

Welcome to the bottomless looper, blooper.

この青い長方形は、様々なサウンドパレットを探索、解明し独自のサウンドを無限に研究することの無限の機会を提供する、全く新しいマシーンであります。

あなたがレコーディングをするものは、ほんの始まりに過ぎません。

強大なパワーには戸惑いが付き物です。blooperは究極的にフレキシブル、かつオープンエンドに開発されていますが、操作するうちに馴染みのない場所へ飛ばされることもあるでしょう。これはもちろん楽しいことですが、最初は少し圧倒されるかもしれません。

あなたをサポートするためにいくつかの資料が用意されています。このマニュアルは基本から親しみやすい基本から、アドベンチャーを伴う実験までいくつかのシナリオを通して、少しずつ解説しています。これらのシナリオをプレイすれば、すぐにblooperは最高の相棒になるはずです。

更に詳しい解説が必要なら、blooperのミニサイトやyoutubeのビデオマニュアルシリーズをチェックしてください。

blooperをカスタマイズするにはBlooper Interface Program (BLIP) にアクセスしてください。ここではblooperのカスタマイズやアップデート、保存したループのダウンロードなどを行えます。Stabilityのノイズレベルや、modifierの入れ替えなどが可能です。

*国内代理店製品ページからアクセスできます。



1 modes

Normal

「スタンダード」なルーパーとして機能するモードです。NormalとAdditiveの大きな違いは、modifierやStabilityがループにどう影響するか、です。Normalモードではこれらのエフェクトは聴くことはできませんが、blooperの後に配置された外部のエフェクトのように作用します(ドライ音には影響しません)。modifierを重ねてもループがめっちゃくちゃにならず、サウンドを好きなようにエディットしオーバーダブを録音できます。

Additive

modifierやstabilityといったエフェクトをループに書き込むことができるモードです。blooperから聴こえるすべてがループに録音されています。エフェクトを使用しつつオーバーダブは通常どおり行いたいなら、normalモードが適しています。Additiveはblooperの真骨頂ともいえるモードで理解には少し時間がかかるでしょう。ビデオマニュアルも参考にしてください。

Sampler

Samplerのワークフローは、シンプルかつ即効性を持ったモードです。録音したループを繰り返すだけでなく、マニュアルでトリガーすることができます。ですがオーバーダブの代わりに、繰り返しをさせることもできます。このモードでは録音を重ねるたび新しいループが上書きされています。スタッターやごく短いパフォーマンスループに最適です。デフォルトではループの繰り返しが無効のため、他のモードから違和感なく移行ができます。右のフットスイッチを長押しすると繰り返しを無効にし、マニュアルでワンショットループを再生します。他のモード同様modifierやstabilityを適用させることも可能です。

2 commands

Additive / Normal モード

左スイッチタップ = 録音/再生

ルーパーペダルを使用したことがあるなら、馴染みがある動作でしょう。一回タップすると録音が始まり、もう一度タップするとループの終わりを設定すると同時にループが再生されます。ここからスイッチを更にタップすると、再生と録音を切り替えるようになります。

左スイッチ長押し = One-shot recording

とても便利な機能です！ One-shot recordingはAdditiveモード時にmodifierやstabilityエフェクトをスムーズにループへ書き込むことができます。有効にするとループの終わりで自動的に録音が解除されます。正確にパンチイン・アウトをしなくても、エフェクトをループ全体へしっかり書き込むことができます。

右スイッチタップ = ループの停止

右スイッチ長押し = アンドウ/リドゥ

アンドウ/リドゥのサブメニューを呼び出すコマンドです。右フットスイッチ上のLEDが緑に点灯します。このメニューが有効時は、右スイッチタップでレイヤーをアンドウ、左スイッチでリドゥします。他のコマンドは無効になります。これはlayerノブで行える動作と全く同じで、ノブでの動作を足でも行えます。アンドウ/リドゥメニューを閉じるには、再度右スイッチを長押しすればOKです。

