

# 음악 샘플링의 요소 유형 분류 및 제작 방법의 체계화 연구

류재학 (상명대학교 박사과정)

박재록 (상명대학교 교수)

1. 서론
2. 음악 샘플링의 요소 유형 분류
  - 2.1. 음악 샘플링의 재료적 요소
  - 2.2. 음악 샘플링의 기법적 요소
  - 2.3. 음악 샘플링의 내용적 요소
3. 요소들을 이용한 분석:  
디제이 새도(DJ Shadow)의 〈Midnight In A Perfect World〉
4. 음악 샘플링의 요소를 이용한 제작 방법의 예시 제안
5. 결론

---

기존의 음원을 조작하고 편집하던 실험적 시도로부터 영향을 받은 음악 샘플링은 현재에 이르러 대중음악의 주요한 음악 제작 방법 중 하나로 자리 잡았다. 이에 대해 지금까지도 미적, 법적, 윤리적인 논의가 주를 이루고 있다. 본 연구에서는 음악 샘플링을 음악적·기술적인 관점으로 보며 이에 대해 종합적인 음악 제작 방법을 제시하려 했다.

그를 위해 음악 샘플링을 재료, 기법, 내용적 요소로 포괄하여 살펴보

았다. 재료적 요소로는 원곡의 재사용 출처, 원곡의 재사용의 기술적인 방법, 차용할 샘플의 길이 유형에 대해 알아보았다. 또한 기법적 요소로는 차용한 음원에 대한 편집 기법, 음악적 특징에 대한 변형 기법, 샘플링 곡의 완성 과정에서 선택할 수 있는 편곡 기법을 알아보았다. 마지막으로 내용적 요소로는 원곡의 장르 변화 여부, 보컬 포함 여부와 관련된 샘플의 기능을 알아보았다. 이렇게 제시된 요소들을 이용하여 디제이 새도(DJ Shadow) 곡을 분석해봄으로써 그 필요성을 확인할 수 있었으며, 요소들을 체계화하여 음악 샘플링에서의 한 가지 제작 방법을 제안하였으며, 이는 곡 제작의 시작부터 완성까지의 과정을 모두 포괄하였다. 본 연구를 통해서 음악 샘플링의 전반적인 사항을 이해할 수 있었으며, 동시에 음악 샘플링을 이용한 음악 제작 및 분석을 위한 체계적인 토대를 마련한 데에서 그 의의를 찾을 수 있다.

---

핵심어: 음악 샘플링, 샘플링 기법, 작곡 기법, 음악 분석, 샘플 재료

## 1. 서론

대중음악에서의 음악 샘플링이란 주로 기존에 발매된 음원을 재사용하는 음악 제작 방법을 일컫는다. 음악 샘플링은 과거의 구체음악(Musique Concrète)에서 사용된 사운드 콜라주 등에서 기술적으로 영향을 받았으며(Davies, Hugh, 1996), 대중음악에서는 1970년대의 초기 힙합 문화에서 본격적으로 시작되었다. 또한 1980년대에는 힙합뿐만 아니라 일부 일렉트로닉 댄스 음악에서도 샘플링 기법을 사용한 곡들을 찾아볼 수 있게 되었다. 이후로 1990년대에 이르러서는 록 음악 등 다양한 장르에서 사용할 정도로 유행했었으며, 지금까지의 샘플링을 이용한 몇몇 곡은 그래미상을 수상하기도 하였다. 이와 같이 현재에 이르러 음악 샘플링은 음악 제작의 한 방법으로 자리 잡고 있다. 지금 음악 샘

플링의 유행이 진행 중이라고 보기에는 다소 어려운 경향이 있지만, Whosampled.com<sup>1)</sup>이라는 영국 사이트를 참조하면 현재까지도 많은 수의 곡들이 음악 샘플링을 이용하여 곡을 제작하고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

이와 같이 음악 샘플링을 이용한 곡 제작이 수십 년에 걸쳐 음악 산업에서 꾸준히 이루어짐에 따라 다양한 관점의 연구가 이루어져 왔다. 하지만 정작 음악 샘플링을 이용한 음악 제작에 관련한 음악적 내용이나 기법에 대한 논의는 활발하게 이루어지지 않았으며, 이에 따라 현재까지 한 음악 제작 분야로서의 체계가 충분히 마련되어있지 않은 상황이다. 이는 음악 샘플링을 전통적인 미학적 관점에서 보았을 때 기만행위로 여기거나 법적 사항을 포함한 여러 논란의 소지가 있어서 연구 주제로 기피했을 가능성을 추측해볼 수 있다(박재록, 2017).

지금 설명한 사항에 대한 몇몇 관점들의 기존 연구 사례를 살펴볼 필요가 있다. 예술 작품의 창작에서 소재의 독창성을 중시하는 미적 입장이라면 샘플링을 단지 기존 작품의 재배치로만 여기거나 더 나아가서 기만행위로 보기도 한다. 그러나 음악 샘플링이 기만행위로 비판받는 점에 대해 시만스키(Szymanski, Robert M., 1996)는 기술적인 방법으로 원작의 일부를 중복시키고 변조하는 방법이 기존의 다른 예술 분야에서도 꾸준히 이루어져 왔다고 설명했다. 또한 음악 샘플링의 재사용이 단순 모조나 복제로 오해받을 수 있는 점에 대해 데머스(Demers, Joanna, 2002)는 패스티시(pastiche)라는 용어에 비유하여 완성된 샘플링 곡에서의 차용된 샘플이 원곡을 상기시킴과 동시에 새로운 맥락으로도 동시에 받아들여진다고 설명하였다. 저작권이 법으로 보호받는

---

1) Whosampled.com은 샘플링으로 제작된 곡과 원곡에 대한 데이터베이스가 만들어진 사이트로, 2008년에 영국에서 시작되었다. 커버를 포함한 샘플링에 대한 정보가 모여있으며, 원곡 및 제작된 곡의 재사용 부분까지 설명되어있다.

시대의 샘플링에 대한 논쟁과 연구는 미학을 넘어서 이어서 윤리적인, 더 나아가 법적인 논의까지 이어진다. 현실 세계에서 샘플링을 이용한 음악이 발매가 되면서 많은 송사들이 있었다. 정철인(2006)은 음악 현장에서 발생하는 음악 샘플링에 대한 법적 분쟁이 여러 음악가들과 유통사들의 저작권에 대한 의식과 이해 부족으로부터 나타나는 도덕적 해이에서부터 기인한다고 언급하였다. 또한 임효성(2018)은 음악 샘플링에서의 원곡 차용에 대한 국가마다의 저작권법 차이로 인해 국내의 음악 유통 실정에 대해 혼란이 이루어지고 있다고 주장하였다. 그에 이어 베어·니거스·스트리트의 연구(Behr, Adam·Negus, Keith·Street, John, 2017)에서는 음악 샘플링과 관련된 저작권법이 원작의 변조 등의 기법적 특징과 관련해서 충분한 법적 대책이 마련되어있지 않음을 지적하였다. 지금 설명한 바와 같이 기존 연구들에서는 음악 샘플링에 대한 몇몇 관점의 이해나 논란의 여지 등을 이해할 수는 있지만, 음악적인 측면을 직접적으로 이해하긴 쉽지 않다.

물론 음악 샘플링의 실제에 대해 다룬 연구가 없지는 않았다. 안(Am, Thomas, 1989), 홀레(Houle, Jeffrey, 1992), 에반스(Evans, Tonya, 2011), 펠르티에(Pelletier, John S., 2012) 등의 논문에서는 음악 샘플링의 기법적 측면에 대해 몇몇 예시만을 다루었지만, 이 연구들에서 음악 샘플링에 대한 체계적인 토대를 알기엔 어려움이 있었다. 반면 음악 샘플링의 체계에 대한 일부 사항을 설명한 사례로는 벡(Beck, Jeremy, 2005)의 연구가 있는데, 이 논문에서는 음악 샘플링에 대해 음원의 분량에 대한 관점과 변형 및 기법에 따른 질적인 관점으로 나눌 수 있다고 주장하며 몇몇 제작 기법을 설명했다. 또한 박재록(2017)은 음악 샘플링의 재료 길이 유형과 함께 실제 샘플링 음악가들이 사용하는 기법으로 루핑, 초핑을 소개하여 샘플링 음악의 분석에 적용하였다. 이러한 연구들이 음악 샘플링에 대한 실제적 접근을 보여주는 시도였지만, 각자의 논의를

위해 일부분의 사항만을 소개하였기 때문에 음악 샘플링에 대한 전반적인 사항을 이해하긴 쉽지 않았다. 이어서 류재학·박재록(2019)의 연구에서는 음악 샘플링의 실재를 전반적으로 이해할 수 있는 틀을 제시하였다. 하지만 이를 직접적인 제작 방법으로서 적용하기에는 어려움이 있어 좀 더 체계적인 대안이 필요했다.

이에 따라 본 연구에서는 기존 연구들에서 제시한 샘플링 제작 방법론을 보완하고 수정하여 더 체계화된 제작 분석 방법론을 제시하고자 하였다. 그 과정에서 기존 방법론을 이용하여 샘플링으로 만들어진 음악의 분석에 적용시켜 본 후 미비한 점을 파악하여 보완하였다. 또한 그렇게 수정된 방법론을 이용해서 다시 다른 샘플링 음악 분석에 적용시켜 본 뒤, 다시 수정 및 보완을 반복하는 과정을 거쳤다. 여기서는 이렇게 정리한 사항들에 대한 음악 샘플링의 세부적인 사항부터 설명하기 위해, 여러 요소들을 재료(Material), 기법(Technique), 내용(Content)의 측면으로 나누어 살펴보았다. 재료적 요소로는 원 재료의 출처 및 원곡에서 차용할 부분을 재사용하는 기술적인 방법을 알아보았으며, 기존 연구를 일부 참고하여 샘플의 길이 유형에 대한 분류 방법을 조사해보았다. 이어서 기법적 요소로는 샘플을 이용한 편집 기법과 변형 기법, 그리고 음악 샘플링에서 곡을 완성할 수 있는 편곡 방법을 검토해보았다. 그 후 내용적 요소로는 장르의 선택 여부를 알아본 뒤, 기존 연구를 일부분 참고하여 샘플 내의 보컬 포함 여부와 관련하여 완성곡에서 확인할 수 있는 샘플 기능의 유형을 조사하였다. 그 후 이렇게 살펴본 여러 요소들을 이용하여 실제 음악 샘플링으로 제작된 곡을 분석해보으로써 그 필요성을 확인해보았다. 마지막으로, 앞 장에서 제시된 요소들을 이용하여 음악 샘플링을 이용한 음악 제작의 순서도와 그에 따른 세부 선택 요소를 정리하였다.

