2013 꿈다락 토요문화학교
뉴욕필하모닉 협력 프로그램
꼬마작곡가

가이드북

NEW YORK PHILHARMONIC

CREDIT SUISSE
Global Sponsor

기여집필자(CA)

블래츨리(Blachly), 빌 고르드(Bill Gordh), 리차드 캐릭(Richard Carrick), 존 딕(Jon Deak), 대니(Danny), 펄센퍼드(Felsenfeld), 저스틴 하인스(Justin Hines), 파올라 프레스티니(Paola Prestini), 데이빗 월러스(David Wallace)

크레딧스위스 꼬마작곡가(Very Young Composers, VYC)는 뉴욕필하모닉의 프로그램입니다. 본 프로그램은 ASCAP 재단, 어빙 시저 재단 및 많은 개인들로부터 지원받고 있습니다.

표지 그림

"바다의 안타레스", 클레어 쿠로넨(Claire Kurronen), 브라보! 콜로라도 꼬마작곡가, 9세
바다를 찾아 전갈자리를 따라가는 악기들(Instruments follow the constellation Scorpius to the find the ocean)

어린이가 만드는 교향곡, 지도자를 위한 가이드북

The Very Young Composer

A Child Composes for the Orchestra, A Guide for Educators

저자 존 딕 Jon Deak 과 뉴욕필하모닉 강사(TA) 들

편집 파올라 프레스티니 Paola Prestini

루카스 맥길

도쿄 또는 뉴욕에서 어린 아이들이 작곡한 음악을 지휘하면서
그들의 깊고 다양한 표현력과 독창적인 오케스트레이션을 볼 때마다 즐겁습니다.
이제 오케스트라의 모든 단원이 이 콘서트를 기다립니다.
이러한 경험을 만들어냈다는 사실이 우리는 매우 자랑스럽습니다

–

알란 길버트, 뉴욕 필하모닉 음악감독,
요코 나가에 체스키나 회장 The Yoko Nagae Ceschina Chair

니코미 바이스

어린 작곡가들의 상상력 넘치는 작품들을
베일에서 연주하면서 저는 매우 기뻤습니다.
꼬마작곡가(Very Young Composers) 프로그램을 통해서
존 딕(Jon Deak)과 빌 고르드(Bill Gordh)는 아이들이 음악을 발견할 수 있는
특별한 길을 창조하고 경청의 기술과 음악의 언어를 소개함으로써
소리 속에서 자신만의 이야기를 만들 수 있도록 해주었습니다

–

요요마 Yo-Yo Ma

서문

30여 년 전, 하워드 가드너(Howard Gardner)는 완전한 예술교육은 예술의 4가지 필수적이고 상호보완적인 역할, 즉 창작자, 실행가, 관객 그리고 비평가의 역할을 요한다고 강조했습니다. 미국에서 대부분의 음악교육은 실행가와 관객의 역할을 우선적으로 여기고, 일부 비평가들의 역할을 인정하는 반면, 젊은이들의 창작 기회를 심각하게 제한하고 있습니다. 창작자의 역할은 예술이 젊은이들의 삶에 기여할 수 있는 부분을 확대시키고 이와 동시에 그들에게 큰 힘을 부여하는 가장 강력한 촉매제의 역할을 수행할 수 있습니다. 그러나 현장에서는 제한된 시간과 음악적 문해(musical literacy), 악기연주 능력으로 인해 작곡가의 역할과 능력을 어떻게 다루어야 할지 막막한 실정입니다.

꼬마작곡가 (Very Young Composers)
– 이 책은 유쾌하고 실용적이며 우리에게 영감을 주는 가이드북으로, 지금까지 젊은이들과 작곡에 대해 우리가 해온 변명과 회피의 역사를 가볍게 날려버리며 우리 모두를 가능성의 세계로 초대합니다. 존 딕과 그의 동료들은 예술교육에 있어서 세계적인 지도자로서 그들이 가진 최고의 경험과 역량을 이 책에 담아냈습니다. 저는 꼬마작곡가의 창립 초기에서부터 그 후 수많은 상을 휩쓸며 오늘날 세계적인 프로그램으로 성장하기 까지 곁에서 지켜보았습니다. 이번에 특별히 존과 그의 팀이 전 세계 수많은 젊은이와 학교, 교사, 학부모, 그리고 음악가들의 삶을 밝게 비쳐준 꼬마작곡가 프로그램의 체계와 구성요소들에 대해 오랜 시간을 들여 이 한 권의 책에 집대성했다는 사실에 큰 감사의 말씀을 드리고 싶습니다.

이 책을 읽으면서 어린이들은 악기 다루는 법을 익히지 않고도 자신의 음악적 소리를 발견/사용하고, 이를 정제/확대할 수 있는 놀라운 과정들을 만나게 됩니다.

어린이 친화적이며(음악가 친화적이기도 한) 꼬마작곡가의 이러한 과정은 어린이의 타고난 음악적 재능과 호기심을 자극하여 자신에게 소중한 무언가를 창작할 수 있도록 도와줍니다. 이 과정 속에서 어린이들은 인간이 학습하는 가장 쉬운 방법인 실행을 통해 음악의 기본적인 요소들을 배우게 됩니다. 그리고 이것은 즐거움과 진지하고 창의적인 참여, 독특하고 아름다운 창작물을 만드는 내재적 동기부여 프로젝트의 형태로 제공됩니다.

꼬마작곡가의 강사들과 다른 여러 동료들은 이 책을 통해 교사나 작곡가라면 누구나 작곡 코치가 될 수 있도록 해주는 구체적인 단계들을 제시합니다.

각자의 스타일에 맞게 맞춤화할 수 있는 충분한 가이드를 제공함과 동시에, 시작 단계에서부터 잘 따라갈 수 있도록 자신들이 보유한 팁들을 함께 공유하고 있습니다. 이 책 속에서 울려 퍼지는 어린이들의 목소리는 이 교육과정이 얼마나 학습자 중심으로 이뤄져 있는지 일깨워 줍니다. 이 과정을 적극 신뢰/활용하여 음악교육 올바른 변화로 이어지게 되길 간절히 바랍니다.

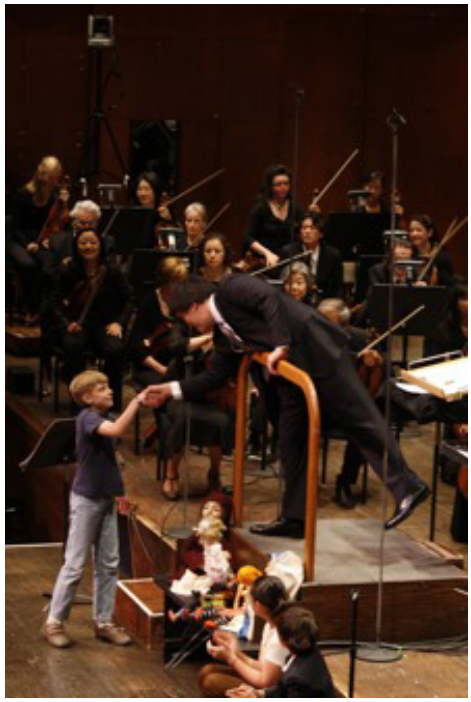
꼬마작곡가의 그간의 성장과 성공을 옆에서 지켜본 사람으로서 저는 앞으로도 이 프로그램이 더욱 끊임없이 발전하리라 기대하면서, 수많은 어린이들의 삶에 기여하길 바랍니다. 오랫동안 닫혀 있었던 마음의 문을 열고, 모든 어린이들에게 내재되어 있는 예술적 감각을 탐험하게 해 준 존과 팀원들 모두에게 감사를 전하며 이 글을 마칩니다.

에릭 부스 Eric Booth
예술 교육 전문가

목차

시작하기 전

들어가며 014
창립자의 말 016
꼬마작곡가 소개 018
핵심 내용 022



뉴욕필하모닉의 음악감독인 알렌 길버트가 꼬마작곡가 아이삭 드래퍼(Isaac Draper)에게 축하인사를 전하고 있다.
사진: 마이클 디 비토(Michael Di Vito)

주요 수업 내용

Lesson 1. 음악이란 무엇인가? 030
Lesson 2. 기보법 034
Lesson 3. 멜로디 036
Lesson 4. 악기 시연 040
Lesson 5. 리듬 042
Lesson 6. 하모니 046
Lesson 7. 귀의 판타지/코드 048
Lesson 8. 형식 050
Lesson 9. 강약, 조음, 테크닉의 확장 054
Lesson 10. 악기 편성법 056
Lesson 11. 수업 중 기록하기와 수정하기 060
Lesson 12. 최종 프로젝트 아이디어 064

끝내며

최종 정리 072
학부모와 선생님께 076
용어 078

2013 꿈다락 토요문화학교

뉴욕필하모닉 협력 프로그램 꼬마작곡가 가이드북

The Very Young Composer

A Child Composes for the Orchestra, A Guide for Educators

Part 01

시작하기 전

들어가며
창립자의 말
꼬마작곡가 소개
핵심 내용

들어가며

존 딕이 맨 처음 꼬마작곡가 프로그램에 대한 생각을 얘기했을 때 긍정적인 시각보다는 회의적인 의견들이 더 많았습니다. 존은 콜로라도 교향악단의 전속 작곡가였는데 (저는 존과 함께 했던 작곡가와 만나기(Meet the Composer) 프로그램의 프로젝트 매니저였습니다). 그는 당시 새로운 소리들을 탐구하기 위해 도심의 중학교 아이들과의 작업을 시도하고 있었습니다. 존은 이 비전을 실현하기 위해 각고의 노력을 기울였고, 마침내 콜로라도 교향악단과 첫 어린이 연주회를 가지게 되었습니다. 그 후 뉴욕으로 돌아온 그는 맨하튼의 어퍼웨스트 지역 PS199에서 다시 이 비전을 펼치기 시작했습니다. 존은 함께 일할 강사를 모집/교육했고, 그 후 이 아이디어는 여러 학교들로 뻗어나가 마침내 오늘날 전 세계 여러 국가들이 주목하고 있는 꼬마작곡가 프로그램으로 탄생했습니다.

꼬마작곡가는 어린이가 단순히 채워줘야 할 빈 그릇과 같은 존재가 아니라, 중요한 아이디어와 경험, 개성을 학습에 불어넣는 존재라는 사실을 계속해서 입증해왔습니다. 이를 통해 전문 훈련을 받은 작곡가들이 종전에 가지고 있었던 생각들을 되돌아보고, 음악적 창의성을 보다 발전시킬 수 있는 기회를 제공하고 있습니다. 뉴욕 필하모닉 단원들이 어린이 관객들 앞에서 어린이들이 작곡한 곡을 연주할 때, 엄청난 관심이 집중되고 그 결과 할머니의 이야기를 소재로 한 10살 소녀의 음악이 유명한 거장들의 작품보다 관객들의 마음 속에 더 깊은 인상을 남기는 것을 보게 됩니다. 꼬마작곡가 프로그램을 발전/확산시키는 일은 뉴욕필하모닉의 특권이자 책임입니다.

이 책의 어느 부분이 되었든 그것이 여러분의 삶에 적용된다면, 여러분 역시 이 과정의 참여자가 된 것입니다. 이 프로그램 속에서 여러분의 아이디어와 경험을 저희와 함께 나눠주시길 부탁드리며, 끝으로 교육과 어린이, 그리고 음악의 미래를 위한 이 운동에 참여해주신 것에 대해 진심으로 감사드립니다.

테오도르 위프러드 Theodore Wiprud
뉴욕필하모닉 교육 대표
The Sue B. Mercy Chair

니코미 바이스(Nikkomi Weiss)/ 브라보! 콜로라도 꼬마작곡가

창립자의 말

오랜 시간 동안 음악의 창조와 작곡의 영역은 고도로 훈련된 엘리트 그룹에 국한된 활동으로 여겨져 왔으며, 이는 분명 독재적인 발상이라 할 수 있습니다. 심지어는 "어린이 음악"조차도 어른들이 어린이를 위해 작곡했습니다. 그러던 중 나는 피카소와 클리 등 많은 저명한 시각 예술가들이 어린이들이 그린 그림을 매우 진지하게 받아들여졌을 뿐만 아니라, 이를 매우 비슷하게 모방했다는 사실을 알게 되었습니다. 이로 인해 나는 다음과 같은 매우 간단하면서도 특별한 질문을 던지게 되었습니다:
"어린이 음악은 도대체 무엇인가?"

음악과 음악의 창작은 다른 대부분의 사실에 기반한 주제들과는 달리, 어린이들이 내재적으로 이해해야 하는 예술 형태입니다.

그렇다면 무엇이 아이들이 심오한 음악을 작곡하지 못하도록 방해하고 있을까요?

왼쪽부터
소피 밀러, 이자벨 하슬런드, 존 딕, 이안 골드스타인, 보 헨리.
사진 : 마이클 디 비토(Michael Di Vito)

2가지 장애물이 곧바로 드러났습니다:
기보법과 공연이 바로 그 장애물이었습니다.
대부분의 아이들은 자신의 음악적 아이디어를 기록하는 능력이 부족하거나, 악기를 능숙하게 다루지 못합니다(몇몇 예외적으로 뛰어난 아이들은 초기에 이런 요소들을 습득하기도 하지만, 이보다 더 중요한 점은 사실상 모든 아이들이 놀라운 창의력을 가지고 있다는 증거들이 존재한다는 사실입니다). 우리는 훌륭한 시인이 눈이 멀어 글을 읽거나 쓰지 못하게 되듯이, 많은 훌륭한 작곡가들 또한 악보를 읽거나 연주하는 데에 능숙하지 못하다고 주장해 왔습니다. 따라서 우리 전문 작곡가들과 멘토, 그리고 강사들은 인내와 신념을 가지고 꼬마작곡가들을 위한 '서기(scribe)'가 되기로 자청했습니다.

기본적으로, 우리는 가장 일반적인 통념인, "첫째는 테크닉, 그 다음이 창의력"이라는 기존의 우선순위를 완전히 뒤바꿨습니다. 우리는 아이들의 본능적인 창의력을 확인/지지하고, 그 이후에 아이들이 자신의 영역을 확장하기 위해 필요한 기술적 도움을 제공합니다. 사실 모든 문화와 환경을 막론하고 아이들은 거리에서 혹은 다른 어떤 장소에서든 훌륭한 음악을 만들어 왔습니다 – 우리는 다만 이들에 귀를 기울이지 않았을 뿐입니다; 우리는 이들을 콘서트홀로 초대하지 않았고, 그 결과 교향악 문화는 훨씬 더 메말라갔습니다.

