

K-POP에서 활용되는 샘플링 기법 분석*

- 한국 4대 기획사 출신 아이돌 음악을 중심으로 -

이경주** · 박재록***

1. 서론
2. 본론
 - 2.1. 샘플링 기법과 분석 방법
 - 2.2. 분석 음악의 선정
 - 2.3. 분석 결과
 - 2.3.1. 샘플링의 재료적 요소
 - 2.3.2. 샘플링의 기법적 요소
 - 2.3.3. 샘플링의 내용적 요소
 - 2.4. 논의
3. 결론

본 연구에서는 K-pop 음악에서 사용된 샘플링 기법을 분석하였다. 연구의

* 이 논문은 이경주의 「K-POP에서 활용되는 음원 샘플링 기법 분석」(상명대학교 석사학위논문, 2024)의 내용을 활용하여 재구성한 것이다.

** 제1저자, 상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사

*** 교신저자, 상명대학교 뮤직테크놀로지학과 부교수

대상은 2010년 이후 데뷔한 4대 기획사 소속 아이돌 그룹 및 솔로 아티스트의 곡으로, 영국의 샘플링 음악 데이터베이스 사이트인 후샘플드(Whosampled.com)에 등록된 자료를 참조하여 선정하였다. 샘플링 기법은 재료(material), 기법(technique), 내용(content)적인 요소로 나누어 분석하였다. 분석 결과, 다양한 샘플링 기법이 사용되었으나, 샘플의 길이, 편집 기법, 완성곡 내 샘플 부분의 전체 비중, 장르적 변화 등의 기준에서 특정 기법들이 두드러지게 사용된 것을 확인하였다. 특히, BTS의 음악에서의 샘플링 기법이 두드러졌으며, 힙합 장르와 샘플링 기법의 상관관계를 확인하였고, 특정 기간의 클래식 음악 샘플링 유행을 확인하였다. 본 연구를 통해서 음원 샘플링 기법이 아이돌 음악에서 팝, 힙합 등의 장르적 융합의 도구로서, 더 나아가 음악의 서사적인 부분으로써 사용되었음을 알 수 있었다. 이러한 결과를 통해 본 연구는 케이팝 장르에서 어떤 흐름으로 샘플링이 사용되고 있는지 분석함으로써, 케이팝에 사용되는 샘플링의 과거와 현재의 양상을 살펴보는 데 의의가 있다.

핵심어: 한국 대중음악, 샘플링, 케이팝, 아이돌, 음악분석.

1. 서론

대중음악에서의 음악 샘플링이란 주로 기존에 발매된 음원을 재사용하는 음악 제작 방법을 일컫는다(류재학·박재록, 2020). 이러한 기법은 디지털 시대 이전 시대에도 행해졌지만, 1980년대 디지털 음향 기술의 발달과 함께 본격적으로 대중음악에 도입되었다. 도입 초기에는 많은 윤리적, 법적 논란이 있었음에도 불구하고, 샘플링은 현재 대중음악의 제작 방법의 하나로 자연스럽게 받아들여지고 있다(Behr et al, 2017: 224). 샘플링은 힙합과 일렉트로닉 장르에서부터 시작되었지만, 이제는 장르를 막론하고 뮤지션이 선택할 수 있는 수단의 하나가 되었다.

대중음악에서의 샘플링은 미국에서 시작되었지만, 그 영향은 미국의 문

화적 영향을 받은 세계로 확산되었고, 한국 대중음악도 그 영향을 받았다. 2000년대 들어 한국의 대중음악 중 아이돌 그룹의 댄스음악은 케이팝이라는 이름으로 아시아를 비롯한 전 세계 여러 나라의 팬층을 보유한 글로벌 음악 산업으로 발전했다. 그리고 케이팝 음악에서도 샘플링 기법을 활용한 음악이 다수 발표되었다(정혜원, 2024).

케이팝이라는 용어가 학술계에서도 받아들여지면서 세계적으로 인기를 얻은 한국 기획사 소속의 아이돌 그룹들에 대해 다양한 관점의 연구들이 진행되고 있다. 본 연구는 케이팝 아이돌에 관한 기존 연구에서 깊이 있게 다루어지지 않은 샘플링 사례와 그 기법을 분석하여, 케이팝 아이돌 음악에서 샘플링 기법이 어떻게 활용되고 변화했는지를 탐구하려 한다. 특히, 케이팝 음악이 전 세계적인 주목을 받기 시작하면서 해외 활동을 고려하여 기획된 3세대 이후의 아이돌 그룹을 중심으로 샘플링 기법이 그들의 음악에 어떻게 활용되었는지에 대해 중점적으로 분석할 것이다. 이를 통해 케이팝의 음악적 발전과 다양성을 심층적으로 이해하는 데 기여하고자 한다.

2. 본론

2.1. 샘플링 기법과 분석 방법

음악에서 샘플링의 기원은 인용음악이나 다다이스트의 실현, 구체음악(concrete music)으로 거슬러 올라갈 수 있다. 대중음악에서는 1960년대에 이러한 예술 음악의 영향을 받아 사운드 콜라주(sound collage) 음악이 발표되기도 했지만(박재록, 2017: 36), 이러한 작업을 샘플링이라고 부르지는 않았다. 1970년대 후반 패어라이트 CMI라는 음악 제작용 컴퓨터에서 디지털 샘플링 기능이 도입되었다. 하지만 이 악기는 높은 가격 때문에 소수의 프로듀서나 방송사 및 학술 단체에서만 구입할 수 있었다. 이후

1980년대 중반 E-mu SP-12나 Akai MPC60과 같은 저렴한 디지털 샘플러가 등장하면서 샘플링이 대중음악에서 널리 사용되기 시작했다(Liechti, 2022: 12).

