술교육의 개념은 어떤 점에서 다른가를 묻고 싶다. 거칠게나마 답변을 예상해보자면, 예술에 대한 개념이 기능 중심적이었다가 대학생활을 거치면서 인문학적으로 변화되었거나, 대학교육을 통하여 인문학적 사유가 깊어지면서 예술교육에 대한 참여도나 만족도가 높아졌으리라 짐작한다.⁸⁾ 네틀의 피라미드 구조에 의거하면, 용도 중심으로 예술을 체험하다가 점차 가치 중심으로 개념화시켰다고 볼 수 있겠다.

2000년 12월, 서울대학교 예술문화연구소에서는 대학 예술교육의 목표를 다음의 네 가지로 제안한다. 첫 번째는 예술을 통한 지식의 증대, 두 번째는 상상력과 독창성의 증대, 세 번째는 예술을 통한 인성 함양, 네 번째는 교육원리로서의 예술이다.⁹⁾ 예술사, 예술사회학, 예술심리학, 예술론 등의 교과목을 통하여 예술의 특성 및 역사에 관한 지식을 습득하게 되고, 새로운 이미지와 소리를 통하여 상상력을 자극받게 된다. 이러한 일련의 교육은 개인적인 욕구가 아닌 보편적인 가치로 관심을 옮기게 하여 우리의 심정을 올바르게 하며 자연과 동화시킴으로써 인성을 함양한다. 뿐만 아니라 타 인문학과는 달리 예술은 구체성을 갖기에 더욱 쉽게 보편가치를 향한 사유 촉발로 이어질 수 있다는 것이다. 그러나 동일한 보고서에서 예술 관련 이론과목은 현실적으로 턱없이 부족하게 개설되어 있으며, 그나마도 현실적인 삶의 행태를 고려하지 않은 채 기존의 교과내용을 고수하고 있기에 소기의 목적을 달성하지 못하는 경우가 많다고 평하기도 한다.¹⁰⁾

7) 최종철, “한국의 대학 교양교육에서 예술 실기·체험형 교과과정을 어떻게 운영할 것인가?” 『교양교육연구』 2/2 (2008), 163.

8) 손민정, “교양교육으로서의 음악,” 『두루내』 11 (2013), 14.

9) 박낙규, “대학 예술 교육의 현황과 개선 방안에 관한 연구(I),” 『예술문화연구』 10 (2000), 317-319.

10) 박낙규, “대학 예술 교육의 현황과 개선 방안에 관한 연구(I),” 326.

이와 같은 생각을 교양교과목 <서양음악사>의 학습목표에 대입해 보겠다. <서양음악사>를 통해서 우선적으로 서양음악의 기본적인 원리를 습득할 것이며 주요 작품이 탄생하게 되는 사회적 배경 및 작곡가 개인의 상황을 이해할 것이다. 이는 첫 번째 목표인 지식의 증대에 해당된다. 바로크 시대의 음악을 공부하면서 유럽의 절대왕정 시대를 이해하게 될 것이며 현대음악의 형성과정을 공부하면서 세계대전 발발 당시의 시대철학 및 사상을 알게 될 것이기 때문이다. 두 번째 목표는 평소에 경험하지 못했던 음악을 들으면서 새로운 청각적 경험을 하게 만들고 이에 따라 상상력을 자극시키고자 한다. 가령, 소나타 형식을 배우면서 혁명시대의 감성을 상상할 것이고 그 시대를 간접적으로나마 감성적으로 체험하게 된다. 세 번째 목표는 다양한 음악의 시대적, 문화적, 개인적 원인을 파악함으로써 다름을 인정할 줄 아는 시민성을 함양하고자 한다. 학생은 자신이 좋아하지 않는 음악이라도 이해 가능한 공감의 뿌리를 찾게 되기 때문이다. 각 시대에는 고유의 시대정신이 있고 시대미학이 형성되어 특정 음악을 생산해 내었다. 이것을 이해해가는 과정은 학생들로 하여금 다름에 대한 인식을 고취하게끔 도와줄 것이다. 마지막으로 네 번째 목표는 보편적인 가치를 탐구하고자 하는 인문학적인 사유능력을 함양하는 것이다. 인간을 이해하고 인간성을 구현하고자 하는 음악의 본연적 특성은 결국 인간에 대한, 사회에 대한, 시대에 대한 사유로 확대되기 때문이다.

음악은 듣는 것이다. 아주 구체적인 경험이다. 이해의 여부를 떠나서 듣는다는 사실은 변함이 없다. 서양 음악사를 공부하는 학생들 역시 이해의 여부에 상관없이 다양한 시대의 음악을 듣게 되고, 이로 말미암아 인간사회의 보편적인 가치에 관한 사유의 기회를 갖게 된다. 음악의 기능은 좁게는 특정 사회가 갖는, 넓게는 인류가 갖는 가치체계로 추상화된다는 것을 네틀의 피라미드 구조를 통해 숙지한 바 있다. 사랑을 노래하는 음악, 공동체적 의식을 강조하는 음악, 부조리한 사회를 비판하는 음악, 종교적 의식을 위한 음악, 자연과 동화하고자 하는 음악 등은 결국 문화에 대한, 사회

에 대한, 인간에 대한 보편적인 가치로 수렴된다. 따라서 대학 교양교육으로서의 음악은 전문인으로서의 기능을 완성시키는 데에 목적을 두는 것이 아니라 인간의 보편적인 가치를 사유하고 탐색함에 역점을 두어야 할 것으로 생각한다. 따라서 시대에 맞는 인문학적 가치를 함양하기 위하여 <서양음악사>를 상호소통적인 수업방식으로 재설계할 필요가 있는 것이다.

2) 플립 러닝의 도입 배경 및 절차

플립 러닝을 일명 ‘거꾸로 교실’이라 한다. 수업의 진행을 교수자가 아닌 학습자가 주도하는 것을 말한다. 플립 러닝은 기본적으로 선행 학습(pre-class)과 수업(in-class)으로 구성된다. 학습자가 수업을 주도하기 위해서는 기초지식이 필요한데 수업 전에 기초지식을 습득하는 단계를 ‘선행 학습’이라 한다. 기존의 <서양음악사> 수업이 지나치게 교수자 중심으로 진행될 수밖에 없었던 데에는 학습자의 부족한 선행학습이 주요한 인자로 작용한다고 볼 수 있다. 중등교육이 지나치게 입시 위주로 실시되어 예술교육이 등한시 되는 것도 원인이라 할 수 있으며, 예술교육이 지나치게 기능 위주로 실시되고 있는 것 역시 기초교양교육으로서의 예술교육이 본연의 인문학적 기능을 수행하지 못하는 요인이라 하겠다. 다시 말해서, 교양교과목 <서양음악사>를 단순한 역사적 지식 습득과정인 인지적인 앎의 과정으로 확장하기 위해서는 ‘선행학습의 평균적인 향상’을 필요로 한다.