## 2. 음악 샘플링의 요소 유형 분류

음악 샘플링을 이용한 음악 제작은 반드시 원곡을 이용한 가공을 전제로 하기 때문에, 원 재료의 재사용에 관련된 여러 요소들과 선택사항들이 존재하기 마련이다. 본 장에서는 기존 선행연구들을 참고한 후, 보완점으로서 음악 샘플링에서 나타날 수 있는 여러 요소들을 살펴보았다. 그 후 저자들의 토론과 전문가의 조언을 통해 요소들의 유형을 재료, 기법, 내용적인 측면으로 분류해볼 수 있었다. 재료적 요소에 대해서는 음악 샘플링과 관련 있는 유사 관점들을 이용해서 원 재료의 출처 파악에 대해 조사하였으며, 음악 샘플링에서의 재사용에 대한 기술적인 방법을 비교해보았다. 그 후 기존 연구 자료를 바탕으로 샘플 길이에 대한 유형 분류를 조사해보았다. 기법적 요소로는 우선 샘플을 편집하는 몇몇 기법을 조사하고 용어의 개념을 정리하였다. 그 후 원 재료의 음악적 특징을 변형하는 방법을 소개한 뒤 음악 샘플링을 이용한 곡을 완성할 때 선택할 수 있는 편곡 기법을 알아보았다. 마지막으로 내용적 요소로는 유사 관점을 통해 장르의 변화 가능 여부에 대해 조사하였으며, 기존 자료를 통해 샘플 내의 보컬 포함 여부에 관련된 완성곡에서의 기능 유형을 조사하였다.

### 2.1. 음악 샘플링의 재료적 요소

#### 2.1.1. 원 재료의 출처

음악 샘플링은 전통적인 예술 음악에서의 인용음악과 유사성을 가지고 있다(임효성, 2018). 중세 및 르네상스 시대의 교회음악에서는 그 전에 알려진 그레고리오 성가 중 일부분을 패러디(parody)의 목적으로 인용해왔다. 그리고 나뭇의 역사를 거친 뒤, 20세기 이후에는 인용의 범위

가 넓어져 다양한 분야의 기존 음악을 사용하였을 뿐만 아니라 기존에 녹음된 소리를 콜라주하는 방법 즉, 구체음악까지도 포괄하게 되었다(오희숙, 2001). 즉, 구체음악은 앞서 언급한대로 음악 샘플링에도 기술적인 영향을 주었으며, 관점에 따라서 인용음악의 한 방법으로도 볼 수 있다. 이러한 점에서 두 분야는 서로 연관성 있는 맥락으로 생각해볼 수 있다.

인용음악에서는 다른 음악가의 곡뿐만 아니라 자신의 옛 곡을 재료로 사용하기도 한다. 다른 음악가의 곡은 기존에 알려진 작곡가의 곡일 수도 있지만 범주에 따라 다른 문화의 음악이나 제도권 음악 등도 포함될 수 있다. 이와 같이 재사용할 원 재료가 자신의 작품인지 다른 예술가의 작품인지의 여부를 선택하는 방법은 음악 샘플링에서도 적용이 가능하다.

음악 샘플링에서는 대체로 다른 음악가의 음원을 이용하는 것이 대부분이지만, 자신의 곡을 사용한 사례도 종종 볼 수 있다. 우선 자신의 옛 곡을 재사용한 한 사례로는 더 노토리우스 비 아이 지(The Notorious B.I.G.)의 〈Wake Up〉(2005)을 들 수가 있다. 이 곡은 1997년에 같은 음악가가 발표한 〈Kick in the Door〉의 랩 부분을 샘플링하였다. 그렇다고 해서 자신의 지난 곡만을 사용할 수 있는 것은 아니다. 슈프림 팀(Supreme Team)의 앨범 「Ames Room」(2010)의 수록곡 〈왜〉 같은 경우에는 동일한 앨범의 다른 수록곡인 〈그땐 그땐 그땐〉의 후반부 중 보컬이 포함된 한 부분을 차용하였다.

기존 예술작품의 인용은 살펴본 바와 같이 나름의 긴 역사를 가졌다. 하지만 현재까지 와서는 기술의 발전으로 인해 재창작의 과정에 비교적 용이한 조건을 갖추게 되었고, 결국 하나의 문화로 자리 잡기에 이르렀다(Lessig, Lawrence, 2008). 대중음악에서의 음악 샘플링 또한 기술적인 측면에 영향을 받아온 음악 제작 방법이기 때문에 이와 다르지

않은 과정을 거쳐 왔다. 즉, 음악 샘플링에서의 원 출처 선정은 원작을 새로이 해석하고 기술적인 사항을 접목시켜 문화적 산물을 만들어내는 시작점이 된다.

### 2.1.2. 재사용 방법: 음원 샘플링과 재녹음

음악 샘플링은 기존의 저작물을 사용하는 것인 만큼 이해관계가 전제하게 된다. 이와 관련한 대표적인 사례로, 1990년대에 벌어진 비즈마키(Biz Markie)의 사건이 있다. 그는 원작자가 자신의 곡을 차용하는 것을 원치 않았음에도 샘플링으로 만들어진 곡을 발표하였다. 결국 두 음악가는 법적 공방을 벌이게 되었고, 비즈 마키는 패소하였다. 이 사건을 계기로 샘플 클리어런스<sup>2)</sup>라는 개념이 자리 잡게 되었고, 이는 샘플링을 하려는 음악가들이 반드시 고려해야 하는 절차가 되었다(Paul, Edwards, 2015). 이러한 사항이 법적인 관점에서의 재사용 방법이라면, 음악적으로만 보았을 때는 원래의 음원을 그대로 사용하는 것과 재녹음해서 사용하는 두 가지 방법을 나누어볼 수 있다(Demers, Joanna Teresa, 2002).

원래의 음원을 차용하여 가공하는 것을 음원 샘플링(Direct Sampling)이라고 하며, 혹은 분야에 따라서 디지털 샘플링(Digital Sampling)이라는 용어를 사용한다(Self, Henry, 2002). 반면 음원을 재녹음하여 사용하는 방법은 차용할 부분 내에서 연주된 악기들을 다시 녹음함으로써 음악적 구성들을 다시 구현해내는 것을 말한다. 이를 Whosampled.com에서는 인터플레이션(Interpolation, 혹은 Replayed Sample)이라는 용어를 사용해서 음원 샘플링과의 개념을 구분 짓기도 하였다.

---

2) 샘플 클리어런스는 샘플 사용을 위해 원작자에게 허락을 받는 것을 의미한다.



과거 샘플링을 사용하는 음악가들은 원래의 음원을 그대로 사용하는 것을 전제로 한 뒤, 그에 관련된 다양한 기법을 만들어왔다. 특히 1980 년대에 이르러서는 디지털 샘플러(Digital Sampler) 사용은 원 음원을 이용한 조작으로 새로운 기법을 만들기도 하거나, 좀 더 보편화된 양상을 띠기도 하였다(Navas, Eduardo, 2014). 하지만 복잡한 저작권 문제 때문에 원 음원을 사용하지 못하는 경우가 발생하며 그에 대한 대안으로 재녹음을 하는 경우가 생겨나기 시작했고, 이는 현재 음악 샘플링에서의 재사용 방법 중 하나로 자리잡은 상태이다(Demers, Joanna Teresa, 2002).

음원 샘플링은 원 음원을 이용함으로써 차용한 샘플 부분에 포함된 모든 특징을 반영하게 된다. 한 예로, 라미레즈(Ramirez)의 〈Liquid Sunshine〉(2019)에서는 음원 샘플링을 이용하여 존 카메론(John Cameron)의 〈Liquid Sunshine〉(1973)의 초반부를 차용했다. 원곡과 샘플링으로 만들어진 곡을 비교해보았을 때, 차용된 부분에서는 기존에 녹음된 악기들과 함께 원래의 음원에 포함되어있던 잡음까지도 그대로 남아있다. 이와 같이 음원 샘플링은 음악적 특징과 함께 음원에 포함된 음향적 특징까지 그대로 반영할 수 있다.

재녹음하여 사용하는 방법은 원하는 부분만을 다시 녹음하는 것이기 때문에 원곡 내의 음악적 특징만을 수용하게 된다. 더 디오씨(The D.O.C.)의 〈The Formula〉(1989)를 예로 들어보자면, 이 곡의 베이스 연주하는 마빈 게이(Marvin Gaye)의 〈Inner City Blues〉(1971)의 한 부분을 차용한 것이다. 그러나 마빈 게이 곡에서 차용된 부분은 베이스 기타 외에도 타악기와 보컬 등이 함께 녹음되어 있다. 따라서 더 디오씨 곡에서는 베이스 기타 리프만을 차용하기 위해 재녹음을 선택한 것으로 추측해 볼 수 있다.

### 2.1.3. 샘플의 길이

완성된 샘플링 곡 안에서의 샘플 부분은 음악가가 원하는 부분과 길이를 차용함으로써 의도에 따른 기능을 하게 된다. 이와 같은 샘플 길이의 유형을 다룬 기존 연구로 랫클리프의 「일렉트로닉 댄스 음악에서의 샘플 재료의 유형 분류 제안(A Proposed Typology of Sampled Material within Electronic Dance Music)」이라는 논문(Ratcliffe, Robert, 2014)을 들 수가 있다. 이 논문에서는 일렉트로닉 댄스 음악에서 사용해볼 수 있는 샘플의 길이와 재료의 유형을 제시했으며, 그 중 길이 유형의 경우에는 음악 샘플링에 그대로 적용이 가능하다. 이 연구에서의 음원의 길이는 프레이즈 미만의 짧은 길이, 프레이즈, 혹은 프레이즈가 넘는 길이로 구분하였다.