샘플링이 대중음악에서 주요한 제작 기법이 된 것은 기술적 배경이 마련된 1980년대 후반부터다. 힙합과 관련하여 1986년에서 1992년 사이를 “샘플링의 황금기”라고 불린다(McLeod, 2015: 83). 이 시대의 대표적인 작품으로 수백 개의 샘플을 통해 제작된 퍼블릭 에네미(Public Enemy)의 『Fear of a Black Planet』 앨범이 있다. 그러나 이후 샘플링과 관련한 저작권 소송이 이어지면서 샘플링 관행은 위축되었다. 이 시기부터 저작권이 있는 음원을 샘플링하는 관행은 주로 언더그라운드나 틈새(niche) 음악가들, 아니면 샘플 클리어런스를 위해 많은 돈을 지불할 수 있는 거물 음악가들이 추구해 왔다(Liechti, 2022: 13).

2000년대 이후 저작권을 무시하는 무분별한 샘플링은 위축되었지만, 샘플링을 활용한 곡은 계속 발표되고 있다. 대중음악에서 샘플 및 디지털 샘플링 장비의 지위는 논쟁의 여지가 많고 혼란스럽지만, 한편으로 당연한 것으로 받아들여지고 있다(Behr et al., 2017).

음악적 기법의 하나로 자리 잡은 샘플링에 관련한 다양한 연구가 현재까지도 활발히 진행 중이다. 샘플링 관행에 관한 연구가 가장 활발하게 이루어지고 있는 분야는 주로 저작권과 관련된 분야다(McLeod and Kuenzli, 2011; 김인철, 2015; 이정훈·박성수, 2017; 이태원, 2018; 김기덕, 2020; 김우석, 2024). 샘플링 관행에 관한 다른 학술적 접근은 미학에 대한 부분이다(Rodgers, 2003; Schloss, 2014; Behr et al., 2017). 보다 기능적이고 음악적인 관점에서의 접근도 많이 이루어지고 있다. 로버트 랫클리프(Ratcliffe, 2014)는 샘플링에서 샘플의 재료의 분류법을 제안했다. 그는 샘플의 길이에 따라 먼저 샘플을 분류하고, 다시 샘플의 기능에 따라서 다시 세부적인 분류를 했다. 아만다 세웰(Sewell, 2013)도 샘플의 기능

에 따라 분류를 했는데, 그녀는 샘플이 곡에서 어떤 기능을 하도록 의도되었는지에 따라 구조적인 샘플, 표면 샘플, 가사 샘플로 구분했다.

류재학(2023)은 대중음악의 제작 관행에서 사용될 수 있는 샘플이 기법에 대한 종합적인 체계를 제시하였다. 그는 샘플링을 이용한 음악 제작에 있어서 필요한 요소들을 크게 ‘재료적 요소’, ‘기법적 요소’, ‘내용적 요소’로 구분하였다. 재료적 요소는 다시 원 재료의 출처, 재사용 방법, 원 샘플의 길이를 세부 요소로 구분하였고, 기법적 요소는 편집 기법, 변형 기법, 편곡 기법으로 구분하였다. 내용적 요소는 원곡에서의 장르 변화 여부와 완성곡에서의 샘플의 기능으로 구분하였다. <표 1>은 류재학이 제시한 음악 샘플링 요소의 유형을 정리한 것이다.

<표 1> 류재학의 음악 샘플링의 요소 유형

요소 유형	세부 요소
재료적 요소	원 재료의 출처
	재사용 방법
	원 샘플의 길이
기법적 요소	편집 기법
	변형 기법
	편곡 기법
내용적 요소	원곡에서의 장르 변화
	완성곡에서 샘플의 기능

본 연구는 최근 한국 대중음악에서 나타나는 샘플링 관행에 대해 분석하는 것을 목적으로 한다. 류재학이 제시한 샘플링 요소의 유형은 가능한 모든 샘플링 기법을 포괄하며, 가장 세부적으로 분석이 가능한 샘플링 기법에 대한 분석의 도구로 사용될 수 있다. 따라서 본 연구에서는 류재학이 제안한 방법론에 따라 한국 대중음악에서의 샘플링 기법에 대해 분석을 진행할 것이다.

이 분석 방법을 조금 더 자세히 소개하자면, 재료적 요소의 세부 요소인 원 재료의 출처에서는 다른 음악가의 음악을 차용하는 것인지, 혹은 자신의 곡을 사용하는 것인지에 대한 출처를 확인한다. 재사용 방법에는 원래의 음원을 그대로 차용하는 경우와 재녹음해서 사용하는 경우로 나누어진다. 원 샘플의 길이에서는 차용된 음원의 길이가 어떤지를 확인한다. 그 기준은 짧은 길이의 박자 단위 길이와 마디 단위 혹은 곡 형식상에서 한 단락의 프레이즈 길이, 한 프레이즈가 넘는 긴 길이, 이렇게 세 가지로 나뉜다. 완성곡에서 사용된 샘플 부분의 전체 비중은 차용한 곡에서 어느 정도의 길이로 차용하였는지를 확인하는 것을 일컫는다. 이 기준 또한 박자 단위의 짧은 길이, 마디 단위 혹은 곡 형식상에서 한 단락의 프레이즈 길이, 프레이즈 보다 더 긴 길이 이렇게 세 가지로 원 샘플의 길이와 동일한 기준으로 삼는다.