간단히 말하자면, 1995년 덴버 공립학교에 처음으로 우리가 도입한 방법이 충격적인 결과를 낳았으며, 이는 그 후 뉴욕 필하모닉과 함께 꼬마작곡가의 개념으로 발전했습니다. 지금까지 천 명 이상의 아이들이 작곡한 곡들이 전문 음악가에 의해 연주되었고 그 동안 여러 상을 휩쓸면서 세계적인 프로그램으로 성장했습니다. 2010년 현재 미국의 많은 도시들, 그리고 전 세계 4개 대륙으로 확산되었다는 사실에 전율을 느낍니다.

현재 우리는 꼬마작곡가 프로그램을 육성할 수 있는 우수한 인재와 시스템을 찾고 있습니다: 주변의 젊은 세대가 가지고 있는 "창의적 기반"을 확장함으로써 그들의 작품에 활력을 불어놓고자 하는 작곡가들과 국제적인 네트워크를 구축하고 있습니다.
또한 베네수엘라 엘 시스테마(El Sistem)의 사례를 통해 우리가 깨달은 것은 이러한 프로그램을 졸업한 아이들이야말로 엄청난 인재들로서, 미래 클래스를 지도하는데 탁월한 역할을 수행할 수 있다는 점이었습니다. 중아이들을 위한 꼬마작곡가의 새로운 "브릿지(Bridge)"프로그램은 인턴강사들로 대부분 구성되어 있는데, 이들은 꼬마작곡가, 브릿지, 뉴욕 청소년 교향악단 악보 제작, 페이스 더 뮤직(Face The Music) 및 기타 프로그램들을 이수한 사람들입니다.

우리의 궁극적인 목표는 일회성의 "멋진" 콘서트로 어린이들의 예술 재능을 축하하고자 하는 것이 아닙니다. 우리는 진정으로 어린이들부터 배우기를 원하며, 음악이 인간의 고유한 표현방식으로 자리잡고, 꽃피울 수 있도록 헌신하고자 합니다. 우리는 뉴욕과 서울, 카라카스, 헬스킹키의 거리뿐만 아니라 스페인의 작은 마을, 위스콘신의 눈밭과 콜로라도, 일본의 산속에서 이러한 대화를 이어나가고 있습니다. 이 작업이 우리의 가슴을 두근거리게 하는 또 다른 점은 아이들의 본능적이고 진실한 음악 속에서 지역적인 작은 차이들을 발견한다는 점입니다. 다시 말해, 놀라운 보물이 우리를 기다리고 있습니다!

존 딕 Jon Deak

꼬마작곡가 과정 소개

기본 원칙

1 꼬마작곡가는 어린이들이 오케스트라 및 일반 콘서트의 레퍼토리에 활력을 불어넣을 수 있는 창의력을 가지고 있다는 신념을 기반으로 설립되었습니다.

2 꼬마작곡가는 어린이들의 창작물을 진지하게 받아들이며, 어린이가 '오케스트라'라는 캔버스 위에 손질되지 않은 자신의 음악을 그려낼 수 있도록 합니다.

3 강사는 창조적인 매개체 혹은 촉매제 역할을 수행하며, 각각의 어린이가 가진 작곡의 비전을 실현하는데 필요한 연결고리를 제공합니다.

교육철학

강사로서 여러분은 아이들의 용기를 북돋아주는 치어리더이자 그들의 작업을 기록하는 작가로서의 역할을 해야 합니다. 여기서 우리는 시각예술과의 유사성을 발견할 수 있습니다. 만약 한 아이가 집을 한 채 그린 다음 자신의 여동생을 이보다 더 크게 그린다면, 우리는 비율이 잘못 되었다고 지적하겠죠. 그러면 아이는 '내가 한 게 틀렸구나'라고 생각할 것입니다. 이로 인해 아이는 손에 쥔 크레용을 내려놓고, 어쩌면 평생 다시는 크레용을 쳐다보지 않을지도 모릅니다. 아이가 어떤 이미지를 머리 속에 떠올린다면 그것은 매우 소중한 보석과도 같습니다. 우리는 아이가 자신이 만든 음악적 창작물에 대해 비웃던지, 아니면 짜증이나 분노를 표출하기 위해 이를 만들었던지 간에 동일한 관점에서 아이의 작품을 바라봐야 합니다. 아이의 음악적 아이디어를 인정하는 것만으로도 어떤 감정이든 수용될 수 있다는 것을 보여주기 때문입니다.

작곡가 수업을 들을 때 작은 것이 큰 것으로 발전할 수 있다는 걸 배웠어요.
나 자신을 절대 포기해선 안 된다는 것도요. 그냥 계속 작곡할 거예요!

–

샨탈 로이자 Chantal Loaiza
Song catchers, 8세

이 책을 활용하는 방법

본 매뉴얼은 뉴욕 필하모닉에서 실행한 꼬마작곡가 프로그램의 12개 수업 형식을 따르고 있습니다. 각 수업별로 아이들이 곡을 쓰는데 필요한 새로운 접근법을 모색하기 위해 각각 다른 작곡 도구를 다룹니다. 이 책을 '나만의 모험을 선택'하기 위한 가이드북으로 접근하길 바랍니다. 여기 나온 개념들을 강사/멘토로서 아이들의 요구에 부합하는 순서와 방식으로 활용하고, 그들의 창작 작업을 위한 최고의 이벤트(최종 콘서트)를 준비하기 바랍니다.

레이첼 브레너(Rachel Brenner) / PS 199

작곡을 할 때면 나도 현재 문화에 참여를 하고 있다는 느낌이 들어요.
몬드리안의 그림을 기초로 곡을 만들고,
아이티 지진 희생자들을 위해서도 만들었어요

–

이자벨 데 루카 Isabel De Luca

작곡에 도움이 되는 도구들

노트

아이들에게 보표와 백지로 구성된 노트를 나눠 주세요. 필기를 하면서, 생소한 용어들을 따로 기록하는 '사전' 란을 만들도록 합니다.

악기

아이들이 집에서 연습할 때 리코더가 도움이 됩니다. 수업 시간에 사용하는 다른 어떤 악기도 좋습니다. 아이들이 피아노를 약간 칠 줄 알거나 또는 허밍, 노래로 연습할 마음만 있다면 리코더를 능숙하게 연주하지 못해도 상관없습니다.

소리 노트

아이들은 교실 안팎에서 음악적 아이디어를 발견하기 위해 매주 4가지의 '소리'를 수집하고 발표해야 합니다. 이러한 경험은 소리를 언어로 정의하는 데 도움이 되며 결과적으로 악보 작성에도 큰 도움이 됩니다. 많은 경우, 이렇게 수집된 소리들은 악기 시연을 할 때 더 많은 연주법을 사용할 수 있도록 기회를 열어줍니다. 바람 소리는 클라리넷이나 바이올린 하모니가 될 수 있습니다. 사이렌 소리는 트레몰로 효과로 표현할 수 있습니다.

나는 먼 곳에서 나는 소리,
문 삐걱거리는 소리,
누군가 절벽에서 뛰어내리는 소리를
만들고 싶어요
재미있는 소리 : 새, 고양이, 헬리콥터

–

소피아 클라크 Sophea Clarke
PS 24, 4학년

작곡가 에티켓

한 작곡가의 스케치 또는 실험 내용을 악기로 연주하는 동안, 그리고 무엇보다 콘서트에서 말을 하거나 방해해서는 안 됩니다. 음악가들이 기울인 노력과 성공에 대해 박수를 보내는 자리이기 때문입니다.

각 기관에서 아이들은 자신이 만든 모든 소리와 리듬, 멜로디, 작곡에 대한 포트폴리오를 만들게 됩니다. 대략 6번째 수업을 할 때쯤, 모든 악기 시연자들의 방문이 끝난 뒤, 아이들의 포트폴리오에 수록된 작품과 다양한 발견들, 그리고 성취도를 점검하기 위한 짧은 개별 면담을 진행하도록 합니다. 현재까지의 진행 상황에 대해 칭찬과 격려를 한 뒤, 앞으로의 공연에 대해 그리고 어떤 작품을 연주하고 싶은지 생각해보라고 합니다. 앞으로 어떤 아이디어를 더 탐구하고 싶은지, 다른 작품을 위해 생각해둔 좋은 아이디어가 있는지, 어떤 새로운 영감을 가지고 있는지, 다른 아이디어와 결합시키거나 실험할 수 있는 방법은 무엇이 있는지 등에 대해 질문을 던집니다. 면담에 대한 아이들의 반응은 제각각일 것입니다. 어떤 아이들은 자신의 모든 작품을 최종 프로젝트에 포함시키기 위해 노력하는 반면, 또 어떤 아이들은 지금까지 했던 모든 걸 버리고 완전히 새로운 콘셉트에서 다시 시작하겠죠. 많은 아이들은 1-2가지 아이디어에 크게 매료되어 그것을 발전시키는 데 초점을 맞추게 됩니다.

선율, 화성 그리고 가락을 배우는 아이들에게 내가 해주고 싶은 충고는 이렇다.
작곡을 시작하는 좋은 방법은 간단한 선율을 만들고 약간의 변화를 준 다음
그 변화를 확대하기도 하고 반복적인 진행을 넣어보기도 하고 뒤집어보기도 하면서
그것을 하나의 음악으로 완성시키는 것이다.

–

벤 마이어스 Ben Myers
PS199, 5학년

첫째날,
서로 알아가기

첫 번째 수업의 목표는 여러분과 아이들이 서로 친해지는 것으로, 모든 활동은 이 목표와 연결되어야 합니다. 수업이 끝났을 때 서로를 존중하는 마음과 믿음이 느껴진다면, 그것으로 아주 성공적입니다. 시작 단계에서 할 수 있는 활동 및 게임들에 대한 몇 가지 팁을 소개합니다.

움직임

작곡은 집중력을 요합니다. 하지만 수업이 있는 날, 특히 긴 하루의 끝에는 이 집중력을 유지하기 어렵습니다. 아이들이 몸을 움직여 억눌려 있던 에너지를 발산함으로써, 두뇌 속의 거미줄을 걷어 내고 집중할 수 있도록 해줍니다. 이것은 또한 아이들이 리드미컬하게 사고할 수 있도록 도와주며, 향후 작곡의 창의성을 길러주는 데 효과적입니다.

콩가

다함께 원으로 둘러 선 아이들이 걸어가면서 콩가를 하거나 큰 북을 치는 고전적인 게임으로, 템포와 다이나믹한 높낮이의 효과에 대해 알아보는 훌륭한 방법입니다. 처음에 강사가 몇 차례 북을 치면서 리드한 다음, 이 역할을 다른 아이들에게 넘겨줍니다. 그럼 훨씬 더 재미있어지죠!

목소리로 흉내내기

강사가 일상의 소리를 목소리로 흉내낸 다음, 아이들로 하여금 자신이 들은 소리에 대해 반응하도록 합니다. 아이들이 편안하게 하기 시작하면 돌아가면서 이끌어가도록 합니다. 그런 다음 그래픽 악보(graphic notation)를 사용해 이 소리들을 노트에 적습니다.

목소리로 혹은 피아노로 즉흥적인 멜로디를 만들어 들려준 다음, 아이들에게 이와 어울리는 적절한 단어를 찾아보라고 합니다. 이번엔 아이들이 자신만의 멜로디를 만들어 제목을 붙이도록 합니다. 아이들의 아이디어에 정답은 없다는 점 기억하십시오!

콜 & 리스폰스(Call and Response)

리드미컬한 "콜(선창)"을 하고 이에 대한 "리스폰스(후창)"와 즉흥 연주가 이어집니다. 몇 가지 "콜"을 개발해서 아이들이 자신만의 리듬으로 "리스폰스" 하도록 합니다. 그런 다음 아이들이 자원해서 "콜"을 만들도록 합니다.

"서로 알아가기"를 위한 몸풀기

아이들이 자신의 이름 속의 음절을 손, 발, 목소리를 사용해 리듬송으로 만듭니다.

원으로 둘러 앉은 아이들은 자신의 이름 속 리듬을 설명합니다. 그리고 자신 이전에 발표한 친구들의 이름과 그 속의 리듬을 기억하고 반복하도록 합니다. 멜로디 억양(melodic intonations)을 만들어 목소리로 표현하면 친구들의 이름-리듬송을 기억하는 데 도움이 됩니다. "Max, give me your tax (맥스, 택스(세금)을 내)", 또는 "Sarah-sharer(새라-쉐어러, 새라는 나누는 사람)"와 같이 기억하기 쉬운 각운(rhyme)을 만듭니다.

각각의 아이들이 자신의 이름에 대한 라임을 찾고 나면 그 다음엔 이와 어울리는 몸짓(gesture)을 만들라고 주문합니다. 그리고 모두가 서로의 이름을 기억할 때까지 계속해서 반복합니다. 활동의 마무리 단계로 아이들이 이름-리듬송을 그래픽 악보로 기록함으로써 추상적인 개념을 구체화하는 작업에 익숙해지도록 합니다.

이 활동은 꽤 긴 시간이 소요됩니다. 하지만 반에서 누가 더 활동적이고 누가 다른 친구들의 도움에 의지하는지 즉각 파악할 수 있고, 아이들이 어떻게 서로를 도와야 하는지에 대한 좋은 예시를 제공합니다. 게임을 어려워하는 아이에게 다른 친구들로부터 제안을 받고 싶은지 물어보는 것도 좋은 방법입니다.

2013 꿈다락 토요문화학교

뉴욕필하모닉 협력 프로그램 꼬마작곡가 가이드북

The Very Young Composer

A Child Composes for the Orchestra, A Guide for Educators

Part 02

주요 수업 내용

Lesson 1. 음악이란 무엇인가?
Lesson 2. 기보법
Lesson 3. 멜로디
Lesson 4. 악기 시연
Lesson 5. 리듬
Lesson 6. 하모니
Lesson 7. 귀의 판타지/코드
Lesson 8. 형식
Lesson 9. 강약, 조음, 테크닉의 확장
Lesson 10. 악기 편성법
Lesson 11. 수업 중 기록하기와 수정하기
Lesson 12. 최종 프로젝트 아이디어

음악이란 무엇인가

수업 첫 날, 아이들에게 "나에게 음악이 의미하는 바는 무엇인가?" 라는 질문을 던집니다.
음악은 주관적인 것이고 사람마다 다른 의미를 가질 수 있다는 점을 설명하십시오. 이 수업의 목표는 아이들 자신에게 내재된 음악을 찾는 것, 그리고 멘토이자 기록자로서 여러분의 역할은 아이들이 소리를 통해 표현하고자 하는 바를 악보에 표기할 수 있도록 도움을 주는 것이라는 사실을 알려주십시오. 첫 주의 과제물은 다음의 내용 – 즉, 지금까지 내 인생에서 있었던 음악적 경험과 음악에 관해 물어보고 싶은 질문 – 을 담은 편지를 적어 제출하는 것으로, 이 편지들을 읽으면 아이들에 대한 새로운 시각을 얻게 될 것입니다.