2つのスイッチを同時にタップ = 消去

ループをすべて消去します。特定の動作にすることで簡単にはトリガーできないようにしています。ですが2つをタップした瞬間に消去が実行されるため、注意してください！

Sampler モード

左スイッチタップ = 録音

Samplerモードでは録音は少し違った動作になります。オーバーダブがありません。左スイッチをタップするたび、既存の古いループが瞬間的にクリアされ、新しいループが録音されます。

左スイッチ長押し = モーメンタリー録音

フットスイッチが押されている間だけ録音が有効になります。短いチャミングなループの録音に最適です。

右スイッチタップ = トリガー / リトリガー

サンプルの再生、再度頭出して再生します。

右スイッチ長押し = ルーピングを有効 / 無効

右スイッチ長押しで、Samplerモードでのループ繰り返しを無効にし、ワンショットトリガーを可能にします。右スイッチ上のLEDが緑になり、これが有効になったことを表します。

3 controls

Volume (ramp)

ループの音量を設定します。12時でユニティボリューム、大体2倍までブーストができます。rampingが有効になったとき(dipスイッチについての解説を参照ください)、rampingの速度を決めるノブになります。Volume設定は引き継がれるので、再度設定するにはrampingを一度解除する必要があります。

Layers

録音したオーバダブしたレイヤーを行き来できるノブで、ループのアンドウ/リドゥとして機能します。左に回すとレイヤーを取り除き、右に回すとレイヤーを足していきます。blooperは8レイヤーまでのアンドウ/リドゥに対応しているので、ループのレコーディング時の失敗を治すときのほか、ループをどんどん展開させていくパフォーマンスにも便利です。

Layers ノブは使用してないときは無効になるため、録音時に常にLayers ノブの位置を気にする必要はありません。ですが最新のレイヤーから以前のレイヤーに戻りそこから録音をしたときは、それ以降のレイヤーは全てクリアされます。modifierやstabilityでエディットして更にループへオーバーダブを重ねても、いつでも最初に録音したレイヤーに戻ることが出来ます。

Layer ノブは8階層までのアンドウ/リドゥをコントロールしますが、レイヤーごとに録音したループが独立しているということではありません。タワー(塔)のように考えると理解しやすいでしょう。新しく録音したレイヤーは常に前のレイヤーの上に積み重ねていくイメージです。例えばレイヤー3に戻ったら、再生されているのはレイヤー1+2+3になります。

Repeats

blooperはレコーディング中に以前の録音したレイヤーをフェードアウトさせることができ、そのフェードアウトまでの時間を設定します。左に回していくとレイヤーが早くフェードアウトします。右に回しきるとループがフェードアウトせず常に繰り返されます。Repeatsは録音しているときのみ有効なコントロールで、ループが再生しているときはフェードアウトしません。プレイ始めると様々な楽しい設定を見つけられるはずです。

MOD A

Aチャンネルのmodifier(1,2,3)のパラメーターです。blooper側面下の左側のスイッチでAチャンネルのmodifierを有効にします。パラメーターは選択したmodifierにより異なりますが、12時方向は常に最も変化が少ない「ニュートラルゾーン」となっています。

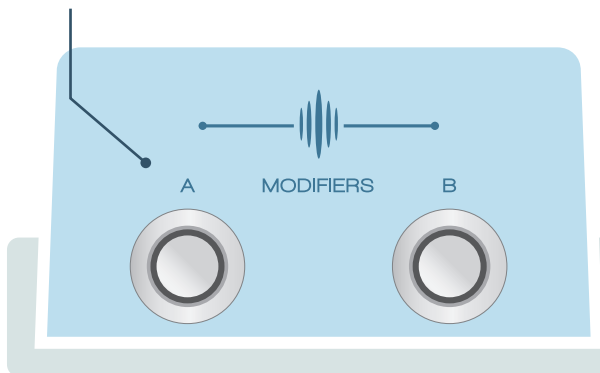
Stability

ループにアナログ/ビンテージ感のあるキャラクターを追加します。上げていくとピッチビブラート、ワウフラッター、ホワイトノイズ、フィルターなどをループへ適用していきます。Additiveモードでオーバーダブを重ねると、録音する度にループが劣化し、オープンリールレコーダーのようなフィリングを楽しめます。左回しきりでバイパスされ、クリーンなレコーディングができます。BLIP上でノイズ量を設定できます。