기법적 요소에서는 편집 기법, 변형 기법, 편곡 기법 이렇게 세 가지로 구분할 수 있다. 편집 기법에서 컷 기법만 쓴 경우는 차용할 부분만 컷해서 사용하는 경우이다. 그와 달리 루핑 기법은 구간을 차용하여 컷한 음원을 반복 재생하는 것이며, 초핑 기법은 원래의 음원을 잘게 쪼개어 컷한 뒤 순서를 뒤섞는 것을 일컫는다. 변형 기법은 원곡의 음악적 특징을 그대로 차용하는 경우와 필터, 재생속도의 변화 등등을 주어 차용한 음원에 변형을 주는 것을 일컫는다. 편곡 기법은 오로지 샘플링 기법만으로 곡을 제작한 경우와 기존 샘플 위에 악기를 새롭게 추가한 경우 이렇게 두 가지로 구분한다.

내용적 요소로는 원곡에서의 장르 변화, 완성곡에서 샘플의 기능이 있다. 장르의 변화에서는 원곡과 차용된 곡의 장르에 변화가 있는지 알아본다. 완성곡에서의 샘플의 기능에서는 차용된 원곡에서 보컬이 포함된 부분을 차용할 수도 있고 보컬만 차용한 경우가 있고 혹은 음원의 반주 일부를 차용하는 경우도 있다. 이러한 경우들을 조합하여 샘플링 곡에서 화음이나

리듬을 구성하고 있는 샘플인 구조적인 샘플과 완성된 샘플링 곡에서 부분적인 장식, 즉 여러 악기의 효과음이나 보컬이 포함된 경우 가사와 연관성이 없어 그 의미를 갖지 않는 표면적 샘플, 샘플에 포함된 보컬의 노랫말이 의미론적 기능을 하는 가사 샘플 이렇게 세 가지로 구분한다.

다만 이러한 분석 방법에서의 한계점이 있다는 것을 여기에서 먼저 밝히고 넘어가려 한다. 완성된 음악에서 샘플링 여부를 판단할 때 가청성과 인식 가능성이라는 두 가지 중요한 변수가 있다(Liechti, 2022: 88). 가청성은 청취자가 샘플을 들을 수 있는지에 대한 것이고, 인식 가능성은 샘플의 출처를 알 수 있는지에 대한 것이다. 샘플링은 노골적으로 들리고, 널리 알려진 음악의 샘플을 이용할 수도 있지만, 아주 짧거나 많이 변형되어 있어 원래의 음향을 인지하기 어려울 수도 있으며, 아무도 기억하지 못하는 잊혀진 음반을 통해 만들어질 수도 있다. 본 연구에서의 분석은 공개된 자료를 활용하기는 하지만 어디까지나 가청 가능하고 인식 가능한 사례들을 통해 이루어질 수밖에 없다.

2.2. 분석 음악의 선정

아이돌 음악에서 사용된 샘플링 기법에 대해 분석하기 위해 분석 대상의 범위는 3세대 이후 아이돌 그룹과 그 출신의 가수의 음악으로 한정했다. 아이돌의 세대 구분에 대해서는 학술적으로 완전히 확립되었다고 보기는 어렵지만, 세대 구분은 아이돌의 팬과 기획사에서 당연한 듯 받아들여지는 경향이 강하며, 대체로 내용상으로도 큰 차이가 없이 사용되고 있다. 학술 연구에서도 이 구분을 받아들여 아이돌을 데뷔 시기로 구분하여 연구한 논문들이 발표되고 있다(최서원·임성준, 2019; 한미화·나은경, 2020; 임종필·정재윤, 2023; 손윤재, 2023).

아이돌의 세대 구분에서 3세대는 2012년을 전후로 등장한 아이돌들이

중심이 되는 세대로, 이 시기 데뷔한 방탄소년단(이하 BTS), 블랙핑크 등은 동아시아를 넘어 전 세계 대중음악계의 관심을 받기 시작했다. 아이돌의 세대 구분은 여러 가지 음악 외적 요소들의 영향을 받기도 하지만(최서원·임성준, 2019: 66), 기획 단계부터 해외 활동을 고려하여 음악적으로도 다양한 장르의 음악을 수용하면서 글로벌 트렌드를 적극 반영하였다.

본 연구에서는 3세대 이후 아이돌 중에서도 2024년 현대 한국의 대표적인 대형 기획사인 SM, YG, JYP 엔터테인먼트와 하이브(구 빅히트)에서 데뷔한 아이돌 그룹과 그 출신 가수의 음악을 분석 대상으로 한정하였다. 3세대 아이돌이 데뷔하던 시점에서 빅히트엔터테인먼트는 소규모 기획사였으나 소속 아티스트인 BTS의 성공으로 현재 엔터테인먼트사 최초로 대기업집단으로 지정되었다(안태호, 2024). 다만 이러한 기준에 따라 대중적으로 유명한 샘플링 사례이지만 대형기획사 소속의 아이돌이 아닌 아이브의 'After Like'와 같은 경우는 분석 대상에서 제외되었다.

분석 대상을 위와 같이 한정하더라도 샘플링 활용의 여부는 연구자들의 자료 수집과 분석만으로는 파악이 어렵기 때문에 샘플링 관련 데이터베이스인 후샘플드 사이트(whosampled.com)의 자료를 활용하였다. 후샘플드에 게시된 자료는 자발적인 기여자들이 만들고, 다시 이를 관리자가 검증하여 업데이트된다. 후샘플드 사이트가 비록 이중의 확인 절차를 거쳐 자료가 게시되는데도 불구하고, 부정확한 자료도 많은 것으로 확인되고 있지만, DJ, 프로듀서, 학자 모두에게 귀중한 자료가 되고 있다(Orosz, 2022). 본 연구에서는 후샘플드에 게시된 자료를 두 연구자가 교차 확인하여 단순 커버(cover)를 제외하고, 샘플링이 인지되는 음악만을 다시 추려 자료화하였다. 이 과정을 거쳐 연구 대상 음악가들의 음악 중 후샘플드 사이트에 게시된 총 277곡 중 69곡을 분석 대상으로 선정하였다. <표 2>에 분석 대상으로 선정된 곡을 정리하였다.

