

효과적인 스네어 드럼의 연습 방법 연구

전성용, 조태선*
청운대학교 대학원, *청운대학교 실용음악과
e-mail:jlipdrum@naver.com
*entheos@chungwoon.ac.kr

A Study on the the Practice Method of Effective Snare Drum

Sung-yong Jeon, Tae-Seon Cho*
Graduate School of Chungwoon University
*Dept of Applied Music Chungwoon University

요 약

본 논문에서는 드럼 연주자들이 임의적이고 뚜렷한 의미 없이 사용하고 연습하고 있는 여러 가지 훈련을 스네어 드럼을 통한 경우의 수 훈련을 통해, 보다 체계적이고 다양하게 훈련 할 수 있도록 방향을 제시한다. 특히 음악 교육과 개개인의 기본적인 음악적 능력들이 향상되고 있는 현시대에, 기존의 것을 그대로 답습하는 것이 아닌 자기 자신만의 음악적 의사소통을 자유롭게 활용 할 수 있게끔 구체적인 응용 예시를 통해 더욱 다양한 연주 및 연습에 도움을 주고자 한다.

1. 서론

현대 우리나라 교육계에서는 조기교육의 중요성이 거론되고 있고, 특히 음악을 비롯한 예능 부문의 조기교육의 필요성이 많이 제기되고 있다.[1] 그 중 음악 교육은 현재 대중의 예술 교육에 있어서 기본이라고 인식 되어질 만큼 보편화 되어있다. 본 연구는 기본적인 드럼 연습과 훈련 과정에서 음악적 능력들이 향상될수록 단순히 음악을 듣고 따라하거나 악보를 보고 흉내를 내는 것이 아닌 음악적 의사소통을 자유롭게 표현하고자 하는 욕구가 형성되게 된다. 예술은 나를 다양한 방식으로 표현하는 것이기에 연주자에게 음악적 의사소통 능력 향상 욕구는 필연적이며, 다양한 장르의 흥수 속에서 예전의 연주자들에 의해 연주되어진 형태를 그대로 답습하는 것은 효율적인 음악 연습 방법이 아니라고 여겨진다.[2]

하지만 언어가 그러하듯, 음악적 의사소통도 자유롭고 쉬운 것은 아니다. 이를 해결하기 위해 연주자들이 훈련해야 할 많은 과정들 가운데, 본문에서는 경우의 수를 효과적으로 나누는 방법과 그것을 스네어 드럼(Snare Drum)에서 적용하는 방법에 대하여 제시함으로써, 드럼 연주자들의 음악적 의사소통 능력 향상에 도움이 되고자 한다.

2. 본론

경우의 수엔 더욱 다양한 방법들이 존재하지만 본문에서는

4분 음표 하나의 크기를 기준을 두고 나올 수 있는 두 개의 분할을 이룬 바이너리(Binary) 계열의 패턴과 세 개의 분할을 이룬 터너리(Ternary) 계열의 패턴들에 대해 알아본다 [3].

바이너리는 2진법 혹은 두 부분으로 이루어진 이라는 뜻으로, 독일의 드러머 베니 그랩(Benny Greb)은 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표 계열의 리듬, 연주자들이 흔히 스트레이트(Straight)라고 표현하는 리듬에 이 용어를 사용하였다. 터너리는 셋으로 이루어진 혹은 세 겹의 라는 뜻으로 연주자들이 스윙(Swing)이라고 표현하는 3연음, 6연음 계열의 리듬에 이 용어를 사용하였다[4].

본 논문에서도 이 두 가지 용어를 차용하고 바이너리 패턴은 4분 음표를 최대 4등분까지, 터너리 패턴은 최대 3등분까지 나눠서 나올 수 있는 경우의 수에 대해서 정리하고 이를 다양한 방식으로 응용해본다.

2.1 두 개의 분할을 사용한 바이너리 패턴

2.1.1 기본적인 경우의 수

[그림 1]은 한 박에 0~4번을 연주하는 모든 패턴들을 악보화 한 것이다. 1번부터 4번까지는 한 박에 1번, 5번부터 10번까지는 한 박에 2번, 11번부터 14번 까지는 한 박에 3번, 15번은 한 박에 4번, 16번은 한 박에 0번 연주하는 경우

를 나타낸다.



[그림 1] 바이너리 계열의 경우의 수

하나의 번호를 한 번씩 연주하고 넘어가는 것이 아니라, 4번을 연주한 4/4박자 기준 한 마디를 최소단위로 구성하여 훈련한다. 각 번호에 해당하는 음표의 박자에 정확하게 연주하려면 음표 간 거리를 정확하게 계산해서 연주하는 것이 중요하다.

2.1.2 패턴의 응용



[그림 2] 바이너리 패턴의 경우의 수로 만든 스네어 드럼 악보

[그림 2]는 [그림 1]의 음표가 위치한 박에 악센트(Accent)를 두고 나머지 박은 약 박(Weak accent)으로 채워서 훈련할 수 있게 만든 악보이다[5]. 이 훈련은 음표와 음표 사이의 쉬는 박을 모두 채움으로써 음과 음 사이의 거리감을 훈련하는데 도움을 줄 수 있을 것을 기대한다. 이를 여러 가지의 패턴으로 나눈 것이 [그림 3]과 [그림 4]이다. R은 'Right'의 약자로 오른손으로 연주하는 것을 의미하고 L은 'Left'의 약자로 왼손으로 연주하는 것을 의미한다.



[그림 3] RLRL 패턴과 LRLR 패턴의 훈련법

대문자는 악센트를 소문자는 약 박을 표현한 것이다. 연습시에 악센트와 약 박은 각각 균일하게 연주될 수 있도록 해야 하며, 특별히 악센트 이후의 약 박이 강하게 나오지 않도록 주의하며 연주해야 한다.