MOD B

Bチャンネルで設定できるmodifier(4, 5, 6)をコントロールします。

modifiers



blooperには2チャンネルのmodifierが用意されており、ペダル底のボタンで有効にできます。これらのボタンは通常のオンオフに加えて、長押しでモメンタリー動作になり、押し続けている間だけ有効になります。各チャンネルはグルスィッチで3つのmodifierから選択します。ノブはmodifierの調整に使い、選択したmodifierによりパラメーターは異なりますが、12時方向は共通して「ニュートラルゾーン」となり変化が少ないポイントです。blooperの出荷時は標準のmodifierが収録されていますが、BLIPにアクセスして自由にmodifierを入れ替えることができます。

各modifierの詳細やプレイする上でのテクニックについては、別資料のmodifierガイドを参照ください。

Smooth Speed

ループのプレイバック速度や再生方向をスムーズに変えさせます。テープマシンの再生速度をそのまま弄るようなフィーリングになります。最大で2倍速、または完全にループを停止するまで速度を落とすこともできます。12時から反時計回しで、リバースプレイバックとなります。

反時計回りで瞬間的なミュートエフェクトのスレッシュホールドを、時計回りでミュートされるまでのフェードアウトを設定できます。ノブは12時方向のときは、オーバーダブが有効の際ループがすぐにミュートされる設定です。Additiveモードでは、ミュートエフェクトで現在のループと実際のプレイを入れ替えるように作用します。

Dropper

ループから小さな欠片を欠けさせ、プレイさせないようにします。これらのドロップは時にはスムーズで僅か、またあるときは激しくディープになります。反時計回りでドロップの生成がランダムになり、時計回りではドロップの位置とフィーリングが規則的なパターンになります。ノブが最大値付近では、グラニューに近い質感になります。

Stopper

STOP. YOUR. LOOP. 12時から時計回りでループのボリュームがフェードアウトする設定、反時計回りでは溶けるようなテープストップエフェクトになります。modifierがオンになると同時にエフェクトは有効になり、modifierがオフになるまでループはストップしたままになります。

Trimmer

ループの長さを短くするエフェクトです。12時方向から時計回しで、ループの頭から段々短くなっていきます。反時計回りではループの終わりから短くなります。Stepped Trimmerを使えば、ループをリズムカルに圧縮したり、素早く半分にすることも可能になります。

Pitcher

再生速度に影響を与えず、ループをピッチシフトします。12時から時計回りでピッチが上がり、反時計回りで下がります。それぞれの方向に3オクターブまで可変できます。注: Pitcherはヘヴーな処理を行うため、他のmodifierを同時には使えません。

Stepped Speed

Smooth Speedと同じ操作性を持ちますが、より広いコントロールレンジとクオンタイズされたインターバルを持ちます。現在のループのキーを保ちながら再生スピードを変化させ、より音楽的なハーモニーを持続させられます。ステップはオクターブと5度で区切られています。ここでの最大値は、2オクターブアップになります。

Strecher

ループのピッチを変えずに再生速度を変化させます。時計回りで速度が速くなり、反時計回りでは遅くなります。注: Strecherはヘヴーな処理を行うため、他のmodifierを同時には使えません。

