recording with modifiers

blooperの奇妙な側面へ誘うガイド

hello!

blooperの最も深い底へようこそ。モディファイアを使ったレコーディングは、blooperで最もやりがいがあり、チャレンジングなことでもあります。

見た目ほどは複雑ではなく、理解をしなくても楽しくプレイできます。ですが実際に役に立ち、とてもクールに思ってくれるはず。blooperは小さくて非常に奇妙な正真正銘のテープマシンであり、深く知るには長い道のりとなるでしょう。

blooperをセットアップしたら、時間をかけて、その驚きを体感してください。

the two-headed anomaly

タイム・モディファイアを理解する:

モディファイアと一緒に作業するうえで最もややこしいのは、時間(タイム)をいじくり始めたときです。これにはSpeedモディファイアはもちろん、Scrambler, Stutter, Strecherといったループの長さを変更するものの全てが含まれます。

時間ベースのモディファイア	時間ベースでないモディファイア
- Speed	- Dropper
- Trimmer	- Swapper
- Stutter	- Filter
- Stretcher	- Pitcher
- Scrambler	- Stopper (fade out side)
- Stopper (tape stop side)	

全てのルーパーやディレイは、その効果を実現するため2つの"ヘッド"が配置されています。この名前はテープマシンに由来しており、録音ヘッドはテープにサウンド情報を記録し、再生ヘッドは情報を読み取ってサウンドへ戻します。現代のディレイやルーパーも実際のテープがないだけで、多くがこのような仕組みとなっています。

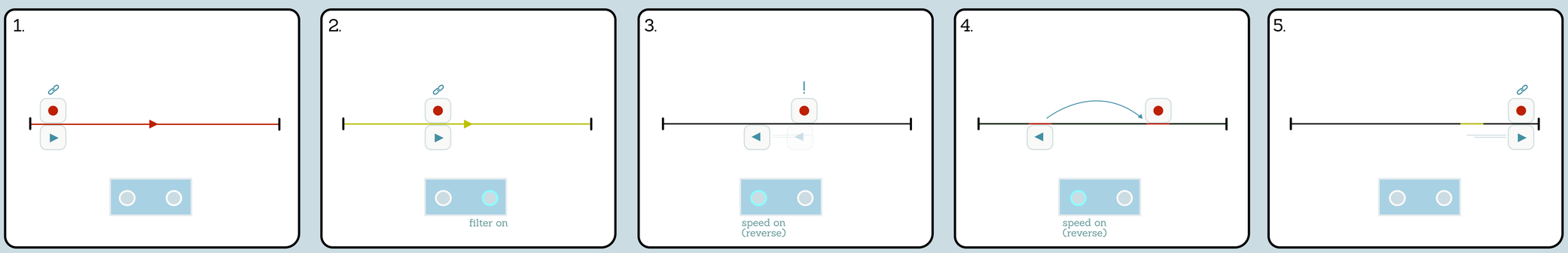
一般的なルーパーでは2つのヘッドが常に同じ場所にあり、基本的には2つが重なっています。ですがblooperは異なります。
時間を変更するモディファイアを使うと、2つのヘッドが分割されます。

重要なルール:

録音ヘッドは常に同じ動作で、順方向へリアルタイムの速度で進みます。貴方が何をしてもその動作は変わらない、信頼できるものです。貴方にできることは録音するか、それを止めるかだけです。

もしおかしなことが起き始めたら、原因は常に再生ヘッドによるものです。そしていいニュースは、貴方はそれを制御できるということ。時間ベースのモディファイアは、再生ヘッドの挙動を変更していると言えます。

ADDモードを使った以下のシナリオを見てみましょう。



1. ループの録音を始め、更にいくつかオーバーダブを重ねます。モディファイアは無しです。ここではblooperは他のループーと同様、2つのヘッドが共に動き、完全にシンクしています。