음악은 악기가 연주하는 글과 같다.
음악은 아름다울 수 있으며, 모든 음악은 소리다.

주요 수업 내용

꼬마작곡가와 함께하는 음악 / 리차드 캐릭

꼬마작곡가에서 음악은 상상력과 환상, 개인의 경험 및 감정에 관한 것으로, 이는 향후 보다 전문적인 학습의 바탕이 됩니다. 이 프로그램에 참여하고자 하는 아이가 음악을 작곡하는 법이나 악기를 다룰 줄 몰라도 전혀 문제가 되지 않습니다. 꼬마작곡가 과정을 함께 하면서 아이들은 모든 악기와 오케스트라 내는 소리, 그리고 음악 이론의 기본 요소들을 접하게 됩니다. 우리는 아이들 한 명 한 명이 이 다른 사람들과 공유할 수 있는 특별한 무언가를 가지고 있다고 생각합니다. 아이들이 자신의 삶에서, 또는 매일매일 등굣길에서 만나는 나비와 무지개, 사람들에 대해 무슨 생각을 하는지 질문합니다. 이 질문에 대한 아이들의 대답은 매우 다양하겠죠. 여기에 오답은 없습니다. 아이가 어떤 대답을 하든 그 안에 자신의 생각을 담고 있다면 그게 바로 정답입니다. 동일한 주제에 대해 아이들은 다양한 해석을 내놓을 것입니다. "수정(revision)" 작업이 좋은 아이디어보다 더욱 중요합니다.

작곡을 할 때에는 멜로디와 하모니, 리듬이
머리속에 완전히 암기될 때까지 계속 흥얼거려야 한다.
곡을 쓸 때 나는 시작단계에서 항상 애를 먹었다.
이를 해결하기 위해 오랜 시간 동안 산책을 하고,
산책 하는 동안 내가 보고 들은 것들과 관련된 멜로디를 떠올렸다.

–

이안 골드스타인 Ian Goldstein

음악이란 무엇인가

과제 및 조사

집에서 작업하기 / 제임스 블래츨리

과제물을 철저히 완수할 것 – 이것의 중요성을 강조하는 것이 매우 중요합니다. 아이들이 과제를 하는 즐거움을 느끼고 교실 밖에서도 계속 학습이 이어질 수 있도록 하기 위해 첫 번째 주 과제물에 대한 두 가지 효과적인 아이디어를 제시합니다.

첫 번째 주 과제 예시

1 개인적으로 가장 좋아하는 책, 가장 좋아하는 장소의 사진 또는 수업의 주제를 표현할 수 있는 물건을 아이들이 가져오도록 합니다.

2 1-2개의 멋진 리듬을 찾아와서 수업시간에 발표하도록 합니다. 그리고 이 리듬을 자신이 원하는 방식으로 기록하도록 하십시오. "클래스 리듬"을 만들어 아이들이 창의적인 사고 개발 훈련을 시작할 수 있도록 합니다. 도형이나 선 등으로 리듬을 시각적으로 표기하거나 "붐-차-차 붐", "웨이트-웨이트-탭"과 같이 리드미컬한 사운드로 기록합니다

그래픽 악보 : 캐서린 하이드(Katherine Hade)

3 이러한 방식으로 아이들이 기록한 리듬은 이후 그들의 작품에서 종종 다시 나타납니다.

두 번째 주 과제 예시

1 리듬에 대해서 무엇을 배웠는지 적어오세요.

2 강사에게 음악과 관련된 나의 경험, 내가 좋아하는 일, 음악에 대한 질문 등이 담긴 엽서 또는 편지를 씁니다.

3 지난주에 적어온 리듬에 멜로디를 붙여 봅니다.

4 재미있는 소리 한 가지를 적습니다.

저 같은 경우 배우는 데는
시간이 걸린단 사실을 알아요.
주어진 자료가 너무 많아서
부담을 느낄 때도 많고요.
하지만 색다른 방법과 활동들을 통해
개념들을 정리하면 상상했던 것보다
더 많은 정보를 이해할 수 있어요.

– 그랜트 마골린(Grant Margolin)

조사 / 제임스 블래츨리

꼬마작곡가에서 악기 시연은 고정적으로 포함되어 있는 프로그램입니다. 인터넷 접속이 가능한 아이들은 수업 중에 시연될 악기에 대해서 미리 인터넷으로 조사를 해오도록 합니다. 악기 시연과 관련해 아이들은 다음과 같이 준비합니다.

1 해당 악기와 관련하여 멋진 점 5가지 써 오기
2 악기에 대해 하고 싶은 질문 생각하기
3 악기가 가진 4가지 특징적인 소리 발견하기

발표하는 아이 또는 연주자가 매우 통찰력 있는 지적을 하거나 흥미로운 소리를 내는 경우, 아이들에게 방금 들은 이야기 또는 소리를 5가지 단어로 표현/기록하도록 합니다.

제임스 블래츨리(James Blachly), 파올라 프레스티니(Paola Prestini), 아에단 줄리안(Aedan Julian), 잉그리드 카밀로(Ingrid Camillo)

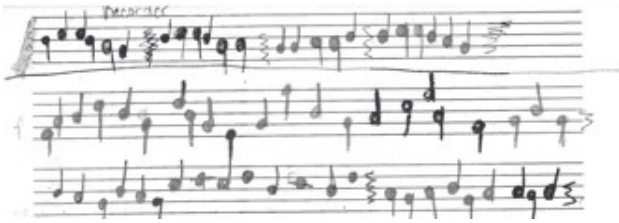
선생님께서 작곡을 가르쳐 주신 지난 3년 동안 많은 것을 배웠습니다.
무엇이든 음악이 될 수 있다는 것을 알려주셨죠
: 내림C단조 혹은 G장조 미뉴에트와 같은 이름이 없어도 된단 사실을요.
전 모든 악기에 대해서 적어보는 시간이 좋았어요. 제 생각에 악기는 모두 좋은 소리를 내는 것 같아요.
안 그런 악기들만 빼고요. 한 가지 제안을 하자면, 수업시간에 아이들에게
자기가 가진 악기를 가지고 오라고 한다면 더 재미있을 것 같아요

– 네이튼 매니스(Nathan Mannes)

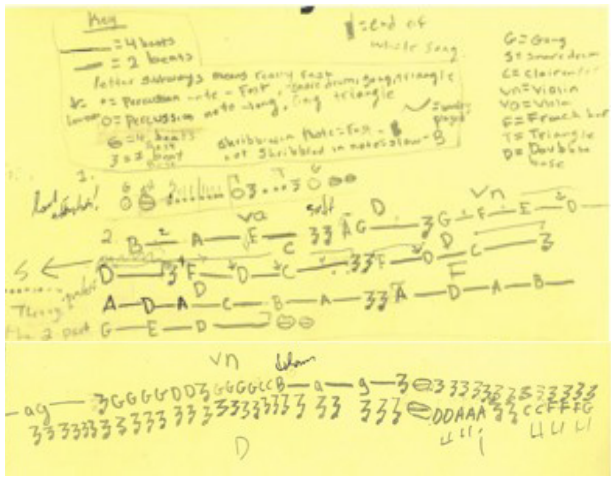
기보법

아이들이 소리를 기록하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 우리는 아이들에게 전통적인 기보법을 장려하는 한편 빨리 악보를 적을 수 있도록 해야 한다는 필요성을 인식하고 있습니다. 그러나 동시에 소리를 다르게 듣는 아이들의 능력을 제한해서는 안 된다고 믿습니다. 한 가지 일반적인 방법은, 제일 먼저 아이들이 악보를 시각적으로 그리는, 다시 말해 그래픽 악보(graphic notation)를 표기하도록 하는 것입니다. 그리고 나서 음표 이름들을 적고, 최종적으로 오선지 위에 이를 기록합니다.

아이들은 자신이 가장 능숙하게 다룰 수 있는 악기를 기반으로 곡을 써야 합니다. 대부분의 아이들은 소리를 표현하기 위한 자기만의 방법을 개발합니다. 아이들의 이러한 창의성을 계속해서 격려하고 지지해 주십시오.



위. 누하 돌비(Nuha Dolby)의 악보, PS 24
아래. 마델라인 슈미트(Madeline Schmidt)의 악보, PS 24



멜로디

멜로디는 음표의 연속으로, 특징적인 연속성을 표현하는 "차례가기(step)"와 "건너뛰기(skip)"를 포함합니다.
우리는 멜로디를 "선율(tune)"이라고 부르는데, 곡 속에서 가장 기억에 남는 부분이기도 합니다.

주요 수업 내용

'최고' 그리고 '최악'의 멜로디 만들기 / 데이빗 월러스

이 워크샵은 보통 1회 수업으로 이루어집니다. 아이들이 매우 재미있어하는 활동으로, 경쟁구도로 진행할 수도 있습니다.

1. 아이들에게 10-12개의 음표로 이뤄진 '나쁜' 멜로디를 적게 합니다.
2. 이 멜로디를 자신의 악기로 연습한 다음 반 전체에 발표/연주합니다.
3. 멜로디를 공유한 뒤 왜 이것이 '나쁜' 멜로디가 되었는지 토론합니다.
4. 다른 스타일의 음악이나 다른 멜로디를 들어봅니다. 멜로디에서 어떤 부분이 좋은지, 혹은 싫은지 이야기합니다. 이 작업은 아이들이 시도하고자 하는 새로운 소리를 발견/확장하는 데 도움이 됩니다.
5. 자, 이제 아이들이 자신이 만들 수 있는 '최고'의 멜로디를 작곡합니다!

'나쁜' 멜로디를 먼저 만들게 함으로써 여러분은 멜로디 상에서 무엇이 부재한지를 설명할 수 있습니다. 즉 논리적 형태, 차례가기와 건너뛰기 사이의 균형, 기억하기 쉬운지 여부 등 무엇이 부족한지 살펴보고, 효과적인 멜로디의 요소들을 알아봅니다.

멜로디

일반적인 멜로디 워크샵 / 리차드 캐릭

이 워크샵은 보통 1-2회 수업으로 이루어집니다.

1 어떤 음표든 5개를 결합해서 한 개 이상의 짧은 멜로디를 만듭니다.
2 이것을 음표 이름과 함께 칠판에 적습니다.
3 음조곡선(melodic contour)을 만들기 위해 아이들이 선택할 수 있는 옵션들을 알려줍니다. - 멜로디 상의 음표들은 '반복, 도약, 리듬변경, 쉼표'를 사용할 수 있습니다.
4 지금까지 나온 멜로디들을 피아노로 연주합니다. 그리고 나서 아이들이 자신이 만든 멜로디를 검토하도록 합니다.
5 아이들은 자신이 만든 멜로디의 수정 작업을 거친 뒤 멜로디에 이름을 붙입니다. 사람, 장소 혹은 물건의 이름이나 또는 '멜로디1', 'Op.1'과 같은 이름을 붙일 수도 있습니다.
6 그룹 작곡: 아이들이 자신의 멜로디를 다른 친구들의 멜로디와 결합시킵니다.
7 음악 카테고리 에 대해서 토론합니다.
높음/낮음(음역 - register)
빠름/느림 (템포 - tempo)
강함/부드러움 (강약 - dynamics)
큼/작음(기악법, 옥타브, 하모니, 강약)
8 현재까지 작업에 대한 리뷰를 진행합니다(5분).
9 다른 친구들의 악보를 보고 작품을 감상합니다(10분).
10 한 주 동안 해야 할 일에 대해 토론합니다(5분).
11 도입부, 중간부, 마무리 부분을 작곡합니다.
12 소리, 멜로디, 배경, 그루브, 리듬 등을 만들고, 이를 작품 속에 연결합니다.

NOTE.

가끔 친구와 함께 작업하거나
서로 박자를 맞춰보면서 곡을 만들 수 있어요.
어떨 땐 가장 단순한 것에서
흥미로운 멜로디가 만들어지곤 해요.

– 아브라함 페이건(Abraham Pagan)

멜로디

멜로디 쓰기

모델링 및 수정작업 / 제임스 블래츨리

1 아이들은 악보의 멜로디를 (노래로) 부르거나, 흥얼거리거나, 연주하고, 이름을 짓습니다. 음표 줄기는 빼고 멜로디만 기록합니다.
2 다음으로, 리듬에 이름을 붙입니다.
- 입으로 표현하는 것이 좋으나 각각의 리듬을 이름으로 부를 수도 있습니다.
(예를 들면, "G(솔)를 16분 음표로 만들어 보세요.")
3 3~4개 음으로 된 멜로디를 연주/노래하면서 모두가 기억할 수 있도록 합니다.
4 멜로디를 몇 차례 반복하고, "클래스 멜로디 1번"이라고 이름 짓습니다.
5 수업 후반부 혹은 다음 수업 때, 같은 음을 사용해 새로운 리듬을 만듭니다. 그리고 또 같은 리듬을 가지고 새로운 음표를 만듭니다.
6 한 번에 한 가지만 변경하도록 합니다. 그리고 어떤 차이가 있는지 다같이 이야기 해 봅니다.

예시)
쉼표를 추가하면 어떨까요?
튜바나 피콜로로 연주한다면 멜로디는 어떨까요?

몇 차례 변경을 거듭하면서 아이들에게 새로운 멜로디를 불러보도록 하고 이를 습득시킵니다.

7 "나의 작품을 바꾸거나 고치려면 뭘 할 수 있을까" 라는 질문을 던집니다. 대략 6번째 주쯤에 무엇을 변경해야 하는지 묻습니다. 변경할 수 있는 부분을 최대한 많이 적도록 합니다. (어떻게 멜로디를 고칠 것인가에 대한 아이디어는 8페이지를 참고할 것) 아이들이 자신의 노트에 교정 아이디어를 적도록 하고, 2-3개의 테크닉을 추가합니다.

멜로디 수정 방법 [수업 중 활동] / 데이빗 월러스

"음악적 아이디어로 할 수 있는 것들"에 관한 목록을 만듭니다. 맨하튼 PS 165기관의 꼬마작곡가에서 만든 샘플 리스트를 참고하시기 바랍니다.

