Journal of Digital Convergence
Vol. 16. No. 9, pp. 293-299, 2018

ISSN 1738-1916
https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.9.293

Halftime Shuffle Groove에 대한 연구

임승규, 조태선*
청운대학교 실용음악과 교수

Study on Halftime Shuffle Groove

Seung-Kyu Lim, Tae-seon Cho*
Professor, Dept. of Applied Music, Chungwoon University

요 약 Led Zeppelin, Steely dan, 밴드 TOTO, Spyro Gyra 등 많은 뮤지션들 사이에서 사랑받아 온 리듬인 Halftime Shuffle Groove에 대해 연구해 본다. 기본적인 Halftime Shuffle의 이해를 토대로 하여 위 뮤지션들의 연주사례들을 기반으로 각 대표 곡들을 비교 분석하여 리듬패턴간의 간결하면서도 상당히 다른 연주방법을 악보, 웨이브 음원 등을 통해 살펴본다. 결과적으로 다양한 가능성들을 살펴 볼 수 있었으며, 세계적으로 인정받은 연주자들의 리듬을 분석하고 연구하여 현대음악에 좀 더 효율적이고 모던한 리듬패턴의 다양성을 모색해 보는 것은 대단히 중요하다 생각한다. 본 논문은 Halftime Shuffle Groove와 그 성질을 지닌 리듬들을 분석하여 기계화 된 리듬에 편협하지 않는 다양한 가능성에 대해 연구해보는 논문이다.

주제어 : Halftime Shuffle Groove, Led Zeppelin, Steely Dan, The Purdie Shuffle, Incognito

Abstract Led Zeppelin,Steely Dan,,TOTO, SpyroGyra, are a few examples of Halftime Shuffle Groove. This paper studies Halftime Shuffle Groove. Based on the performance examples, this paper compares and analyzes each representative song to examine the concise yet quite different way of playing rhythm patterns through music score, wave sound source, and so on. It is very important to analyze and study the rhythm of world-renowned musicians and to explore the diversity of modern rhythmic patterns more efficiently in contemporary music. This paper analyzes Halftime Shuffle Grooves and rhythms with their properties to investigate various possibilities that do not narrow the mechanized rhythm.

Key Words : Halftime Shuffle Groove, Led Zeppelin, Steely Dan, The Purdie Shuffle, Incognito

1. 서론

현대 대중음악의 리듬패턴은 4분 음표만으로 구성된 단순한 리듬에서 32분음표 이상의 많은 음표수를 사용하여 화려하고 복잡한 리듬까지 다양화 되어가고 있다. 또한 음색 면에서 전자적 음색을 가진 작품들이 주류를 이루어 발표되며 많은 주목을 받고 있다. 다양한 강세보다는 음색이 주가 되고 있는 전자음악의 리듬은 좀 더 강하고 자극적인 느낌을 위해 리듬의 강세를 많이 사용하지 않는다. 그로 인해 Halftime Shuffle Groove와 같은 잘게 쪼개지고 강약이 확실한 리듬의 매력은 가지기 어렵기에 사람이 연주하는 아날로그 사운드와의 장단점을 보이게 된다[1].

전자음악의 상업적 성공에 따라 발달하고 있는 미디 프로그램, 개발되고 있는 음향기술 등 급변하는 디지털 기술들에 비해 아날로그 시장은 최근 큰 성장을 찾아보기 어렵다. 아날로그 음악이 꼭 음악시장의 주류가 되어야 할 필요는 없지만, 디지털의 모태가 되는 아날로그 음

*Corresponding Author : Tae-Seon Cho(entheos@chungwoon.ac.kr)
Received June 21, 2018 Revised July 23, 2018
Accepted September 20, 2018 Published September 28, 2018

악이 모든 음악의 기반인 사실은 변함이 없을 것이다. 녹음을 하던, 라이브 무대에서 연주를 하던 디지털 기술 없이 음악활동을 하기는 힘든 환경이 되었고, 아날로그 리듬, 사운드의 장점을 알기에 디지털 역시 아날로그를 모방하는 기술을 접목하고 있다. 공존하는 두 음악에서 전자음악의 리듬이 가지지 못하는 아날로그 리듬의 Accent를 곡 분석을 통해 알아보려 한다.