분석 대상 중 샘플링을 활용한 음악을 가장 많이 발표한 아티스트는

BTS였다. BTS의 음원 중 14곡에서 샘플링의 활용이 발견되었으며, BTS 출신의 솔로 음원에서도 10곡이 발견되었다. 이외에도 NCT의 경우 7곡의 샘플링 활용이 발견되었고, EXO와 레드벨벳의 경우 5곡이 발견되었다.

〈표 2〉 연구 대상 곡의 기획사와 연도별 분포

	가수명	곡명
SM	EXO	History(2012), Overdose(2014), What I Want for Christmas What I Want for Christmas(2016), Tempo (2018), Ya Ya Ya (2019)
	LUNA	Free Somebody(2016)
	NCT 127	Baby Don't Like(2017), Regular(2017), Run Back 2 U (2018). 아 깜짝이야 (2019), Sticker(2021), Yacht(2023), Fact Check(2023)
	Red Velvet	Kingdom Come (2017), Taste(2018), Marionette(2022), BYE BYE(2022), Feel My Rhythm(2022)
	Kai	Mmmh(2020)
	AESPA	Savage(2021), Hold on Tight(2023)
	GOT the Beat	Stamp On It(2023)
	RIIZE	Love 119(2024)
HYBE	BTS (방탄소년단)	Born Singer(2013), Intro: 2 Cool 4 Skool(2013), Coffee (2013) Intro: Skool Luv Affair(2014), 호르몬 전쟁(2014), 등골브레이커(2014), Cypher Pt. 4(2016), Am I Wrong(2016), Airplane Pt. 2(2018), Intro: Ringwanderung(2018), I'm Fine(2018), Outro: Tear(2018), Intro: Persona(2019), Outro: Ego(2020)
	지민(BTS)	Lie(2016)
	J-Hope (BTS)	Airplane(2018), 향상(2018), Chicken Noodle Soup(2019), Pandora's Box(2022), What If...(2022), On the Street(With J. Cole.2023)
	AgustD (BTS)	140503 새벽에(2016), Intro(2016), Agust D(2016)

	NU'EST	Flying Angel(2014)
	SEVENTEEN	13월의 춤 (2017)
	Le Sserafim	이브, 프시케 그리고 푸른 수염의 아내(2023), UNFORGIVEN(2023)
	NewJeans	ETA(2023)
JYP	TWICE	Cheer Up(2016), Dance The Night Away(2018), FANCY(2019)
	Stray kids	Miroh(2019), CIRCUS(2022)
	NiziU	Chopstick(2021)
	Bambam	Air(2021)
	NMIXX	O.O(2022), Young, Dumb, Stupid(2023)
	ITZY	Snowy(2022)
YG	이하이	Turn It Up(2013)
	송민호	거북선.with Ja Mezz, Andup (2014)
	CL	MTBD(2014), Lifted(2016)
	AKMU	Last Goodbye(2017)
	LISA	SG(With DJ Snake, Ozuna, Megan Thee Stallion. 2021)
	BLACKPINK	Shut Down(2022)

〈표 3〉 연구 대상 곡의 기획사와 연도별 분포

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	합계
SM	1	0	1	0	2	3	3	2	1	2	3	4	1	23
HYBE	0	3	4	0	6	1	6	2	1	0	2	4	0	29
JYP	0	0	0	0	1	0	1	2	0	2	3	1	0	10
YG	0	1	2	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	7
합계	1	4	7	0	10	5	10	6	2	5	9	9	1	69

〈표 3〉은 연구 대상 곡의 기획사와 연도별 분포를 나타낸 표다. 4대 기획사별 분석 대상 곡수는 SM 23곡, HYBE 29곡, JYP 10곡, YG 7곡이었다. 샘플링 기법은 힙합 음악에서 주로 활용되는 기법이지만, 힙합 음악을 기반으로 한 음악을 주로 발표하는 YG에서 가장 적은 사례가 발견된 것은 일반적 인식과 다른 결과였다. 분석 대상 곡의 연도별 분포는 3세대 아이돌 그룹이 데뷔하기 시작하던 2012년에 1곡이었고, 2016년과 2018년에는 10곡으로 가장 많았으며, 2024년 3월까지의 자료를 확인했기 때문에 2024년 발표곡은 1곡이 있었다.

2.3. 분석 결과

2.3.1. 샘플링의 재료적 요소

(1) 원곡의 출처

새로운 곡에 사용할 원 재료인 샘플은 각기 다른 두 개 이상의 곡에서 가져올 수도 있다. 따라서 분석 대상 곡은 69곡이지만 원 재료의 출처를 자신 혹은 자신이 속한 그룹인 경우와 다른 아티스트의 샘플을 분석해 보았을 때 총 73개의 샘플이 발견되었다. 〈표 4〉에서 이를 정리했다. 한 곡에서 두 곡 이상의 곡에서 샘플을 가져온 경우는 BTS의 ‘Intro: 2 Cpp; 4 Skool’, ‘호르몬 전쟁’, ‘I’m Fine’, NCT127의 ‘Regular’가 있었다.

〈표 4〉 2010년 이후 발매된 케이팝 곡의 원 재료 출처 유형

원 재료의 출처 유형	
자신의 작품	8곡
다른 예술가의 작품	65곡

샘플링에서 사용한 샘플 재료의 출처 유형을 추적해보았을 때, <표 4>에 기재되어 있듯이 솔로 곡의 경우 자신의 소속 그룹의 작품을 샘플링 한 것을 포함하여 자신의 작품을 재료로 사용된 경우는 총 8곡이며, 다른 예솔가의 작품을 사용한 경우는 65곡이었다. 자신의 작품을 샘플링한 사례는 한 개의 사례를 제외하면 모두 BTS의 음악에서 나타났다. 자신의 곡에서 샘플링을 한 사례는 <표 5>에서 확인할 수 있다.