음악적 아이디어로 할 수 있는 것들
1 정확히 따라 하기
2 몇몇 음 바꾸기
3 순서 바꾸기(더 높게 혹은 더 낮게)
4 필요 없으면 과감히 버리기
5 백그라운드로 바꾸기(반주)
6 백그라운드 만들기
7 소리 울리기
8 뒤에서부터 연주하기
9 거꾸로 연주하기
10 화음 넣기
11 화음으로 바꾸기
12 트릴이나 꾸밈음 넣기
13 저음부 넣기
14 강약 바꾸기
15 음색, 악기 바꾸기
16 대위선율 삽입(동시에 연주되는 다른 선율)
17 타악기 삽입
18 불필요한 부분 삭제
19 더 빠르게 혹은 더 느리게 하기
20 리듬 바꾸기

NOTE.

피아노가 있을 때 가끔은 그냥 건반 위에서 장난치면서
내가 원했던 몇 가지 다른 소리를 발견하게 되요.
그것을 작품에 넣을 수도 있고 그렇지 않을 수도 있죠.
내 작품 속의 어떤 소리들은 생각지도 못했던 우연한 기회에 발견한 거예요

– 클레어 쿠로넨 (Claire Kurronen)

악기시연

우리는 모든 악기가 그들만의 심오한 표현력을 가지고 있다는 사실을 잘 알고 있습니다. 아이들은 특정 악기에 대한 곡을 어떻게 써야 하는지 단순히 설명을 듣는 것이 아니라, 각각의 악기들과 특별한 관계를 형성해야 합니다. 악기를 보다 생생하게 느낄 수 있도록 아이들은 악기를 "인터뷰"하고 질문을 던지고 대답을 기다리며, 어떨 때는 악기와 대화를 시도하면서, 상호교류적이고 전문적인 시연을 경험합니다. 이 과정을 진행하는 매 순간 우리는 이 꼬마작곡가들의 의견을 존중합니다. 악기 시연을 위해 3~4명의 연주자들이 한 학기에 걸쳐 방문합니다.

악기 시연을 진행하는 방법

악기 시연이 있기 전, 아이들에게 각 악기의 가장 두드러진 특징들을 들려주십시오. 해당 악기의 기본 음역대와 음색, 그리고 일반적인 특성이 잘 나타나야 합니다.

그리고 방문하는 연주자의 악기에서 듣고 싶은 소리 4가지를 상상해보라고 주문합니다. 악기로 연주할 짧은 멜로디를 작곡할 수도 있습니다. 이 4가지 소리는 아마도 아이들의 소리노트에서 영감을 얻은 것이겠죠. 이 소리들은 특별한 효과를 낼 것입니다.

예를 들면, 사이렌 소리는 활주법(글리산도)의 좋은 예가 될 수 있습니다. 이러한 자료들은 향후 작곡을 위한 훌륭한 발판이 될 것이며, 자연스럽게 악보 표기에 대한 궁금증으로 이어집니다. 아이들이 악보를 적을 때 보다 재미있고 구체적으로 표기할 수 있도록 격려를 아끼지 마십시오.

대화 없이 시연을 하면서 연주자가 음역, 음색, 확장된 효과, 조음(articulation)이 잘 드러나는 부분을 연주합니다.

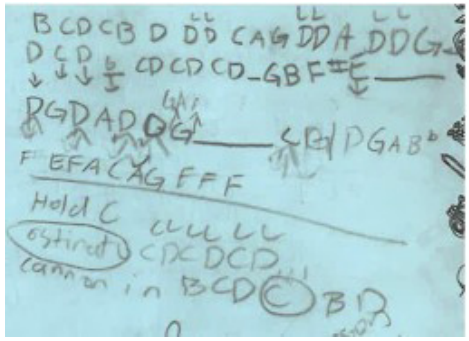
악기 인터뷰 시간의 첫 시작은 다음과 같이 이뤄집니다.

- 아이들이 질문을 하면 연주자는 이에 대해 오직 악기 연주로만 답해야 합니다. 아이들은 배운 내용을 노트에 정리합니다. 그런 다음 악기의 역사와 음역, 테크닉 등에 대해 다룹니다. 인터뷰가 끝나면 해당 악기에 대해 아이들이 만든 멜로디와 소리를 공유합니다.

원본 버전을 확실히 기록하기 위해 아이들의 작품을 다시 악보에 기보한 다음, 연주자들이 수정된 버전을 연주합니다. 또한 이 기회를 활용해 아이들이 서로에게 도움을 줄 수 있는 방법들에 대해 함께 토론합니다.

악기듀엣 시연

다음 악기 시연을 위해, 아이들은 연주자의 악기와 자신이 선택한 악기의 듀엣곡을 작곡합니다. 이 활동은 아이들이 실내악, 대위선율(counterpoint), 다성음악(polyphony), 하모니에 대한 개념을 이해할 수 있도록 해줍니다. 또한 기보법의 기초를 배움과 동시에 악보를 표기할 때 명확성이 왜 필요한지를 이해하도록 해줍니다. 뿐만 아니라 상당히 어려운 부분이라 할 수 있는 "집중해서 경청하는 능력"을 길러줍니다



케빈 나카가와의 듀엣의 예시

뉴욕 필하모닉 강사 리차드 캐릭(제일 왼쪽)과 데이빗 월러스(비올라 연주자)가 서울의 꼬마작곡가들과 작업하는 모습

주요 수업 내용

리듬

리듬은 음악에서 중추적인 역할을 합니다. 리듬은 소리의 패턴과 휴지(silence)로 구성되어 있으며, 음악의 가장 기초적이고 근본적인 요소이자 형체가 없는 요소입니다. 음표가 나오기 전에 박자는 이미 존재했으니까요!

꼬마작곡가들이 가장 어려워하는 부분이 바로 리듬을 기록하고 이것을 자신이 작곡한 멜로디에 적용시키는 작업입니다. 리듬은 아주 신비롭죠. – 쉽게 느낄 순 있지만 이를 기록하는 것은 어려운 일입니다.

하지만 머릿속으로만 존재하는 리듬이라 하더라도 이것을 한두 번 들려주면 금방 구분할 수 있습니다. 이러한 접근은 리듬을 가르치기 위한 좋은 방법이자, 아이들이 이미 사용하고 있는 리듬이 무엇인지 포착하고 이에 집중할 수 있도록 해줍니다.

이러한 점들을 기억하면서 리듬의 기본 개념에 대해 명확하게 설명하십시오. 또한 리듬을 두 가지 다른 주제로 나누어 그 개념을 설명해야 합니다.

<u>리듬</u>

멜로디, 그루브 혹은 백그라운드 리듬은 4분음표, 8분음표, 16분음표 등으로 구성되어 있으며, 이 음표들은 무한한 형태로 결합될 수 있습니다. 리듬은 멜로디나 모티프를 만들기 위해 여러 높낮이(pitch)에 적용되며, 그루브한 비트를 만들기 위해 타악기에 적용될 수 있습니다.

<u>박(beat)/박자(meter)/빠르기(tempo)</u>

박(beat)은 일반적으로 음악에 내재한 박동(pulse) 또는 "심장박동"으로, 음표의 "표면적 층위"에 의해 변하지 않는 불변의 요소입니다. 다시 말해, 멜로디에는 "쉼표"가 있을 수 있지만 비트에는 절대로 쉼이 없습니다.

박자(meter)는 주어진 마디 안에 얼마나 많은 비트가 있는가에 관한 것입니다. 이는 음악의 "심장박동"이 어떻게 둘, 셋, 넷 혹은 그 이상으로 그룹 지어져 있는가로 설명될 수 있습니다.

마지막으로 빠르기(tempo)는 비트의 속도를 의미합니다. 아다지오(Adagio)나 그레이브(Grave)와 같은 느린 템포, 안단테(Andante)와 같은 중간 템포, 알레그로(Allegro)나 프레스토(Presto)와 같은 빠른 템포로 나뉘는데, 이러한 템포는 메트로놈 숫자로도 표시될 수 있습니다.

템포는 느려지거나(리타르단도 ritardando) 빨라질 수 있습니다(악셀레란도 accelerando).

가끔 내 머리 속에 있는 리듬은
너무 어려워서 기록할 수 없었다.
나는 더 단순한 리듬을 쓰고 싶지만 별로 마음에 들지 않았다.
이럴 때 리듬을 기록하는 것이 도움이 되었다.

–

제이드 오버틴 Jade Aubertin
PS108bridge

리듬

릭의 리듬 테크닉 코너

테크닉.
3회-시간 법칙 the 3-time time rule

아이들이 멜로디나 백그라운드 리듬을 떠올린 후 강사인 여러분 앞에서 연주하고 싶어할 때 다음의 방법을 사용하십시오. - 강사에게 보여주기 전에 해당 멜로디/리듬을 똑같은 방식으로 세 번 연습하도록 하는 것입니다. 이는 음악에 소질이 있어 멜로디를 쉽게 만들지만 매번 연주할 때마다 약간씩 다른 멜로디를 즉흥으로 연주하는 경향이 있는 아이들에게 매우 효과적입니다.

이 방법을 처음에 적용하면 한 가지 똑같은 버전만을 고수해야 하기 때문에 아이들이 싫어할 수 있습니다. 하지만 이러한 방법을 통해 아이 스스로, 강사의 직접적인 개입없이, 멜로디를 어떻게 구성할지 보다 명확한 결정을 내릴 수 있게 됩니다. 또한 이러한 원칙을 통해 아이들은 곡을 만드는 과정에서 무엇이 중요한지에 대해 질문을 던지고 세부적인 측면까지 챙길 수 있게 됩니다.

리듬게임 및 활동들은 아이의 내부에 이미 존재하는 리듬들을 끌어내기 위한 작업들로 사회적 관계 증진에도 도움이 됩니다. 이러한 활동들을 통해 강사는 아이들의 팀워크를 향상시키고, 멜로디를 구축해 나가기 위한 전단계로 리듬 구축에 대한 인지능력을 확대시킬 수 있습니다. 아이로부터 자연스럽게 표출되는 이미지라면 그것이 악기와 목소리의 조화가 되었든, 둘 사이의 갈등을 표현하는 것이 되었든 간에 뭐든지 사용 가능합니다. 댄스리듬이나 아이들이 선택한 리듬의 변화를 사용할 수도 있습니다. 정해진 것은 아무 것도 없으니까요.

테크닉.
리듬의 박자 맞추기 tap the rhythm
(멜로디의 리듬을 표기하기)

아이들을 보면 멜로디는 노트에 기록하지만 리듬은 기록을 잘 하지 않습니다. 그러다 보니 자신이 원하는 게 무엇인지 정확히 알고 있음에도 불구하고, 음표와 리듬을 동시에 완벽하게 연주하는 것이 불가능한 경우가 많습니다.

리듬과 음표를 정확히 어떻게 연주할 것인지 결정하지 않았다 하더라도, 노트에는 이를 어떤 방식으로든 기록했을 것입니다. 따라서 강사는 이러한 상황을 해결하기 위해 한번씩 수업 진행을 잠시 멈추고 어떤 음이 어떤 리듬과 매치되는지 이해하기 위해 아이들에게 손뼉으로 리듬을 맞춰보라고 주문합니다. 만약 아이가 똑같은 리듬을 1회 이상 반복하면 여러분 역시 손뼉으로 이를 똑같이 시연합니다. 그것이 아이들의 의도하는 리듬과 같다면, 그때 이를 기록합니다.

테크닉.
강박 downbeat 보여주기
(박자 meter 찾아내기)

아이가 멜로디를 음표로 표기한 뒤 그 멜로디를 노래하거나 악기로 연주할 때 강박이라고 느껴지는 부분이나 해당 음표에 사선(slash)을 그어, 여기가 강박임을 표시하도록 합니다. 강사가 먼저 첫 1-2마디를 들으면서 표기하는 방법을 보여줌으로써 아이들이 강박을 확실히 이해할 수 있도록 합니다.

아이들은 자기만의 방식으로 리듬과 비트에 익숙해질 것입니다. 강사로서 여러분이 해야 할 일은 이 연습을 아이들 스스로 하는 게 나을지, 아니면 강사와 또는 다른 아이와 짝을 지어 하는 것이 나을지를 결정해야 합니다.

하모니

하모니(화음)란,
다양한 음악적 소리들이
동시에 나는 것을 의미합니다.

하모니 게임
이 세션 시작 전, 아이들은 과제물로 미리 멜로디를 작곡해 옵니다.

아이들을 2-3그룹으로 나눈 뒤, 그룹별로 20분 동안 각자가 만들어 온 멜로디를 하모니로 바꾸는 작업을 합니다.

주어진 20분의 시간이 끝나면, 각 그룹별로 작업한 내용을 전체 클래스와 공유하고 하모니에서 나온 여러 가지 다른 접근방식들 – 아이들이 발견한 오케스트라의 대위, 화음, 미니멀리즘, 12음 조직(Serialism) – 에 대해 토론합니다.

토론 후 한 아이가 자신의 멜로디를 연주하면 다른 아이는 이에 대한 하모니(화음)를 연주하고, 또 다른 아이는 타악기를 연주합니다. 이러한 활동은 작품에 비트와 리듬을 부여하는 법을 배울 수 있도록 해주고, 협업과 경청 훈련에도 도움이 되는 방법입니다.

릭(Rick)의 테크닉

두 번째 층위작곡하기 composing second layer
– 강사와 아이들의 합주

아이들이 멜로디를 작곡하고 이를 연주할 수 있는 단계에 도달하면, 이와 어울리는 2차적인 배경 멜로디를 작곡하도록 격려합니다.

만약 아이가 자신이 작곡한 멜로디를 편안하게 연주하거나 즉흥 연주를 하는 경우라면, 강사가 아이에게 2차적인 멜로디를 써보도록 권유하면서 아이가 이미 작곡해 놓은 멜로디를 함께 연주합니다.

이를 통해 아이들은 원 멜로디에서 확대된 즉흥적인 멜로디를 써나가게 되고, 시간이 흐를수록 자신이 작곡한 음악에 대한 주인의식이 형성됩니다.

PS 39의 라온 헤르베르트(Rajon Herbert)가 존 딕과 작업하고 있는 모습.