짧은 길이의 분리된 조각 즉, 프레이즈 미만의 짧은 길이를 사용한 예시로는 방탄소년단의 〈호르몬 전쟁〉(2014)을 들 수가 있다. 이 곡의 초반부에서 나오는 짧은 육성은 런 디엠씨(Run D.M.C.)의 〈Here We Go〉(1985)의 공연 실황 음원 중 일부를 차용하여 박자 단위로 배치하였고, 이에 따라 배치된 짧은 육성 음원이 방탄소년단 곡에서 나름의 리듬을 이루고 있다.

원곡을 프레이즈 단위로 차용한 한 예시로는 드렁큰 타이거(Drunken Tiger)의 〈난 널 원해〉(1999)가 있다. 이 곡은 캠프 로(Camp Lo)의 〈Black Connection〉(1997)의 초반부의 연주 부분을 차용하였으며, 차용 부분의 길이는 네 마디이다. 드렁큰 타이거 곡에서 차용된 샘플은 곡 형식상 한 단락 이내에 해당되는 분량이기 때문에 프레이즈 단위에 해당된다고 볼 수 있다.

프레이즈가 넘는 긴 길이를 사용하는 경우는 기존 곡의 곡 형식의 한 단락이 넘는 분량을 차용하게 된다. 예를 들어 디제이 매드 도그(DJ Mad Dog)의 〈Sweet Dreams〉(2001)에서는 마릴린 맨슨(Marilyn

Manson)의 〈Sweet Dreams〉(1995) 중 인트로 부분부터 벨스 부분까지의 음원 분량을 차용하였다. 디제이 매드 도그 곡에서의 차용 부분은 곡 형식상에서 다른 길이에 비해 더 많은 비중을 차지하고 있다.

프레이즈 미만의 짧은 길이를 가진 샘플은 효과음의 역할을 하는 경우를 비교적 쉽게 찾아볼 수 있으며, 이 경우는 비교적 출처를 유추하기 어려운 경우가 많다. 프레이즈의 단위를 사용하는 경우에는 70년대 힙합의 디제이들이 브레이크비트(breakbeat)를 만들던 방식에서 유래하였으며 지금까지도 가장 흔히 볼 수 있는 사례에 해당한다. 마지막으로 프레이즈가 넘는 긴 길이의 경우에는 리믹스 즉, 원곡의 음악적 분위기를 거의 그대로 가져가는 경우를 비교적 많이 찾아볼 수 있다.

원곡에서 차용한 샘플의 길이가 굉장히 짧은 경우는 대체로 원 출처를 인지하기 어려울 수 있다는 특징을 가지고 있다. 반면 관점에 따라 리믹스(Remix)라고 볼 수 있는 원곡의 거의 대부분을 차용하는 경우가 있는데, 이런 경우에는 원곡의 특징을 뒤에 언급될 몇몇 방법으로 변화시켜 새로운 맥락을 만들어내곤 한다(Kim, Steven D., 2006).

## 2.2. 음악 샘플링의 기법적 요소

### 2.2.1. 편집 기법

음악 샘플링에서의 편집 기법은 힙합에서 턴테이블(turntable)을 이용하던 컷(cut) 기법 즉, 한 음원의 일부분을 그대로 차용하는 방법을 전제로 한다. 이를 기반으로 한 뒤 샘플에서 적용시킬 수 있는 편집 기법으로는 루핑(looping)과 초핑(chopping)이 있다. 루핑 기법은 프레이즈 단위의 차용 음원을 반복 재생하는 것을, 초핑 기법은 원래의 음원을 잘게 쪼갠 뒤 순서를 뒤섞는 것을 일컫는다(Schloss, Joseph Glenn, 2004).

또 다른 방식의 편집 기법으로는 매쉬업(mash-up)을 들 수 있다. 이는 여러 분야에서 사용되는 용어로 여러 자료들의 특정한 요소들을 차용해서 창작물을 만드는 것을 일컬으며, 음악에서도 유사한 의미로 사용한다. 하지만 음악에서 사용되는 경우에는 개념 설명에 대해 논의에 따라 약간씩의 차이를 두고 있다. 맥그라나한(McGranahan, Liam, 2010)은 다른 음반에서 가져온 곡 중 한 곡의 보컬과 다른 곡의 반주를 이용해서 하나의 새로운 곡을 만드는 것이라고 주장하였다. 하퍼(Harper, Emily, 2010)는 매쉬업이 관점에 따라 리믹스의 하위 개념으로도 볼 수 있으며, 기법적으로는 두 곡을 샘플링하는 것을 의미한다고 설명하였다. 벡(Beck, Jeremy, 2005)은 매쉬업이 두 곡 이상의 대중음악을 이용해서 짜여진 곡이라고 설명하였다. 이 논의들을 모두 포괄하여 볼 때 매쉬업은 대중음악의 기존 음원을 재사용한다는 점에서 샘플링의 범위에 해당된다고 볼 수 있으며, 기법적으로는 악기 종류와 관계없이 두 곡 이상의 음원 재료를 동시에 재생시키는 것으로 볼 수 있다(류재학·박재록, 2019).

루핑 기법의 경우는 여러 곡들에서 어렵지 않게 확인할 수 있다. 수많은 예 중 하나로 디제이 디오씨(DJ DOC)의 〈Run To You〉(2000)는 보니 엠(Boney M)의 〈Daddy Cool〉(1976)에서 두 마디를 차용한 곡이다. 원곡은 기타 리프와 타악 계열로 구성되어있으며, 라디오헤드 곡에서는 이 특징을 그대로 이용하여 곡의 여러 부분에서 반복재생시켰다. 루핑은 원곡의 차용 부분과 샘플링으로 만들어진 곡을 비교했을 경우에 출처를 인지하기가 비교적 쉽다는 특징이 있다.

초핑은 원 샘플을 비교적 짧은 길이로 쪼갬과 동시에 재배치를 하기 때문에 원래의 샘플 부분과의 비교가 다소 어렵다는 특징을 가지고 있다. 예를 들어 다프트 펑크(Daft Punk)의 〈Robot Rock〉(2005)의 경우에는 브레이크워터(Breakwater)의 〈Release the Best〉(1980)의 일부분을

차용한 후, 원곡의 짧은 기타리프나 드럼 연주를 잘라낸 뒤 새로운 리듬을 만들어내어 두 마디를 새롭게 구성하였다. 또한 이렇게 만들어진 프레이즈는 연속으로 네 번 반복 재생되고 있다. 이처럼 초핑으로 재조합된 샘플은 루핑을 동시에 사용할 수도 있다.

매쉬업의 한 사례로는 데이비드 게타 앤 디 에그(David Guetta And The Egg)의 〈Love don't Let Me Go〉(2006)를 들 수 있다. 이 곡의 원곡은 데이비드 게타의 〈Love don't Let Me Go〉(2002)와 디 에그의 〈Walking Away〉(2005)이다. 다만 데이비드 게타 곡의 경우에는 보컬이 포함되어있어 여타 편집 없이 그대로 사용하였고, 디 에그 곡은 연주로 구성된 부분만을 루핑하여 사용하였다. 즉, 매쉬업에는 편집되지 않은 음원뿐만 아니라 다른 편집 기법이 사용된 음원들을 모두 포함시킬 수 있다.

음악 샘플링을 이용한 음악 제작은 소리를 원래의 맥락에서 떼어낸 뒤 새롭게 의미를 부여하는 과정이라고 볼 수 있다(Katz, Mark, 2004). 그러한 면에서 편집 기법의 사용은 원곡의 일부분을 다양한 방법으로 재구성시킴으로써 샘플링을 이용한 음악가가 새로이 만들 곡에서의 비중과 음악적인 구성에 직접적인 영향을 줄 수 있다(Schloss, Joseph Glenn, 2004).

### 2.2.2. 변형 기법

음악 샘플링으로 제작된 곡은 원곡의 음악적 특징을 그대로 사용할 수도 있지만, 변형하여 사용할 수도 있다. 원 재료의 변형은 음색이나 조성 및 피치, 혹은 원 재료를 인지할 수 없도록 변형시키는 방법 등이 있다. 이와 같이 샘플을 이용한 변형 기법은 주로 음악 제작에서 사용되는 음향 효과를 통해 이루어진다(Russ, Martin, 2009). 여기서는 여러 변형 기법 중 기본적으로 사용할 수 있는 몇몇 예시로서 필터(filter), 재생

속도의 변화, 역재생(reverse)을 알아보도록 한다.

필터로는 특정 주파수를 감쇄(attenuate)시켜 음색을 변형할 수 있다. 손 크리스토퍼(Shawn Christopher)의 〈All The Other Kids〉(2010)는 원곡 포스터 더 피플(Foster The People)의 〈Pumped Up Kicks〉(2010)의 한 부분을 차용하여 필터를 사용한 사례에 해당한다. 두 곡의 차용 부분을 비교하여 보았을 때, 손 크리스토퍼 곡에서의 샘플 부분은 로우 패스 필터(lowpass filter)로 음색이 변형되었다가 점차 원 음원과 같은 음색으로 돌아왔음을 알 수 있다.

재생 속도를 변화시키면 조성 및 피치와 동시에 템포가 변화한다. 예를 들어 더 콰이엇(The Quiett)의 〈Very Special〉(2016)를 원곡인 그웬 거스리(Gwen Guthrie)의 〈You Touched My Life〉(1987)와 비교했을 때, 템포는 원곡 기준 53BPM에서 71BPM으로 증가하였고 음정도 완전 4도 가량 증가하였다. 즉, 샘플링 곡에서의 차용 부분을 원곡과 비교 시 길이가 줄어들게 된다. 다만 재생 속도의 변화는 원 음원을 직접 사용했을 때만 해당이 되며, 재녹음하여 사용하는 경우는 연주할 때 템포와 조성을 변경하면 된다.

역재생을 사용하는 경우에는 원래 점차 소멸되던 소리의 크기가 다시 커지도록 변화하거나 원 리듬의 배치를 알 수 없도록 의도할 수 있다. 모비(Moby)의 〈Porcelain〉(1999)이 한 예가 될 수 있는데, 이 곡에서는 어니스트 골드(Ernest Gold)의 〈Fight For Survival〉(1961)에서의 관현악 연주를 차용하여 역으로 재생시켰다. 그리하여 실제로 원곡에서 구성되었던 소리의 크기 변화가 역순으로 변화하였으며, 본래 연주되었던 음의 순서와 기법적 특징, 리듬의 진행을 이해할 수 없게 되었다. 즉, 샘플링으로 제작한 곡에서 역재생을 이용한 샘플은 출처와 음악적 요소를 인지하기 어렵다는 특징이 있다.