<표 5> 같은 그룹의 곡을 차용한 샘플링 곡 목록

발매 연도	아티스트	음악 샘플링 곡	차용된 동일 그룹의 곡
2014	BTS	Intro: Skool Luv Affair	Outro: Luv in Skool
2018	BTS	Intro: Ringwanderung	Best of Me (Japanese Version)
2018	BTS	Airplane Pt. 2	J-hope - Airplane
2018	BTS	I'm Fine	Save ME
2018	BTS	Outro: Tear	LOVE YOURSELF Highlight Reel '轉'
2018	NCT 127	Run Back 2 U	SM Rookies and NCT 127 - BASSBOT
2019	BTS	Intro: Persona	Intro: Skool Luv Affair
2020	BTS	Outro: Ego	Intro: 2 Cool 4 Skool

우선 2014년에 발매한 BTS의 미니 앨범인 「Skool Luv Affair」의 수록곡인 'Intro: Skool Luv Affair' 곡은 2013년에 발매된 「O!RUL8,2? (Oh! Are you late, too?)」 수록곡인 'Outro: Luv in Skool' 곡을 샘플링하여 자신의 그룹에서 발매한 동일한 비트를 사용해 두 앨범 간의 연결성을 부각시켰다. 2018년도에 발매한 시리즈 앨범 「LOVE YOURSELF」의 여러 가지 버전에서는 4곡에서 자신의 그룹의 곡을 차용하였다. 먼저 일본 발매된 버전의 앨범인 「FACE YOURSELF」의 첫 곡인 'Intro: Ringwanderung'은 같은 앨범의 두 번째 곡인 'Best of Me (Japanese Version)'를 샘플링하였다. 동일한 앨범 내에서 특정 곡의 음원을 다른 곡에서 샘플링 한 것, 특히 인트로 곡에서 활용한 것은 두 곡의 연결성을 의도한 것이라 볼 수

있을 것이다. ‘Airplane Pt.2’는 소속 멤버인 제이홉의 믹스테이프 수록곡 ‘Airplane’의 연장선으로 차용되었으며, ‘I’m Fine’은 같은 그룹의 2016년도 곡의 ‘Save ME’의 후속곡 개념의 곡으로 같은 인트로를 공유하고 있지만, ‘I’m Fine’에서는 이 인트로가 더 높은 음으로 변형되어 사용되었다. 「LOVE YOURSELF 轉 ‘Tear’」 앨범의 마지막 곡인 ‘Outro: Tear’에서는 선공개된 뮤직비디오인 ‘LOVE YOURSELF Highlight Reel 轉’의 피아노 샘플을 차용하였다. 2019년에 발매된 「Map of The Soul: Persona」 앨범의 ‘Intro: Persona’는 2014년에 발매된 「Skool Luv Affair」 앨범의 ‘Intro: Skool Luv Affair’ 곡을 샘플링하였다. 2020년에 발매된 「Map of The Soul: 7」 앨범의 ‘Outro: Ego’는 2013년에 발매된 「2 COOL 4 SKOOL」 앨범의 ‘Intro: 2 Cool 4 Skool’ 곡을 차용하였다. 이렇게 BTS는 지속적으로 자신의 과거 앨범의 음원을 새로운 앨범에서 샘플링하여 사용함으로써 과거의 작품과의 연결성을 암시하기 위해 샘플링 기법을 사용하였다. 2018년 발매한 엔시티 127의 「Regular-Irregular」 앨범의 보너스 트랙인 ‘Run Back 2 U’에서는 엔시티 멤버들이 데뷔 전에 에스엠 루키즈 활동 당시 공개한 ‘BASSBOT’ 영상의 음악을 샘플링하여 새로운 곡을 만들었다.

비록 자신의 그룹의 곡을 차용하는 경우는 69곡 중 8곡으로 적은 비율을 차지하지만, 동일 그룹의 곡을 차용한 경우에는 아티스트 활동의 서사를 음악적으로 표현하는 하나의 방법으로 음원 샘플링이 쓰였음을 유추할 수 있었다.

자신의 작품이 아닌 다른 아티스트의 작품을 샘플링 하는 것은 샘플링 기법의 일반적인 경우로, 본 연구의 분석 대상 곡들도 상당수가 이 경우에 해당된다. 다른 아티스트의 작품을 샘플링 한 경우 클래식 음악부터 월드 뮤직, 포크, 펑크(funk), 힙합까지 다양한 장르의 음악을 샘플 재료로 사용했다. 다른 아티스트의 작품을 샘플링 한 사례들은 샘플링의 내용적 요소 분석 부분에서 보다 자세히 다루게 될 것이다.

(2) 원 샘플의 길이

새로운 곡에서 사용한 원 샘플의 길이에 따라 샘플링의 유형을 분류할 수 있다. 길이는 박자 단위의 짧은 길이, 마디 단위 혹은 한 단락의 프레임 길이, 그리고 프레임보다 더 긴 길이로 나누었다. 이 때 샘플링한 원 곡에서 한 샘플만 가져와 이용한 경우와 원 곡에서 길이를 달리하여 여러 샘플을 샘플링을 하는 경우가 있을 수 있다. 단순하게 원 곡에서 하나의 샘플만 가져와서 이용한 경우의 곡수는 <표 6>에 정리했다. 효과음처럼 짧게 박자 단위의 길이의 샘플을 잘라서 활용한 곡은 19곡, 마디 단위 혹은 한 단락의 프레임 길이의 샘플을 활용한 곡은 38곡, 프레임보다 더 긴 길이의 샘플을 활용한 곡은 6곡으로 분석되었다.