프렌치 호른과 현악이 동시에 연주될 때
그 소리는 그야말로 천상의 하모니예요

–

케서린 헤이드 Katherine Hade
PS 199

귀의 판타지/코드

귀의 판타지(Ear Fantasy) 활동은 아이들이 상상의 단어를 특정 코드에 적용하는 활동입니다. 딸림7화음, 장3화음, 단3화음, 감3화음, 증3화음 등을 연주하는 것부터 시작하십시오. 그런 다음 아이들에게 이를 기록하고, 연상되는 단어들을 서로 공유하도록 합니다. 아이들이 여러 라인을 작곡하기 시작할 때, 확장된 3도 화음을 연주함으로써 아이들에게 보다 다양한 청각적 가능성을 제시할 수 있습니다. 아이들이 코드에 붙인 이름들은 모두 유효합니다. 전문적인 용어를 이미 알고 있는 아이들도 몇몇 있겠죠. 기본 화음에 대한 아이들의 일반적인 반응들은 다음과 같습니다.

장조(major): 행복함, 충격, 시끄러움, 사라짐
딸림7(dominant 7th): 높음, 혼란스러움
단조(minor): 부드럽다가 쿵 하는 소리
감(diminished): 쿵 하는 소리, 시작부분이 무서움

음악적으로 훈련을 받지 않아도 사장조와 사단조의 차이점은 느낄 수 있습니다. 지금 당장은 아이들이 그 차이를 정확하게 설명하지 못할 수 있습니다. 이 수업의 목표는 아이들이 자신에게 들리는 소리와 친숙해지도록 하는 것입니다. 아이들이 화음에 대해 반응하고 그것을 개인적으로 직접 느낄 수 있도록 격려해주시기 바랍니다. 키보드 상에서 화음들을 다른 키와 음역으로 연주해보고, 이들을 연결했을 때 어떤 일이 벌어지는지 함께 확인합니다. 이 시점에서 오답은 존재하지 않는다는 사실을 기억하십시오.

"귀의 판타지" 혹은 코드와 음정의 정서

대부분의 사회에서, 우리는 조화로운 하모니를 들으며 성장합니다. 어떤 사회에서는, 특히 중국이나 인도에 사는 아이들은 단선율(monophonic)의 음악을 들으며 자라나는데, 우리는 또한 이러한 점을 존중합니다. 하지만 아이들이 코드를 접하면서 자신의 귀를 통해서 깊이 있게 듣는 법을 익히도록 도와 줄 필요가 있습니다. 그러한 측면에서 저는 레오나르도 버슈타인(Leonardo Berstein)으로부터 아이디어를 얻었습니다. – 아이들이 코드나 음정이 제공하는 감정을 느끼는 것이 기술적인 용어나 엄격한 사용 규칙을 익히는 것보다 중요하다는 사실입니다.

우리는 아이들이 자신의 개인적인 감정(아이들마다 항상 약간씩 다른 양상을 보이죠!)에 따라 구분할 수 있는 기본적인 코드를 제공합니다. 장3화음은 "행복한, 깨끗한, 맑은 혹은 빛나는, 혹은 소름 끼치는" 등의 소리가 날 수 있습니다. 단3화음은 "으스스한, 공포스러운, 슬픈 혹은 심지어는 가려운, 오싹한, 현란한" 등의 감정을 나타냅니다. 단7화음은 "동경하는", 단2화음은 "벌집 혹은 논쟁"의 느낌을 줍니다. 그런 다음, 아이들이 자신만의 코드를 만들어보거나 찾아보도록 주문하죠. 수업 시간에 아이들은 마치 게임/테스트처럼 어느 코드가 어느 것인지 확인하고 기억하게 됩니다. 아이들의 이해도는 각각 다를 수 있지만 이는 그다지 큰 문제는 아닙니다. 아이들을 독려하고, 시작 단계에서부터 자신이 사용하는 코드를 완전히 "소유"하는 것이 중요합니다.

존 딕

수업 전에 저는 장화음과 단화음을 알고 있었어요.
그리고 수업하면서 감화음, 증화음, 군집화음에 대해 배웠습니다.
수업 시간에 곡을 쓸 때 큰 도움 없이 스스로 하는 걸 익혀야 해요.
왜냐하면 혼자 작곡해야 할 땐 스스로 독립적으로 할 수밖에 없으니까요

–

아담 번스타인 Adam Bernstein

장3화음: 큰, 자신있는, 큰 소리의
단3화음: 슬픈, 울부짖는, 실망한
감3화음: 괴상한, 혼란스러운, 무서운, 예상치 못한
장7화음: 큰, 재즈, 힘찬
딸림7화음: 행복한 놀라움, 비명

–

소피아 클라크 Sophea Clarke
4학년 / PS 24

형식

아이들의 아이디어를 함부로 훼손시키지 않기 위해, 강사들은 일반적으로 론도, 소나타, 푸가, 심지어는 A-B-A-형식과 같은 이론도 초반에는 알려주지 않습니다. 우리는 일상 대화 속에서 소재를 끌어내고, 성장과 쇠퇴의 감정들을 알아보고, 이미지를 소개하거나 스토리를 들려주기도 합니다. 대체적으로 아이들의 절반은 이야기(내러티브)에 기반하여 곡을 쓰고, 나머지 절반은 프로그램 내용과 전혀 상관없는 음악을 작곡합니다. 음악적 체계 구축에 있어 개개인의 음악적 접근 방식을 존중하는 것은 매우 중요하지만, 이를 초기에 인지하기란 결코 쉽지 않습니다.

이 모든 사항들을 고려할 때, "주제와 변주" 기법을 사용하도록 독려하는 것은 창작의 시작점에서 길이 막혀버린 아이들에게 효과적인 방법입니다. 아이들은 이러한 형식을 직관적으로 이해하는 경향이 있으며, 이것을 자신과 끊임없이 연관시킵니다. 또한 멜로디/리듬을 선택하고 나서 이것을 순식간에 진행시키는 능력을 가지고 있습니다. 물론 한 주제를 8분음표로 바로 연주하거나 조음(articulation)을 바꾸는 아이들은 거의 없죠. 하지만 주제가 전달하는 실제적인 감정을 바꾸는 큰 능력을 갖고 있습니다. 바로 이것이 풍부한 예술적 재능이죠!

형식수업 / 대니 펄센펠드

이 수업은 꼬마작곡가 프로그램의 거의 초반부에 탐구되어야 합니다. 형식 수업은 포괄적인 작곡 역량 개발에 초점을 맞춘 것으로, 작곡이 단순히 음표와 음표를 연결하는 것이 아니라 자신이 그리고자 하는 강렬하고 아름다운 어떤 대상의 형태를 구축하는 것이 작곡이라고 여기는 것입니다. 이러한 사고의 엄격한 양식(mode)을 기반으로 여기서는 종전과 매우 다른 방식으로 접근하는데요. 다시 말해 표준 기보법을 사용하지 않습니다. 아이들을 4명씩 그룹으로 나누어 각 그룹에서 한 명씩 "작곡가"를 지정합니다.

작곡가는 자신이 속한 그룹의 총 책임을 맡아 다음과 같은 요건을 충족시켜야 합니다.

1. 조원 한 사람 한 사람을 어떠한 방식으로든 활용해야 합니다. 팀원이 의사 결정에 직접 참여해서는 안되며, 곡의 "지휘자" 역할은 수행할 수 있습니다.
2. 최소 4개의 "소리"를 지정합니다. 그 안에 조원들이 이해할 수 있는 단어가 포함되지 않는 것이 더 효과적입니다.
3. 위에서 정한 소리들을 특정 순서대로 연주하기 위해 "오케스트라"를 구축합니다. 반드시 리허설을 하고 수정 작업을 거칩니다. 그리고 제목을 반드시 붙입니다.

조원들, 즉 오케스트라로부터 의견을 받을 수는 있지만 작곡가의 권위가 반드시 존중되어야 한다는 점을 강조하십시오. 그룹 별로 두 번씩 연주한 뒤 잘 된 점과 개선해야 할 점에 대해 토론합니다. 조원들 모두 규칙을 잘 따랐는가? 모두 참여했는가? 앞으로 더 개선해야 할 점은 무엇인가? 등을 토론합니다.

이 전체 과정은 10-15분 정도 소요됩니다. 그룹을 여러 차례 바꾸어 최대한 많은 아이들이 "작곡가" 역할을 경험할 수 있도록 합니다.

형식

<u>형식의 시각화 및 이해를 돕는 방법, 타임라인</u>

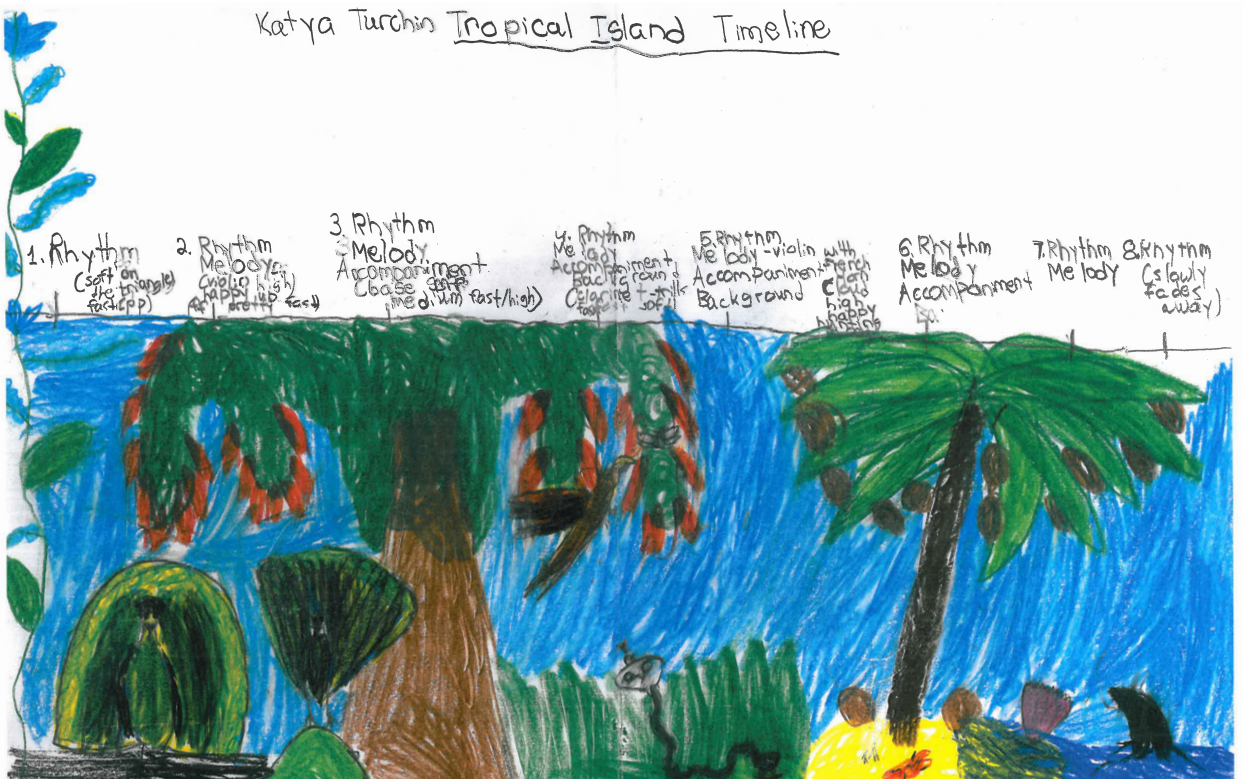
아이들의 작품이 최종 활동 단계에서 어떤 모습을 갖추게 될지 보기위해 시각적으로 타임라인을 설정하는 것은 그들이 보다 큰 그림에서 생각을 할 수 있도록 도와줍니다. 수업 시간에 샘플 타임라인을 만들어 봅니다. 타임라인의 처음, 중간, 끝부분에 단어들을 삽입합니다.

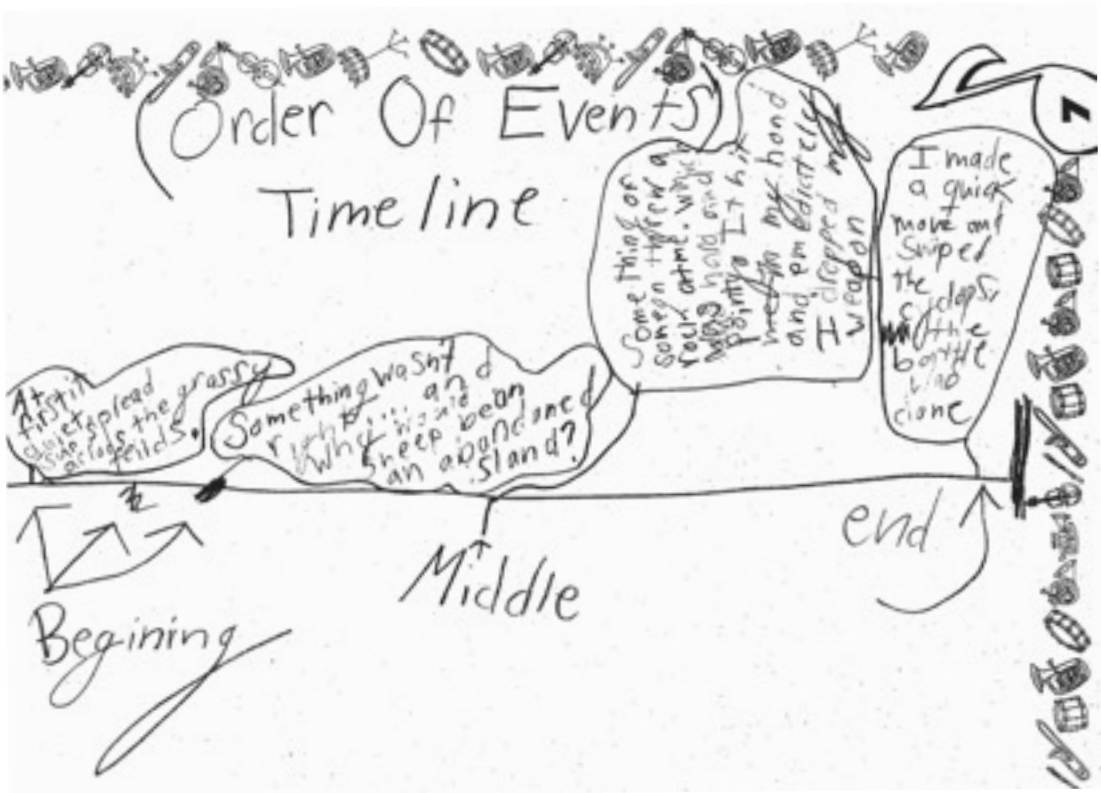
작품 각 부분의 기능과 형식, 전개에 대해 이야기할 때 타임라인을 기본 툴로 사용합니다. 타임라인이 결국 자신의 악보가 될 수도 있고, 또는 출발점으로 활용될 수 있습니다.