많은 석사논문에서 드러머의 분석 등으로 Halftime Shuffle Groove를 다루고 있지만 이 논문에서는 Halftime Shuffle Groove만을 중심으로 세계적 연주자들의 리듬 패턴을 분석해 보고 그에 따라 현대 음악가들이 좀 더 다른 시각으로 리듬을 연구하여 현대 디지털음악에 다양한 음악적 표현을 접목 할 수 있도록 연구해 보고자 한다.

2. 본론

2.1 Halftime Shuffle Groove

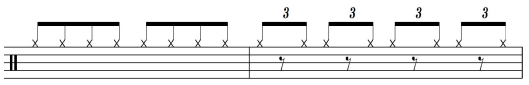

Fig. 1. 8Beat Notes, Shuffle Groove

우선 Shuffle groove는 미국 남부의 흑인들 사이에서 만들어진 독특한 댄스 리듬으로서 1920년대에 재즈 리듬 중의 하나로 유행하였다. 4/4박 기준으로 한 마디 안에서 제2박과 제4박에 Accent가 있으며 일반적으로 8분 음표를 3등분하여 3연음 중 1,3 박만 연주하는 것이 특징이다[2].

Fig. 1을 보면 첫 마디는 일정한 간격의 8분음표를 표현한 것이고 두 번째 마디는 3연음 중 가운데 음표를 연주하지 않는 일반적인 Shuffle 연주방법을 표기한 것이다. 일정하지 않은 간격에 강세를 두어 표현함으로서 일정한 간격의 Straight 리듬과 차이를 둔 것이 특징인 리듬이다. Halftime의 의미는 4/4박의 구성 중에 2, 4박에 강세를 두는 것을 Back Beat라 칭하는데, 강세를 한 박자씩 미루어 3박에만 강박을 줌으로서 강세의 간격을 벌려 속도감을 반으로 느껴지게 하는 연주법을 이야기한다. 리듬을 연주하는 기본 개념을 셔플로 두고 연주하며 그 강세를 3박에만 두어 연주하는 하프타임 연주법을 사용한 리듬을 Halftime Shuffle Groove 라 칭한다[3].

2.1.1 곡별 분석방법

작품들의 분석은 곡별로 Halftime Shuffle Groove의 주된 특징을 나타내는 Part의 드럼악보를 기반으로 하였으며, Incognito의 곡 After the fall 에서는 Sequence 프로그램 Cubase 안에 원곡을 삽입하여 시각적으로 표현된 Wave File을 기반으로 하였다. 이 또한 Drum Groove를 기반으로 분석하였으며, 도입부분은 Drum만 나오기 때문에 악기 간섭이 없어 정확한 리듬만을 분석하였다.

2.2 곡 안에서의 리듬 분석

2.2.1 Fool in the Rain - Led Zeppelin

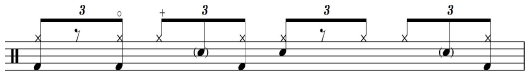

Fig. 2. verse 1 bar

Fig. 2는 곡 Fool in the Rain의 Verse파트 주 리듬을 기보한 것이다. 아래는 기타 악보이다. Band Led Zeppelin 의 드러머 John Bonham은 다소 느린 65템포 안에서 강렬한 비트로 Halftime Shuffle Groove를 연주하고 있다. 특징적인 플레이로는 첫 박 3연음의 3번째 비트의 하이햇을 오픈하며 연주하는 것인데, 하이햇 악기 특성 상 Open 주법을 사용하면 Closed 때와는 달리 더욱 강한 소리를 얻을 수 있다. 위 악보와 같이 짧은 순간 열었다 닫게 되면 짧은 느낌을 강조하게 되어 악상기호 상 Staccato와 같은 효과를 얻게 됨으로서 계속 반복되는 리듬 패턴에서 강한 강세로 지루함을 덜어줄 수 있는 효과를 준다. 피아노, 베이스 기타, 일렉트릭 기타 모두 같은 패턴을 연주하고 있는데, 드럼 또한 나머지 연주에 힘을 실어주기 위해 유니즌 적인 요소로 그 부분을 강조했다 해석할 수 있겠다[4].

2번째, 4번째 박의 3연음 하이햇 사이에 Snare Ghost note를 넣어 풍부한 3연음의 느낌을 채워 넣어 주는 것도 리듬의 특징이라 볼 수 있겠다. 리듬의 강세를 이용하여 드럼 사운드의 굴곡을 표현한 것은 강한 리듬패턴을 사용하여 강렬한 사운드를 표현하던 Led Zeppelin 음악의 다른 음악과도 차별성을 주고 있다.

