6

Advance Reading

Chapter 1

Reading 2

- 악보의 진행법 (기본적인 악보 기호)

- Squeeze & Release (The Next Step of Picking)

이번 렛슨에 사용 되어 지는 음표기호(음표와 쉼표), Picking 에 관해서는
루디멘트 1 과 2 강의와 인터넷 강의 참조해 주세요.

Rudiment_1-6

Advance Reading_1

악보의 조성

드러머로써 악보를 읽을 때 반드시 알아야 하는 악보의 조성(구성)에 관한 설명 입니다.

1. 박자

- 박자는 한 마디에 몇 분 음표(아래)가 몇 박(위)이 들어가 있는가를 의미하며, 그 숫자로 인해 그 곡의 박자(몇 분의 몇 박자)가 결정 됩니다.
- 4 분의 4 박자일 경우, 한 마디(소절)에 4 분음표가 4 개(4 박) 들어간다 라는 뜻 입니다.
- 보통, 숫자를 사용한 분수로 적습니다. 분모가 기준 음표이고 분자가 갯수(몇 박) 가 됩니다.
- 자주 사용되어지는 박자는 아래와 같이 기호로 많이 사용 되는데,

4/4 박자는 、 2/4 박자는 로 표시 합니다.

2. 기본 기호

- 악보에서는 그 악보를 최대한 읽기 쉽고, 길이를 짧게 하기 위해 여러가지 기호를 사용 합니다.
- 드럼 악보 혹은 드럼연주에 필요한 기호에 대한 설명 합니다.

높은음자리표 – 드럼에서는 루디멘트의 악보로 가끔 사용 됩니다.

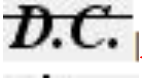
낮은음자리표 – 드럼셋트에서는 낮은음자리표를 사용합니다. 스네어는 주로 자리표를 사용 않함.

타악기자리표 – 이것은 퍼커션이나 오케스트라의 타악기의 악보로 사용 됩니다.

페르마타(Fermata) – 해당 음표를 2 에서 3 배정도 늘립니다.

달세뇨(Dal Segno) – 세뇨기호가 있는 곳으로 돌아가 한번 더 연주하며 2 번째는 그냥 지나갑니다.

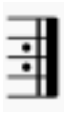
세뇨(Segno) – 달세뇨가 나왔을 때 돌아가는 곳.

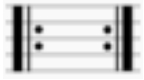

다카포(Da Capo) – 처음 부터 한번 더 연주 후 2 번째는 그냥 지나갑니다.

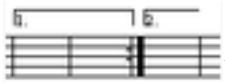
Rudiment_1-6

Advance Reading_2

투코다(To Coda)-코다로 돌아갑니다. 코다

 도돌임표가 나오면, 여기서 부터 다시 한번 연주 합니다. 2 번째는 그냥 지나갑니다.

 이 사이로 항상 두개가 같이 존재 합니다.

 반복 기호.

도돌임표와 같이 쓰이며 1 번 안을 먼저 연주 후, 2 번째(도돌임표)는 2 번 안을 연주 한다.