주어진 작품 내 사건의 길이에 따라 타임라인의 길이를 정해야 합니다. 각 아이들이 내러티브 구조, 멜로디, 리듬을 통합하고, 대략적인 비율로 이들을 표현하도록 합니다.

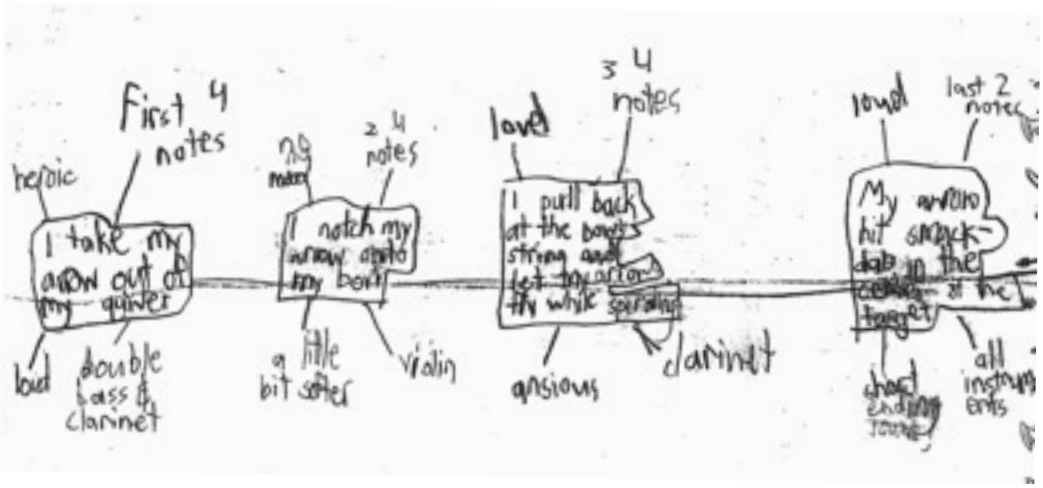
타임라인이 완성되면 거기에 강약 및 악기 편성, 기타 테크닉 등을 집어넣습니다. 타임라인은 수업시간에 시각적인 악보의 한 형태로 "연주"될 수 있습니다.
또한 매우 훌륭한 토론의 촉매제로 작용할 수 있습니다.

형식적 타임라인 예시. 카트야 투르친(KATYA TURCHIN), PS 199





위. 캐서린 하이드의 타임라인
아래. 존 맷슨의 타임라인



강약, 조음,
테크닉의 확장

강약법

강약 표기는 각 지점에서 음을 얼마나 크게 또는 작게 연주해야 하는지 알려주는 것으로, 아이들은 이 부분을 매우 좋아합니다. 아이들에게 강약법에 대해 더 빨리 알려줄수록 그들은 이 기법을 보다 빨리, 편안하게 사용할 것입니다. 자신이 만든 음악 속의 극적인 효과에 대해 직관적인 감각을 가지고 있을 테니까요.

강사는 아이들의 곡을 하나씩 마디 별로, 악기 별로 살펴보면서 "여기서 소리는 얼마나 크게 가져갈 거니?"라고 질문합니다. 아이들은 주로 "보통이요"라고 대답할 텐데 그러면 "보통보다 크게? 아니면 작게?"라고 다시 물어봅니다.

모든 악기와 모든 부분의 강약을 완성하기 전까지 곡을 창작하는 작업은 결코 끝난 것이 아닙니다. 아이들은 보통 자신이 사용할 강약에 대해 분명한 편입니다. 하지만 만약 어떤 아이가 무계획적으로 강약을 배치했다면 다시 검토하도록 하십시오.

조음(articulation)

조음을 결정하는 한 가지 방법은 작품의 각 마디를 보면서 "이 부분을 부드럽게 이어가고 싶니, 아니면 딱딱 끊고 싶니?"라고 질문하는 것입니다. 만약 부드럽게 이어가겠다고 하면 노래로 한 번 불러보라고 한 다음 마디 별로 다시 확인합니다.

아이들은 대부분 강한 자기 의견을 가지고 있으며 특히 몇 번의 시행착오 후에는 자신이 원하는 바를 분명히 알고 있죠. 최대한 많은 세부정보를 얻는 것이 중요합니다. 만약 짧은 음표를 원한다면, "얼마나 짧게?" 라고 묻습니다. 또한 악센트를 삽입하길 원하는지 확인한 다음 두 가지 방법으로 모두 불러보도록 합니다. 만약 이음줄이나 조음에 대해 몇 가지 다른 생각을 가지고 있다면, 악보를 출력해서 모든 조음을 표시하도록 합니다. 대부분 이 작업을 몇 차례 거치면서 아이디어를 얻게 됩니다. 마지막으로 아이들의 작품을 점검하고, 그들이 내린 최종 결정이 의도대로 잘 반영되었는지 확인합니다.

테크닉의 확장

악기 시연 준비를 위해, 강사는 아이들이 악기로부터 듣고 싶어하는 4가지 소리를 선택합니다. 이 소리들은 음표나 멜로디의 도입부, 혹은 추상적인 개념일 수도 있습니다. 라이브 음악 연주자들이 아이들의 소리노트에 적혀 있는 내용을 소리로 창조하는 과정은 상당히 흥미롭죠. 베이스로 문 삐걱거리는 소리를 만들고, 플루트의 헬리콥터소리, 프렌치 호른의 귓속말 하는 소리 등 다양합니다.

각각의 소리를 내기 위해 연주자는 첼로의 폰티첼로(sul ponticello), 플러터 텅(flutter-tongue), 왼손 피치카토(left handed pizz) 등 테크닉의 확장을 사용합니다. 이때 아이들은 이러한 테크닉의 명칭들을 노트에 기록하고, 자신의 작품 속에서 어떻게 활용할지 생각해보도록 합니다.

이러한 테크닉들이 작품의 최종 버전에 포함되지 않더라도, 악기로 내는 소리들을 상상하는 작업과 아이들의 상상력으로부터 나온 소리들을 음악가가 연주하고 이를 지켜보는 경험은 매우 고무적이고 신나는 작업입니다. 이러한 활동을 통해 아이들은 자신이 그리는 악보에 한계가 없다는 사실을 깨닫게 됩니다.

아이들은 자신이 원하는 모든 것을 상상하고 강사는 이를 기록합니다. 무한한 상상력을 동원하여 적절한 표기 체계를 찾아내는 과정 역시 강사들이 느낄 수 있는 큰 기쁨이죠!

로렌 케네디(Lauren Kennedy)그림/PS 199

악기 편성법

악기 편성법(orchestration)

악기편성은 작곡에서 매우 아름답고 또한 중요한 부분입니다. 어떤 악기를 언제 연주할지 결정하는 과정은 이 작업의 가장 핵심적인 부분을 이룹니다.

악기 시연이 끝난 후, 아이들은 일반적으로 어떤 악기를 사용해야 할지에 대한 생각을 갖게 됩니다. 이 시점에 오기까지 (악기의) 음색이나 음역대에 대해 언급하지 않았다면 여기서 반드시 짚고 넘어가야 합니다.

음색은 각 악기가 만들어내는 특별한 소리입니다. 이는 각 악기 시연에서 중요한 부분을 차지합니다.

음역

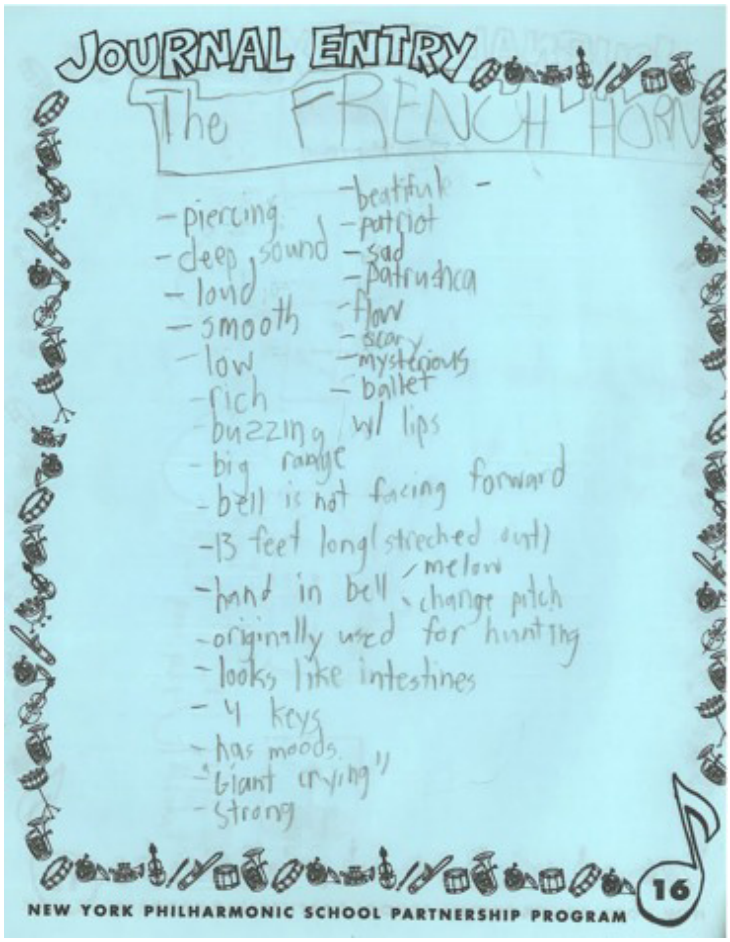
음역은 각 악기가 연주 가능한 음의 고저를 의미하며 시각적, 청각적으로 간단하게 피아노를 통해 구현할 수 있습니다. 음역을 "높은 B" 혹은 "매우 낮은 C"라고 표현하는 것도 좋은 방법이지만, 각 악기의 음역을 가로지르는 색의 변화 또한 짚어 보는 것이 중요합니다. 대부분의 악기가 3-4옥타브의 음역을 지니고 있으므로, 우리는 아이들에게 "고(high)", "중(medium)", "저(low)"으로 표기하도록 합니다.
나중에 컴퓨터로 작업하거나 악보를 출력할 때, 음의 위치를 시각화하여 표현할 수 있습니다.

잭 쉴러(Zack Schiller) / PS 199

뉴욕필하모닉 연주회를 보러 갔을 때,
같이 일하게 될 연주자 선생님들을 집중적으로 관찰했어요.
그분들은 작품의 매우 소소한 부분 하나 하나까지 신경을 쓰고,
매 순간 집중하면서, 연주하는 걸 즐기는 듯이 보였어요!
이 선생님들을 다시 만나 제 작품을 보여주자 그때 연주했을 때처럼 큰 관심을 보이시더라고요.
베토벤 교향곡 9번을 연주하는 것 같은 집중력을 보였습니다.
작품이 무엇이 됐던 간에, 자기 앞에 놓인 음악에 굉장한 관심을 쏟아 부었어요
– 심지어 어린애가 쓴 곡인데도 말이죠. 전 악기들이 전부 좋았어요.
제 곡에서는 클라리넷, 바이올린, 트럼펫, 베이스, 밴조, 그리고 타악기를 사용했습니다.
이들은 각각 독특한 소리를 내죠. 제가 특히 좋아하는 건요…
클라리넷은 날카로운 소리를 낼 수 있어요. 깜짝 놀랄만한 소음을 만들어냅니다.
바이올린은 굉장해요, 인간의 목소리보다 더 높이 혹은 더 낮게 낼 수 있죠!
저음에 대한 얘기를 하자면 베이스는 엄청 낮은 소리까지 내려갈 수 있어요.
밴조는 아름다운 화음을 내며 목 아래쪽에서부터 재미있는 줄 튕기는 소리를 내죠.
트럼펫의 묵음과 플러터 텅도 좋았어요.
마지막으로 상당히 큰 비중을 차지하는 타악기에서
저는 플렉사톤(flexatone)의 윙 하는 튕기는듯한 소리가 맘에 들어요. 소 방울소리도 좋고요

–벤 웨스트 (Ben West), 콜로라도 꼬마작곡가, 10세

악기 편성법



존 맷슨(John Mattson)

프렌치 호른 소리에 전 완전히 빠져버렸어요.
바이브레이션이 엄청나더라고요
프렌치 호른은 대담하고, 바이브레이션이 강하고,
울림이 큰 넓은 음역대를 가진 악기로, 분위기 있고 행복한 소리를 내요

–캐서린 루옹(Katherine Luong) / PS 24

맥켄지 쉴러(Mackenzie Schiller)/ PS 199

이야기에 어울리는 소리를 얻기 위해서 기타와 베이스를 썼어요,
그리고 트럼펫은 연주자가 한 번도 안 써본 제일 낮은 음표를 사용했죠. 아주 멋있었어요

– 앨리슨 루드윅(Allyson Ludwig) / 브라보! 콜로라도 VYC

수업 중 기록하기와 수정하기

여러분이 기록을 하실 때, 아이들이 기억하고자 하는 사항들을 빼놓지 않고 기록하기 위한 몇 가지 방법이 있습니다. 우선 아이들이 동일한 방식으로 자신의 곡을 2-3번 (노래) 부르거나 연주하도록 합니다. 그들의 활동을 기록하고, 매번 정확하게 기록했는지 확인합니다. 하지만 2번 연속으로 부를 때 똑같이 하지 않는다면 어떻게 해야 할까요? 개선해야 할 문제가 여전히 남아있다면 이를 어떻게 해결할까요? 아이들의 다양한 공연들을 무대에 올리면서 우리는 아이들의 음악에 대한 생각이 자신의 연주 실력보다 더 나은 것이기를 기대합니다. 때로는 즉흥곡을 기록/녹음함으로써 매우 훌륭한 수정 작업을 경험할 수도 있습니다.

기록하기의 기본 원칙 / 제임스 블래츨리

아이들은 자신이 원하는 악기를 선택해 작품을 연주/발표합니다. 이때 연주를 가장 잘 할 수 있는 악기를 선택할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다.

예를 들어, 많은 아이들은 리코더를 더 잘 불지만 그보다는 피아노를 연주할 때 더 큰 상상력을 발휘합니다. 어떤 아이들은 멜로디를 표현하는 데 어려움을 겪지만, 자신이 원하는 바에 대한 구체적인 생각은 늘 갖고 있습니다. 이러한 아이들에게는 손뼉으로 리듬을 맞춰줘야 합니다.

저는 아이들의 초기 아이디어가 대부분 리듬 측면에서 매우 복잡하다는 것을 발견했습니다. 저는 이때 이러한 아이디어를 '단순화'시켜 해석/기록하는 위험을 감수하기보다는, 그들의 연주를 녹음한 것을 집에 가져가서 기록합니다.