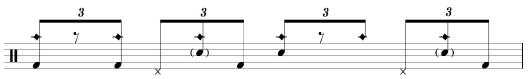

Fig. 3. Chorus 2bar

Fig. 3은 Chorus 파트의 1마디 연주를 기보한 것이다. Chorus 파트 역시 피아노, 베이스 기타, 일렉트릭 기타 모두 유니즌적인 연주성향을 보이는데, Verse 파트보다 더욱 2박 3연음을 강조하여 3연음 계열의 연주의 느낌을 극대화하고 있다. 마찬가지로 드럼도 Ride Bell을 이용하여 지속적으로 2박 3연음을 연주함으로서 나머지 멜로디 악기들의 리듬연주에 힘을 실어주고 있는 것을 알 수 있다. 2, 4번째 박 3연음 중 가운데 음표를 보면 오른손인 Ride Bell은 강박, 왼손인 Snare Ghost note는 약박을 연주하고 있다[5,6].

일반적인 드럼 리듬 연주법에서는 오른손과 왼손은 같은 강세를 연주하지만, 위의 악보에서는 다른 강세를 연주하며 왼손 약박과 오른발 Kick은 verse 파트의 통일성을 보여주며, 오른손 Ride Bell 은 2박 3연음의 효과를 냄으로서 곡이 발표된 1970년대 당시의 음악으로서는 매우 독창적이고 큰 편곡 효과를 가져 온 리듬이라 해석이 되며, 현대의 복잡해진 연주방법 중 하나인 양 손의 다른 강세를 사용하는 연주법을 Rock음악에 연주한 의미 있는 리듬이라 볼 수 있다.

2박과 4박의 첫 박마다 하이햇을 왼발로 밟아 소리를 내는 Pedal 연주법을 사용하고 있는데, 주로 재즈 음악에서 사용되는 연주법으로 2, 4박에 햇을 왼발로 연주함으로서 퓨전적인 요소도 동시에 가지고 있다 볼 수 있다.

2.2.2 Home at Last - Steely Dan

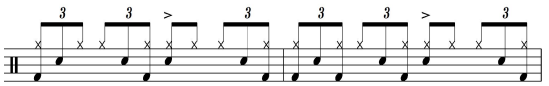

Fig. 4. Chorus 2 bar

Fig. 4는 곡 Home at last의 Chorus 파트 메인 리듬을 기보한 것이다. 이 곡에서 보이는 편곡은 Led Zeppelin과는 많은 차이를 보인다. Fool in the Rain에서의 편곡은 모두 비슷한 리듬패턴을 선택하여 연주했지만 곡 Home at last 안에서의 연주는 각자의 역할을 배정하여 연주한 것을 악보를 통해 알 수 있다[7].

피아노와 신스 패드는 음 길이를 길게 연주하여 사운드를 채워 주다가 2번째 마디부터만 리듬을 강조하고 있고, 일렉트릭 기타와 베이스 기타는 전반적으로 음길이를 짧게 가져가는 연주를 선택함으로서 주로 리듬적 요소를 담당하고 있다. 드러머 Bernard Purdie는 하프타임 그루브에 하이햇 셔플패턴 사이사이마다 굉장히 많은 고스트노트를 채워줌으로서 3연음적인 느낌을 풍부하게 느낄 수 있도록 연주해 주고 있다. 워낙 좋은 느낌을 주고 있어 the Purdie Shuffle 이라고도 불리는데, Ghost note를 통해 3연음을 꽉 채워 연주하는 방법이 Fool in the Rain의 Groove와의 차이라 할 수 있겠다. 또한 Verse와 Chorus의 Song form 안에서 거의 비슷한 Groove 만 연주하고 있는 Fool in the rain 에 비해 훨씬 더 자유롭고 다양한 리듬을 구사한다. 다른 역할들을 가지고 있던 여러 가지의 악기들이 곡의 부분마다 같은 멜로디와 리듬을 강조하여 돋보이게 하는 Section을 자주 사용함으로서 다양한 편곡을 보여주고 있는 것도 위의 곡과 다른 점으로 꼽을 수 있겠다. Fill in 또한 Tom을 많이 사용함으로서 더욱 극적이고 화려한 장면들을 연출하고 있다[8].