플립 러닝에 있어서 선행 학습은 기존의 ‘예습’ 과정을 확장했다고 볼 수 있다. 수업에서 다루어질 내용을 학생들이 미리 학습해 오는 과정을 말한다. 단, 학습자가 혼자 교재를 읽거나 과제를 수행하는 것이 아니라, 교수자가 제공하는 동영상을 시청함으로써 미리 강의를 온라인으로 듣는다. 기존의 e-러닝을 전통적인 교수법에 부분적으로 적용하였다고 할 수 있다. 국내 대학들에서 급속히 e-러닝을 확대해 가고 있는 반면, 취약한 점으로 “학습지연 유발, 상호작용의 어려움, 실제감의 부족”이라 평한다.¹¹⁾

따라서 학습자 중심의 “참여형 수업방식을 강화하는 것이 바람직”¹¹⁾하다는 주장이 제기되고 있다. 플립 러닝은 e-러닝의 장점을 활용하고 단점을 보완한 대안이라 하겠다.

본 연구자가 시행한 D대학교에서는 <서양음악사>를 비롯한 플립 러닝 교과목의 설想到 앞서, 2014년 11월 11일 “Flipped Learning 기반의 미래교육”이라는 워크숍을 UNIST(울산과학기술대학교) 경영학부 임진혁 교수의 진행으로 개최하였다. 발표에 따르면, UNIST에서는 플립-러닝을 이공계 기초 교과에 적용하기 시작하여 다양한 분야로 확대시키고 있다고 밝혔다. 이 날, 예술교육 플립 러닝에 관한 언급은 있었으나 실기교육에 한정되어 심도 깊은 논의를 할 수는 없었다. D대학교에서 실시한 플립 러닝의 기본 형식은 다음과 같으며, 연구자가 개발한 플립-러닝 <서양음악사>는 ‘① 직접 제작한 동영상 25분 이상 온라인 수업’ 형식을 기반으로 하였다.

[표 1] D대학교에서 제시하는 선행 학습(Pre-class) 수업 인정 기준표

구분	수업형태	기준	비고
Pre-class (1시수 기준)	온라인 수업	①직접 제작한 동영상 25분 이상	- 3가지 기준 중 1가지를 필수적으로 충족 최소 1시수 이상 운영
		②직접 제작한 동영상 10분 이상 + 직접 제작한 문서 15p 이상	
		③직접 제작한 동영상 10분 이상 + 외부동영상 자료 15분 이상 (URL 등록)	
In-class	오프라인 수업	일반 오프라인 강좌와 동일	체험형 수업방식으로 재구성 필요

11) 김지선, “글쓰기 교과과정 개발을 위한 고찰,” 『인문연구』 72 (2014), 563.

12) 민경배, 신명희, 류태호, 박선휘, “국내 대학 e-러닝의 운영 특징 및 수강자 요구 조사를 통한 활성화 방안,” 『한국콘텐츠학회논문지』 14/1 (2014), 37.

<서양음악사>는 2014년 11월 24일에 플립 러닝 교과목으로 선정되어¹³⁾ 교과목 재설계를 본격화하였으며, 2014년 12월 12일 UNIST CTL(교수학습센터) 팀장이 진행하는 컨설팅을 면대면 방식으로 실시하였다. 컨설팅의 내용을 요약하자면 다음과 같으며 ‘선행 학습’ 과정의 중요성이 재차 강조되었음을 알 수 있다.

[표 2] 교과목 설계과정에서 받은 컨설팅의 결과

세부항목	컨설팅
요구확인 (Needs)	①오리엔테이션 시간은 수업의 형태를 완전히 이해시키고 평가기준 등을 사전에 협의해야 함. ②학습자가 무엇을 어떻게 시작해야 하는지 알 수 있도록 플립 러닝에 대한 안내 및 가이드 제시가 필요함. ③플립 러닝에 대한 전반적인 설명(목적, 주차, 주요 학습활동 등) 및 주차별로 주요 활동에 대해 구체적인 안내가 필요함.
설계 (Design)	①성공적인 플립 러닝 수업 설계 및 적용을 위해 보다 정교한 수업 계획서 작성이 요구됨.
개발 (Development)	①선행 학습의 내용이 주로 용어정리 혹은 기초적인 지식 숙지를 위한 과제 위주로 구성되어 있어 학습자들이 흥미를 잃을 수 있으므로 학습 동기 부여를 위해 다양하고 흥미로운 콘텐츠 지원과 충분한 학습 자료 제공이 필요함.
수업 수행 (Implementation)	①플립 러닝의 이해도는 자기 주도적으로 학습해야 하는 학습자에게 매우 중요한 사항이므로 학기 시작 전 플립 러닝 및 본 수업 방식에 대해 충분한 설명과 정보전달이 필요함. ②선행 학습과 수업(In-class)의 연계성이 강화되어야 하기에 선행학습이 없으면 수업을 따라갈 수 없도록 설계되어야 함.
평가 (Evaluation)	①선행 학습 활동 사항에 대한 구체적인 평가 기준(퀴즈, 온라인 토론, 과제 등)이 요구됨. ②선행 학습에서 LMS(Learning Management System, 학습 관리 시스템)의 평가 기능을 적극적으로 활용할 것을 권장함.

13) 플립 러닝으로 선정된 교과목은 <회사법>, <자바 프로그래밍 및 실습>, <서양 음악사>, <경찰정책학>, <어패럴 패턴 CAD>, <정보보호개론>, <비교철학>이다.

다음 단계는 기존 플립 러닝 수업의 경과 보고회를 참석하는 것이었다. D대학교에서 플립 러닝을 도입한 것은 2014년 2학기부터이기에 선행 사례가 있었다.¹⁴⁾ 그 가운데 <서양음악사>와 직접적으로 연관되는 교과목은 <동양철학개론>이었으며 “플립 러닝 방식의 수업이 능동적 문제 제기, 의심과 비판, 합리적 의사소통, 독자적 가치관과 세계관의 정립이라고 하는 철학 수업 본래의 목표를 달성하는 데 기여함을 확인”¹⁵⁾하였다고 보고되었다. 단, 주의할 사항으로는 “과도한 과제와 조별 협력 학습의 부재”¹⁶⁾라고 하며 수업 진행방식의 개선점을 지적하기도 했다.

