

음악 감상과 비평 (2019-
2학기)



내가 생각하는 “좋은 음악”

: ‘좋은 음악 나쁜 음악’ 논쟁의 이해와
비평

단원

3. 음악적 안목

교수자

정재익 (교육학과)



1. 지난 시간 배운 내용

- 음악을 들을 때 우리는 “음악적 가치 판단”을 한다.
- 역사적으로 음악적 가치판단의 핵심 기준은 “(A) 음악이냐 아니냐” 였다.
 - (1) 좋은
 - (2) 행복한
 - (3) 기쁜

2. 청취 과제 확인 및 재감상

- 청취과제 1 : 김광석 <먼지가 되어>



2. 청취 과제 확인 및 재감상

○ 청취과제 2 : Rihanna <S&M>

Made with KINEMASTER

Leaves me wanting more
날 더 원하게 만들어버려

2. 청취 과제 확인 및 재감상

- 청취과제 3 : Schonberg <달에 홀린 뵤에로> 8번, "밤"



2. 청취 과제 확인 및 재감상

자유롭게 각자의 인상을 말해봅시다.

이런 질문을 참고해볼까?

- 1) 청취과제에서는 이 곡들에서 무엇을, 어떤 면에서 느낀다고 썼지?
- 2) 지금의 내 느낌은 어떨지?
- 3) 특히 '좋다'고 느낀 음악이 있을까? '좋은 음악'이 아니라고 느낀 경우는?
- 4) 내 느낌에 이유가 있을까?

음악감상적 판단에 '이유'를 덧붙인다면 → '비평'

3. 학습 목표

- 1.음악비평의 핵심가치인 '좋은 음악'의 하위 개념을 역사적 맥락에서 이해한다.
- 2.내가 생각하는 '좋은 음악'의 관점에서 실제 음악 작품의 가치를 평가할 수 있다.

4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(1)

음악은
도덕적이어야지!



플라톤(BC 424 -347)

- **좋은 음악, 나쁜 음악**이 있다는 논쟁의 선구자
- **좋은 음악**이란, 시민에게 **바람직한 도덕적 음악**
- **나쁜 음악**이란, 젊은이를 타락시키는 **비도덕적 음악**

4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(1)



플라톤(BC 424 -347)

“젊은이를 국가의 공동선과 도덕으로부터 타락시키는 예술가는 추방되어야 하네. 음악 훈련이 시민의 삶에 지대한 영향력을 미치기 때문이지. 예술가는 국가와 도덕, 시민의 삶을 위해 봉사하는 존재여야 해.”

<<국가>>, 3권 중.

4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(2)

보편적 아름다움은
이제 의미 없어!



모차르트(1756-1791) &
쇼팽(1810-1849)

○ 19세기 '독창적인 천재들의 시대' :

흔한 음악은 '저급' 음악 (나쁜 음악)

독창적인 음악은 '고급' 음악 (좋은 음악)

○ '보편적 아름다움'에서 '독창성'으로의 전환 전환

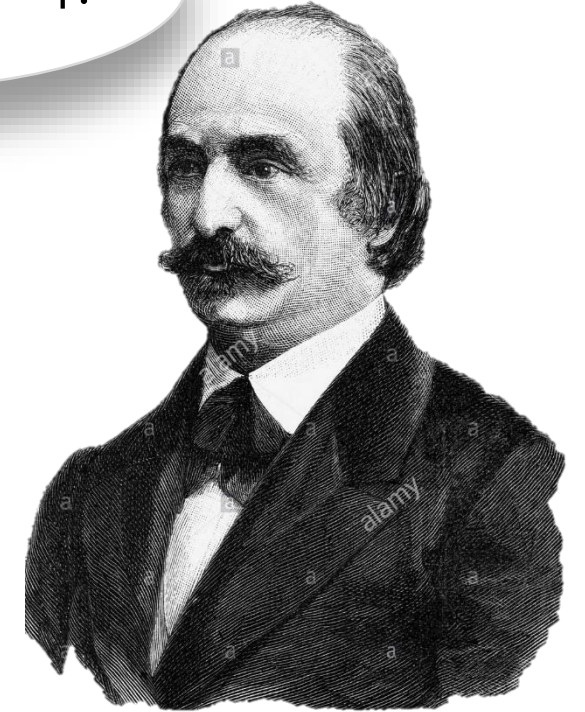
4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(3)

음악 작품 자체만 봐!