2.2.3 Rosanna - TOTO

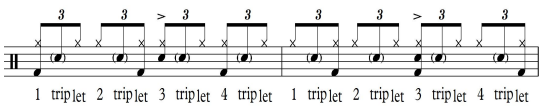

Fig. 5. Verse 2 bar

Fig. 5는 TOTO의 Rosanna 의 Verse 파트를 기보한 것이다. Rosanna를 녹음한 그 당시 TOTO의 드러머 Jeff Porcaro는 곡 Rosanna에서 연주한 자신의 Halftime Shuffle의 패턴을 위 소개한다. 그리고 두 곡 Fool in the Rain과 Home at last의 영향을 받았으며 베이스드럼의 리듬패턴은 보 디들리 비트(Bo Diddley Beat) 를 기반으로 재해석한 리듬이라고 자신의 Lesson Video에서 이야기한다[9].

실제로 상당 부분 유사한 리듬으로 구성되어 있는 것을 볼 수 있다. 자세히 보면 Kick 패턴 외에도 다른 점으로 볼 수 있는 것은 Snare의 Ghost note이다. Rosanna의 템포는 위의 두 곡에 비해 상당히 빠르다. 보통의 8Beat notes 리듬을 3등분하여 연주하기 때문에 Halftime Shuffle의 템포는 조금만 빨라져도 연주자는 부담을 느

낄 정도이다. 빠른 속도 안에서 왼손의 2. 4번째 강박 연주 후 바로 Ghost note를 정확하고 일정하게 연주하는 것은 상당히 힘든 연주법이기 때문에 별 것 아닌 것 같지만 큰 차이가 있다 말 할 수 있다. 또한 2번째 마디의 4번째 박에 Snare와 동시에 연주하는 Kick 패턴 역시 그리 일반적이지는 않은 연주법이다.

팝 음악 비트의 중심이 된다 할 수 있는 2. 4번째 박의 Snare Back beat이기 때문에 Snare 사운드가 강조되기 마련인데 함께 Kick을 연주하는 것이 크게 강조되지 않기 때문이다. Disco와 같은 댄스 음악에서는 보통 1,2,3,4박 마다 모두 Kick을 연주하는데, 계속 강조가 되기 때문에 돋보일 수 있다. 하지만 Rosanna의 리듬같이 Kick과 Snare가 따로 분리되어 연주되는 패턴 안에서 가끔 2, 4박에 Kick을 연주해도 크게 돋보이지 않지만 4박째 Kick 연주를 4마디에 한 번씩 연주함으로서 약간의 비트의 강조 효과로 주 패턴이 2마디마다 반복되는 패턴이 아닌 4마디 패턴으로 표현함으로서 자주 반복되는 패턴의 지루함을 해결했다 볼 수 있어 의미가 있다.

단조로운 몇 가지 패턴만으로 곡 전체를 표현한 Fool in the Rain과 Home at last에 비해, Rosanna에서의 드러밍은 구성 부분 부분마다 다른 리듬패턴을 보여주고 있다. Intro, Verse 와 Chorus, Bridge, Outro 모두 새로운 리듬 패턴을 다른 연주와 비슷한 강세를 표현함으로서 리듬의 다양함을 들려주고 있다는 점 역시 위의 두 곡과는 차별화된 점이라 볼 수 있다[10].

2.2.4 What Exit! – Spyro Gyra

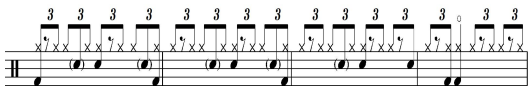

Fig. 6. Intro Rhythm Pattern

Fig. 6은 What Exit!의 도입부에 나오는 드럼과 기타의 악보이다. 지금까지 소개한 3곡의 리듬패턴에서는 Kick패턴, 곡의 템포, Ghost note의 포인트 등 크고 작은 차이들을 찾아볼 수 있지만 같은 점은 Halftime Shuffle Groove의 하이햇 리듬강세가 모두 같다는 것이다. 위의 악보를 보면 이 곡의 도입부로부터 5마디 후에 나오는 드럼의 Kick, Snare의 강세와 기타의 리듬의 강세가 거의 동일함을 알 수 있다[11].