이와 같이 음악 샘플링의 기술적인 조작은 음악가에 따라 다양한 방

법으로 사용하게 되기 마련이다. 원곡과 샘플링 곡을 비교해보았을 때 차용한 부분을 변형하더라도 청자로 하여금 인식이 가능하게 할 수도 있지만(Szymanski, Robert M., 1996), 본 항에서 제시한 바와 같이 인식이 불가능하도록 변형하는 방법도 존재한다. 이러한 점이 때로는 법적 혹은 윤리적 논란의 대상이 될 수도 있지만(진도왕·한초룡, 2017), 음악적으로만 보았을 때에는 더 다양한 형태의 결과물이 탄생하게 할 수 있는 가능성을 열어두기도 한다.

### 2.2.3. 편곡 기법

음악 샘플링에서의 편곡 방법을 이해하기 위해서는 역사의 몇 부분을 되짚어본 후, 각각의 제작방식을 확인해볼 필요가 있다. 우선 앞서 간단히 언급되었던 구체음악에 대해서 살펴보자면, 1948년에 피에르 셰퍼(Pierre Schaefer)는 미리 녹음된 음향을 기계적, 전기적 방법으로 변형한 뒤 사운드 콜라주를 이용하는 방법을 사용하였다(Davies, Hugh, 1996). 반면, 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen)은 그의 음악 〈Telemusik〉(1966)에서 비서양권 국가들의 전통음악을 녹음한 뒤 몇몇 신시사이저 악기를 새로이 녹음하였다(오희숙, 2001). 즉, 피에르 셰퍼는 기존의 소리만을 사용하였고, 칼하인츠 슈톡하우젠은 기존의 소리에 새로운 악기를 추가로 연주한 것이다. 이러한 구체음악의 시도는 대중음악에도 영향을 주었는데, 그 중 비틀즈(Beatles)의 〈Revolution 9〉은 기존의 음원들을 이용을 콜라주하여 만들어진 곡 중 하나이다(Wilkinson, Carlton J., 2008). 한편 1970년대에 들어 몇몇 자메이카 태생의 디제이들은 미국 뉴욕의 브롱크스에서 턴테이블을 이용해서 기존의 음악을 재생시킨 뒤 비트박스 연주로 리듬을 입히는 방식을 도입해 힙합의 초석을 다졌다(Sanjek, David, 1992). 이러한 설명들과 유사하게, 최근에 이르러서도 음악 샘플링의 곡 제작 방법은 기존의 샘플만을 이

용하거나 혹은 기존의 샘플에 새로운 악기를 추가하는 경우로 나누어 볼 수 있다.

샘플링으로 제작된 새로운 곡이 기존의 샘플로만 이루어지기 위해서는 두 종류 이상의 재료가 필요하다. 매쉬업 기법을 이용하거나 메들리 곡의 형태로 만들어진 곡 중에서 종종 그와 같은 사례를 볼 수가 있다. 걸 토크(Girl Talk)의 〈Pump It Up〉(2003)에서는 총 8개의 곡을 샘플링하였는데<sup>3)</sup>, 이 곡은 원곡들의 리듬 부분과 보컬 부분, 혹은 효과음 부분을 다양한 길이로 나열하여 완성한 곡이다. 곡의 구성에 있어 원곡들의 일부분만 가져다가 배치하였으므로 샘플 외의 다른 악기는 존재하지 않는다. 따라서 완성된 곡에서도 샘플 안에 담긴 사항 외의 음악적 요소 및 구성은 존재할 수 없다.

원 샘플에 악기를 더하여 완성하는 경우는 샘플 내의 연주와 새로운 악기의 연주가 혼재하게 된다. 악기를 연주하여 녹음하는 것은 새로운 편곡을 하는 것이므로, 음악 제작에 사용되는 편곡 기법의 특징을 그대로 적용시키게 된다. 예를 들어 에이지(AZ)의 〈Rise & Fall〉(2006)과 원곡인 더 내추럴 포(The Natural Four)의 〈Love's Society〉(1974)의 샘플 부분을 비교해보았을 때, 원 샘플 부분에 더해진 타악기와 베이스는 리듬의 변화뿐만 아니라 장르까지도 변화시켰음을 알 수 있다. 이처럼 악기를 더하여 완성하는 경우는 장르에 있어서 샘플의 영향을 받을 수도 있지만, 새로이 편곡된 악기 연주들에 의해서 변화할 수 있다.

음악 샘플링을 음악적으로 보았을 때에는 원곡 내 악기의 연주적인 특징뿐만 아니라 음색 특징까지도 반영하게 된다. 따라서 이는 커버

---

3) 걸 토크의 〈Pump It Up〉(2003)에 포함된 샘플링 원곡은 콜드플레이(Coldplay)의 〈Clocks〉(2002), 웨인 윈더(Wayne Wonder)의 〈No letting go〉(2003), 칭기(Chingy)의 〈Right Thurr〉(2003), 조 버든(Joe Budden)의 〈Pump it up〉(2003), 데이비드 배너(David Banner)의 〈Like a pimp〉(2003), 제이지(Jay-z)의 〈La-La-La〉(2003)이다.



(cover)나 리메이크(remake) 등의 명칭으로서 멜로디 라인이나 편곡 패턴 등만을 차용하여 제작하는 것과 유사한 면이 있지만 동일하다고 보긴 어렵다. 따라서 여기서 제시한 음악 샘플링에서의 편곡 기법은 원곡에서의 차용 부분을 유사하게 재사용하는 것이 아닌, 차용과 가공 이후의 완성 과정을 의미한다.

## 2.3. 음악 샘플링의 내용적 요소

### 2.3.1. 장르의 변화

이번에는 내용적 측면으로서 음악 샘플링에서 의도해볼 수 있는 장르의 변화 여부에 대해서 알아보려고 한다. 음악 샘플링은 기존의 포스트모더니즘 예술들과의 유사성을 가지고 있다. 팝 아트나 레디메이드 등의 포스트모더니즘 예술은 기존에 만들어진 작품을 재맥락화했다는 특징을 가지고 있다(독고현, 2008). 따라서 포스트모던 예술가들은 특정 장르를 가진 기존의 재료를 이용하여, 거기에 다른 재료와 결합하는 등의 과정을 거쳐서 새로운 의미의 작품을 탄생시켰기 때문이다. 음악 샘플링 또한 기존의 음원 재료를 사용하지만 새로이 만들어진 결과물은 원 재료와 동일하지 않을 수 있다(Szymanski, Robert M., 1996). 이러한 관점으로 포스트모더니즘 예술의 특징을 음악 샘플링에 적용해보자면, 원곡의 장르는 변화할 수도 있고 그대로 유지될 수도 있다.

초기의 힙합 음악가들은 선배 흑인 음악가들의 음악, 특히 소울(soul), 펑크(funk), 리듬 앤 블루스(rhythm and blues) 장르 등을 존경심의 의도로 샘플링 해왔었다(Demers, Joanna Teresa, 2002). 하지만 시간이 지나서는 차용할 음악 장르에 대해 특정 범위로 한정하지 않은 채로 열려있는 경우가 많아졌고, 이러한 사항은 현재까지도 마찬가지로 적용되고 있다.

음악의 장르적 정의를 함부로 속단하긴 어려우나, 몇 가지 특징을 통해 장르적 특징을 유추해낼 수는 있다. 마찬가지로 원 재료와 샘플링으로 만들어진 곡의 장르를 비교할 때에도 음악적으로 변화된 요소가 무엇인지를 파악해보아야 하며, 이는 앞서 정리한 기법적인 요소들에 직접적인 영향을 받게 된다. 예를 들어, 샘플링 곡인 빅 멘사(Vic Mensa)의 〈Homewrecker〉(2017)에서는 록의 악기 편성을 가진 위저(Weezer)의 〈The Good Life〉(1996)에 필터를 이용한 음색 변형 과정을 거쳐 새로이 랩과 전자 드럼을 연주하여 힙합음악으로 탈바꿈하였다. 또한 마이애미 사운드 머신(Miami Sound Machine)의 〈Dr. Beat〉(1983)의 경우에는 록의 특징을 가지고 있으나, 댄스곡인 마일로(Mylo)의 〈Drop the Pressure〉의 음원을 매쉬업 및 루핑 시키면서 댄스 장르로 변화하였다. 반면 원곡의 장르가 변화되지 않은 사례로는 너바나(Nirvana)의 〈Been A Son〉(1989)를 들 수가 있다. 록 음악인 이 곡은 동일 장르인 제브라(Zebra)의 〈Don't Walk Away〉(1983)의 초반부인 기타 리프를 그대로 차용한 채 드럼과 베이스를 새로이 연주하여 록 악기의 음악적 특징을 벗어나지 않았다.

### 2.3.2. 보컬 포함 여부 및 완성곡에서의 기능

샘플링 원곡 내에서 차용하고자 하는 부분은 보컬이 포함되거나 혹은 보컬만 존재하는 경우도 볼 수 있다. 관점에 따라서 보컬이 한 악기로서의 기능을 하는 것으로 여길 수도 있지만, 발저(Walser, Robert, 1995)는 가사의 의미론적 기능을 고찰하기 위해 보컬에 가사가 포함됐는지의 여부를 관찰할 수 있다고 언급하였다. 또한 아담스(Adams, Kyle, 2008)는 샘플 내에서 보컬이 부르는 가사가 의미를 가질 수도 있지만, 때로는 곡에 포함된 특정 단어들이 의미를 갖지 않는 경우도 있다고 설명하였다. 이러한 기능들과 관련하여 세웰의 박사 학위 논문인

「힙합에서의 샘플 유형(A Typology of Sampling in Hip-Hop)」에서는 완성된 샘플링 곡에서의 샘플 기능 유형으로 가사 샘플(lyrics Samples), 표면적인 샘플(surface samples), 구조적인 샘플(structural samples)을 제시하였다(Sewell, Amanda, 2013). 가사 샘플은 보컬에 포함된 가사가 의미론적 기능을 하는 것을 뜻하며, 표면적인 샘플은 부분적인 장식으로서 효과음이나 곡 전체의 가사와 연관성이 없는 보컬 등을 일컫는다. 또한 구조적인 샘플은 곡에서 화음 및 리듬을 이루는 것을 의미한다. 이 연구는 힙합에서의 샘플 유형으로 국한시켜 설명하였지만, 실질적으로는 장르에 관계없이 적용시킬 수 있다. 다시 말해서 완성된 샘플링 곡에서 나타나는 샘플의 기능적인 부분은 세웰의 분류를 그대로 사용할 수 있다.