2. Filterモディファイアをオンにして更にオーバーダブを重ねます。Filter, Dropper, Pitcher, Swapperはタイムには影響しません。2つのヘッドはまだ完全にシンクしていて、何も心配はありません。

3. ではSpeedをオンにして、逆再生してみます。おっと、あれれ。録音ヘッドが安定して動いているにも関わらず、ループの別の部分が聴こえてくるはずです。

4. 録音されるものは再生ヘッドの位置に依存し、どこに録音するかは録音ヘッドの位置に依存することに注意してください。2つは同じ場所にはありません。ループの一部分を他の部分へオーバーダブしてしまうこともあるでしょう。

5. モディファイアをオフにすると、2つのヘッドは同じ場所へ戻ります。

Notes:

1. 録音ヘッドは常に同じ動作、リアルタイムで順方向へ進む。
2. タイムモディファイアは再生ヘッドと録音ヘッドのシンクを解除する。
3. モディファイアがオフになると再生ヘッドは常にシンクへ戻る。

これでなんとなく、奇妙な現象が起きているということがわかったでしょうか。録音ヘッドは同じ場所にあるのに、聴こえるのは再生ヘッドということです。
これは変な状況ですが、blooperの楽しい要素を実現するために必要なのです。ループプレイに新しい発想と柔軟性を提唱します。
では使い方を説明しましょう。

additive

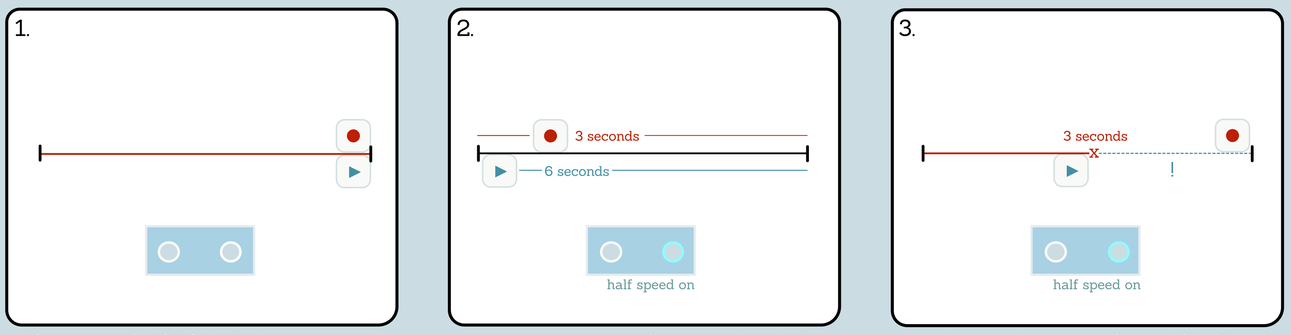
ここからが面白くなってくるところです。Addtiveモードが通常のNormalモードから異なるところは、モディファイアやStabilityがループへ録音可能な点です。興味深いトランジションや、常に進化していくループを演出できます。これにはいくつかの便利な知識があります。

> Tip:
>
> ループの長さの固定には、利点もあります。なにかに同期していたりリズミカルなループにおいては、そのシンクが外れることを心配せずに自由なモディファイアを書き込めます。どんな奇妙な設定にしても、ループのオリジナルの長さは全くそのまま同じです。

the fixed length

これは重要です。ベースとなるループを録音して長さをセットしたら、それは変わることはありません。なにをしても、です。これは中身は入れ替えられるけど、大きさは変わらない「コンテナ」のように考えられます。ループの速度を変更するとことで、驚くような挙動の変化が起きます。