<표 6> 단일한 샘플을 이용한 곡에서의 샘플의 길이

박자 단위의 길이	마디 단위 혹은 한 단락 프레임	프레임보다 더 긴 길이
19곡	38곡	6곡

샘플링을 이용한 곡에서 원 곡의 다른 부분의 샘플을 가져오거나 샘플의 길이를 달리하여 여러 부분에서 샘플을 활용한 곡은 10곡이 있었다. 이러한 예로 BTS의 'Am I Wrong'은 미국의 블루스 기타리스트 켈 모(Kep Mo)의 'Am I Wrong'을 샘플링했는데, 원 곡의 음원의 다양한 부분을 잘라서 짧은 박자 단위의 샘플로도 이용하고 마디 단위의 프레임으로도 활용하였다.

(3) 완성곡에서 사용된 샘플 부분의 전체 비중

원 곡에서 샘플을 잘라서 새로운 곡에 활용할 때 새롭게 완성된 곡에서 사용된 샘플 부분의 전체 비중에 따라서도 분류할 수 있다. 샘플의 길이가 짧거나 마디 단위여도 이를 루핑(looping)하여 더 긴 프레임이나 이보다

더 길게, 심지어는 곡의 처음부터 끝까지 샘플을 활용할 수도 있다. 여기에서도 완성곡에서 사용된 샘플의 비중을 다시 박자 단위, 마디 단위 혹은 한 단락 프레이즈, 프레이즈보다 더 긴 길이로 나누었다. 분석 결과 박자 단위의 길이로 샘플을 짧게 효과음처럼 사용한 경우가 7 샘플, 마디 단위 혹은 한 단락의 프레이즈 길이로 활용한 경우가 30 샘플, 프레이즈 보다 더 긴 길이로 활용한 경우가 57 샘플인 것으로 분석되었다. 단일한 샘플을 이용한 경우 이외에 샘플의 길이를 달리해서 완성한 곡이 10곡이며, 이때 샘플의 활용 케이스가 여러 가지이기 때문에 총 케이스는 분석 대상 곡 수보다 더 많다.

〈표 7〉 완성 곡에서 나타난 샘플 부분의 전체 비중 유형

박자 단위의 길이	마디 단위 혹은 한 단락 프레이즈	프레이즈보다 더 긴 길이
7 샘플	30 샘플	57 샘플

분석 결과 프레이즈보다 긴 길이의 샘플 활용 유형이 가장 많았으며, 그 다음으로 마디 단위 혹은 한 단락 프레이즈인 유형이 있었고, 박자 단위의 짧은 효과음으로 활용된 유형이 가장 적었다. 〈표 7〉에서 이를 정리하였다. 이를 통해 샘플을 활용하여 새로운 곡을 작업할 때 원 샘플의 길이가 짧더라도 이를 루핑하여 보다 길게 늘려서 새로운 곡에서 활용하는 경우가 많다는 것을 알 수 있다.

(4) 재녹음 여부

샘플링을 할 때 원 곡의 음원을 그대로 잘라서 샘플링할 수도 있지만 저작권 처리를 간소하게 하기 위해 원 곡의 음향과 비슷하게 재녹음하여 샘플링할 수도 있다. 음원에는 작곡가와 작사자에게 귀속되는 저작권과 함께 녹음물(sound recording)에 귀속되는 복잡한 저작권 규정이 있다(이정훈·박성수, 2017: 140). 음원을 재녹음하여 샘플링하는 경우 원래의 곡이

가지고 있는 음향적인 특징은 약해지지만, 저작권의 처리를 상대적으로 간단하게 처리할 수 있다. 특히 저작권이 만료된 클래식 음악같은 경우 재녹음하여 새롭게 음원을 제작하면 사실상 샘플 클리어런스를 할 필요도 없다. <표 8>은 완성된 곡에서 사용한 샘플을 원곡의 음원을 그대로 활용한 경우와 재녹음하여 활용한 경우를 나누어 정리한 것이다.

<표 8> 샘플의 재녹음 여부

원곡의 음원 활용	재녹음하여 활용
40	33

원곡의 음원을 그대로 활용한 샘플링은 40개의 경우, 재녹음하여 사용된 것은 33개의 경우로 분석되었다. 음원 샘플링으로 만들어진 곡들은 원곡의 음원을 그대로 차용한 경우이기에 재녹음으로 할 수 없는 보컬을 포함한 구간들을 짧은 길이로 차용하는 경우들이 많았다. 반면 재녹음하여 만들어진 샘플의 경우, 블랙 핑크의 ‘Shut Down’, 레드 벨벳의 ‘Feel My Rhytem’과 같이 저작권이 만료된 클래식 음악인 경우가 많았다. 이외에 J. Cole의 ‘Born Sinner’의 선율과 가사를 그대로 이용하여 가수들이 다시 부른 BTS의 ‘Born Singer’의 경우와 같이 원곡의 내용을 일부 변형하여 사용한 경우들이 있었다. 특이하게 라이즈의 ‘Love 119’는 음원 샘플링과 재녹음 동시에 한 경우다. ‘Love 119’는 이지희의 ‘응급실’을 샘플링 하였는데, 원곡 음원이 시작되는 구간을 기점으로 9마디에서 12마디 구간을 ‘Love 119’인트로 구간에 음원 샘플링 하였다. 재녹음 사용으로 제작된 구간은 ‘응급실’의 인트로 구간이며 원곡 음원이 시작되는 구간을 기점부터 4마디까지의 피아노 사운드를 재녹음으로 사용하였다.