Scrambler

ループをリアレンジし、パターン化させることができます。12時から反時計回りではランダム、時計回りは繰り返されるシーケンスを作ります。低いポジションでは偶発的なジャンプになり、高いレベルではすべてがチョッピングされます。

Stutter

ループ内に更にループを発生させ、特定の瞬間を繰り返します。反時計回りでは今プレイされたループにスタッターを作り、時計回りはこれから再生されるループに発生させます。パフォーマンスとしてや、長いループの特定の瞬間にフォーカスするのも最適です。

Filter

もっとも実用的かつシンプルなエフェクトです。レゾナンス無しのフィルターで、サウンドをシェイピングできます。12時から時計回りでハイパスフィルターが低域を取り除き、反時計回りでローパスフィルターが高域をマイルドにします。

Smooth vs. Stepped Modider

いくつかのmodifierはSmoothとStepped、2つの種類が用意されています。Steppedバージョンは音楽的なインターバルでノブが区切られており、例えば特定のピッチに素早く合わせるのもできます。Smoothは段階的な可変でなく、液体のような滑らかな変化を持っています。

Swapper

インタラクティブな3ポジションのmodifierで、様々な方法でループに静寂を発生させます。12時方向から各方向へノブをスワイプすると、エンベロープを検知してループをミュートさせることができます。つまりプレイを重ねると、ループがミュートされるわけです。

4 saving

blooperは16までのループを保存、リコールができます。保存したループにはレイヤー情報も含まれます。フットスイッチで中央のトグルスイッチはblooperのループ保存と呼び出しを制御します。

プレビュー（スイッチ左）

ループスロットをスクロールし、保存（上書き）または読み込む先を選択します。オーディオによるプレビュー、または側面のアーケードボタンの点滅が、スロットのナビゲートを助けます。

オーディオプレビューは、各ループの短い一部分を再生します。右フットスイッチでスロットを先にスクロールし、左フットスイッチでスロットを後ろへスクロールします。保存先、またはロードしたいループが選択できたら、トグルスイッチを右へ変更して設定します。

保存 / ロード（スイッチ右）

スロットを選択しスイッチを右へ変更したら、左フットスイッチ長押しで保存、右フットスイッチ長押しでロードします。アーケードボタンは保存中は赤、ロード中は青く光ります。目的が完了したらフットスイッチを中央のポジションに戻します。

dip switches

blooperのdipスイッチは、Ramping / Expressionと本体機能のカスタマイズに使われます。最初にプレイする際はすべてをオフにして、その後必要な機能に応じてオンにしていこうまいます。

Ramping / Expression

ramping の dip スイッチ (Layers, Repeats, Stability, Mod A, Mod B) で、「ノブのモジュレーション」、または「エクスペッション・ペダル/CV での操作」を blooper のノブに割り当てることができます。単独でも、複数同時に割り当ててもできます。

ramping を有効にするには、コントロールしたいパラメーターに対応する dip スイッチをオンにします。エクスペッション・ペダルや CV を使用したいならその後 EXP/CV ジャックへ接続すれば OK です。ジャックになにも接続がない場合、パラメーターは自動的にrampingへ割り当てられます。Sweep や Polarity スイッチを使えば ramping を更にカスタマイズできます。

Ramping (ペダル単体でノブをモジュレートする)

EXP/CV ジャックにエクスペッション・ペダルや CV を接続せず、ramping の dip スイッチをオンにすると blooper 内部のモジュレーションで ramping が有効になります。このとき Volume ノブが Ramp ノブとして機能するようになり、ramping の速度を決定します。

ramping には「ramp and hold」と「bounce」の 2 つの方式があります。

- ・ramp and hold: 回し切りからノブで設定した値までパラメーターが変化し、その値で止まります。
- ・bounce: 回し切りからノブで設定した値の間をパラメーターが上下します。有効にするには bounce スイッチをオンにします。

Sweep

ramping の範囲を設定します。Top (T) ではノブ右回しきりから設定位置まで、Bottom (B) では左回しきりから設定位置までパラメーターが可変します。