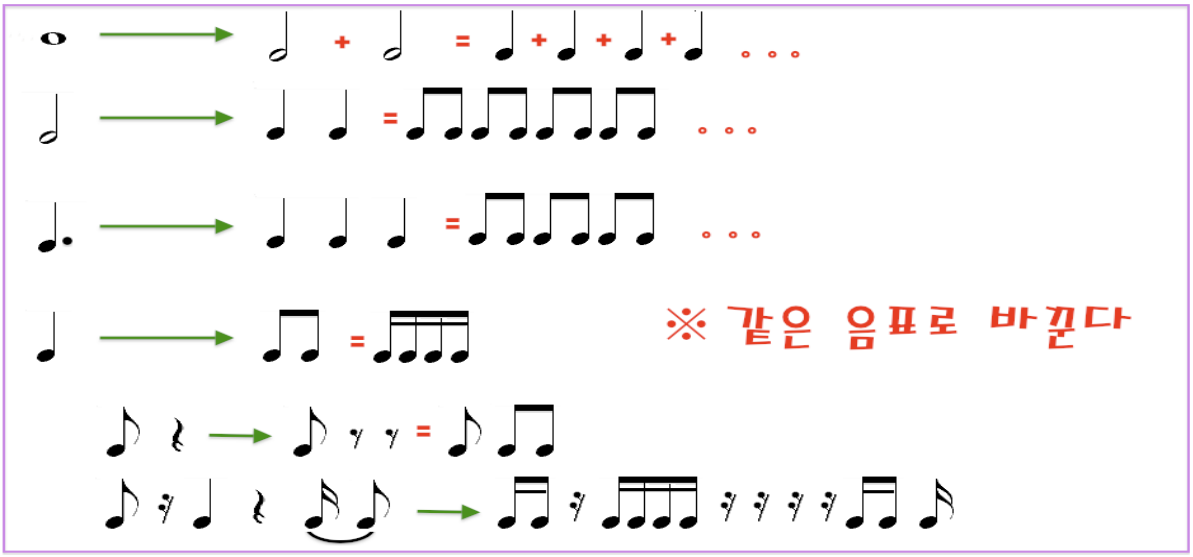
시미레(Simile)-그 앞에 있는 소절(마디)과 똑같이 연주 합니다.

타이(Tie)-두개의 음표를 연결해 합친 길이를 하나의 음표로 연주 합니다.

Rit. 리타르단도(Ritardando) – 박자를 점점느려지게 연주합니다. 곡의 엔딩에 자주 사용 됩니다.

3. 박자로서 음표의 관계

- 드럼은 타악기 이기 때문에 **장음(긴음)이 없습니다.** 그로인해 각 소절(마디)마다 그 소절의 **기본음표로 바꾸어 주어야 합니다.**
- 음표를 한 종류로 일치 시키기 위한 음표와 쉼표에 대한 변환 법에 대해 설명 합니다.
- **음표명이나 음표의 의미에 대해선 리딩 1 을 참조해 주세요.**



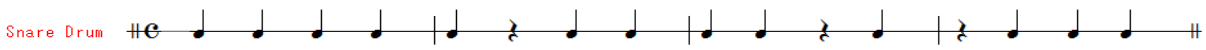
Reading

드러머에게 리딩이란? – 리딩은 악보를 읽고 그대로 연주 하는 것을 말 합니다.
즉, 음악에서 악보를 읽는다 라고 하는 말은 **악보대로 연주를 한다는 뜻** 입니다.
드러머의 **리딩의 기초는 루디멘트**(스네어 및 패드 연주) 로 하나의 북을 연주 하는 것 입니다.
지금부터 배워 나아갈 리딩은 초급 레벨로 루디멘트 에서의 리딩을 배워 나아 갈 것입니다.
이 루디멘트 리딩은 스네어 및 연습 패드 하나에서의 연주 연습으로 **드럼이 마칭(군악대)에서 탄생이 되었듯이, 드럼의 뿌리를 배우는 것** 입니다.
음표와 악보 읽는 법이 어느정도 적응이 되면, **싱코페이션을 통해 드럼 셋트에서의 응용법**에 대해 배워 나아 갈 것입니다.

Reading For Drumming

4 분음표의 리딩에서는 루디멘트 2 에서 배운
얼티네이트 • 스틱킹을 기준으로 악보를 읽습니다.

EX ❶)

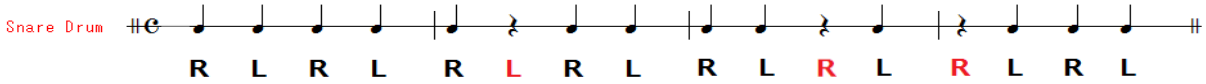


↓

위의 예제에서

Alternate Sticking & Picking(빨간색)

↓



↓

얼티네이트 스틱킹일 때는 위와 같이 되지만,
지금 부터의 리딩에서는 Picking 을 사용하지 않습니다.