2.3.2. 샘플링의 기법적 요소

(1) 편집 기법

샘플을 원 곡에서 발췌한 다음 단순하게 한 번만 새로운 곡에서 삽입한 경우는 컷(cut) 기법, 샘플을 루핑시켜 두 번 이상 반복한 경우를 루핑 기법, 샘플을 다시 쪼개서 재조합하여 새로운 샘플을 만드는 것을 초핑(chopping) 기법으로 분류하였다. 초핑 기법으로 만들어진 샘플은 다시 루핑되어 활용될 수 있다.

〈표 9〉 단일 샘플을 활용한 곡들의 편집기법

컷 기법만 사용한 곡 수	루핑 기법을 사용한 곡 수	루핑과 초핑 기법을 같이 사용한 곡 수
14곡	44곡	5곡

분석 대상 곡 중 단일한 샘플을 활용한 곡 중에서 사용된 편집 기법별로 분류한 것을 〈표 9〉에 정리하였다. 이를 보면 루핑 기법을 사용한 경우가 가장 많았으며 루핑과 초핑을 같이 사용한 경우는 가장 적었다. 복수의 샘플을 활용한 곡 10곡들에서도 주로 루핑 기법이 많이 사용되었고, 루핑과 초핑을 같이 사용한 경우가 가장 적었다. BTS의 멤버인 슈가의 개인 활동명인 Agust D의 ‘Agust D’에서는 제임스 브라운(James Brown)의 ‘It’s a Man’s Man’s Man’s World’의 음원이 컷 기법으로도 사용되고 초핑하여 재조합된 샘플도 루핑으로 동시에 사용되었다. 라이즈의 ‘Love 119’의 경우 인트로에 원곡의 보컬 벌스(verse) 부분이 컷되어 삽입되었고 원곡의 인트로 피아노 부분이 루핑되어 완성곡의 반주로 사용되었다.

(2) 변형 기법

본 연구에서는 변형 기법을 변형하지 않은 경우, 템포, 피치만 변형한

경우, 템포와 피치, 템포와 필터를 통한 변형의 경우, 템포와 피치, 필터를 다 적용한 경우로 구분하였다. 라이즈의 'Love 119' 곡의 경우 원곡의 음원으로 그대로 컷 기법으로 이용한 부분에서는 템포를 빠르게 변형하고 필터를 적용하였지만, 원곡의 피아노 반주의 경우 템포만 새롭게 완성한 곡에 맞게 변형하였다. 라이즈의 'Love 119' 곡을 제외하고는 하나의 완성곡 내에서의 변형 기법의 변동은 없었으며, 이에 대한 분석 결과는 <표 10>을 통해 확인할 수 있다

<표 10> 샘플의 변형기법

변형하지 않음	템포	피치	템포 피치	템포 필터	템포 피치 필터
18곡	23곡	4곡	24곡	1곡	2곡

분석 결과 변형 기법 중 가장 빈번하게 사용되는 것은 템포 변형과 템포와 피치 변형이었다. 이는 새롭게 완성된 곡이 대체로 댄스음악이기 때문에 샘플 원곡의 템포를 빠르게 변형할 필요가 있기 때문이다. 또한 새로운 곡과 원곡의 피치가 맞지 않는 경우 원곡 샘플의 피치를 변형하는 것이 일반적이기 때문에 이러한 결과는 자연스럽게 이해될 수 있다.

(3) 편곡 기법

음악 샘플링에서의 편곡 기법은 오로지 샘플만 이용하여 새로운 곡을 제작하는 경우와 샘플을 효과음으로 짧게 활용하거나 샘플로 만들어진 부분에 새롭게 음향을 추가하는 경우로 나누었다. 샘플만을 이용하여 새로운 곡을 제작하는 경우는 샘플링을 이용한 음악 제작 사례 중에서도 아주 드문 경우로, 샘플링이 대중음악에서 본격적으로 사용되기 이전의 비틀즈(The Beatles)의 'Revolution No. 9'이 있으며, 힙합 프로듀서 DJ 쉐도

(DJ Shadow)의 1996년 앨범 「Endtroducing.....」 정도가 있다. 본 연구의 분석 대상 곡 중 샘플만으로 곡을 제작하는 경우는 확인되지 않았다. 다만, 분석 대상곡에서 사용된 편곡 기법들은 전체적으로 두 가지의 양상을 보였는데, 원곡 재료의 그대로 매력을 살려서 다양한 악기들과 조합되어 곡의 퀄리티를 높이는 경우와 원곡 재료를 서브적인 측면으로 두어 다양한 샘플링 기법을 토대로 곡의 퀄리티를 높이는 형태를 띠었다. 이러한 양상에 관해서는 샘플링의 내용적 요소에 대한 분석을 통해 에서 더 깊이 있게 분석을 진행하였다.

2.3.3. 샘플링의 내용적 요소

(1) 완성곡에서의 샘플의 기능

샘플링을 통해 완성된 곡에 포함된 샘플은 각자의 음악적인 정보가 담겨져 있다. 세웰(Sewell, 2013)은 각 샘플들이 완성곡에서 작동하는 기능에 따라 구조적인 기능을 하는 경우, 샘플에 보컬이 포함되어 그 노래의 가사가 새로운 곡에서 의미론적인 기능을 하는 경우, 부분적인 장식적으로만 사용된 경우로 구분하였다. <표 11>은 이러한 구분법에 따라 분석 대상곡 중 단일 샘플을 이용한 완성곡에서의 샘플의 기능을 정리한 것이다.

<표 11> 단일 샘플을 이용한 완성곡에서의 샘플의 기능

구조적인 샘플	표면 샘플	가사 샘플
31곡	26곡	6곡

분석 대상 곡에 대한 샘플의 기능을 분석한 결과, 완성곡에서의 샘플의 기능에서는 구조적인 샘플이 31곡으로 가장 많이 사용되었다. 표면 샘플이 26곡에서 사용되었고, 가사 샘플의 경우가 6곡 확인되었다. 가사샘플의 예

로는 J. 콜의 ‘Born Sinner’를 샘플링한 BTS의 ‘Born Singer’가 있다.