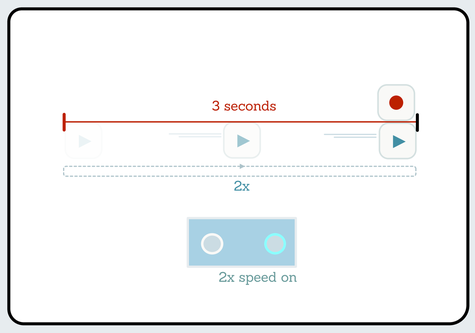
仕組みを説明しましょう。



3秒のループを録音します。

Stepped Speedモディファイアをオンにして、ハーフスピードへ設定します。これでループが1周するまでに6秒かかるようになります。

ワンショットレコーディングを行います。



ループのスピードを上げても同じような挙動となりますが、この場合は一部のループが追い出されるのでなく、繰り返されます。例えば2xのSpeedモディファイアを書き込むと、ループは1つのループの中で実際は2回繰り返されます。

ループの速度は半分に、かつループの長さは変わらないため、録音するとループの半分が失われます。収まらないのです。スピードを落として録音を重ねるたび、いくらかの録音はループから「追い出されて」しまいます。

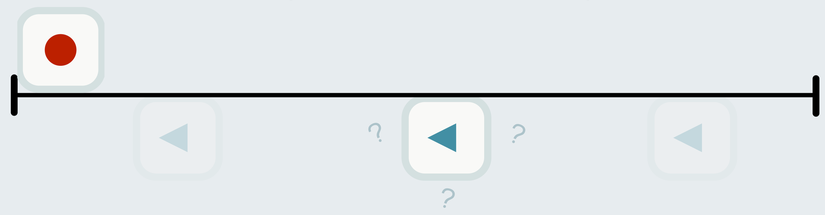
これの現象をわかりやすくナビゲートするた、Additive Assistという機能が搭載されています。

additive assist

この機能では、ワンショットレコーディングを行ったときに実際の録音がどう行われるかを正確にプレビューできます。これは録音ヘッドがループの頭に来るたびに再生ヘッドをリセットすることで実現しています。つまりどのようなモディファイアを使っても、ループは常に同じになります。モディファイアを調整していい感じになったら、ワンショットレコーディングを実行しましょう。

Additive AssistはBLIP Interfaceでオンオフできます。

free recording
(デフォルトの設定)



この設定では再生ヘッドと録音ヘッドは継続して漂流し続けます。タイムを長くするようなモディファイアをオンにすると、実際の録音場所はよりわかりにくくなるでしょう。予期せぬ偶然の出会いを好むなら、このアプローチも便利なはずです。

> Tip:
>
> Free Recordingを好むなら、ループがリセットされたときのLEDを手がかりに録音ヘッドを追うと良いでしょう。録音ヘッドがループの頭に来るたびに、LEDが点滅します。

overdubbing techniques

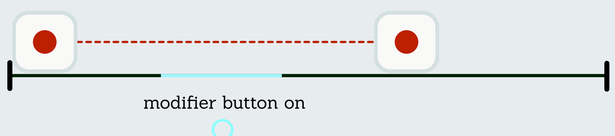
Additiveモードでのオーバーダブには、いくつかの異なるアプローチがあります。それぞれが異なる便利な側面を持っています。

one-shot

ワンショットはモディファイアをループへきっちりとプリントすることが出来ます。ループ一周分のオーバーダブを行ったあと、自動的に録音が停止され、モディファイアをオフにします。ループの終わりでタイミングを合わせること無く、エフェクトを正確に書き込むことが可能です。

ワンショットレコーディングはrecordフットスイッチを長押しすることで作動します。動作中はLEDが点滅します。

punch-in



Additiveモードにおいて正確な結果を求めるなら、パンチインをしてみるのがよいでしょう。パンチインは以下の手順で、ループの一部分にだけにオーバーダブを行うテクニックです。