가사 샘플 즉, 보컬이 포함되어 의미론적 기능을 하는 사례로는 송민호의 〈아낙네〉(2018)를 들 수가 있다. 이 곡 후렴구에서 등장하는 여성 보컬은 김태희의 〈소양강 처녀〉(1969)의 후렴구 중 일부분을 차용한 것인데, 이 부분은 송민호 곡에서의 랩 부분과 서로 내용상의 연관성을 가지고 있으므로 가사 샘플로서 사용되었음을 알 수 있다.

다만 가사 샘플과 구조 샘플이 동시에 해당되는 경우도 볼 수 있다. 그 예로 에미넴(Eminem)의 〈Stan〉(2000)이 있는데, 이 곡의 후렴구는 디도(Dido)의 〈Thank You〉(1999)에서 보컬이 포함된 부분을 차용한 것이다. 두 곡을 비교해보았을 때 에미넴 곡에서의 랩과 디도의 보컬 부분은 서로 의미상 연관성이 있으므로 가사 샘플에 해당이 되며, 디도 곡에서 차용된 부분은 다른 악기들이 화음과 리듬을 구성하므로 구조적인 샘플에도 동시에 해당된다.

표면적인 샘플 중 효과음으로 사용한 사례를 보자면, 에이펙스 트윈(Aphex Twin)의 〈Green Calx〉(1992)에서 사용된 기계 효과음은 영화 〈로보캅(Robocop)〉(1987)에서 차용한 것이다. 이 음원은 에이펙스 트

원 곡에서 특정 박자에 맞게 등장하였지만, 리듬이나 화음은 전혀 이루지 않고 있다. 보컬이 의미론적 기능을 하지 않는 예시로는 제드(Zedd)의 〈Stay〉(2017)를 들 수가 있다. 이 곡의 초반부에 나오는 육성은 बैंक्स(Banks)의 〈Poltergeist〉(2016)에서 차용해 온 것인데, 여기서 등장하는 보컬은 ‘Umm’이라는 발음만을 가지고 있어 어떤 특정 의미를 갖지 않는다.

세웰의 논문에서는 이와 같이 제시한 완성된 음악 샘플링 곡에서의 기능 유형 분류가 기존 음악가들의 제작 의도를 효과적으로 파악할 수 있는데 의의를 둔다고 언급하였다(Sewell, Amenda, 2013). 본 연구에서도 이와 다르지 않게 사용할 수 있으나, 본 장에서 제시된 모든 요소들을 복합적으로 이용한다면 기존의 샘플링 곡에 대해 좀 더 체계적인 파악이 가능할 것으로 예상된다. 따라서 다음 장에서는 제시한 요소들을 토대로 기존의 음악 샘플링으로 만들어진 곡 중 다양한 양상을 확인할 수 있는 사례를 분석해보도록 한다.

### 3. 요소들을 이용한 분석: 디제이 새도(DJ Shadow)의 〈Midnight In A Perfect World〉

이번에는 2장에서 제시했던 음악 샘플링의 요소들을 기반으로 기존에 샘플링으로 만들어진 예시 곡을 분석해보도록 한다. 예시 곡으로 선정한 디제이 새도(DJ Shadow)의 〈Midnight In A Perfect World〉는 1996년에 발표한 앨범 「Introducing.....」의 수록곡이다. 이 음반의 모든 곡들에서 구성된 악기들은 거의 대부분 기존 곡의 음원에서 차용한 것으로 알려져 있다(노민지, 2018). 마찬가지로 이 곡을 이루는 악기 연주도 대부분 원 음원을 사용한 것으로 알려져 있지만, 출처가 불분명한 음원들도 존재한다. 여기서는 기존에 출처가 밝혀진 음원들만을 중심으로

보려한다.

〈Midnight In A Perfect World〉는 템포는 79.5 BPM, 조성은 G minor 에 해당하는 4분 58초 분량의 힙합 곡이다. 여러 원곡에서 차용된 각 샘플들의 의도된 기능과 기법의 사용 양상은 다양하지만, 크게 종류를 나누어보았을 때 초핑과 변형 기법의 사용 여부로 분류할 수 있다. 〈표 5〉에서는 디제이 새도 곡의 형식을 정리해보았으며, 〈표 6〉에서는 이 곡에서 사용한 것으로 알려진 샘플링 원곡에 대해 초핑 및 변형 기법의 사용 여부를 분류한 후 차용된 샘플 음원의 악기 종류를 정리하였다.

〈표 5〉 〈Midnight In A Perfect World〉의 곡 형식

곡 형식	Intro	A	B	C	A2	D	Outro
마디	10	29	10	9	8	8	25
재생 시간	0:00 ~0:30	0:30 ~1:57	1:57 ~2:27	2:27 ~2:55	2:55 ~3:19	3:19 ~3:43	3:43 ~4:58

〈표 6〉 디제이 새도 곡에서의 샘플링 원곡과 샘플 내의 악기 종류

디제이 새도 곡에서의 샘플 구분	샘플링 원곡	샘플 내의 악기 종류
초핑, 변형을 모두 사용하지 않은 샘플	Meredith Monk's 〈Biography〉(1981)	피아노 샘플
	Meredith Monk's 〈Dolmen Music〉(1981)	팬 플룻 샘플, 첼로 샘플, 보컬 샘플
	Baraka's 〈Sower of Seeds〉(1976)	보컬과 기타 연주가 포함된 샘플
	Pekka Pohjola's 〈The Madness Subsides〉(1975)	전자 건반 샘플
초핑을 사용하지 않고 변형을 사용한 샘플	Organized Konfusion's 〈Releasing Hypnotical Gases〉(1991)	보컬과 편곡이 포함된 샘플
초핑을 사용하였지만 변형을 사용하지 않은 샘플	David Axelrod's 〈The Human Abstract〉(1969)	피아노 샘플

초핑과 변형을 모두 사용한 샘플	Rotary Connection's (Life could)(1968)	드럼 샘플
	Akinyele's (Outta State)(1993)	보컬 샘플

디제이 새도 곡에서 사용된 피아노 샘플 중 메레디스 몽크(Meredith Monk)의 〈Biography〉는 현대 클래식 음악에 해당하며, 차용 부분은 0'03"부터 한 마디에만 해당하여 구조적인 샘플의 기능을 한다. 여타 변형 없이 장르를 변화시켜 사용한 이 샘플은 디제이 새도 곡 A 부분의 1'09"부터 1'33", B 부분의 2'27"부터 2'52", 아웃트로 부분의 3'55"부터 4'49"까지의 총 세 부분에서 반복 재생하였다.

메레디스 몽크의 또 다른 현대 클래식 음악인 〈Dolmen Music〉에서는 팬 플롯 샘플과 첼로 샘플, 그리고 'Ah Woo'라는 음성의 여성 보컬 샘플이 차용되었다. 팬 플롯 샘플과 첼로 샘플은 구조적인 샘플로, 보컬 샘플은 가사에 어떤 의미가 없어 표면적인 샘플로 기능한다. 각 샘플의 차용된 길이에 대해서 설명하자면, 우선 팬 플롯은 원곡의 0'08"부터 네 마디, 첼로 샘플은 11'42"부터 두 마디, 보컬 샘플은 1'28"부터 네 마디 프레이즈를 차용하였다. 디제이 새도 곡에서는 이 세 종류의 샘플에 모두 루핑 기법을 이용하였다. 우선 팬 플롯 샘플은 디제이 새도 곡의 A 부분 중 1'33"부터 1'56"까지, 첼로 샘플은 C 부분 중 2'27"부터 2'55"까지 사용하였다. 또한 보컬 샘플은 인트로 부분과 A 부분의 일부인 0'16"부터 0'40"까지, B 부분과 C 부분의 일부인 2'02"부터 2'50"까지 사용하였다.

디제이 새도 곡의 원곡 중 바라카(Baraka)의 〈Sower of Seed〉는 펑크(funk) 장르의 곡으로, 변형 없이 장르를 변화시킨 경우에 해당한다. 또한 이 음원에는 보컬과 기타 연주가 포함되어 있으므로 가사 샘플과 구조적인 샘플에 동시에 해당된다고 볼 수 있다. 원곡에서의 차용 부분은 0'07"부터 40초 분량으로 대략 13마디의 길이에 해당하며, 디제이 새

도 곡에서는 0'44" 및 3'18"의 구간에서 즉, 곡 형식상으로는 A 부분과 아웃트로 부분에서 반복 없이 한 회씩만 사용하였다. 차용 음원의 길이는 곡 형식상 한 단락 이내에 해당하므로 프레이즈 단위라고 볼 수 있다.

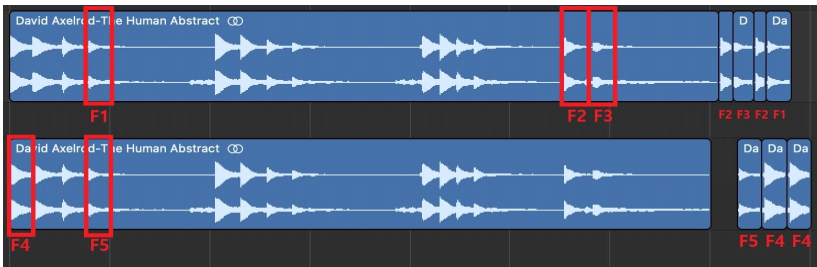
록 음악인 페카 포졸라(Pekka Pohjola)의 〈The Madness Subsides〉에서 차용된 전자건반 샘플은 원곡의 시작점부터 8마디의 길이와 0'36"부터 16마디의 길이를 변형 없이 사용하였다. 즉, 장르를 변화시킨 구조적 샘플에 해당한다. 원곡의 시작 부분에 해당하는 샘플은 디제이 새도 곡의 두 부분에서 반복 재생하였고, 재생 시간상으로는 0'06"부터 1'57"까지와 2'55"부터 3'55"까지에 해당한다. 이는 각각 곡 형식상 인트로부터 A 부분의 전체, 그리고 A2부터 아웃트로 부분의 초반까지의 분량이다. 또한 원곡의 0'36"부터 시작되는 샘플은 디제이 새도 곡의 3'55"부터 즉, 아웃트로 부분에서만 한 차례 사용하였다. 즉, 차용된 두 음원은 모두 곡 형식상 한 단락 이내에서만 사용하였음을 알 수 있다.