Polarity

ramping の動き方を設定します。fall はノブで設定した値に向かってモジュレートし、rise はノブの値から回しきりへモジュレートします。

Wiggle

ramping の範囲を更に狭めて、微調整を行なうことで一般的なモジュレーションに近い動きを再現します。

Random

ramping をランダム化し、不規則にモジュレーションするようになります。

Sync

ramping のモジュレーション速度をループの長さへ同期させます。ループの長さともジュレーション速度をシンクさせることで、ループトラックにマッチするrampingエフェクトを実現します。

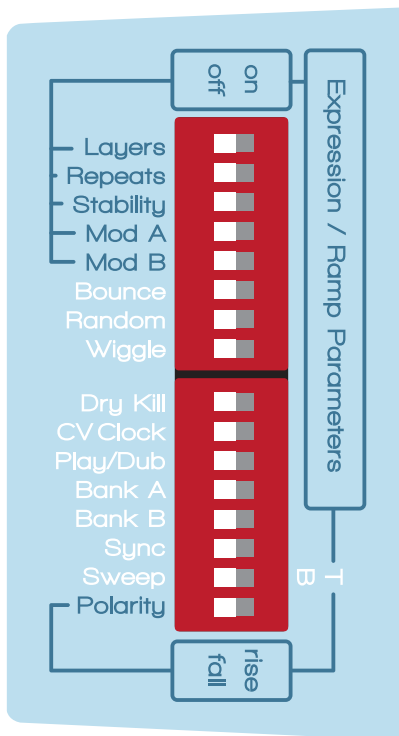
Syncスイッチがオンのとき、Rampノブはループトラックへシンクするrampingのモジュレーション速度のサブディビジョン / マルチプライヤとして機能します。

CUSTOMIZATION

ルーパーペダルはパーソナルなペダルです。以下のdipスイッチでblooperの機能をカスタマイズすることができます。

Dry Kill

ドライ信号の出力を無効にし、blooperからのシグナルのみを出力します。



CV Clock

CVはblooperのシンクまたはモジュレーションへ適用することができます。デフォルトではCVはモジュレーションに割り当てられています（エクスプレッションパダルと同様の動きです）。

CV Clock スイッチをオンにするとCV ジャックからシンクのための CV クロックを読み取るようになります。●フットスイッチを押して blooper を待機状態（LED は点灯しません）にし、CV パルスが入力されると録音がスタートします。再度●フットスイッチを押し、CV パルスが入力されると録音がストップしループがプレイバックされます。以降は CV パルスが入力されるたびにループのプレイバックを頭に戻すトリガーになります。更にループを重ねるには、●フットスイッチを押して録音待機状態にしたあとまたCV パルスを入力して録音をスタートさせます。

CVジャックへ接続がないときは、blooperは通常通り動作します。

Play / Dub

最初のループを録音するときの動作を変更します。

Playでは、最初のループ録音後に●スイッチを押すとループの長さが決定され、すぐに録音したループが再生されます。

Dubでは録音後に再生されず、すぐに2つ目のレイヤーの録音が始まります。ループの切れ目を作らずスムーズに繋がるため、アンビエントなサウンドにも最適です。以降のレイヤーは通常通り録音と再生を交互に切り替わります。

Bank A / B

modifiers A, Bのバンクを切り替えます。デフォルトではBank Bにはなにも登録されていません。BLIPインターフェースにアクセスすることで、お気に入りのmodifiersを登録したり、順番を入れ替えたりが可能です。

tips & notes

Additive Terror

Additiveモードで録音を重ねると、同じエフェクトが倍増していきループが手に負えないほど崩壊してしまリスクがあります。ループの速度が異常に速くなったり、歪んでしまうこともあります。これをどうコントロールするかは貴方に委ねられているので、あえてこれを利用するのも貴方次第です。これを避けるためには、Normalモードでプレイするのが一つの方法です。録音モードを切り替えてもループは保たれるため、Additiveモードで基本となるループをいくつか重ねたら、Normalモードに切り替えるのも良いでしょう。常にmodifierの状態には気をつけるようにしてください。