녹음할 때, 저는 아이들이 한 번 '연습'한 다음 연주를 하게 하고, 이를 다시 반복하게 합니다. 만약 일관성 있는 연주가 나오지 않으면, 다시 연습한 뒤 준비가 되었을 때 녹음하러 오도록 합니다.

가능한 한 녹음을 자주 해서 아이들이 자신이 본능적으로 구축한 음들을 계속해서 사용하도록 독려합니다. 작품이 복잡할수록 반복적인 경청은 필수이며, 여러 번 집중해서 들어야 합니다.

만약 아이디어가 불분명하다면, 계속해서 이를 악보에 기록하면서 아이들에게 질문을 던지고 가능한 해석 방법들을 제시합니다. 몇 가지 옵션들을 적어서 아이들이 선택하도록 하십시오. 이때 권위적인 태도를 보여서는 안됩니다. 아이들이 언제든지 자기가 쓴 것을 바꿀 수 있도록 해야 합니다. 존은 이러한 작업이 필요로 하는 '인내'에 대해 언급하곤 하죠 – 이 과정에서 우리 개인의 작곡적인 성향을 주입시켜서는 안 된다는 점을 말하고 있습니다.

작곡 소프트웨어(시벨리우스 Sibelius, 피날레 Finale 등)를 사용하는 것도 도움이 될 수 있습니다. 아이들의 악보를 입력해 자신들이 창작한 곡을 들어보면서 성취감을 느낄 것입니다. 이는 또한 아이들로 하여금 어느 부분에서 어떻게 수정해야 할지 구체적인 아이디어를 떠올릴 수 있도록 해줍니다.

수업 중 기록하기와 수정하기

강사는 아이들이 원하는 것을 자신이 잘 알고 있다고 착각한다 / 제임스 블래츨리

강사. "이 멜로디는 어떻게 되죠?"
한 아이가 매우 "탄력적인" 비트로 멜로디를 연주하고, 정확한 박자를 지키지 않았습니다. 강사는 이 멜로디를 자신이 다시 연주하면서 잘못된 리듬을 바로잡으려 하지만, 그 아이가 원했던 두 마디의 정확한 리듬은 찾지 못합니다.

강사가 이 두 마디를 자기 방식대로 연주합니다.
아이. "네! 바로 그거에요!:"
강사 "좋았어. 이 부분은 이런 식으로도 연주할 수 있지…"

강사는 이 두 마디의 다른 버전을 연주합니다.
아이. "네! 바로 그거에요!"
강사. "잠깐, 이 두 번째 방법이 맞다는 거니? 첫 번째 말고?"
아이. "네, 아주 좋아요!"

강사가 첫 번째 버전을 다시 연주합니다. 그리고 이를 들은 아이는 혼란에 빠집니다. 이런 식으로 작품을 완성하려 하다 보면, (자주 이렇게들 합니다만) 막다른 골목에 다다르게 됩니다.

강사 입장에서는 이러한 방식이 디테일을 구축하는 데 어려움을 느끼는 아이들의 시간을 절약해줄 수 있기 때문에 결과적으로 도움이 된다고 생각할 수도 있습니다. 하지만 시간적인 문제는 나중에 이것이 야기하게 될 문제에 비하면 아무것도 아닙니다 – 아이 스스로 개발하는 능력을 감소(그들은 자기 자신이 아닌 강사에게 더 의지하게 됩니다)시킬 뿐만 아니라, 자기 스스로 멜로디를 창작/연주하는 아이들과는 완전히 다른 결과를 낳게 됩니다. 우리가 아이들의 본능을 방해하고 있다는 사실을 어떻게 감지할 수 있을까요? 내가 아이들의 음악적 창의력을 방해하고 있지 않다면, 아이들은 내가 미처 생각지도 못한 것들을 알려주게 될 것입니다.

저는 항상 아이들이 자신의 작품에 수정을 가할 때 절대 서두르지 말라고 이야기합니다!
이번에 전 한 주 일찍 시작했기 때문에 이야기 부분에 좀 더 많은 시간을 투자했습니다.
그리고 나서 그 다음주에 이야기를 살짝 바꿨죠.
마지막으로 반복되는 주제와 악기 연주에서 쉼표가 떠오르더라고요.
아주 긴 여정이었지만, 계속 곡을 흥얼거리면서 시간을 들여 작업하면 좋은 결과를 얻을 수 있어요.

-벤 웨스트

리차드 캐릭과 강사 줄리 안(Julie Ahn), 그리고 진영(학생, 서울)

최종 프로젝트 아이디어

음악적 탐험 / 존 딕/빌 고르드

우리는 어린 작곡가들이 영감이나 음악적 창의성을 자극하는 상황으로부터 영향을 받는다는 사실을 발견했습니다. 악기마을의 아이디어 – 모든 관현악 악기들이 살아서 연주하는 '소리의 땅'에 위치한 마을 – 는 수많은 훌륭한 작품들의 기초가 되었습니다.

가장 첫 번째 작품인 '으르렁거리는 산(Roaring Mountain)'은 뉴욕필하모닉의 젊은이들의 콘서트(Young Peoples Concerts)를 위해 2005년에 초연되었죠. 작곡가 존 딕과 오페라 극작가 빌 고르드는 8개의 악기마을 앙상블 작품을 만들었습니다. 존은 꼬마작곡가에서 '악기마을'의 아이디어를 사용하는 것이 얼마나 가치 있는 일인가를 깨달았습니다. 그는 그때부터 이미 악기들을 살아있는 인격체들로 생각하기 시작했죠.

이 내러티브 시나리오의 목표는 표현의 제한을 없애고 자유롭게 표출하도록 하는 것입니다. 아래는 '악기마을 탐험'을 경험한 사례들입니다. 이 시나리오들은 아이들의 상상력과 사용할 수 있는 악기들에 따라 다양한 방식으로 여러 차례 사용될 수 있습니다. 앞서 언급했듯이, 아이들의 절반가량은 이야기를 기반으로 작곡을 하며, 다른 절반은 이와 무관하게 작곡을 시작합니다. '악기마을'의 이야기들은 작곡가가 자신에게 가장 잘 맞는 방식으로 응용될 수 있도록 구성되어 있습니다.

"교향곡 바다로의 여행" 버전은 브라보! 꼬마작곡가 아이들이 이글 카운티(콜로라도)에서 뉴욕필하모닉 소속으로 있을 때 사용한 콘셉트로, 우리는 여름 내내 매주 모여 함께 작업했습니다. 스토리텔링 형식에 모험적인 느낌을 강조하는데, 이렇게 어린 작곡가들이 재미를 느끼고 상상력을 발휘할 수 있도록 고안했습니다.

뉴욕필하모닉 연주자와 꼬마작곡가, 브릿지 작곡가 소피 밀러(Sophie Millar), 이사벨 허스런드(Isabelle Hasslund), 이안 골드스타인(Ian Goldstein), 보 헨리(Bo Henry)와 함께한 빌 고르드(Bill Gordh)
사진 : 마이클 디 비토(Michael Di Vito)

악기마을: 빌 고르드의 "교향곡 바다로의 여행"

악기 마을의 동쪽 끝에 위치한 교향곡 바다에 대한 이야기는 오랫동안 전해져 내려왔습니다. 한 악기 밴드는 '소리의 땅' 건너 '바다'를 찾기 위해 모험을 하기로 결심했습니다. 음악의 지역을 가로지르는 일은 아주 멋진 여행이지만, 악기들은 가끔 이것이 불가능하다고 느끼기도 합니다. 하지만 어쨌든 그들은 여행을 계속합니다.
2010년, 우리의 여행에서는 빅 베이스, 비올라/바이올린, 트럼펫, 클라리넷, 타악기와 벤조/ 기타를 사용했습니다. 시나리오로 작업할 수 있는 방법은 매우 다양합니다. 여기 몇 가지 예가 있습니다.

- 악기들이 소리의 땅을 건널 때, 음악을 사용하여 대지(혹은 특정 지역 – 땅, 산 혹은 동굴)를 묘사합니다. 아무도 이 땅이 어떻게 생겼는지 모릅니다.
- 악기들이 탐험하러 가면서 발생하는 우연한 모험들을 묘사합니다. – 위기 상황이나 재미있는 사건, 하나 이상의 악기에 불어 닥친 사건 등
- 소리의 땅에 살고 있는 다른 생명체에 대한 이야기를 전해줍니다.
- 악기들이 여행을 하는 동안 저녁 시간에 함께 모여 앉을 때, 혹은 잠을 자러 갈 때 음악적인 변화를 포착할 수 있습니다.

이 모든 아이디어들이 정해지면 아이들은 간단한 이야기를 만들어냅니다. 그리고 매우 재미있는 음악 이벤트가 탄생하게 되죠! 여기 꼬마작곡가들이 훌륭한 작품을 만들 수 있도록 도와주는 악기 마을 탐험의 추가 구성 요소들이 있습니다. 우리는 (위와 같은) 편지들을 어린 작곡가들에게 보내지만, 이 책에서는 간략한 소개만으로도 충분하리라 생각됩니다.

- 악기 마을: 캠핑 여행
  악기 밴드들은 자신의 장비를 챙겨 산으로 하이킹을 갑니다. 그곳에서 하루를 보내며 캠프파이어를 하면서 이야기를 나눕니다. 캠프파이어 "이야기"의 일부는 순수하게 음악으로만 전개될 수 있습니다.
- 악기 마을: 뉴욕 여행
  소규모 악기 앙상블이 뉴욕시를 탐험합니다.
- 모짜르트의 비엔나에 있는 악기마을
  소나타-알레그로 형식의 탐험. 이 작품은 새로 만들어진 브릿지 프로그램을 통해, 10-13세의 어린 작곡가들의 새로운 음악들을 선보입니다. 소나타 알레그로는 모짜르트 시대의 비엔나의 음악을 이해하는 데 필수적이며, 이 이야기는 소나타 형식으로 된 개별 작품들의 연속적 연주를 위한 상황을 제시합니다. 어린 작곡가들은 비엔나로 가는 4가지 악기들의 마차 여행을 묘사하여 음악을 만들 수 있습니다.

최종 프로젝트 아이디어

최종 활동 / 파올라 프레스티니

음악 사진들
주제: 사진에서 떠오르는 기억을 통한 음악 작곡

아이들은 자신에게 영감을 주는 사진들을 찍고, 사진의 내용들을 소리로 어떻게 해석할지 생각합니다. 그리고 수업 시간에 이 사진들과 이에 대한 자신의 생각을 공유하고, 개인적인 기억을 떠올리게 하는 사진들에 기반하여 작곡을 시작합니다. 작품의 소절들을 신중히 구상하고 각 소절마다 이름을 붙여 봅니다.

사운드 스크레이프(일렉트로닉)
주제: 좋아하는 장소에 대한 사운드트랙 만들기

이 과제의 목표는 아이들이 강한 정서적 애착을 가지고 있거나 혹은 단순히 탐험해보고 싶은 장소에 대해 음악적인 배경이나 이야기를 만들어내는 것입니다. 아이들은 우선 자신이 선택한 장소를 설명하고 내러티브 구조를 포함하는 타임라인을 설정합니다. 이 과정에는 인터넷이나 녹음된 소리들로부터 아이들이 특정 장소를 떠올릴 수 있는 소리를 수집하는 작업과 이 소리들을 타임라인에 통합시키는 작업을 포함합니다.

타임라인으로부터 나온 결과물은 실험적인 일렉트로어쿠스틱 음악을 담고 있어야 합니다. 아이들은 다른 작품들과 마찬가지로 라이브 앙상블에 필요한 곡을 만듭니다. 이때 강사는 앞에서 "발견한 소리들"이 전체 작품 속에서 "효과"적 요소가 될 수 있도록, 그리고 이에 기반하여 사운드 트랙을 제작할 수 있도록 도와주어야 합니다. 가라지밴드의 프로그램 등이 이러한 종류의 활동에 매우 좋습니다.

동물의 사육제

주제: 실제 혹은 상상의 동물을 선택하여
그 동물의 움직임과 소통, 삶을 설명하는 작품 만들기

아이들은 자신이 선택한 동물을 설명하기 위해 동물의 특징과 색깔, 자신이 이 동물에게서 느끼는 감정 등을 기반으로 비주얼맵을 만듭니다. 그리고 나서 이것을 바탕으로 간략한 모티프, 선율, 리듬을 만들고, 이후 본격적으로 공을 들여 작품으로 탄생시킵니다. 만약 어떤 아이가 아이디어 창출 과정에서 난관에 봉착하면, 생상스의 "동물의 사육제(Carnival of Animals)"를 들으면서 상상력을 자극하는 것도 좋은 방법입니다.

악기시연을 위해 연주자가 방문하면, 이 기본적인 콘셉트를 그룹 활동으로 전환합니다. 아이들을 두 개의 그룹으로 나누고, 각각의 그룹은 전체 수업에서 선택한 동물들을 묘사하는 작품을 만듭니다. 비주얼맵을 구축하고 여기서 짧은 모티프를 생성합니다. 작업이 끝난 뒤 연주자는 두 그룹의 작품을 연주합니다.

소리노트

주제: 아이의 소리노트에 기록된 소리들을 통해 작곡하기

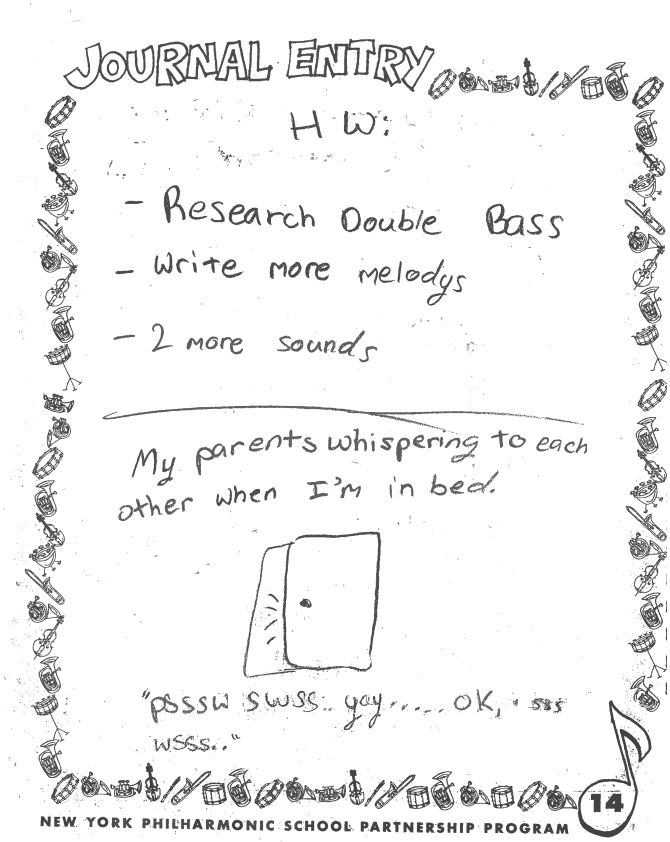
아이들은 소리노트에 기록된 소리들 중 하나를 선택하여 이로부터 떠오르는 자연스러운 소리의 세계를 탐험합니다. 이 소리풍경의 전경/배경을 그림으로 그리고, 이러한 구조적인 층위를 멜로디와 반주로 전환시킵니다. 아이들에게 스팀 밀크 또는 커피콩 갈기 등의 특정한 소리를 내기 위해서 어떠한 악기와 기술들이 사용되어야 하는지 질문합니다.