디제이 새도 곡의 원곡 중 오거나이즈드 컨퓨전(Organized Konfusion)의 〈Releasing Hypnotical Gases〉는 차용 후 재생속도를 점차 변화시킨 경우에 해당한다. 이 곡의 장르는 디제이 새도의 곡과 동일한 힙합이다. 원곡에서 차용된 분량은 1'59"부터 2'04"까지의 두 마디 길이에 해당하며, 디제이 새도 곡에서는 인트로 부분 중 가장 앞인 0'00"부터 0'06"까지 차용하였다. 차용된 부분은 랩에 해당하는 보컬과 여러 악기의 편곡적인 요소가 동시에 포함되어있다. 이 부분에서는 'Insight, foresight, more sight, the cock on the wall reads a quarter past midnight'라는 보컬 속 가사가 포함되어있어 디제이 새도 곡의 전반적인 가사와 연관성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 즉, 이 샘플은 가사 샘플과 구조적인 샘플에 동시에 해당된다.

데이비드 액셀로드(David Axelrod)의 〈Human Abstract〉은 재즈 연주 곡으로, 차용 부분은 5'01"부터 일곱 마디, 약 20초 분량의 피아노 연주

에 해당한다. 디제이 새도 곡에서는 구조 샘플로서 기능하는 이 샘플을 그대로 사용하거나 초핑 기법으로 재조합하였다. 우선 그대로 사용한 구간은 곡 형식상 A 부분의 1'34"부터 1'54"까지, A2 부분의 2'55"부터 3'15"까지에 해당된다. 초핑을 사용한 경우에는 <그림 2>와 같이 두 가지로 나누어볼 수 있다. 디제이 새도 곡의 A 부분 중 0'39"부터 0'42"까지와 1'54"부터 1'57"까지는 그림의 F1, F2, F3에 해당하는 음원을 F2-F3-F2-F1로 재조합하여 사용하였다. 또한 A2 부분에 해당하는 3'16"부터 3'18"까지는 그림의 F4, F5에 해당하는 음을 F5-F4-F4로 재조합하였다. 즉, 디제이 새도 곡의 0'39"부분을 제외하고서는 일곱 마디의 샘플 이후에 초핑된 샘플을 이어서 사용한 것이다.

<그림 2> <Human Abstract>에서의 재조합



디제이 새도 곡에서 전반적으로 연주되는 드럼은 로터리 커넥션 (Rotary Connection)의 <Life Could>의 한 부분을 차용한 것이다. 블루스 장르에 해당하는 원곡은 99BPM으로, 디제이 새도 곡에서는 재생 속도를 다소 늦추어 사용하였다. 차용 부분은 원곡의 3'13"부터 3'16"까지의 분량이며, 드럼 연주로서 리듬이 이루어져 있기 때문에 구조적인 샘플이라고 볼 수 있다. 하지만 디제이 새도 곡에서는 원곡의 리듬을 그대로 차용하지 않고 샘플을 초핑한 뒤 다양한 리듬을 구성해서 사용하였다.

샘플링 원곡 중 아키닐(Akanye)의 <Outta State>은 디제이 새도 곡



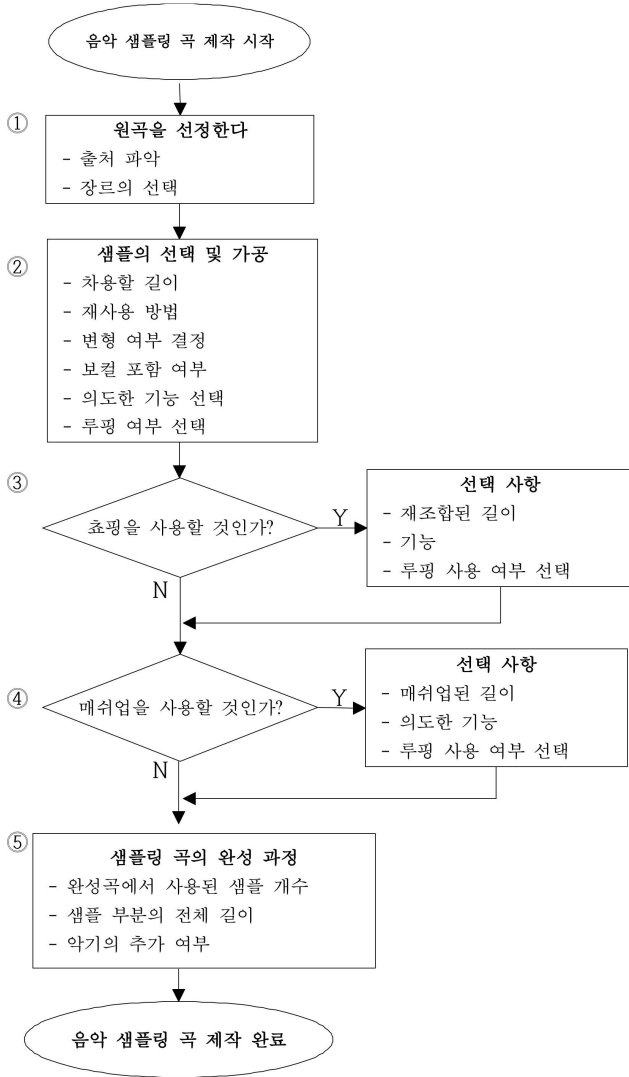
과 장르가 동일하다. 아키널 곡의 템포는 88BPM으로 디제이 새도 곡과 다소 차이가 있어 재생속도를 약간 늦추어서 사용한 것을 알 수 있다. 차용된 부분은 원곡 기준 3'40"의 'Midnight Bus'라는 노랫말이 포함된 두 박자 가량의 짧은 분량이며, 하이패스 필터(highpass filter)를 사용해서 샘플에 포함된 여러 편곡적 요소를 제거(cut)하여 가사 샘플로만 기능하도록 하였다. 이 샘플은 디제이 새도 곡에서 세 가지의 방법으로 사용되었다. 우선 A 부분 중 1'33"부터 1'59"까지, A2 부분 중 2'55"부터 3'19"까지에서는 'Midnight' 구간을 루핑시켰다. B 부분 중 2'24"와 2'27" 사이에는 'Bus'라는 발음에 스테터 효과(stutter effect)를 사용한 후 'Midnight Bus'를 한 차례 사용하였다. D 부분 중 3'22"에서는 'Midnight Bus'라는 구간을 한 차례만 사용하며 다른 편집 기법을 이용하지는 않았다. 스테터 효과는 마치 말을 더듬는 것 같은 효과를 의도하는 것이지만, 특정 부분을 잘게 쪼개서 리듬을 새로이 만드는 것이기 때문에 초핑 기법에 해당한다고도 볼 수 있다.

디제이 새도의 〈Midnight In A Perfect World〉는 여러 샘플들이 매쉬업 기법으로 한데 모여 완성곡을 이룬 사례이다. 매쉬업 기법은 종종 리믹스의 형태로서 보컬이 포함된 음원과 편곡 음원을 동시에 재생시키는 등의 방법을 사용하곤 한다. 하지만 보컬 및 각각 다른 종류의 악기 연주 샘플, 그리고 보컬과 편곡이 동시에 존재하는 샘플을 적재적소에 배치시킨 뒤 이를 매쉬업하는 경우는 다소 드문 사례라고 볼 수 있다. 다만 샘플 하나씩만 보았을 때 확인할 수 있는 각각의 가공의 과정과 기법 사용 양상은 다른 샘플링 음악들에서도 어렵지 않게 찾을 수 있다.

#### 4. 음악 샘플링의 요소를 이용한 제작 방법의 예시 제안

앞 장에서는 음악 샘플링 제작에 관련된 재료적·기법적·내용적 요소들을 이용하여 기존에 제작된 샘플링 곡을 분석해보았고, 이를 통해 각 요소들의 필요성을 확인해보았다. 그에 따라 이번에는 앞서 살펴본 요소들을 정리한 음악 샘플링을 이용한 곡 제작 방법의 한 예시를 제시하려 한다. 샘플링 곡을 제작하기 위해서는 우선 원곡을 선정한 후 장르를 선택해야 한다. 그리고 가공 과정으로서 원하는 차용 부분을 선택하여 길이와 재사용 방법, 원 샘플의 변형 여부를 결정하게 된다. 또한 보컬 포함 여부를 파악한 후에는 그에 따른 기능을 선택하며, 루핑의 사용 여부도 고려해볼 수 있다. 그러한 과정을 거친 샘플이 여러 개일 경우 초핑과 매쉬업 여부를 선택하게 되는데, 여기서 염두에 두어야 할 점은 초핑으로 재조합된 샘플이 매쉬업에 포함될 수 있다는 것이다. 초핑이나 매쉬업을 사용할 경우에는 각각의 기법을 사용한 후의 길이와 기능, 그리고 루핑 사용 여부를 선택해볼 수 있다. 샘플링 곡의 완성 과정에서는 샘플링 곡을 완성하기 위해 전체 샘플의 개수와 샘플 부분의 길이를 파악한다. 그리고 최종적으로 샘플 부분에 악기를 추가할지의 여부를 고려하게 된다. 아래의 〈그림 1〉에서는 지금까지 설명한 제작 방법을 순서도 형식으로 제시해보았다. 다만 여기서 제시한 순서도는 2장에서 살펴본 여러 요소들을 기반으로 제안한 제작 방법의 한 예시로, 실제 제작에서는 제시한 순서를 반드시 따르지 않고 얼마든지 임의의 차례로 진행될 수도 있다는 점을 미리 밝혀둔다.