동일함을 느껴지게 하는 가장 중요한 악기가 하이햇이라 해석할 수 있는데, 그 이유는 보통의 Halftime Shuffle의 하이햇 연주는 Shuffle 패턴과 동일하게 1,2,3,4박 첫 박을 모두 강조한다. 위에서 소개한 하프타임 셔플의 패턴을 보면 하이햇 패턴에 있어서는 크게 강세차가 없다. 일반적인 Shuffle Groove에서의 하이햇 연주방법이라 할 수 있는데, What Exit!에서 연주되고 있는 드럼의 연주 방법은 하이햇에 강세를 표현함으로 기타와 유니즌으로 연주되는 강세를 더욱 돋보이게 하고 있다.

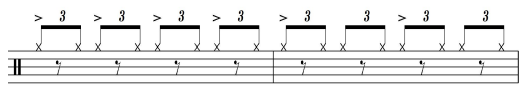

Fig. 7. Another Accent

위 악보의 첫 마디는 일반 Shuffle의 강세를 그린 것이고, 두 번째 마디는 곡 What Exit!의 강세를 그린 것이다. 강박을 1,3박만 가져가며 연주함으로서 강하고 화려한 비트를 주지만 숨 쉴 틈 없는 꽉 찬 느낌을 주는 1,2,3,4박을 강조하는 보통의 Shuffle 패턴에 비해 좀 더 여유있고 넓은 공간감을 표현해 주고 있다. 거의 1,3박 간격의 강세를 가지는 기타의 리듬과 같은 느낌을 줄 수 있는 것이 그 이유라 볼 수 있다. Snare Ghost note 또한 계속 연주하는 것이 아닌 중간 중간 연주하여 특히 4박 마지막 음표의 Kick 강박을 더욱 긴장감으로 고조시키는 역할을 해 주고 있다. 위와 같은 점에서 What Exit와 다른 곡의 Halftime Shuffle 패턴은 비슷한 성질을 지니고 있으면서도 Accent의 호흡 면에서 상당히 차별성을 두고 있다 볼 수 있다[12].

2.2.5 그 외의 변형된 리듬

정확한 Halftime Shuffle 패턴은 아니지만 이와 비슷한 강세를 표현한 예를 보며 Halftime Shuffle 과 비교해 보도록 하겠다.

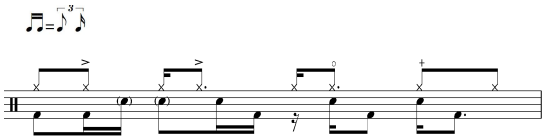

Fig. 8. City Living Groove

Fig. 8은 Victor Bailey의 곡 City living에서 쓰인 기본 패턴의 드럼 악보이다. 우선 이 곡은 지금까지 분석해 본 Halftime Shuffle과는 하이햇 패턴이 상당히 다르다. 그래도 비슷한 유형이라 한 이유는 사이사이에 Shuffle 느낌을 담아 연주하고 있기 때문이다[13].

왼쪽 위에 표기된 것처럼 연속되는 16분음표의 간격은 일반 Straight한 리듬과는 다른 3연음 패턴을 가지고 있다. Shuffle이 계속 연주되지 않고 있어도 비슷한 느낌을 주는 이유이다. 이 곡에서 연주되어지고 있는 리듬은 Accent 상으로 다른 파트와의 연주와 비교해 보았을 때 유니즌 적인 요소를 찾아보기 힘들다. 일정하게 하이햇이 업비트를 강조하고 있지도 않고 멜로디와 Kick, Snare가 연관있는 리듬을 연주하고 있지도 않으며 일반적인 드럼에서의 연주법과는 다른 당김음 위치에서의 Snare와 오픈 하이햇을 강조한 리듬은 어느 파트와도 호흡을 함께 하고 있지 않다.

대부분의 드럼 리듬에서 하이햇은 일정한 간격으로 연주된다. Accent 또한 완전하게 일정하게 연주하진 않지만 기본적인 호흡이 있기 마련인데, 당김음으로 연주할 때는 리듬의 강조되는 느낌이 너무 강하기 때문에 일반적으로 섹션에서의 연주법으로 많이 쓰이고, 특히 오픈 후 다른 힘 있는 악기가 연주될 때에는 하이햇을 닫기 마련인데 이 패턴에서는 하이햇의 음 길이를 충분히 두어 일반적인 연주법에서 많이 사용되어지지 않는 특이한 사운드를 만들어 내고 있다. 곡에 잘 들어맞는 드럼 음색과 매력적인 리듬패턴으로 다른 파트의 연주 호흡의 사이사이에 강박을 넣으며 드럼파트의 입지를 확실히 세우고 있는 일반적이지 않은 리듬패턴의 유형으로 해석 할 수 있다[14].