최종 프로젝트 아이디어

과제 및 수업 활동 / 데이빗 월러스

- 세상에서 가장 아름답고 느린 멜로디를 만들어보자
- 세상에서 가장 신나는 빠른 멜로디를 만들어보자
- 재미있는 무언가를 만들어보자
- 외로운 무언가를 만들어보자
- 듀엣을 만들어보자
  -한 명이 주 멜로디를, 다른 한 명은 나머지 음표들을 연주합니다.
- 건너뛰기(skip)를 사용해 훌륭한 멜로디를 만들어보자
- 도약(leap)을 사용해 훌륭한 멜로디를 만들어보자
- 파트너에게 하나의 멜로디를 가르쳐 주고, 상대방의 멜로디를 연습해보자
- 멜로디에 타악기 파트를 넣어보자:
  이 멜로디를 관현악으로 연주할 때, 누가 무엇을 연주하는가? 멜로디가 중복/분리되거나, 사라지지는 않는가? 이 멜로디에서 화음의 어떤 "맛(느낌)"을 원하는지 결정합니다

데이빗 월리스(David Wallace)가 김세영 꼬마작곡가(서울)과 작업하는 모습. Korea



두시 갈케르(Ruthie Galker) / PS 199

NOTE.

지금까지는 사람들이 항상 제게 무엇을 해야 할 지 말해줬죠.
그런데 여기 미국인 선생님들이 저를 보다 창의적이고 자유롭게 만들어줬어요.
이제 전 정말로 음악가가 되고 싶어요

– 이준장(Yi Jun Zhang), National TV, 상하이 꼬마작곡가, 2008

2013 꿈다락 토요문화학교

뉴욕필하모닉 협력 프로그램 꼬마작곡가 가이드북

The Very Young Composer

A Child Composes for the Orchestra, A Guide for Educators

Part 03

끝내며

최종 정리

학부모와 선생님께

용어

최종 정리 수업

시창

아이들 중 한 명의 악보를 선택합니다. (혹은 꼬마작곡가 파일 중 어린이 오케스트라 악보를 하나 요청합니다) 꼬마작곡가들의 악보는 매우 창의적이면서 아이들이 금방 따라 할 수 있습니다. 듣는 동시에 손가락으로 첫 번째 줄을 따라 합니다. 그런 다음 이것을 (노래) 부르고, 마지막으로 리코더로 연주합니다.

듣기 모임

서로의 작품을 향상시키도록 도와주는 작곡가들의 "모임"을 구성합니다. 아이들에게 완전히 새로운 음악들을 매 세션마다 듣습니다. 세계적인 클래식 컨템포러리 음악 등을 들려줍니다.

제목

제목은 전체 작곡에서 핵심적인 부분이 될 수 있습니다. 어떨 때는 작곡 과정의 가장 마지막에 나오게 되죠. 제목은 어떤 대상(금발의 더러운 -머리 색깔을 의미한다!) 혹은 장소(저녁 식사)가 될 수도 있습니다. 또한 추상적인 것(끝나지 않은 시작), 혹은 도발적인 이슈(바니의 암살)가 될 수도 있습니다. 제목은 관객과 강사, 아이, 그리고 이들을 만나기 전에 악보를 접하는 음악가들 모두가 곡을 특정한 방식으로 이해하도록 도와줍니다. (첫 번째 리허설 전, 곡에 대해 음악가들이 어떻게 느끼는지, 그리고 기술적인 질문들에 영향을 줍니다)

아이들에게 작업 과정 초기에 제목을 떠올리도록 독려하십시오. 작품을 만들어 나가면서 변경이 가능하지만, 제목은 반드시 미리 생각해두는 것이 좋습니다. 그러면 작품에 더욱 집중할 수 있죠. 이는 음악적/비음악적 사항들과 아이들이 중요하게 생각하는 점들에 대해 보다 더 집중할 수 있도록 해 주며, 제목은 매주 바꿀 수 있기 때문에 변경된 제목들을 모두 기록/참고하여 마지막에 최종 제목을 선정하도록 합니다.

꼬마작곡가에서 아이들이 제목을 결정하는 시점은 개인에 따라 다르지만, 대부분은 수업이 종료되기 이전에 제목을 결정합니다. 그리고 보통 수업 과정을 거치면서 자연스럽게 도출된 제목이 최종 제목이 되는 경우가 많죠.

드레스 리허설

드레스 리허설은 새로운 음악 작품을 초연하는 과정에서 매우 중요한 부분 중 하나입니다. 멘토의 중요한 역할 중 하나는 꼬마작곡가들이 이에 집중할 수 있도록 격려하는 것입니다. 경험에 비추어 이 아이들을 도울 수 있는 몇 가지 제안을 다음과 같이 정리해 보았습니다.

- 악보에 익숙해지기: 페이지 번호, 소절 번호 등 구분/연습하기. 라이브 연주나 악보의 미디 버전을 들으면서 악보를 계속 연습합니다.
- 눈을 감고, 실제 악기들로 연주되는 악보의 소리를 상상해 보기
- 악보의 여러 부분들을 노래, 드럼, 박수, 댄스, 목소리로 표현하는 방법들을 연습하기. 작곡한 음악을 연주/표현할 수 있도록 항상 준비할 것 – 음악가들이 내 작품을 연주할 때 도움이 될 만한 다른 설명이나 구절이 있을까? 등
- 역학관계(dynamics) 검토하기. 누가, 언제, 이곳에서 연주를 하는가? 음악을 듣는 관객이나 음악가들이 확실히 기억해야 할 세부 사항들은 어떤 것이 있을까?
- 음악가들에게 부탁할 특별한 다른 요구 사항이 없는지 스스로 생각해보기
- 리허설 진행에 대해 협의하기: 어디에, 어떻게 우리가 앉아야 하는지? 언제 이야기를 해야 하는지? 지휘자나 음악가들을 어떻게 불러야 하는지? 다른 작곡가의 작품 리허설 시 우리가 집중/경청해야 할 부분은?
- 작품에 대한 소개말 준비하기: 자신이 작곡한 작품을 소개하기 위한 짧은 글을 준비한다. 이름, 제목 그리고 중요한 세부 사항들을 포함. (왜 이 제목을 붙였는지, 작품의 뒷얘기는 없는지, 관중들이 집중해서 들어야 할 포인트는 어디인지 등)

최종 정리 수업

꼬마작곡가들이 리허설을 할 때 자신의 목소리를 제대로 못 내는 경우가 많습니다. 아이들이 분위기에 압도되거나 부끄러움을 느끼면, 멘토는 아이들이 다시 집중할 수 있도록 질문을 하면서 분위기를 환기시켜야 합니다.

"C 부분 연주할 때 박자는 어땠지?"
또는 "피콜로 음 연주할 때 박자는 어땠지?"와 같은 질문들을 던지는 거죠.
평소 자신감 있고 활기 넘치던 아이들도 이런 도움이 필요할 때가 있습니다. 소리가 원하는 대로 정확히 나오지 않은 경우에도, 지휘자나 오케스트라로부터 최고의 찬사와 존중을 받아야 한다는 사실을 반드시 기억해야 합니다.

때때로 아이들은 드레스 리허설 직후에 용기를 되찾고 공연 직전에 멘토들에게 요구 사항을 직접 표현하는 경우들이 있습니다. 그리고 대부분의 요구 사항은 지휘자나 (혹은) 음악가들에게 전달되죠. 가장 이상적인 방법은 작곡가가 음악가들과 직접 소통하는 것입니다. 아주 드문 경우, 합당한 이유들(리허설, 연습 시간 부족)로 인해 요구 사항이 받아들여지지 않을 수도 있습니다. 이런 경우에도 멘토는 작곡가들이 차선책을 찾도록 도와주거나 아이들이 향후 개선해야 할 점과 행동방안을 파악하도록 격려합니다.

저는 꼬마작곡가를 15분 동안의 짧은 명성을 경험했죠
이걸로 충분합니다.
전 아이들과 작업하는 것이 즐겁고,
이러한 경험은 제 작곡 작업에도 도움이 되고 있어요.

–

파라 타스리마 Farah Taslima
꼬마작곡가 브릿지 졸업생, 북한 공연

선생님들에게 전하는 말

우리는 가능할 때마다 항상 공립학교의 음악 선생님들과 작업합니다.
학교 선생님들은 지식과 헌신의 보물입니다. 우리의 문화 속에서 그들이야말로 보이지 않는 영웅입니다.

브리아나 세라노 (Briana Serrano) / PS 199

학부모님에게 전하는 말

꼬마작곡가는 학부모/보호자의 지원이 부족하거나 심지어 학대 받는 아이들이 살아가고 있는 소외지역의 많은 학교들과 작업을 해 왔습니다. 이 아이들이 훌륭한 음악을 만들기 위해 노력하는 동안, 부모님들의 소중한 지원이 절대적으로 필요합니다. 실제로 부모님들의 성원이 없었다면 꼬마작곡가 프로그램이 오늘날 이 자리까지 올 수 없었을 겁니다.

우리는 아이들이 집에서 작곡을 할 때 부모님들이 해야 할 역할에 대한 질문을 자주 받습니다. 그럴 때마다 항상 아이들을 격려해 주시고, 동의해 주시고, 도와주시라고 말씀드리지만, 아이의 창작물에 대한 판단이나 수정 사항에 관해서는 중립적인 입장을 취해 달라고 당부합니다. 아이들은 어른들의 의견에 매우 민감하기 때문에 잘못하면 아이들 내면의 목소리를 들을 수 없게 되기 때문입니다.

용어 끝내며

악센트(accent)	특정 음이나 소리를 강조
활로(arco)	현악기 연주 시 활을 사용하는 것
카덴차(cadenza)	연주가의 기교를 보여 주기 위한 화려한 솔로 연주 부분
화음(chord)	두 개 혹은 그 이상의 음의 조합으로 한 가지 소리를 내는 것
협주곡/콘체르토(concerto)	한명 혹은 그 이상의 솔로 연주자들이 오케스트라와 함께 연주하는 작품
지휘자(conductor)	오케스트라(관현악단)의 리더
크레셴도(crescendo)	점점 크게
디미누엔도(diminuendo)	점점 작게
불협화음(dissonance)	조화롭지 않은 음정
강약(dynamics)	음악 소리의 강하고 약함
활주법/글리산도(glissando)	음계를 빠르게 올라가거나 내려오는 것
화성/하모니(harmony)	여러 개의 음악적 소리가 동시에 나는 것
모방/이미테이션(imitation)	한 테마나 마디의 반복
재즈(jazz)	레그타임과 블루스로부터 발전된 미국 음악. 일반적으로 싱커페이션으로 된 리듬과 즉흥 사용.
레가토(legato)	부드럽게 이어서 연주
멜로디/선율(melody)	음악의 곡조, 선율
박자(meter)	강한 혹은 약한 비트의 예상할 수 있는 패턴
모티프(motive)	음악 작품 전체적에서 계속적으로 나오는 구절

관현악단/오케스트라(orchestra)	다양한 악기 연주하는 연주가들 그룹
악기편성법/오케스트레이션(orchestration)	작품에서 작곡가가 악기 사용 여부를 결정하는 것
필하모닉(philharmonic)	말 그대로, "하모니를 사랑하는" 혹은 "소리를 사랑하는"
피치카토(pizzicato)	활 연주가 아니라 줄 튕기는 것
리듬/펄스(pulse)	매우 규칙적으로 예상가능한 방식으로 들리는 비트
광시곡/랩소디(rhapsody)	불규칙한 형식, 매우 감정이 고조된 성격이 남아 있는 작품
리듬(rhythm)	음악 작품에서 소리와 침묵의 패턴
스타카토(staccato)	짧고 딱딱 끊어진, 분절된 음 연주
교향악의(symphonic)	여기 맥락에선 "관현악의"와 같은 의미. 일반적으로 큰 규모의 관현악 작품
당김음/싱코페이션(syncopation)	규칙적인 음악의 악센트의 이동
탱고(tango)	남미에서 시작된 무도회 춤
빠르기/템포(tempo)	음악 작품의 빠름과 느림
구성/텍스쳐(texture)	소리의 결합으로 결정되는 음악의 성격과 여정
주제/테마(theme)	음악 작품에서 주된 생각
음색(timbre)	한 소리의 두드러진 특질
트릴(trill)	두 인접한 음의 빠른 교대(반복되는)
거장(virtuoso)	훌륭한 재능을 가진 음악가
변주(variation)	테마의 반복 혹은 새로운 버전

Lily Goldberg, PS 199

이 책을 준비하면서 도움을 주신 많은 분들께 감사의 말씀을 드립니다.
뉴욕 필하모닉 강사이신 제임스 블래츨리, 리차드 캐릭, 대니 팔센펠드, 저스틴 하인즈, 데이빗 월러스, 그리고 기사 제공 및 정보 수집에 도움을 주신 파올라 프레스티니, 훌륭한 작가이신 빌 고르드, 아낌없는 지원을 제공해주신 크레딧스위스(Credit Suisse), 편집에 도움을 주신 에이버리 그리핀, 여러 학부모님과 선생님들 그리고 뉴욕 필하모닉 학교 파트너십 프로그램의 강사/교사이신 데일 프레스, 필리스 밀스, 탐 캐바니스, 그리고 우리를 믿어주신 수많은 분들과 마지막으로, 그리고 그 누구보다 가장 중요한, 자신의 아이디어와 창작물, 예술적인 지혜를 이 책에 수록할 수 있게 해준 준 수백 명의 어린이들 모두에게 감사 말씀 드립니다.