〈그림 1〉 음악 샘플링 곡의 제작 방법을 정리한 순서도



순서도의 ①에 제시된 원곡의 선택사항 중 원 재료의 출처로는 자신의 작품이나 다른 예술가의 작품을 선택할 수 있다. 우선 자신의 작품을

선택할 경우는 자신이 발매한 음원이나, 다른 분야에서 자신이 발표한 작품의 음원을 재료로 사용할 수 있다. 다른 예술가의 작품은 기존의 대중음악이나 혹은 다른 분야 작품에 포함된 음원을 선택해볼 수도 있다. 출처를 선택했다면 새로이 만들 샘플링 곡에서의 장르를 선택하여 그 변화 여부를 결정할 수 있다. 즉, 의도에 따라 원 재료의 장르를 샘플링 곡에서 그대로 적용하거나 변화시킬 수 있는 것이다. 지금 설명한 사항들은 <표 1>에서 다시 한 번 정리하였다.

<표 1> 음악 샘플링에서 원곡의 선정에 따른 요소와 선택 사항

요소	선택 사항
원 재료의 출처	자신의 작품
	다른 예술가의 작품
장르의 변화 여부	원곡에서 변화함
	변화하지 않음

원곡을 선정했다면, 그 다음에는 순서도 ②에서 정리한 사항으로서 샘플 부분을 선택한 후 가공하는 과정을 거치게 된다. 우선 원곡 중 원하는 길이만큼을 차용할 수 있는데, 그 길이는 박자 단위나 프레이즈 단위, 혹은 프레이즈보다 긴 길이 중 선택할 수 있다. 또한 차용할 부분에 해당하는 원래의 음원을 사용할지 혹은 재녹음하여 사용할지의 여부를 결정할 수 있다. 그와 같은 방법을 거치면서 음향효과 등을 이용한 원 재료의 변형 여부도 고려해볼 수 있다. 보컬이 포함되어 있는지의 여부를 확인한 뒤에는 샘플링을 이용한 곡에 있어서 의도하는 기능으로 가사 샘플, 표면적인 샘플, 구조적인 샘플을 선택할 수 있다. 다만 가사 샘플과 구조적인 샘플은 동시에 해당되는 경우도 있다. 그리고 이러한 과정들을 모두 거친 샘플이 한 개일 경우에는 루핑을 사용할지의 여부까지 선택할 수 있다. 이 사항들은 <표 2>에서 다시 확인할 수 있다.

〈표 2〉 샘플의 선택 및 가공에 대한 세부 요소와 선택 사항

요소	선택 사항
차용될 샘플의 길이	한 마디가 채 되지 않는 박자 단위의 길이
	마디 단위의 프레이즈 (한 마디 ~ 곡 형식 상 한 단락 내의 분량)
	프레이즈보다 긴 길이
재사용 방법	음원 샘플링
	재녹음하여 사용
음원의 변형 여부	변형함: 음색, 템포, 조성 및 피치, 역재생 ...
	변형하지 않음
보컬 포함 여부	포함함
	포함하지 않음
샘플의 기능	가사 샘플
	표면적인 샘플
	구조적인 샘플
	가사 샘플과 구조적인 샘플이 동시에 해당
(한 샘플을 이용한) 루핑의 사용 여부	사용함
	사용하지 않음

순서도의 ③은 초핑, ④는 매쉬업에 대한 선택으로서 여러 샘플을 차용한 경우에 사용할 수 있는 편집 기법에 해당한다. 두 기법은 모두 각자의 기법을 거친 후의 길이와 기능을 결정한 후, 루핑의 여부까지 선택할 수 있다. 즉, 초핑이나 매쉬업으로 이루어진 샘플을 반복 재생하는 경우가 이에 해당된다. 이러한 사항들은 〈표 3〉에서 정리하였으며, 두 기법의 세부 요소와 선택 사항은 동일하다.

〈표 3〉 초핑과 매쉬업을 사용할 경우의 세부 요소와 선택 사항

요소	선택 사항
초핑(혹은 매쉬업)된 샘플의 길이	한 마디가 채 되지 않는 박자 단위의 길이
	마디 단위의 프레이즈 (한 마디 ~ 곡 형식 상 한 단락 내의 분량)
	프레이즈보다 긴 길이
초핑(혹은 매쉬업)된 샘플의 기능	가사 샘플
	표면적인 샘플
	구조적인 샘플
	구조적인 샘플과 가사 샘플이 동시에 해당

초핑(혹은 매쉬업)된 샘플을 이용한 루핑의 사용 여부	사용함
	사용하지 않음

원곡의 선택과 가공, 편집 과정을 모두 마친 후에는 순서도의 ⑤에서 처럼 샘플링 곡 제작의 완성 과정을 거치게 된다. 음악 샘플링이 사용된 한 곡에는 한 샘플만 사용했거나, 여러 개의 샘플이 사용되었을 수도 있다. 이 사항을 점검한 후에는 곡 전체에서 차지하는 샘플의 비중 즉, 샘플 부분의 전체 길이를 파악할 수 있다. 마지막으로 음악 샘플링으로 만들어진 곡은 차용된 샘플만으로 곡이 완성될 수도 있으며 악기를 추가로 연주하여 새로운 편곡을 더할 수도 있다. 지금 설명한 사항들은 <표 4>을 통해 정리해두었다.

<표 4> 샘플링 곡의 완성 과정에서의 세부 요소 및 선택 사항

요소	선택 사항
완성곡에서 사용한 원곡의 수 및 샘플 개수	한 샘플
	여러 샘플
완성곡 중 샘플 부분의 전체 길이	한 마디가 채 되지 않는 박자 단위의 길이
	마디 단위의 프레이즈 (한 마디 ~ 곡 형식 상 한 단락 내의 분량)
	프레이즈보다 긴 길이
원 샘플에 악기를 추가하여 새로운 편곡을 만들	악기를 추가함
	추가하지 않고 차용한 샘플로만 곡을 제작

다만 지금 제시한 사항들에서 실제로 성립하기 어려운 몇몇 사항들이 존재한다. 재사용 방법으로서 차용 부분을 재녹음 할 경우, 초핑 기법과 역재생 효과는 원곡의 음악적 특성을 그대로 유지하지 않기 때문에 보기 어려울 수 있다. 원 재료의 길이가 프레이즈보다 긴 길이일 경우에는 변형 기법으로 박자 단위나 프레이즈 단위의 길이로 줄이는 것이 사실상 보기 드물다. 또한 초핑의 재료는 실질적으로 짧은 길이나

한 마디 정도의 길이에만 해당되어 프레이즈보다 긴 길이는 보기 어렵다.

이번 장에서는 2장에서 정리한 재료적·기법적·내용적 요소들의 유기적 연관성을 토대로 음악 샘플링을 이용한 음악 제작에서 사용해 볼 수 있는 제작 방법을 정리해보았다. 다만 초반에 언급한 대로 실질적인 제작 순서는 여기서 제시한 순서도와 얼마든지 다른 다양한 양상으로 나타날 수 있다. 다시 말해 여기서 제시한 순서도는 음악 샘플링의 요소들을 이용한 제작 방법에서 적용해볼 수 있는 한 예시에 해당함을 거듭 강조한다.

## 6. 결론

음악 샘플링은 수십 년 전부터 해왔던 기존의 소리에 대한 채집과 편집의 실험적인 시도부터 유래되어 현재에는 대중음악의 한 음악 제작 분야로 자리매김하였다. 또한 이에 따른 미적, 법적, 윤리적인 논란도 꾸준히 지속되어왔다. 본 연구에서는 여러 논란 및 그에 따른 논의는 배제한 채로 음악적·기술적 관점을 중심으로 보며 음악 샘플링을 이용한 음악 제작에 대한 종합적인 체계를 제시하고자 하였다. 이를 위해 여기서는 음악 샘플링에 필요한 여러 사항들을 재료, 기법, 내용적 요소로 분류하여 살펴보고, 임의의 몇몇 곡을 예로 들어 이해를 도우려 했다. 재료적 요소로는 출처, 재사용 방법, 길이 유형을 살펴보았으며, 기법적 요소로는 편집 기법, 변형 기법, 편곡 기법에 대해서 살펴보았다. 또한 내용적 요소로는 장르 변화 여부와 샘플의 보컬 포함 여부에 관련된 완성곡에서의 기능 유형을 알아보았다. 이를 바탕으로 예시 곡으로서 디제이 새도의 〈Midnight in the Perfect World〉를 분석해봄으로써 여러 요소들에 대한 필요성을 확인할 수 있었고, 그 후에는 제시한 요소들을 종합하여 음악 샘플링에서의 제작 순서도를 제시하였다.

처음에 언급한대로, 지금까지 대부분의 음악 샘플링에 대한 연구들에서는 각자의 논의를 위해 몇몇 간단한 개념만을 소개해왔었다. 이에 대해 본 연구에서는 음악 샘플링을 이용한 음악 제작에 대한 체계적인 이해를 위해, 음악 샘플링에서 나타날 수 있는 여러 요소들에 대해 조사해보았다. 그 과정에서 여러 관점에서 직접 적용할 수 있는 사항을 유추해내거나 기존 연구 자료의 일부를 참고해보았다. 그 후 이러한 사항들을 체계화시켜 음악 샘플링에서의 음악 제작 방법론을 만들었다. 이를 통해 대중음악의 한 제작 분야로서의 음악 샘플링에 대한 체계를 한 눈에 살펴볼 수 있게 된 데에 의의를 둘 수 있다.

또 다른 의의로는 여기서 제시한 음악 샘플링의 제작 방법론이 실제 제작에 사용할 수 있을 뿐만 아니라 분석에도 적용이 가능하다는 것이다. 제시된 음악 샘플링의 제작 방법론을 통해 곡 제작을 할 시에는 다섯 가지의 과정에 포함된 여러 선택 요소들을 거쳐 곡의 완성까지 모두 의도하거나 제작 과정에서 미리 예상할 수 있다. 또한 실 사례를 제시하였듯이 상대적으로 보기 드문 사례까지도 제작하거나 분석해볼 수 있다. 분석의 경우에는 음악 샘플링의 모든 제작 과정 즉, 음원의 선택에서부터 시작하여 가공 과정 및 의도된 기능, 편집 기법과 완성 과정까지 전반적으로 확인할 수 있다.