3. 교과내용 재설계를 위한 음악사의 종족화

1) 개념 1 : 역사의 종족화(Anthropologizing of History)

플립-러닝 <서양음악사>를 만들어 가는 다음 단계는 ‘수업’의 재설계이다. 학생이 주도하는 상호토론식 수업이 되기 위해서는 과제 및 주제선택이 매우 중요하다. 학생의 관심과 학습동기를 자발적으로 유도할 수 있는 주제여야 하기 때문이다. 교과내용, 즉 ‘역사적 지식’에 대한 고찰이 필요한 시점인 것이다. 역사는 기본적으로 과거를 연구하는 학문이다. 그런가하면, 인류학은 현재를 해석하는 학문이다. 마치 이분법적으로 갈려져 있는 듯한 이 두 학문은 1980년대 이후 본격적으로 융합하고자 노력하였는데, 음악학계에 있어서는 1993년 11월 몬트리올에서 개최된 제59회 미국음악학회(American

14) 경과보고회에서 소개되어진 교양교과목은 <동양철학개론>, <고급 토익>, 전공 교과목은 <C&C++프로그래밍 및 실습>, <학습장애아 교육>이었다.

15) 채석용. “플립 러닝(Flipped Learning) 철학수업에서의 글쓰기,” 『대학작문』 10 (2015), 234.

16) 채석용. “플립 러닝(Flipped Learning) 철학수업에서의 글쓰기,” 235.

Musicological Society)가 기념비적이라 하겠다. 이 학회의 결과물은 결국 1995년 가을, 『미국 음악학회지』(Journal of the American Musicological Society, 이하 JAMS)에 “음악 인류학과 음악 역사”(Music Anthropologies and Music Histories)라는 부제를 달고 발간되었다. 이 특집호에는 총 네 편의 논문이 실렸으며 음악학자 쿠레쉬(Regula Burckhardt Qureshi)의 논문 “음악 인류학과 음악 역사: 서문과 아젠다”(Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda)가 서문 형식으로 발표되었다.

쿠레쉬는 1995년 당시 음악학계의 동향을 평함에 있어 음악 인류학과 음악 역사학이 융합되고 있으며, 이것은 ‘새로운 음악사’(new music histories)를 암시한다고 말한다. 굳이 역사라는 단어에 ‘s’를 붙여서 복수형으로 만든 것 역시 다분히 의도적이라 하겠다. 현재적이며 상황적인 역사를 말하려 했기 때문이다. 쿠레쉬는 이와 같은 음악학계 흐름의 배경을 인류학자 살린스(Marshall Sahlins)의 개념을 빌어 다음과 같이 말한다.

“실제는 인류학과 역사를 나누려는 이론적인 이분법을 벗어나 있다. 이제, 문제는 역사의 개념을 문화의 인류학적인 경험으로 변화[explode]시키는 것”¹⁷⁾이며, 동시에 인류학의 개념을 문화의 역사적인 경험으로 변화[explode]시키는 것이다. 이는 궁극적으로 “현재 속에서 과거를 개념적으로 자리매김하기 위함”인데 “문화는 엄밀히 말해서 현재의 상황을 과거의 관점에서 조직화”¹⁸⁾시킨 것이기 때문이다.¹⁹⁾

쿠레쉬는 이러한 융합을 “종족화된 역사 또는 역사화된 인류학”

17) Marshall Sahlins, *Islands of History* (Chicago: University of Chicago Press, 1985), 72; 155.

18) Sahlins, *Islands of History*, 155.

19) Qureshi, “Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda”, *Journal of the American Musicology Society* 48/3 (1995), 331.

(anthropologized history or historicized anthropology)²⁰)이라 명명한다. 현재에만 속할 것 같은 문화는 과거의 재조작이며, 현재적 경험은 역사적 경험과 긴밀히 연관되어 있다는 것이다. 특히 역사성을 강조하는 한국의 문화에서는 어렵지 않게 현재와 과거의 혼재를 경험할 수 있다. 그렇다면, 오랫동안 개별적으로 다루어진 이 두 학제를 어떻게 융합시킬 수 있는 것일까? 연구방법에 관한 구체적인 작업이 요구된다. 첫 번째로 신중히 고찰되어야 하는 것은 ‘타자화’(otherness)이다. 타자화는 역사적 타자화와 문화적 타자화로 나누어질 수 있는데, 역사적 타자화의 경우에는 역사적인 사건 및 특징을 과거에 제한하여 개념적으로 고정시키는 것을 말하며, 문화적 타자화의 경우에는 비서구권 문화를 정체된 이색 문화로 치부하는 현상을 말한다. 한국에서 가르치는 <서양음악사>의 경우에는 역사적 타자화와 문화적 타자화가 동시에 고민되어야 한다. 한국인(비서구인)이 경험하고 있는 현재(과거의 아닌)의 음악에 대한 진지한 고민이 부재한 채 서구 과거의 음악을 위주로 다루기 때문이다.

두 번째로 고찰되어야 하는 사항은 보다 구체적인 개념으로서 “상대성(relativity), 총체성(holism), 문화적 반사성(cultural reflexivity), 반-헤게모니적 저변(counter-hegemonic undercurrents)에 관한 실용적인 연구방법론”²¹)의 적극적인 반영이다. <서양음악사>를 다룸에 있어서 가장 주의해야 되는 관점 중 하나는 유럽중심적 사고라 하겠다. 유럽인의 관점에서 기술되어진 유럽문화와 역사관을 어떠한 비판적 여과 없이 학생들에게 전달하는 것은 현실적으로 효용성이 적을 뿐만 아니라, 주체적이지 못한 음악철학만을 배양할 뿐이다. 이제는 기보되어진 기록이 아닌 ‘경험’을 다루어야 하며, 작곡가 또는 이론가의 일방적인 분석이 아닌 학생들 또는 연주가의

20) Qureshi, “Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda,” 331.

21) Qureshi, “Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda,” 332.

‘개별적’이고 ‘상호 소통적’인 ‘담론’을 중요하게 다루어야 하는 것이다. 이러한 개념은 결국 ‘음악’의 정의를 다시 생각하도록 도와주는데 음악적 생산은 “문화생산의 한 과정이며, 담론과 수용이며, 전적으로 인간에 의해 창출되어진”²²⁾ 경험의 영역이 된다.