[그림 4] RRRR 패턴과 LLLL 패턴의 훈련법

[그림 2]와 비슷한 방식으로 응용해보면 [그림 5]와 같이 [그림 1]의 음표가 위치한 박자에 악센트를 주며 동시에 꾸밈음(Flam)을 넣고 나머지 박은 약 박으로 채워서 하는 훈련도 할 수 있다.



[그림 5] 꾸밈음을 사용한 패턴의 훈련법

꾸밈음 연습 시에도 악센트와 약 박이 각각 균일하게 연주될 수 있도록 해야 하며, 특히 악센트 이후의 약 박이 강하게 나오지 않게 주의함과 동시에 꾸밈음을 연주하는 손의 박자와 강세에 주의하며 연주해야 한다.

3.1 세 개의 분할을 사용한 바이너리 패턴

3.1.1 기본적인 경우의 수

[그림 6]은 한 박에 0~3번을 연주하는 모든 패턴들을 악보화한 것이다. 1번부터 3번까지는 한 박에 1번, 4번부터 6번까지는 한 박에 2번, 7번은 한 박에 3번 8번은 한 박에 0번 연주하는 경우를 나타낸다.

터너리 훈련도 앞서 본문에서 기술한 바이너리 훈련과 마찬가지로 한 번호에 한 번씩 연주하고 넘어가는 것이 아닌, 4번을 연주한 4/4박자 기준 한 마디를 최소단위로 구성하여 훈련한다. 한 박을 3등분한 3연음 계열의 박자 연습 시엔 박자에 특히 유의하며 초반에는 소리를 규칙적으로 발생시켜서 1분 동안 몇 번의 박자가 반복되는지 셀 수 있게 해 줌으로써 음악의 빠르기를 정해주는 메트로놈(Metronome)을 사용하여 연습하는 것을 권장한다.



[그림 6] 터너리 계열의 경우의 수

3.1.2 패턴의 응용



[그림 7] 터너리 패턴의 경우의 수로 만든 스네어 드럼 악보

[그림 7]은 [그림 6]의 음표가 위치한 박에 강세를 두고 나머지 박은 약 박으로 채워서 훈련 할 수 있게 만든 악보이다. 이 훈련도 앞서 제시한 본문의 내용과 같이 음표 간 거리감을 훈련하는데 도움을 줄 수 있을 것을 기대한다. 이를 여러 가지 패턴으로 나눈 것이 [그림 8]과 [그림 9]이다.



[그림 8] RLR 패턴과 LRL 패턴의 훈련법



[그림 9] RRR 패턴과 LLL 패턴의 훈련법

앞서 본문에서 권장한 것처럼 한 마디 단위로 터너리 패턴을 연주하게 되면, [그림 8]과 같이 각 박마다 시작하는 손이 바뀌게 되고, 각 손이 연주하는 횟수를 기준으로 악센트와 악센트의 간격이 바이너리 패턴에 비해 짧아서 악센트와 약박이 각각 균일하게 연주 하는 것에 더 주의를 필요로 한다. 첫 박을 R로 시작하는 연습과 L로 시작하는 연습을 병행하는 것은 실질적인 연주에서 더욱 다양한 패턴과 독특한 악센트를 가능하게 한다.



[그림 10] 꾸밈음을 사용한 패턴의 훈련법

[그림 10]은 [그림 6]의 음표가 위치한 박자에 강세를 주며 동시에 꾸밈 음을 넣고 나머지 박은 약 박으로 채워서 하는 훈련을 악보화 한 것이다.

3. 결론

본 논문에서는 최소단위를 바이너리에선 16분음표로 터너리에선 셋 잇단 8분음표로 두고 연구했지만, 각각 32분음표, 6연음 등으로 더욱 세분화한다면 한 손에 두 번씩 연주하는 더블 스트로크(Double Stroke) 등의 훈련도 가능하다. 그리고 꾸밈 음 훈련 이외에도 실제로는 연주하지 않지만 마치 연주하듯이 소리가 들려오는 고스트 노트(Ghost note) 훈련 등 다양한 응용이 가능하고, 혹은 스네어 드럼이 아닌 하이햇(Hi-hat)이나 킥 드럼(Kick drum) 훈련도 가능하다.

자유로운 음악적 의사소통을 위해 다양한 연주 기법 훈련은 필연적이다. 심지어 상당히 긴 시간을 투자해서 훈련을 해야 한다. 하지만 무분별한 훈련은 초기 단계의 학습자의 흥미를 감소시킬 뿐만 아니라 효율적이지도 못하다. 그렇기에 본 논문에서 기술한 경우의 수와 같은 최소한의 연습 방법을 정해두고서 다양한 응용을 통한 훈련으로 실질적인 음악 연주에서 도움이 있길 바란다.

참고문헌

[1] 김소희, '조기음악교육이 아동들에게 미치는 영향', 관동대학교 교육대학원, 2009년
 [2] 장문권, '재즈 스탠다드의 재해석', 상명대학교 대학원, 2011년
 [3] Benny Greb, "Language of Drumming", Hudson Music, 6월, 2013년
 [4] wikipedia, Swing (jazz performance style), [https://en.wikipedia.org/wiki/Swing_\(jazz_performance_style\)#Rhythm](https://en.wikipedia.org/wiki/Swing_(jazz_performance_style)#Rhythm) 10년 15일 2020년 검색
 [5] 네이버 지식백과, 파퓰러음악용어사전 & 클래식음악용어사전, <https://terms.naver.com/likeMeaning.nhn?query=88174844> 10월 14일 2020년 검색