1. オーバーダブをスタート
2. 一部分だけモディファイアを有効にする
3. オーバーダブをストップ

まずは録音を始め、次にモディファイアをオンにします。モディファイアをオンにするまでオーディオは変更されないので、オーバーダブのスタートとストップはリラックスして行って大丈夫です。このアプローチは録音ヘッドがどこにいるかをしっかり把握でき、モディファイアで加工されたオーディオをどこに差し込むのか正確に判断できます。奇妙でユニークな瞬間を作り出し、ループへ挿入してみましょう

accumulation

このアプローチはオーバーダブ中に（一般的にはマイルドな）モディファイアをオンにしたままにして、ループを時間の経過とともに変化させていくものです。

1. ループを録音
2. Stabilityを上げる
3. オーバーダブをスタート

この例ではStabilityがだんだんループを劣化させ、より古くくしゃくしゃにしていきます。ピッチの揺れ、帯域の損失、強まるノイズ。リアルタイムでテープマシンが使い古されていくように。

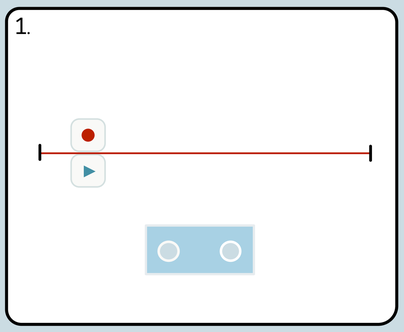
このアプローチをStabilityだけでなく過激な方向へ適用しても良いでしょう。例えばStutterやTrimmerを有効にしたままオーバーダブを重ねると、ループがより小さなパートへどんどんスライスされていきます。

このアプローチでは新しくプレイしたフレーズは、まったくエフェクトが適用されず新しいサイクルとなっていくのも興味深い点です。Frippertronicsスタイルのルーピングとして活用しても良いでしょう

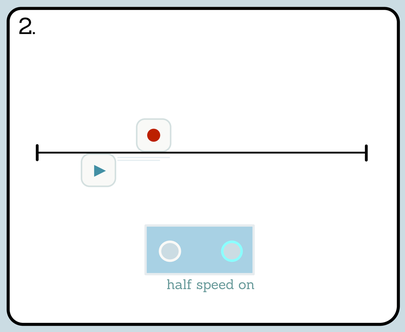
normal

Normalモードでは、物事はもっとシンプルです。モディファイアはループには録音されないため、ループは常に安定します。ですがモディファイアをオンにしたままオーバーダブを行うと、新しいオーディオは予期せぬ場所で着地することも。これは再生ヘッドが実際に録音した場所とは異なるからです。

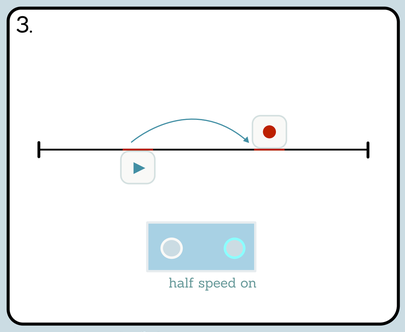
このシナリオを見てみましょう。



全てが心地よく保たれたクリーンなループがあります



Speedモディファイアでハープスピードを設定してオン



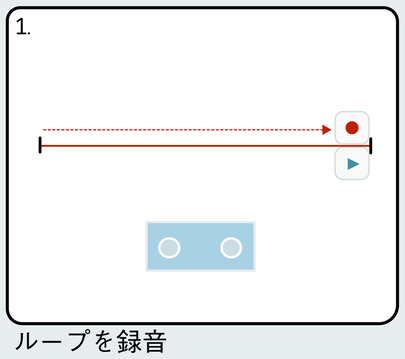
オーバーダブをスタート

当然、聴いたままに合わせてプレイすることになります。ですが録音ヘッドの場所に注目してください。ここが実際に録音される場所なのです。

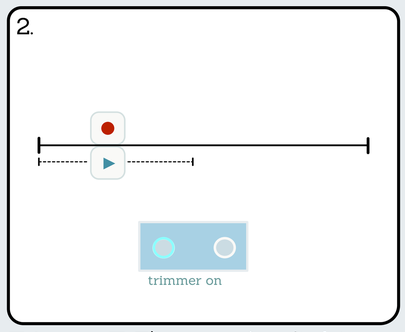
シンプルなルーピングなら、オーバーダブするときは時間ベースのモディファイアはオフにするとよいでしょう。ですがこの特性は興味深い結果に導いてくれることもあります。