가령, 모차르트의 작품은 고정되어 있되, 그 경험과 담론 및 상징적 의미는 상대적이다. 그리고 이러한 경험은 개인적인 차원을 넘어서서 사회적 영역에서 총체성을 가지게 된다. 한국에서의 모차르트는 대교음악의 상징으로 여겨진다. 지역적이면서도 종족적인 문화현상이라 할 수 있다. 원인으로서는 조기교육 및 영재 교육에 대한 열망, 클래식 음악에 관한 계급 이데올로기 등이 복합적으로 작용되었을 것으로 보인다. 결코 몇몇 개인 또는 특정 음반업체에 의해서 인위적으로 새로운 문화가 가공될 수만은 없는 것인데, 이를 ‘총체성’이라 말한다. 그리고 총체성의 해석은 기존의 시각을 반성하게 만들며 결국 기존의 헤게모니 구조를 흔들기에 이르는 것이다.

이 때, 가장 중요하게 다루어지는 방법론은 현장연구를 통한 ‘민족지’(ethnography) 작성이다. 1995년 JAMS에 실린 네 편의 논문은 다음과 같다. 톰린슨(Gary Tomlinson)의 “아즈텍 노래의 이데올로기”(Ideologies of Aztec Song), 아가위(Kofi Agawu)의 “아프리카 리듬의 발명”(The Invention of African Rhythm), 몬손(Ingrid Monson)의 “백인 힙니스와의 문제: 재즈 역사담론에 있어서의 인종, 젠더, 그리고 문화개념”(The Problem with White Hipness: Race, Gender, and Cultural Conceptions in Jazz Historical Discourse), 펠드먼(Martha Feldman)의 “마력의 거울과 세리아 무대: 제의적 관점에 대한 사변들”(Magic Mirrors and the Seria Stage: Thoughts toward a Ritual View)이다.

역사가로서의 권위를 내려놓기 위해서 펠드먼과 톰린슨은 역사적 기술 방식을 연구 참여자들과의 대화로 대체하였다. 뿐만 아니라, 너무도 익히

22) Qureshi, “Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda,” 335.

잘 알려진 고정관념을 깨기 위해서 상황을 낫설게 했는데, 펠드먼의 경우에는 오페라 세리아를 제의로 간주하면서 인류학적으로 다루었다. 그런가 하면, 아가위는 아프리카 리듬에 관한 의미를 음악적 구조가 아닌 사회적 용도 또는 의미와 연결 지어 기호학적으로 확대시켰다. 이것은 기존의 유럽인들이 구축한 외부인적 시각을 뒤집는 결과를 가져오게 되었는데 문손의 연구와 직접적으로 연관된다. 문손은 재즈 역사 서술에 나타난 백인들의 다소 강압적인 태도에 빗대어 구술채록에서 표현되어지는 흑인들의 자가 정체성 간의 복잡한 관계성을 논한다.

2) 개념 II: 우리의 음악인류학(Ethnomusicology at Home)

음악사와 음악인류학의 융합적인 연구는 최근 영국 런던에서 두드러지게 나타나는데 대표적인 사례가 2011년 12월 『음악인류학 포럼』(Ethnomusicology Forum, 이하 EF)에서 발표되었던 논문들이며, 이는 2014년에 『서양 예술음악의 인류학』(The Ethnomusicology of Western Art Music)이라는 제목의 단행본으로 출간되기에 이른다. 음악학자 누신(Laudan Nooshin)은 서문에 해당되는 글을 발표한다. 이 글에서 누신은 음악학계에 등장한 또 하나의 새로운 경향에 관하여 언급하는데, 도시 전통에 대한 연구를 포함하는 “우리의 음악인류학(ethnomusicology at home)”²³⁾의 부상을 지칭한다. 물론 이 문구에서의 ‘우리’라 함에 있어서는 서구인의 서구 연구를 의미하지만 한국인 ‘우리’의 경우에도 클래식음악이 더 이상 서구의 음악이라고 객체화시키지 않을 정도로 토착화 되었기에 유사하게 적용될 수 있겠다. 이와 같은 누신의 주장은 거슬러 올라가서 1995년에 발표된 네틀의 언급과도 연결된다. 음악인류학은 더 이상 낫설고 색다른 문화만을 연구대상으로 하지 않으며 가장 익숙한 음악, 즉 서양 클래식 음악을 다루

23) Laudan Nooshin, “Introduction: The Ethnomusicology of Western Art Music,” *The Ethnomusicology of Western Art Music* (London and New York: Routledge, 2014), 1.

어야 하는 단계에 접어들었다는 것이다. 가장 낮은 음악은 낮설게 만들어 연구해야 하는데, 이러한 작업은 결국 유럽 중심적이거나 식민사관적인 역사읽기를 해체시킬 수 있기 때문이다.

서양음악을 인류학적으로 다루려 할 때, 우선적으로 민속지적 연구를 활용한 후 문화이론을 적용하여 분석한다. 누신의 분석에 따르면, 최근 연구 사례들을 보자면 연구대상이 특정 작곡가 또는 특정 작품의 영역을 벗어나게 되며 ‘기관(institutions) 또는 현장/커뮤니티(locales or communities)’로 확대된다고 정리한다.²⁴⁾ 기관에 해당되는 경우는 음악학교, 연구센터, 오케스트라 등이 있으며 현장/커뮤니티에 속하는 사례는 국가, 마을, 페스티벌 등이 있다. 가령, 국가로는 대체적으로 비서구권 국가를 대상으로 연구하며, 마을의 경우에도 다양한 음악문화가 교차되는 장소가 선정되어 익숙한 대상을 다른 시각으로 볼 수 있도록 한다.

