안녕하세요, 일단 저번 주에 발표했던 내용이 잘 와닿지 않을 수도 있는 것 같다는 말씀에 따라 저의 아이디어에 대해 추가적인 설명을 해 드리겠습니다.

샘플러(Sampler)는 음악, 비음악을 불문하고 샘플링에 의해 표본화된 "소리"를 임의로 재생 출력할 수 있는 장치입니다. 외부로부터 악기나 앰비언스 등의 음성을 샘플링하거나 그 샘플링 한 것들을 저장 장치에서 읽음으로써 사운드를 출력합니다. MIDI 입력을 받아 샘플링한 소리의 피치를 변경하여 악기처럼 연주하거나 다양한 이펙트를 추가할 수 있는 제품군들이 있지만, 근본적이고 공통적인 목적은 결국 샘플링한 소리를 재생하여 음악을 창작하는 것입니다. 최초의 샘플러는 "실제 연주의 악기음을 간편하게 사용하고 싶다" 라는 생각에서 고안되었습니다. 즉 오케스트라의 현악기 등을 실제 연주자를 동원해 녹음하는 것이 아니라, 피아노와 같은 방법으로 연주하기 위해서 발명된 것입니다.

이런 샘플러들 중 전자 음악, 댄스 음악 등의 제작에 최적화를 시키기 위해 드럼 비트나 멜로디 루프와 같은 특정 패턴의 생성, 그리고 그런 패턴을 저장 및 반복 재생을 시키기에 최적화된 장비를 “루퍼(Looper)” 라고 합니다.

제가 만들고자 하는 제품은 이 루퍼를 기반으로 한 제품입니다. 저번 주에서 말씀드렸던 것처럼 비록 기존 샘플러와 같은 미디 입력을 받아서 악기처럼 연주하는 기능은 없으나, 샘플을 조각조각으로 잘라낸 뒤 콜라주와 같은 형식으로 임의로 이어 붙이고 거기에 글리치 이펙트를 추가하여 색다른 사운드를 만들고자 하는 것이 제품의 본질적인 목적입니다.

다만, 저번 주에 교수님이 말씀하신 대로 두 아이디어를 혼합하는 것은 좋으나 거기서 어떻게 독창적인 요소를 추가할지가 문제였는데, 기존 루퍼의 모티브가 테크노와 같은 반복적인 전자 음악에서 파생되었다는 것과 단순히 기존에 존재하는 사운드를 자르고 이어붙이는 것만으로는 실제 음악을 창작한다는 느낌이 사용자에게 잘 와닿지 않아 이런 점을 보완하는 것과 연관지어 독창성을 확보할 방법을 생각해보았습니다.

첫 번째는 사운드를 플레이 시 에디팅할 샘플만 재생하는 것이 아니라, 다른 배경 사운드를 루프시킨 상태로 깔아놓은 채로 샘플을 함께 재생하는 방식입니다. 예를 들어 드럼 브레이크를 에디팅하려고 할 때, 기존에 만들어 놓은, 혹은 존재하는 신디사이저나 기타 등의 다른 악기의 사운드를 반복 재생시켜놓고 그 위로 드럼 브레이크를 얹으면서 배경 음에 맞춰 에디팅을 하면 음악 작곡 프로그램(DAW)처럼 좀 더 하나하나 악기를 얹어가는 형식이 되어 브레이크만 재생하는 것보다 더 다채로운 느낌을 사용자에게 전달할 수 있다고 생각합니다. 직접 블렌더로 모델을 보여 드리겠습니다. 기존의 모델에서 오른쪽에 1번 / 2번 / 3번 / 4번 트랙을 활성화 및 비활성화시키는 버튼을 추가하였는데 트랙이 활성화될 경우 (샘플과 함께) 루프 재생이 되는 기능이 있습니다.

두 번째는 샘플의 재생과 연관지어, 디제잉 기기의 스크래치 판과 같은 재생 속도 조절 장치를 추가하는 것입니다. 다만 스크래치판과는 달리 재생 속도를 반대쪽으로 바꾸는 것은 넣지 않을 예정입니다(이미 반대 방향 재생 버튼이 있기 때문) 이 장치에 대해서 설명드리자면, 사운드가 플레이되고 있을 시 원판을 시계 방향 혹은 반시계 방향으로 돌려 재생 속도를 빠르게 하거나 느리게 할 수 있습니다. 이것을 음악 프로듀싱에서는 테이프 이펙트라고 부르는데, 실제 카세트 테이프 등의 아날로그 장비로 사운드를 플레이할 때 테이프가 늘어져 사운드의 피치가 왔다갔다 하는 느낌을 주기 때문입니다. 한번 들어보시기 바랍니다.

(https://www.youtube.com/watch?v=8MCu\_qru8FI) 제가 직접 모델을 보여 드리겠습니다. 지난 주에서 보여드린 것의 오른쪽에 이 원판을 추가하였습니다. 기본 위치는 한 가운데, 즉 1배속의 재생 속도로 맞추어져 있으며 이것을 시계 혹은 반시계 방향으로 회전시킴으로써 0.5배속부터 1.5배속까지 재생 속도를 바꿀 수 있도록 구현해 볼 계획이며, 이동 각도는 사용자의 손가락 움직임을 고려하여 좌우 약 7~80도 정도로 설정할 계획입니다. 반대 방향 재생 상태에서도 적용될 수 있도록 할 예정입니다. 앞에서도 말씀드렸지만 제 아이디어의 주된 방향이 사운드의 재생 그 자체와 큰 연관성이 있다 보니, 지난 주차 때 보여드렸던 ball beats와 같은 재생 위치 조절에 속도 조절을 더하면 사용자에게 보다 신선한 사운드를 들려줄 수 있다고 생각합니다. 다만 제가 지난 주에 사운드에 글리치 효과를 추가할 계획이라고 말씀드렸는데, 그 중 stretching 효과와 기능이 다소 겹쳐서 그걸 빼고 리트리거, 다운샘플링, 그리고 리버스 효과만 넣을 수도 있을 것 같습니다.