지금까지 설명한 대로 본 연구에서는 음악 샘플링을 이용한 음악 제작에서 직접 적용해 볼 수 있는 모든 가능성을 포괄하려고 노력하였다. 그러나 제시한 방법론에서 포함된 요소 외에도 여전히 고려하지 못한 다른 관점이나 요소가 남아있을 수 있다는 점은 본 연구의 한계점에 해당된다. 또한 앞서 살펴본 몇몇 요소들에 대한 세부적인 선택 사항을 더 다양하게 제시하지 못했다는 점도 아쉬움으로 남는다. 또 다른 한계점으로는, 본 연구에서 제시한 순서도가 실제 제작에 적용이 가능할 수 있도록 의도하였음에도 실제 음악 제작에서의 순서가 온전히 반영되지



않을 수 있거나 혹은 그대로 따를 필요는 없다는 점이다. 실질적인 음악 제작 과정은 특정 체계나 순서에 따라 이루어지지 않는 경우가 많기 때문이다. 또한 기존 곡을 분석하는 경우에는 기존의 곡들이 대부분 후반 작업을 거친 음원이므로 결과가 불완전할 가능성도 남아있다. 마지막으로, 음악 샘플링이 국내에서도 사용되고 있는 곡 제작 방식임에도 불구하고 제시한 예시 곡들 중 상당수가 해외의 샘플링 곡이라는 점이다. 본 연구에서 제시한 예시 곡들은 대부분 Whosampled.com에서 가져왔으며, 이와 같이 영미권 음악의 경우 샘플링의 사례들이 집단 지성에 의해 정리되고 있다. 반면 한국의 사례는 정리된 자료들을 찾기가 쉽지 않아, 파편적으로 올라와있는 자료를 이용하거나 직접 찾아보는 등의 과정을 거쳐 몇몇 요소들의 일부 예시 곡만을 제시할 수밖에 없었다.

여기서 제시된 제작 및 분석 방법은 비록 몇 가지 제한점을 가지고 있지만, 음악 샘플링에 대한 음악적, 그리고 기술적인 접근이 아직 시작 단계인 점에서 향후 이어질 음악 샘플링 연구들에 대한 기초로서의 가치를 가질 것이다. 후속으로 진행될 연구에서는 여기서 제시하지 못한 요소들이나 여타 관점들을 포함하여 본 연구의 한계를 보완할 수 있을 것이다. 다만 지금 상태에서도 대부분의 샘플링 음악을 분석하는 데 적용이 가능하고, 샘플링을 이용한 음악 제작에도 직접 사용할 수 있을 것이다. 제시한 제작 순서도는 실질적인 제작 순서 및 체계를 반영했기 때문에 음악 샘플링을 이용한 제작 프로그램을 개발할 때에도 토대가 될 수 있을 것이다. 그 외에도 여기서 다루지 못한 기법이나 현재까지도 개발되고 있는 여러 음원 조작 기술들이 후속 연구에서 포함한다면, 음악 샘플링의 제작과 분석에서 적용할 수 있는 더 다양한 선택지를 제공할 수 있을 것으로 본다. 향후 음악 샘플링에 대한 연구들에서는 여기서와 같이 음악적·기술적인 관점에 대한 논의가 더욱 활발히 이루어질 기대하며, 그 외에도 음악 샘플링에 대한 국내에서의 역사 연구, 음

악 샘플링이 한국 대중가요에 미친 영향 등 한국 대중음악에서의 음악 샘플링 사례에 대한 여러 관점의 연구도 진행되길 바라며 본 논의를 마무리한다.

## 참고문헌

- 노민지. 2018. 「DJ 새도(DJ Shadow)의 <Endtroducing.....> 앨범에서 나타난 샘플링 기법 연구: 자작곡 'Now You Know'을 통한 구현을 중심으로». 상명대학교 문화기술대학원.
- 독고현. 2008. 「디지털시대의 새로운 창작문화: 샘플링 테크놀로지와 그 예술적 정체성에 관하여», 『음악교육공학』 7: 57-71.
- 류재학 · 박재록. 2019. 「음악 샘플링의 제작 방법론 제시 및 적용: 한국 대중음악을 중심으로», 『한국엔터테인먼트산업학회』 13(7): 205-218.
- 박재록. 2017. 「대중음악에서의 음원 샘플링 기법의 분석 방법과 그 적용», 『한국대중음악학회』 19: 29-54.
- 오희숙. 2001. 「음악적 <인용> 기법 연구: 20세기 후반 음악을 중심으로», 『음악이화논집』 5: 155-193.
- 임효성. 2018. 「음악저작물에서의 샘플링 기법과 저작권 침해에 관한 소고: 대중음악의 창작적 특성을 중심으로», 『고려법학』 91: 313-346.
- 정철인. 2006. 「디지털 샘플링 기법의 법적 쟁점과 그 판단에 대한 연구», 『계간 저작권』 19(4): 82-101.
- 진도왕 · 한초롱. 2017. 「저작권법상 음악저작물의 샘플링에 대한 소고», 『한국스포츠엔터테인먼트법학회』 20(2): 115-136.
- 폴, 에드워드. 2015. 『힙투더합, 힙합!』. 최경은 역. 한스미디어.
- Adams, Kyle. 2008. "Aspects of the Music/Text Relationship in Rap." *Music Theory Online* 14(2).
- Arn, Thomas. 1989. "Digital Sampling and Signature Sound: Protection Under Copyright and Non-Copyright Law." *University of Miami Entertainment & Sports Law Review* 6(1): 61-86.
- Beck, Jeremy. 2005. "Music Composition, Sound Recordings and Digital Sampling in the 21st Century: A Legislative and Legal Framework to Balance Competing Interests." *UCLA Entertainment Law Review* 13(1): 1-31.
- Behr, Adam & Negus, Keith & Street, John. 2018. "The Sampling Continuum:
- 음악 샘플링의 요소 유형 분류 및 제작 방법의 체계화 연구 — 류재학 · 박재록 273

- Musical Aesthetics and Ethics in the Age of Digital Production.” *Journal for Cultural Research* 21(3): 223-240.
- Davies, Hugh. 1996. “A History of Sampling.” *Organised Sound* 1(1): 3-11.
- Demers, Joanna Teresa. 2002. “Sampling as Lineage in Hip-Hop.” Diss. Princeton University.
- Evans, Tonya. 2011. “Sampling, Looping, and Mashing... Oh My!: How Hip Hop Music is Scratching More Than the Surface of Copyright Law.” *Fordham Intellectual Property Media & Entertainment Law Journal* 21(4): 843-904.
- Harper, Emily. 2010. “Music Mashups: Testing the Limits of Copyright Law as Remix Culture Takes Society by Storm.” *Hofstra Law Review*: 39(2). 405-445.
- Houle, Jeffrey. 1992. “Digital Audio Sampling, Copyright Law and the American Music Industry: Piracy or Just a Bad Rap.” *Loyola of Los Angeles Law Review* 37(4): 879-902.
- Katz, Mark. 2004. *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Kim, Steven D. 2006. “Taking De Minimis out of the Mix: The Sixth Circuit Threatens to Pull the Plug on Digital Sampling in Bridgeport Music, Inc. v. Dimension Films.” *Jeffrey S. Moorad Sports Law Journal* 13(1): 103-131.
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press.
- McGranahan, Liam. 2020. “Bastards and Booties: Production, Copyright, and the Mashup Community.” *Trans* 14.
- Navas, Eduardo. 2014. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Birkhäuser.
- Pelletier, John S. 2012. “Sampling the Circuits: The Case for a New Comprehensive Scheme for Determining Copyright Infringement as a Result of Music Sampling.” *Washington University School of Law* 89(5): 1161-1202.
- Ratcliffe, Robert. 2014. “A Proposed Typology of Sampled Material Within Electronic Dance Music.” *Dancecult* 6(1): 97-122.
- Russ, Martin. 2009. *Sound Synthesis and Sampling*. Focal Press.
- Sanjek, David. 1992. “Don’t Have to DJ No More: Sampling and the Autonomous

- Creator.” *Carlozo Arts & Entertainment Law Journal* 10: 607-624.
- Schloss, Joseph Glenn. 2004. *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*. Wesleyan University Press.
- Self, Henry. 2002. “Digital Sampling: A Cultural Perspective.” *UCLA Entertainment Law Review* 9(2): 347-359.
- Sewell, Amanda. 2013. “A typology of sampling in Hip-Hop” Diss. Indiana University.
- Szymanski, Robert M. 1996. “Audio Pastiche: Digital Sampling, Intermediate Copying, Fair Use.” *UCLA Entertainment Law Review* 3(2): 271-331.
- Walser, Robert. 1995. “Rhythm, Rhyme, and Rhetoric in the Music of Public Enemy.” *Ethnomusicology* 39: 193-217.
- Wilkinson, Carlton J. 2008. “John Lennon’s Revolution 9.” *Perspectives of New Music* 46(2): 190-236.
- WhoSampled, <http://www.whosampled.com>.

## Abstract

### A Study on Classifying Element Types and Systematization of Production Method in Music Sampling

Ryu, Jae Hack (SangMyung University)

Park, Jae Rock (SangMyung University)

Music sampling has recently become one of the major methods of producing music for popular music. However, aesthetic, legal and ethical controversies still persist over music sampling until now, and research is also mostly about this perspectives. The purpose of this study was to present a comprehensive method of producing music, viewing music sampling from a musical and technological perspective.

First of all, this study divided the music sampling with material elements, technique elements and content element. The material elements included the source of reuse from the original song, the method of reuse of the original, and the types of length of the sample to be borrowed. And Technique elements included editing techniques for borrowed sound sources, deformation techniques for musical features, and arrangement techniques that can be selected in the completion of the sampling song production. Finally, this study looked at whether the genre of the original song has changed, the function of the sample related to whether or not the vocal is included as a content element. By analyzing DJ Shadow's <Midnight in a Perfect World> using these elements presented, this study were able to identify the need, and systematize the elements to present the method of production in music sampling. The significance of this study is that we can understand the overall aspects of music sampling,

and that we have laid a systematic foundation for music production and analysis using music sampling.

Keywords: Music Sampling, Sampling Techniques, Composition Techniques, Music Analysis, Sample Materials

논문 투고일: 2020년 10월 19일

논문 심사 완료일: 2020년 11월 28일

논문 게재 확정일: 2020년 11월 29일