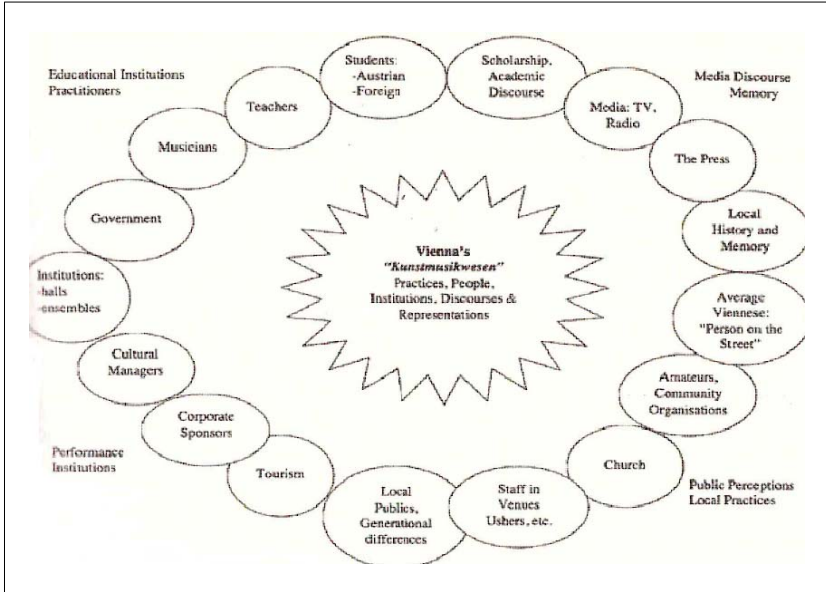
2011년 EF에 실린 여섯 가지 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 첫 번째 연구는 윌슨(Rachel Beckles Willson)의 팔레스타인 서안 지구(West Bank)에 관한 연구이다. 국제적 지원의 일환으로 팔레스타인 요르단강 서부지역에 파견된 미국 및 유럽의 음악교사들은 현장에서 다양한 경험을 하게 되는데 윌슨은 이 과정을 19세기 선교사들의 지역문화 개입과 연관시킨다. 클래식 음악이 교화라고 인식하는 기존의 서양음악철학과는 상충될 수도 있을 것이다. 두 번째 연구는 램너린(Tina K. Ramnarine)의 오케스트라 연구이다. 엄밀히 말하자면, 특정 오케스트라의 프로그램 분석이다. 점점 클래식 연주회를 찾는 청중의 연령이 높아짐과 동시에 줄어들기 때문에 이러한 사회적인 변화에 대응하여 새로운 마케팅 전략이 만들어졌기에 이러한 과정을 분석하였다. 세 번째 연구는 돕슨(Melissa C. Dobson)와 피츠(Stephanie E. Pitts)의 청중분석이다. 이들은 특히 클래식 음악회장을 처음 찾는 청중을 대상으로 했으며 첫 연주회 경험을 실시한 후, 포커스 그룹토론과 면대면

24) Laudan Nooshin, "Introduction: The Ethnomusicology of Western Art Music," 2-3.

인터뷰를 진행하였다. 청중의 요구에 귀 기울인 연구로서 다분히 혁명적이라 여겨진다. 네 번째 연구와 여섯 번째 연구는 현대음악을 대상으로 삼았다는 점에서 흡사하다. 네 번째 연구는 배일리(Amada Bayley)의 현악사중주 리허설 연구이며, 여섯 번째 연구는 모이사라(Pirkko Moisala)의 핀란드 현대음악 작곡가, 카이자 사리호(Kaija Saariaho)의 작곡과정에 관한 연구이다.

마지막으로, 다섯 번째 논문은 유스너(Eric Martin usner)의 모차르트 페스티벌 연구이다. 본 연구에 직접적으로 영향을 주었던 논문이다. 유스너는 2006년 비엔나에서 개최되었던 모차르트 탄생 250주년 페스티벌을 연구했다. 유스너는 아래 도식을 통해 비엔나의 ‘예술음악문화’(Kunstmusikwessen)를 나타내고자 했다. 문화를 구성하는 축은 <교육기관 실행자[왼쪽 상단부분]-미디어 담론 및 기억[오른쪽 상단부분]-대중의 인식 및 지역 실행자[오른쪽 하단부분]-각종 실행기관[왼쪽 하단부분]>으로 이루어진다. 비엔나에서 모차르트 페스티벌이라는 행사가 벌어지는 데에는 각 기관과 사람들의 다양한 아젠다가 맞물리고 연결되어서 작동한다는 것을 보여준다. 21세기 한국 대학생들이 가장 흥미롭게 받아들인 부분 역시 서양음악 및 서양음악사에 관련된 페스티벌이었다. 플립 러닝 <서양음악사>를 설계하기에 앞서 학부생들에게 사전 면담을 한 결과, 그레고리아 성가에는 관심이 없어도 그레고리아 페스티벌이 벨기에의 어느 작은 마을에서 그들을 대표하는 문화 콘텐츠로 탄생시켰다는 데에는 큰 흥미를 보여주었기 때문이다. 페스티벌은 서양음악사를 현재화시키고 종속화시킴에 적절한 실제임을 증명한 것이다.

(그림 2) 비엔나의 '예술음악문화'²⁵⁾



4. 플립-러닝 <서양음악사>의 적용 및 결과

1) 플립 러닝 <서양음악사> 선행 학습과정(pre-class)의 적용 및 결과

이제, 실제 수업현장에서 적용되었던 지도과정을 분석하고자 한다. 플립 러닝은 ‘선행 학습과정과 수업’으로 구성되며 선행 학습과정은 ‘동영상 학습-과제 수행- 퀴즈 준비’의 순서로 진행된다. (그림 3.) 수업시간의 주도권

25) Usner, Eirc Martin, “‘The Condition of Mozart’: Mozart Year 2006 and the new Vienna,” *The Ethnomusicology of Western Art Music* (London and New York: Routledge, 2014), 129.

을 학생에게 전도시키는 것이 목적이기 때문에 학생들은 선행 학습을 통해서 이미 학습 내용을 숙지하게끔 지도된다. 논자가 선택한 선행 학습과정은 매주 25분의 동영상으로 제작된 자료였다. 그리고 학습관리는 대학 자체에서 제공하는 온라인 LMS(학습관리시스템)를 적극적으로 활용하였다.

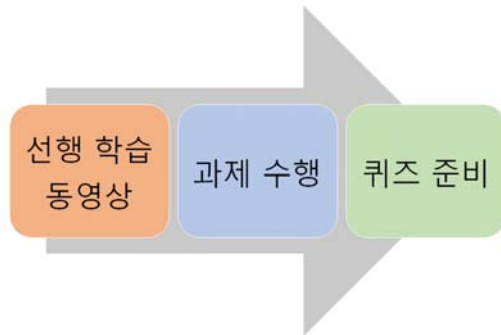
학기가 시작되기 전에 3주 분량의 동영상을 미리 제작하여 LMS에 탑재하였으며 매주 학생들의 반응을 반영하여 개선해 나가기로 했다. 컨설팅 결과를 참고하여 오리엔테이션 동영상을 매우 신중하게 제작하였는데 플립 러닝의 개념 및 진행과정을 상세하게 설명하려 했다. 선행 학습 동영상을 시청하였는지에 대한 출석여부는 LMS을 통해 자동적으로 점검이 되었지만 질적인 학습이 이루어졌는지를 알기 위해서 매주 퀴즈를 실시하기로 했다. 제3~7주차에 실시된 퀴즈는 중간고사를 대체하는 형식을 취했다. 플립 러닝 학습법의 정착화를 위하여 중간고사 이전에는 시험형식의 점검이 필요하다고 판단했기 때문이다.