Normalモードは予期できない、エクスペリメンタルな可能性を開くことがあります。

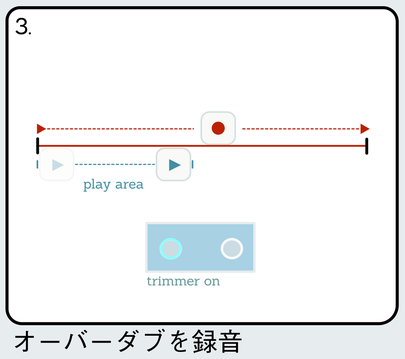
mystery looping



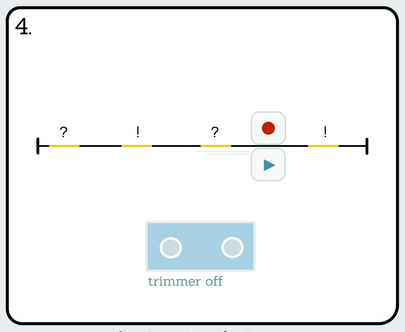
ループを録音



Trimmerモディファイアをオンにして好みに調整



オーバーダブを録音

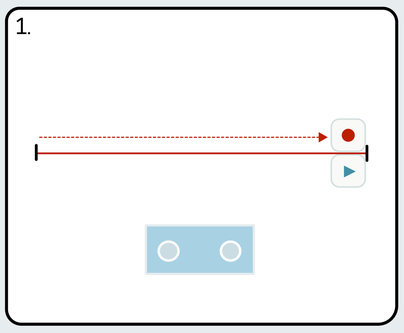


Trimmerをオフにする

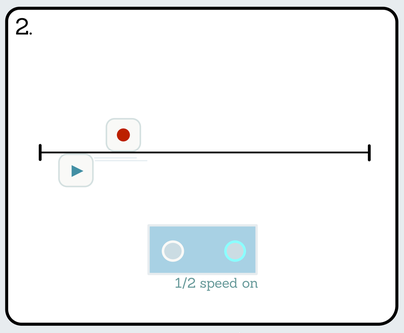
オーバーダブ後にTrimmerをオフにすると、突然ループ全体が現れ、オーバーダブの場所がわかるようになります。それまではどこにあるかわからないんです！
しっかりと構造化されつつ、ループに驚きや偶然性を入れ込むのに最適な方法です。

既存のテクニックへ「ひねり」を加える方法をもう一つご紹介。

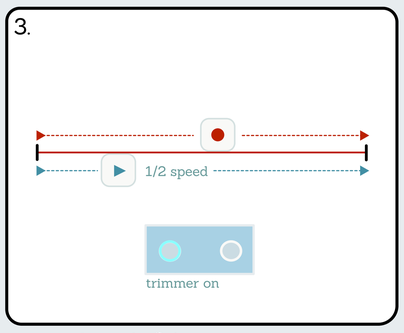
all slow



ループを録音



Stepped Speedモディファイアをオンにし、ハープスピードへ設定



オーバーダブをスタート

新しいオーバーダブを含む全てが、ハープスピードで再生されることに気づくでしょう。生のプレイは自然に一番前で残り続け、時間が経つごとにゆっくりとサウンドスケープが積み重なっていく演出ができます。この挙動はblooperでしか出来ない特有のものです。

end

「モディファイアでレコーディング」についての知識は以上です。この概念には、慣れるまで時間と経験が必要です。様々なシナリオを試して、どのような結果をもたらすのかを注意深く観察してみてください。この資料がお役に立ったなら幸いです。