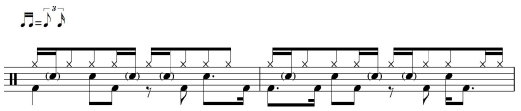

Fig. 9. After the Fall – Incognito

Incognito의 곡 After the fall에서의 드럼리듬 역시 연속적인 Shuffle 패턴을 연주하고 있지는 않다. Halftime Shuffle Groove는 하이햇을 Shuffle Groove로 계속 연주하고 있는 데 반해 이 곡에서는 하이햇을 중간중간 변주의 개념으로만 8분 음표와 Shuffle Groove를 섞어 쓰고 있는 것을 악보를 보며 알 수 있다. 이 곡에서 분석하고자 하는 Groove는 곡의 멜로디나 편곡 적 효과로서 Halftime Shuffle 을 어떻게 응용하고 있느냐가 아닌 Shuffle의 간격에 관한 점이다.

Fig. 10. Song ‘After the Fall’s Wave file in Cubase

사진은 Sequence 프로그램 Cubase 안에 After the Fall 원곡 웨이브 음원을 넣어 원곡의 템포에 맞게 프로그램 안에서 템포를 지정한 후 셔플의 기본 개념인 3박자 기준으로 박자개념을 맞춰 놓은 것을 캡쳐한 사진이다. (인트로 부분은 드럼만 나오기 때문에 다른 악기의 영향은 전혀 없는 상태이다.)

숫자 1,2,3은 세로선에 따른 3연음을 기준한 것이다. 다운비트(숫자 1)의 경우에는 프로그램 Grid에 정확히 맞게 연주되고 있지만 사이에 들어가는 음표들(2번째 숫자 3)이 3박자 개념에 맞지 않고 조금 빠르게 연주되어 있는 것을 확인할 수 있다. 사람이 연주하다 보면 어떤 뛰어난 연주가라 해도 수치상으로 100%에 맞게 박자에 맞춰 완곡을 연주해내는 경우는 거의 없다 볼 수 있을 것이다. 그러므로 사람이 연주했다면 그 연주자의 성향이라 볼 수 있겠지만 이 곡의 드럼은 컴퓨터 프로그래밍 되어 있는데도 위와 같은 간격을 표현했으므로 의도 된 것이라 볼 수 있다. 이런 Groove의 특징은 원래의 3연음 간격보다 조금 더 빨리 연주를 채워 넣음으로서 더 여유 있으면서 지루한 느낌을 줄 수 있는 패턴이라 할 수 있다. 이런 스타일의 연주는 이미 예전부터 정말 많은 곳에서 사용되어 왔는데, 3연음 간격을 소개한 위 리듬처럼 좀 더 앞으로도, 점음표(Dotted)로 표기하기도 애매할 만큼 꾸밈음(Grace note)처럼 들릴 정도로 많이 밀어서 뒤로도 연주하는 리듬이 우리 사물 패 리듬에도 많이 쓰이고 있고, 브라질리언 리듬인 삼바 또한 그 간격이 Straight도 Swing도 아닐 때가 많다.

뉴올리언스 재즈 음악뿐만 아니라 현대에 많은 사랑을 받고 있는 국내 힙합 음악에서도 박자가 정해져 있는 컴퓨터 작업임에도 불구하고 2,4 박의 Back Beat를 임의로 앞이나 뒤로 미룬다던지, 하이햇의 간격을 After the

fall 과 비슷하게 애매하게 지정한다던지 여러 방법으로 새로운 느낌의 리듬들을 만들어내고 있다[15, 16].