↓

픽킹은 원래 네츄럴 주법의 테크닉 입니다.
픽킹을 사용 할 경우, 리듬 커프(요지)는 가능 하지만, 움직임이 크기 때문에
빠른 템포나 초견(처음 보는 악보를 읽는 것)일 때는 실수를 할 가능성이 큽니다.

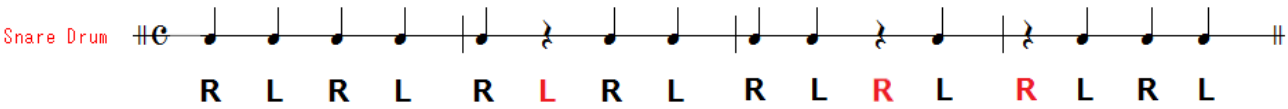
↓

픽킹의 약점을 없애면서 장점을 유지하기 위해 개발 된 것이 스퀴즈&리리스 입니다.
스퀴즈&리리스는 몰러 테크닉 입니다.

Squeeze & Release

- **Picking** 은 **연주하는 동작을 취하면서 실제로 소리내어 치지 않는 테크닉** 이었습니다.
- **템포를 조절하기는 쉽지만**, 움직임이 크기 때문에 정해지지 않은 테크닉이나 악보의 초견일 때는 움직임이 무너지거나 **Picking** 을 해야 하는데 소리내어 쳐버리는 **실수가 일어나기 쉽습니다**.
- **Squeeze & Release** 는 그 단점을 보완한 롤러 테크닉으로 적을 때는 길기 때문에 축약해서 **S&R** 이라 적습니다.

템포가 무너지지(빨라지거나 느려지지) 않으면서
약점을 없애기 위해 계발된 테크닉이 스퀴즈&리리스 입니다.



위에서 Picking 을 사용했던 악보에서 빨강(Picking)인 곳을 스퀴즈&리리스로 바꿉니다.
(손의 순서를 적은 악보에서는 Picking 과 같이 빨간색으로 적습니다.)

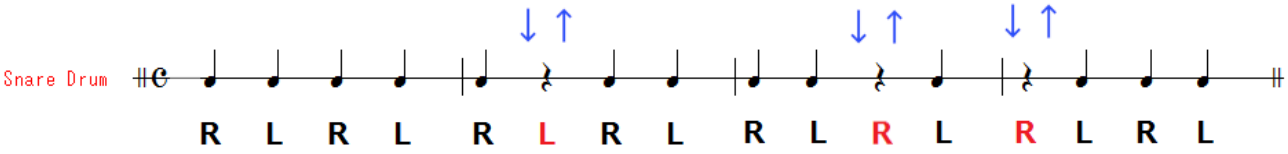
↓

Squeeze = 손가락으로 강하게 쥐어 잡는다는 의미 입니다.
쉬고 있던 손이 치기 전에 손가락에 힘을 넣고 템포를 키프하며 칠 수 있도록 하는 움직임으로 Picking 에 해당하는 손의 움직임이며, 손가락에 힘을 주며 스틱을 살짝 둡니다.

Release = 쥐고 있던 것을 놓다 라는 의미 입니다.
패드를 친 후, 손을 쉬기 위한 동작으로 손가락 힘을 놓는 것으로 리듬을 키프 합니다.
Picking 의 다음에 오는 쉬는 쪽에 해당하는 손의 움직임 입니다.

↓

스퀴즈&리리스를 악보에 표현 할 때는 아래과 같이 표현 합니다.



↓는 Squeeze(Picking 에 해당하는 손), ↑는 Release(연주 후 쉬는 손)
보통 악보(손가락 순서만 적은)에서는 픽킹과 같이 쉼표를 뜻하는 빨간색으로 적 습니다.
스퀴즈&리리스는 실제 화면을 통해 배워야 이해하기가 쉽습니다. 자세한 설명은 인터넷 강의 영상을 참조해 주세요.

(스퀴즈&리리스에 대한 강의 영상은 2012 년 12 월 올려질 예정 입니다. 많은 양해 바랍니다.)