“음악의 좋음은 선율, 리듬, 화성 등 음악작품 내부에서 나오는 것이지,

음악 외부의 사회적 가치에서 오지 않는다.”

- <음악적 아름다움에 관하여> 중.



음악학자 한슬릭
(1825-1904)

4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(4)

음악은 사회비판을 위해
존재하는 거야.



철학자 아도르노
(1903-1969)

“아우슈비츠 이후에 낭만시는 쓸 수 없다.

미친 사회에서 그 사회를 '흉내내며 비판하는' 미친 음악
이 아니라면 어떤 음악을 쓸 수 있다는 말인가?”

4. 학습 내용: 좋은 음악을 둘러싼 개념적 논쟁(5)

객관적 좋음은 없어.
내 선호가 곧 좋은 음악.



포스트모더니즘 이후

절대적 객관적 좋음의 기준을 부정

“나 개인이 듣기에 좋으면 그게 좋은 음악이야.
나 이외의 다른 도덕이나 가치도 신경 쓰지 마.”

5. 직접 비평 & 토론해볼까요?

감상 자료를 다시 비평 & 토론해보기

참고해볼까?

'좋은 음악'의 의미의 역사적 변천을 염두에 두고
나의 관점 찾기

6. 쪽지 시험

해봅시다!

Google Classroom에 있는 '구글 설문지' 쪽지시험을 본다 (6분 30초)

마무리

정리

객관적 윤리적 음악관 → 천재 음악 → 음악 내재적 가치
→ 사회 비판적 음악 → 포스트모던적 음악

과제 안내

자율과제, 개인과제(2차시 수업내용)

: 일상에서의 음악 감상과 비평?

- <나의 좋은 음악 플레이리스트> 과제

개발 논리

1. 이 자료는 정재익의 2019-2학기 교육공학 교안 과제용 수업("음악 감상과 비평" 과목의 2차시 수업 중 1차시 수업)을 위한 ppt 자료로써 제작됨. 따라서 논리구성의 핵은 교안과제에서 이미 제시 및 정당화한 바 있음.
2. 임철일(2001)의 상호작용적 PPT 활용 모형을 활용하여, 교수자 및 칠판과 PPT의 통합적 활용을 모색함.
 - **칠판 및 교수자-학습자 간 대화** : 주요 개념어 소개와 실제 비평 및 토론, 질의응답
 - **ppt**: 영상 미디어 자료, 심화 학습 자료로서 시각적 자료 등의 제공용으로 사용
3. 상호작용성을 위하여, (1) 텍스트 슬라이드를 통해 퀴즈의 형태로 선행학습내용을 회상하고, (2) 음원 자료 감상을 통해 실제적인 비평과 질문이 이루어지도록 한다. (3) 학습목표 및 내용의 핵심어 등은 칠판을 통해, 심화 자료는 ppt를 통해 제공하는 것을 원칙으로 한다. (4) 연습/피드백으로서 실제적 비평 및 학생 간 토론은 칠판을 활용한 수업상황에서의 대화를 통해 진행되도록 한다. (5) 수행평가로서 퀴즈를 제공(교안 과제와 함께 제출하였음). 풀이는 링크별 제공 및 2차시 심화풀이. (6) 정리/연계: 기본적으로 대화로 진행하되, 텍스트 슬라이드 등은 피피티로 제공함.
4. 통합성을 위하여, 교수자-학습자 간 대화는 칠판을 통해 진행하고, 핵심내용판서 이후의 학습안내자료는 슬라이드를 통해 제공하도록 한다. 또한 '감상과 비평' 과목의 특성상, 교수자와 학습자 간의 활발한 대화를 위해 칠판, ppt, 대화, 퀴즈를 위한 학습자의 스마트기기 등의 대략 네 개의 매체가 균형 있게 다뤄지되 대화를 통한 학생들의 비평 경험 제공에 보다 힘쓰도록 한다.
5. 메시지 디자인 전략으로서, 학습자에게 음악 비평의 실제 상황을 체험할 만한 영상 자극 자료를 제공(고2 수준에서 비판적으로 다루는 수준의 선정적 자료, 고등학교 음악교과서에서 추천하는 음원 자료[예: 쇤베르크]), 음악 자료에만 몰두하지 않도록 하기 위하여 음원 자료의 길이를 최대 30초 내외로 조정(회상 수준).

(각 슬라이드별 **노트**로 자세한 사항 참조)