Mode Switching

録音モードを切り替えても、ループはそのまま継続されます。例えばAdditiveモードでエフェクトを録音しベースのレイヤーをトランスフォームさせたら、Normalモードへ切り替えてより制御しやすいオーバーダブを行うこともできます。複雑に入り組んだマルチレイヤーのループを制作して、Sampleモードに切り替えればマニュアルでトリガーすることも可能です。

Mind the repeats

録音中に、ループがフェードアウトしていくことに気づくと思います。これは間違いではなく、Repeatsの設定によるものです。スタンダードなルーパーのような動作を求めるなら、Repeatsは最大にしましょう。

LEDs are your friend

LEDはblooperの様々な状態をわかりやすく示すようにデザインされています。それらを全て説明するのは退屈なためここでは記載ませんが、blooperをプレイしていくほどに馴染んでいけるはずです。

The fixed Length

blooperのAdditiveモードはありとあらゆる奇妙なマテリアルをループに取り込むことができますが、ループの長さは最初に固定されます。最初に決めた長さから変わることはありません。そのため例えばオーバーダブでループ速度を変更すると、ループの一部が欠けてしまうことがあります。最初はなれないと思いますが、プレイしていくうちに理解が進むはずです。またblooperの公式ページにも詳しい解説が載っています。

電源について

消費電力 150mA。スタンダードな 2.1mm 9VDC センターマイナスのパワーサプライで動作します。200mA 以上のパワーサプライを推奨します。標準的な 100mA のパワーサプライでは動作に異常が発生する場合があります。

このマニュアル中のコンセプトのいくつかはビデオで紹介したほうがわかりやすいでしょう。blooper にはたさんのビデオマニュアルとチュートリアルが用意されているので以下のページをチェックしてみてください。

youtube.com/ChaseBlissAudio

ご意見、ご感想はいつでも歓迎します！質問もなんなりとお寄せ下さい。

chaseblissaudio.com/contact

または国内代理店 HP まで。

Thank you so much for purchasing this product and ENJOY!

blooper™

blooper は 6 種類の Modifier (エフェクト) でループを自在にエディットし、更に 8 レイヤーまでのアンドゥ / リドゥを備えてループを音楽的に展開させられる、最も楽しくてクリエイティブなループングデバイス。

blooper には数多くの楽しいファンクションとプレイ方法がありますが、まずは以下のように始めてみましょう！



1. NORMAL

中央のトグルスイッチを NORM にすると、スタンダードなルーパーとして遊べます。Modifier、Layers のエディットも行えますがエディット自体はループに書き込まれないモードです。

- 1 ループを録音 Tap ●
- 2 再度録音してオーバーダブ Tap ●
- 3 Layersノブで録音したレイヤーをナビゲート LAYERS |
- 4 Stabilityノブでテープライクに STABILITY |
- 5 長押しすると8レイヤーまでのundo/redoメニューへ ■でundo、●でredo Hold ■
- 6 同時押しで全てのループを削除 Tap ● ■

2. SAMPLER

中央のトグルスイッチを SAMP にすると blooper をサンプラーのように使用できます。もちろん Stability や Modifiers でエディットできますが、オーバーダブはできなくなります。(Layers ノブ、undo/redo メニューは無効になります。)

- 1 サンプルを録音 Tap ●
- 2 リトリガー Tap ■
- 3 サンプルを入れ替え Tap ●
- 4 サンプルの繰り返しをオフ Hold ■
- 5 サンプルをトリガー Tap ■
- 6 ModifiersやStabilityでサンプルを更にエディット