3. 결론

앞서 분석한 내용으로 곡 What Exit!의 리듬패턴이 만들어지기까지 소개한 Fool in the Rain, Home at last, Rosanna의 드럼 패턴들을 보며 여러 측면에서 발전해 온 Halftime Shuffle Groove에 대해 알아보았다 . Straight 리듬에 비해 Swing 리듬은 많은 가능성을 가지고 있다. 전형적인 리듬을 강세의 변형으로 새로운 느낌으로 연주할 수도 있고, 그보다 더 변칙적 리듬으로 리듬 자체가 돋보이는 음악, 음 사이 간격의 변화로 새로운 스타일의 리듬을 느낄 수도 있을 것이다. 4/4박자가 아닌 음악에서도 개발될 수 있을 것이며, Poly 리듬과 접목하여 템포의 변화를 주는 느낌을 생각해 볼 수도 있을 것이다. 이미 수없이 많은 작품 속에서 다양한 리듬들이 발표되어 왔지만 그에 따른 새로운 악기나 편곡적, 음향적 기술의 발달로 인해 또 다른 리듬 역시 충분히 개발 될 수 있을 것이라 볼 수 있다. 급격하게 발달하여 이제는 주류음악이 된 전자음악의 시장 안에서 아날로그와 디지털의 조화는 음악기술의 성장을 위한 필수요소이다. 음악의 기반이 될 수 있는 아날로그 음악의 구체적 분석과 그에 따른 디지털 기술 응용으로 언제든 쉽게 방대한 양의 지식을 접할 수 있는 현대의 환경에서 현대 음악가들은 더욱 연구하고 개발하여 대중들에게 더욱 양질의 음악을 제공하려 노력해야 할 것이다.

본 논문에서는 Halftime Shuffle Groove에 대해 연구해 보았지만 향후 보다 더 다양한 리듬 분야에 대한 연구가 지속되어야 할 것이다.

REFERENCES

[1] Steve Gadd- Up Close,(1990). Manhattan Music, inc

[2] https://en.wikipedia.org/wiki/Half-time_(music)

[3] T. S. Cho. (2017). A Study on The Funtion Sequencer Program-About Autotune Method- *Information, 20)6),* 4255-4264.

[4] T. S. Cho. (2017). Computer Music System Research - Proposal for an Effective Vocal Tune *Information, 20)2),* 1091-1098.

[5] Dennis Chambers - Serious Moves manhattan music. inc (1992).

[6] https://www.discogs.com/Incognito-One-Hundred-And-Rising/master/62136 (2011).

[7] B. J. Yoon & T. S Cho. (2016). Steve Wonder's Music has had on the K-POP *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 17)10),* 104-108.

[8] C. H. Ham & T. S. Cho. (2016). A study on the 1970's korea Psychedelic Rock(focusing on Shin, Joong hyun) *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 17)9),* 694-699.

[9] David Garibaldi - Future Sounds Alfred Publishing Co. Inc.

[10] S. H. Cho. (2018). A Suggestion and policy for a field of popular music- Based on necessity and establishment o academy - *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 19(1),* 77-83.

[11] M. S. & T. S. Cho. (2017). A Study of Jazz Piano Techniques about Improvisation *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 18(2),* 583-589.

[12] T. S. Cho & N. R. Bae. (2016). A study on curtural Activity among the Baby-boom Generation *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 18(2),* 470-475.

[13] M. G. Kim & T. S. Cho. (2016). A study of Pat Metheny. *Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, 17(11),* 80-85.

[14] Victor Bailey. (2002). "This Rash Act": Suicide across the Life Cycle in the Victorian City Conley, C. A. *The Journal of modern history, 74(2).*

[15] Sampling as lineage in hip-hop Demers, Joanna Teresa, Princeton University,[2002]

[16] S. Y. Yi & H. J. Cheong. (2017). Harmonic Compo sitions and Progressions for Tonal Characteristics Based on Emotion Vocabulary. *Journal of the Korea Convergence Society, 8(9),* 265-270.

임 승 규(Lim, Seung Kyu) [정회원]

▪ 2009년 2월 : 청운대학교 실용음악과(학사)

▪ 2017년 2월 : 청운대학교 실용음악과(석사)

▪ 2014년 2월 ~ 현재 : 청운대학교 실용음악과 외래교수

▪ 관심분야 : 타악, 실용음악, 드럼, 밴드

▪ E-Mail : dwgoldsnare@hanmail.net

조 태 선(Cho, Tae Seon) [정회원]

- 2010년 2월 : 실용음악학회회장
- 2016년 5월 : 한국문화예술융합협회 회장
- 2016년 6월 : 대한가수협회 학술위원회 위원장, 고문
- 2018월 7월 현재 : 청운대학교 실용음악과교수
- 관심분야 : 실용음악, 보컬
- E-Mail : entheos@chungwoon.ac.kr