선행 학습 동영상은 10여 장의 PPT(Power Point)로 구성했으며, 유튜브(youtube)에서 공유되어지는 동영상들을 적극적으로 활용하였다. 수업시간이 토론 위주의 상호 소통적 수업이 되기 위해서는 감상의 폭을 넓혀야하기 때문이다. 동영상 제작에 활용한 프로그램은 X사의 솔루션인 ‘커먼스’와 멀티미디어 저작도구인 ‘실버스트림’이다. 쉽게 말해서 ‘실버스트림’으로 촬영하여 ‘커먼스’를 통해 공유하는 것이다. 굳이 스튜디오에서 촬영을 하지 않아도 되기 때문에 용이하였으며 대용량 파일을 따로 관리하지 않아도 된다는 것 역시 편리했다. 단, PPT에 포함된 동영상을 감상하면서 설명을 동시에 진행할 경우에는 간혹 에러가 발생되어 재생할 때 설명과 음악이 동시에 들리지 않고 따로 시간적 간격을 두고 들리는 경우도 있다는 불편을 접하기도 했다.

선행 학습 동영상에 사용된 PPT는 대체적으로 3부분으로 분할시켜 구성하였다. 전체적인 학습목표가 설정되면, 실제 학습수행과정의 목표는 세분화되어야 하기 때문이다. 학습자의 집중도가 길지 않기에 거시적인 목표에

초점을 맞추기보다 분할된 소주제에 집중할 수 있도록 구성하여야 했다. 뿐만 아니라 가능한 구체적이면서도 체험적인 목표를 제시함으로써 지루한 온라인 강의가 되지 않도록 했다. 가령, 바로크 음악에 관한 선행 학습 동영상을 구성할 때에 소주제는 ‘콘체르토’, ‘오페라’, ‘소나타’로 나눌 수 있으며 학습목표는 ‘콘체르토의 어원 알기’, ‘콘체르토의 구성요소 말하기’, ‘콘체르토의 종류 설명하기’ 등으로 체험적 목표를 설정하는 것이 용이했다. 교양교과목인 것을 감안하여 감상곡은 대중적으로 널리 알려진 작품 위주로 선정하였으며, 곡의 구조 역시 간단한 경우를 선택하여 제시하였다.

[그림 3] 선행 학습과정



다음 단계는 모듈별 과제를 수행하는 것이다. 총 40명의 수강인원을 8주로 나누었으며 각 모듈은 5명 남짓을 넘기지 않도록 구성하였다. 학기 초에 추천을 통해서 모듈을 선정하였으며, 순서 역시 추천으로 정했다. 2015학년 봄학기의 과제 대주제는 <생활 속의 서양음악사> 이었으며, 2015학년도 가을학기의 과제 대주제는 <페스티벌을 통해 체험하는 서양음악사> 이었다. 가장 이상적인 경우는 토론의 대주제, 소주제를 학생 스스로 정하는 것이겠으나, 학생들의 기반 지식이 주제를 정하기에는 부족하기에 교수자

가 정했다. 모듈별로 순서가 정해지면 구체적으로 무엇을 누가 어떻게 분담해서 진행할 것인지를 탐색해야 하는데, 이 과정에서는 협력이 중요하기에 수업시간 좌석배치를 모듈별로 나누었으며 매시간 좌석을 붙여서 서로 마주볼 수 있도록 했다. 이러한 신체적인 움직임은 ‘경험’과 ‘소통’을 목표로 진행하는 플립 러닝 수업에 있어서 매우 중요한 사항이며 인류학에서 일컫는 ‘공감대’(rapport) 형성과도 직결된다고 할 수 있다.

소주제를 결정하는 단계에서는 학생들의 지식탐색 능력이 요구되었다. 가령, 중세음악에 관한 토론을 준비할 때에는 각자의 경험을 토대로 ‘음악과 종교’에 관한 소주제들을 제시해야하기 때문이다. 2015학년 봄학기에는 중세음악을 다룰 때에 군대에서의 실로암 찬양에 관한 개인적인 경험을 화두로 소통을 시작하였으며, 2015학년 가을학기에는 벨기에의 와투(Watou)에서 개최하는 ‘그레고리안 국제페스티벌’의 성공담을 주제로 하여 그레고리안 성가의 현재적이면서도 종족적인 의미에 관하여 담론을 형성하였다. 이 페스티벌은 3년마다 개최되며 2015년도에는 대구의 합창단, 뿌에리 칸또레스(Pueri Cantores)가 개량 한복차림으로 참가했다는 것이 학생들의 흥미를 끌기에 충분했다. 더군다나 인구 2,000명이 채 되지 않는 벨기에의 작은 마을에서 이탈리아 중세시대에 만들어진 그레고리아 성가를 테마로 국제적인 규모의 페스티벌을 개최한다는 것은 서양음악사의 보편적인 가치를 일깨우게 하는 참신한 발상이라는 점에서 토론의 주제로 적합했다.

(그림 4) 뷔에리 칸또레스²⁶⁾



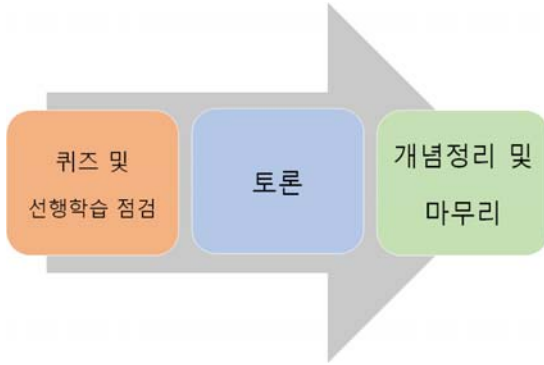
2) 플립 러닝 <서양음악사> 수업과정(in-class)의 적용 및 결과

플립 러닝 수업과정은 ‘퀴즈 및 선행학습 점검-토론-개념정리 및 마무리’로 구성된다. (그림 5) 퀴즈는 플립 러닝에 대한 적응력을 기르기 위하여 고안되었고 중간고사 대체였기에 매우 효용성이 높았다. 단, 중간고사 이후에는 퀴즈가 실시되지 않기 때문에 선행학습 점검이 쉽지 않았으며, 이에 대한 개선책으로는 간단한 조별 과제를 부여하여 선행학습의 질적 향상을 유도하였다. 온라인을 통한 동영상 교육에 있어서 가장 큰 난관 중 하나는 질적인 학습이며, 학습내용에 대한 점검이다. 따라서 동영상 내용에 기말고사 문제로 유력한 정보를 제공하는 것도 집중도를 향상시키는 데에 있어 도움이 되는 것을 발견할 수 있었다.