3. ADDITIVE

中央のトグルスイッチを ADD にすると blooper はもっと楽しくなります。Modifier と Stability がループに書き込まれ、エフェクトを重ねながらループをどんどん展開させていけるモードです。

- 1 ループを録音 Tap ●
- 2 Modifierをオンにしてノブで調整 MOD |
- 3 長押しでone-shot recording! Modifier効果レイヤーに追加 Hold ●
- 4 Modifierを更に重ねてみよう！
- 5 Stabilityを10時くらいに録音ボタンを押すとループが少しずつ崩壊！ STABILITY ↙ Tap ●

4. DELAY-STYLE

Repeats ノブは blooper の新しい次元をアンロックし、ディレイのようにプレイできます。最初のループの長さが”タッピングテンポ”のように動作すると考えて下さい。

Stability や Modifier で更にディレイをカスタマイズ出来ます。

- 1 “タッピングテンポ”を入力 Tap x2 ●
- 2 再度録音をスタートしディレイのようにプレイ Tap ●
- 3 Modifierでディレイをカスタマイズ！
- 4 NORMとADD 2つのモードを楽しもう NORM ADD
- 5 録音を再度押してクールなフレーズをループさせよう Tap ●
- 6 Repeatsをマックスディレイが減衰しないループングディレイに！ REPEATS ↘

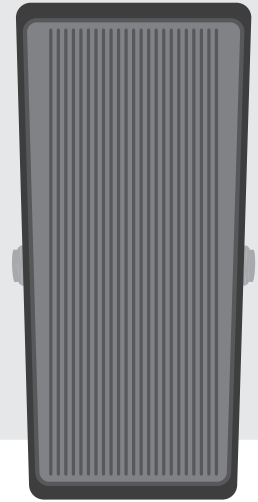
connectivity

blooperに4種類の外部機器への接続オプションがあり、コントロールを拡張することができます。



MIDI

MIDIフットコントローラーはblooperの各機能をコントロールする、カスタムフットスイッチとして使用できます。DAWでオートメーションを書いたり、タイトにシンクするループのため外部クロックを使うこともできます。blooperの1/4 TRS MIDIジャックに5pin MIDI端子を接続するには、MIDI BOXが必要になります。詳細はMIDIマニュアルを参照ください。



Expression

blooperのどんな(全ての)ノブも、外部のエクスペッションペダルで操作ができます。ペダルではより滑らかなパラメーターコントロールを可能にします。



Ext. Switch

外部フットスイッチを接続すると、blooperのフットスイッチとして使用することができます。blooperをテーブルトップで使用し、録音/スタートは足でコントロールしたいときに便利です。ノーマリーオープンなフットスイッチを接続すれば、自動的にコントロールが変わります。

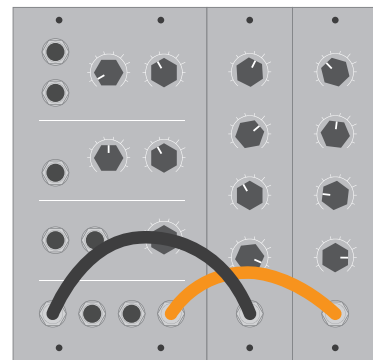


エクスペッション / CVの設定

左のdipスイッチはCVまたはエクスペッションペダルでコントロールするパラメーターの選択に使います。複数のパラメーターを同時に操作へ割り当てることが可能で、dipスイッチをオンにするだけでOKです。(EXP/CVになにも接続がないときは、自動的にcrampingへ割り当てられます。)

Sweepスイッチはコントロールするレンジ、Polarityは操作方向を設定します。

EXP / CVへ何かを接続しつつ、dipスイッチでなにも割り当てないときはVolumeが操作に割り当てられます。



CV

CV (コントロールボルトテージ)はblooperのノブのオートメーション、またはシンク先のクロックソースとして使用できます。CV Clockのdipスイッチで、どの状態がアクティブになるか選択します。