26) “International Gregorian Festival of Watou(Belgium),”

<http://www.festivalwatou.be/english/participants.html>, 검색일: 2016.04.14.

(그림 5) 플립 러닝 수업 진행과정



플립 러닝 수업에 있어서 핵심적인 과정은 ‘토론’이다. 교수자가 아닌 학습자가 주도하여 수업을 이끌어나가기 때문이다. 원래 3시수 3학점인 교과목인데 동영상 선행학습으로 인하여 실제 수업시수가 2시수로 줄어들어서 토론시간이 충분하지 못한 경우가 흔히 발생하였다. 모둠의 구성원은 가능한 빠짐없이 발표자로 활동하는 것이 바람직하며, 그렇지 않은 경우에는 발표자에게 가산점을 부여하는 것이 정당한 평가라는 피드백을 받기도 했다. 과제를 수행하는 과정을 교수자가 직접 점검하지 못하기 때문에 모든 구성원이 적극적으로 참여하였는지에 대한 평가는 결과물, 즉 발표에 국한된다. 차선책으로 각자의 역할분담에 대한 간단한 설명을 의무화하는 것도 학습자의 참여도를 향상시키는 데에 도움이 되었다.

토론의 과정은 ‘발췌-발제-토론-총평’으로 구성하였다. 우선, 소주제에 대한 내용을 간략하게 소개하는 과정이 ‘발췌’라 한다면 구체적으로 논의하고자 하는 소주제를 제시하는 것이 ‘발제’이다. ‘발췌’에 포함되는 내용으로 선행 학습 동영상의 내용을 재점검하는 것도 학습의 일관성을 위하여 효율적이라는 평가가 있었다. 토론은 선행 학습의 연장임을 환기시킬 필요가 있기 때문이다. 본격적인 토론에 들어서기 전에는 모둠별로 간단한 미

션을 부여하여 토론에 대한 분위기를 조성하는 것도 용이했다. 오페라를 다룰 때에는 ‘오페라’라는 용어가 사용된 다양한 장소를 검색하면서 오늘날 대중이 형성하는 오페라의 의미에 관하여 이야기를 나누는 것도 흥미로운 경험이었다. 단, 토론의 과정에서는 지나치게 음악사 외적인 주제로 흘러가지 않도록 유의하여야 하며, 감상활동을 병행하여 진행하는 것이 효율적이라 평할 수 있겠다.

가령, 바로크에 관한 수업의 경우 ‘헨델’ 페스티벌이 독일 할레(Halle)에서 개최되는 것과 영국 런던에서 개최되는 것을 함께 소개하면서 그 이유에 관하여 추정하고 논의를 펼쳐 나갔다. 뿐만 아니라 독일에서 만들어진 헨델의 음악과 영국 활동시기에 만들어진 헨델의 음악이 어떻게 다르며, 각기 다른 나라에서의 음악사에 있어서 헨델이 어떠한 영향력을 미쳤는지를 논하였다. 나아가 헨델의 작품이 현재 독일과 영국의 문화에 어떤 방식으로 자리매김하며 전해지고 있는지도 생각을 나누어 보았다. 한편, 서울에서 개최되는 서울국제바흐페스티벌과 비교하면서 왜 한국에서는 바흐페스티벌은 있고, 헨델페스티벌은 없는지, 바로크 음악이 현대 한국인에게 어떤 의미로 수용되고 있는지 등에 관한 논의로 확장시키기도 했다.

수업의 마지막 단계는 수업의 마무리이다. 교수자의 마무리 과정이 없을 경우, 수강생들은 토론의 열기와 잔상만을 간직한 채 전체적인 맥락을 놓치기 쉽다. 실제 수업에서는 토론시간이 길어지면서 개념정리 및 마무리 시간을 촉박하게 진행하는 경우가 잦았다. 이러한 성급한 마무리는 결국 기말고사의 만족스럽지 못한 결과로 연결되어졌다고 자책한다. 때로는 토론 과정에서 잘못 사용되는 용어들에 대한 개념을 교수자가 교정시켜줄 필요도 있을 것이다. 토론과정을 통해서 학습자의 개념 숙지의 정도를 점검할 수 있는 것도 플립 러닝의 장점 중 하나임이 분명하다. 간략하게 서술하는 과정에서 얼버무리는 용어가 아닌, 실제 담론에서 적용된 상황적 개념을 점검할 수 있기 때문이다.

학습자 중심의, 현재적이면서도 체험 중심적인 플립 러닝 <서양음악사>

는 비교적 활발하고 능동적인 수업활동을 도출할 수 있었다. 강의평가점수로 비추어 강의에 대한 만족도 역시 확연히 긍정적이었다고 평가된다. 그러나 기말고사 결과는 긍정적이지만은 않았는데, 첫 번째 원인은 기말고사 문제유형이 여전히 기존의 전통적인 수업방식에 근거하였기에 학생들의 창의적이며서도 융합적인 사고력을 측정하지 못했다고 평할 수 있으며, 두 번째 원인은 토론 위주로 수업을 진행하다보니 기본적인 지식습득에 있어 철저하게 점검되지 못했다는 것이다. 주된 학습목표가 지식습득에 있지는 않았지만 지식을 응용하기 위해서는 기본적인 지식습득에 있어서도 보완 및 개선책을 마련해야 할 것으로 보인다.

5. 나오며

교육부에서는 2015년 9월 초중등학교 교육과정 총론 및 교과 교육과정을 발표했다. 고시에 따르면, 음악 교과는 음악적 감성 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악정보처리 역량, 자기관리 역량을 기르도록 되어 있다. 학습자의 구체적인 활동 및 역량과 연결 지어 교과의 방향을 제시한 것이다. 대학 교양교육으로서의 음악 교과 과정 역시 크게 다르지 않다. 기존의 지식 편향 교과과정을 재고할 시점이다.

플립 러닝 <서양음악사>는 앞의 과정에 역점을 두고자 했으며, 학습자의 통합적인 역량을 배양하고자 설계되었다. 교수자가 직접 제작한 동영상 수업을 수업 전에 제공하여 적극적인 선행 학습을 유도했으며, 수업시간에는 모듈별 주제발표 및 토론을 주축으로 학습자의 구체적인 활동 및 역량을 도출하려 하였다. 연구자는 2015년도 플립-러닝 <서양음악사> 적용사례를 분석한 결과, 전통적인 수업방식으로는 극복하기 힘들었던 학습자들 간의 선행지식 및 경험의 심한 편차를 동영상 선행 학습으로 완화시킬 수 있으

며, 수업시간에 진행된 주제발표 및 토론은 음악적 감성을 공유하고 현실에서의 삶과 연결 지어 궁극적으로는 융합적인 사고로 확장시킬 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 뿐만 아니라, 모듈별 활동은 소통의 역량을 강화시키는데 큰 역할을 하였으며, 역사적 지식을 현재화 및 종족화 시킴으로써 상황적 해석을 도출해 내는 프로젝트 수행과정은 음악정보를 현실적으로 어떻게 주도적으로 처리할 수 있게 하였다.

음악교육은 더 이상 개인적인 지식과 경험의 산출에만 목적을 둘 것이 아니라, 공동체적인 감성과 체험을 배양하여 보편가치를 향한 인문학적인 소양을 육성할 수 있어야 하고, 플립-러닝 <서양음악사> 설계 및 적용사례는 그 가능성을 제공하였다. 상호 소통적이고 통합적인 수업활동을 위한 교과내용의 개발을 위하여 ‘음악사의 종족화’라는 융합적인 접근방식을 빌어 왔으며, 특히 ‘역사의 종족화’와 ‘우리의 음악인류학’ 개념은 역사적 지식을 새롭게 해석할 수 있게끔 사고의 패러다임을 변화시켰다. 이러한 일련의 작업은 서양음악을 21세기의 살아있는 한국음악으로 인식될 수 있게끔 공감대를 형성시킬 것이다. 단, 연구자의 적용 사례는 특정 지방대학에서 일 년 동안 적용했던 경우인 만큼 보편성이 부족할 뿐 아니라 보완점을 충분히 점검하지 못했으므로, 향후에 다양한 유형의 적용 사례를 축적해 나간다면 각 대학의 특성에 맞는 플립-러닝 <서양음악사>가 설계될 수 있으며 교육적 효과 역시 확대시킬 수 있으리라 기대한다.

참고문헌

- 김지선. “글쓰기 교과과정 개발을 위한 고찰 -플립러닝을 통한 피드백 중심 수업개발-.” 『인문연구』 72 (2014), 557-586.
- 민경배, 신명희, 류태호, 박선혜. “국내 대학 e-러닝의 운영 특징 및 수강자 요구 조사를 통한 활성화 방안.” 『한국콘텐츠학회논문지』 14/1 (2014), 30-39.
- 박낙규. “대학 예술 교육의 현황과 개선 방안에 관한 연구(I).” 『예술문화연구』 10 (2000), 299-514.
- 박낙규, 백운수, 염재철, 오중환, 윤자정, 황유경, 김진엽. “대학 예술 교육의 현황과 개선 방안(II) -미래적 모형의 제시-.” 한국연구재단 인문사회 연구 성과물, 2001.
(<https://www.krm.or.kr/krmts/search/detailview/pdfViewer.html>)
- 서동욱, 이예스터. “스마트 러닝 기반 Flipped Classroom의 활용연구.” 『음악 교육공학』 23 (2015). 99-119.
- 손민정. “교양교육으로서의 음악.” 『두루내』 11, 2013.
- 이수정, 홍병선. “철학적 방법론을 적용한 음악기초교육의 대안 모색.” 『교양 교육연구』 7/1 (2013), 151-168.
- 장지원. “21세기 대학 교양 음악수업의 발전 방향에 관한 고찰.” 『예술교육 연구』 10/3 (2012), 183-197.
- 채석용. “플립 러닝(Flipped Learning) 철학수업에서의 글쓰기.” 『대학작문』 10 (2015), 205-240.
- 최종철. “한국의 대학 교양교육에서 예술 실기·체험형 교과과정을 어떻게 운영할 것인가?” 『교양교육연구』 2/2 (2008), 151-172.
- “International Gregorian Festival of Watou(Belgium),”
<http://www.festivalwatou.be/english/participants.html>, 검색일: 2016. 4. 14.
- Nettl, Bruno. *The Study of Ethnomusicology: Twenty-nine Issues and Concepts*. University of Illinois Press, 1983.

- Nooshin, Laudan. "Introduction to the Special Issue: The Ethnomusicology of Western Art Music." *Ethnomusicology Forum* 20/3 (2011), 285-300.
- _____. "Introduction: The Ethnomusicology of Western Art Music." *The Ethnomusicology of Western Art Music*. London and New York: Routledge. 2014.
- Qureshi, Regula Burckhardt. "Music Anthropologies and Music Histories: A Preface and an Agenda." *Journal of the American Musicology Society* 48/3 (1995), 331-342.
- Sahlins, Marshall. *Islands of History*. Chicago: University of Chicago Press, 1985.
- Usner, Eirc Martin. "'The Condition of Mozart': Mozart Year 2006 and the new Vienna." *The Ethnomusicology of Western Art Music*. London and New York: Routledge, 2014.

Abstract

Re-designing Liberal Arts Course <Western Music History> as in a Flipped Learning Class

Son, Min-jung

<Western Music History> is not only a core course in the music major, but also a crucial part of the liberal arts courses for the non-music majors. This research focuses on the latter, re-designing it as a student-centered/flipped learning class, since the students who enrolled the course often have quite different educational and experiential backgrounds in Western art music. In order to induce an active class and maximize the creativity of the students, it is necessary to take a different standpoint regarding the concept of history. In doing so, I try to adopt two newly coined approaches in musicology: ‘anthropologizing of history’ and ‘Ethnomusicology at home.’ The first approach was introduced by Qureshi in 1995, while the second one was mentioned by Nooshin, reflecting the current academic transformations in 2012. ‘Anthropologizing of history’ deals with history as a relational and relative experience, not a static knowledge, while ‘Ethnomusicology at home’ analyzes Western music as an un-familiar culture rather than an institutionalized formal art.

Keywords: Flipped Learning, History of Western Music, Ethnomusicology, General Education, Art Education

투고일	심사일	게재 확정일
2016년 4월 15일	2016년 5월 30일 - 6월 15일	2016년 6월 21일