두 개 이상의 샘플을 활용한 경우에는 각 샘플별로 구조적 샘플이나 표면 샘플, 가사 샘플의 기능이 혼재해서 사용되었다. BTS의 ‘Am I Wrong’은 썸 모의 ‘Am I Wrong’에서 다양한 샘플을 발췌해서 구조적인 샘플, 표면 샘플, 가사 샘플로 활용했다.

(2) 장르의 변화

장르의 분류는 모호하고 논쟁의 대상이 되기 쉬운 구분법이지만, 음악적 스타일을 파악하는데 있어 유용하기 때문에, 상업적으로나 학술적으로도 음악을 분류하기 위해 사용된다. 연구자의 주관에 따른 장르 분류를 피하기 위해 본 연구에서는 디스코그(discogs.com), 바이브(vibe.com), 위키(wikipedia.com)를 참고하여 분석 대상곡 및 원곡의 장르를 분류하였다.

분석 대상곡에서 사용된 샘플 원곡의 장르는 힙합이 가장 많았고, 그 다음은 소울&펑크, 일렉트로닉 알앤비 순으로 많은 것으로 나타났으며, 락은 한 곡으로 주요한 음악 장르 중에는 가장 적게 차용되었다. 기타 장르에서는 클래식, 영화음악, 포크, 영상 트레일러 음악, 게임 사운드가 포함되어 있고, 메인 장르 목록에서 제외된 발라드, 블루스, 캐롤, 월드뮤직 장르들이 포함되어었다. <표 12>는 완성된 곡에서 차용된 원곡의 장르를 정리한 표다.

<표 12> 완성곡에 차용된 원곡의 장르

일렉트로닉	힙합	알앤비	소울&펑크	락	기타
13곡	21곡	2곡	15곡	1곡	21곡

샘플링 기법의 역사에서 알 수 있듯이 샘플링 기법은 힙합에서 가장 크게 발전하였고 가장 많이 샘플링 기법을 사용하는 장르이지만, 힙합 이외에도 다양한 장르의 음악의 샘플이 사용된 것을 알 수 있다. 그렇다면 차

용한 분석 대상곡들의 장르와는 어떤 차이가 있는지 샘플링을 이용한 완성 곡들의 장르를 <표 13>을 통해 살펴해보도록 하겠다.

<표 13> 샘플링을 이용한 완성곡의 장르

일렉트로닉	힙합	알앤비	팝	기타
17곡	33곡	5곡	11곡	3곡

분석 대상곡 총 69곡의 장르는 일렉트로닉 17곡, 힙합 33곡, 알앤비 5곡, 팝 장르 11곡, 기타 장르 3곡으로 확인되었다. 차용한 원곡의 장르와 달리 힙합 장르가 가장 많이 나타났으며, 그 외에 일렉트로닉, 팝, 알앤비, 기타 장르 순으로 많았다. 기타 장르에는 록, 포크, 캐롤 장르가 확인 되었다. 댄스를 기반하는 케이팝 장르에서 힙합 장르가 많이 나오는 것을 통해 샘플링 기법이 힙합 장르의 주요 제작 기법으로 활용되고 있는 것을 알 수 있다. 차용된 원곡과 차용한 케이팝 곡에서의 장르적변화가 얼마나 있었는지 <표 14>를 통해 확인해보도록 하겠다.

<표 14> 완성곡에서의 케이팝 곡들의 장르적 변화

장르적 변화가 있는 곡	장르적 변화가 없는 곡
57곡	12곡

차용된 원곡의 장르에서 차용한 완성곡의 장르가 변화한 곡은 57곡, 장르가 변화하지 않는 곡은 12곡으로 큰 폭으로 장르가 변화한 것을 알 수 있다. 장르가 변화하지 않은 경우는 사용한 원곡의 샘플이 일렉트로닉이나 힙합인 경우였으며, 원곡의 장르가 클래식이나 소울&펑크와 같은 오래전 음악인 경우 당연하게도 장르의 변화가 일어났다.

2.3. 논의

이상으로 3세대 이후 아이돌 중에서도 4대 기획사에서 데뷔한 아이돌 그룹과 그 출신 가수의 음악에서 사용된 샘플링 기법을 분석해 보았다. 기획사 별로 살펴보면 힙합 성향이 가장 강하다고 평해지는 YG 출신의 아이돌 음악에서 샘플링 기법이 사용된 사례가 다른 기획사 출신의 사례에 비해 많지 않다. 대중음악에서의 샘플링 기법이 시작과 활용에 있어 힙합이라는 장르의 비중이 가장 크다고 할 수 있다(Exarchos, 2018). 그런 점에서 YG 출신의 아이돌 음악에서 샘플링 기법의 활용이 많지 않다는 점은 이례적인 현상이었다. 그럼에도 불구하고 완성곡에서 샘플링한 원곡의 장르와 샘플링을 이용한 완성곡의 장르에서 힙합의 비중이 가장 높다는 점, 그리고 힙합의 원류 중 하나라고 할 수 있는 소울&펑크에서 차용한 경우도 많다는 점에서 샘플링 기법과 힙합 장르의 관계성을 케이팝 음악에서도 다시 확인할 수 있었다.

분석 대상 곡 중에서 클래식 음악을 샘플링한 경우도 9곡이 있어서 비교적 많은 경우였다. 클래식 음악은 재녹음하여 이용하는 경우 저작권 문제 없이 샘플링 할 수 있으며, 유명한 곡을 샘플링하는 경우 친숙한 선율을 통해 청취자의 관심을 빠르게 이끌어 낼 수 있다(이재훈, 2022). 아이돌 음악이 아니더라도 한국 대중음악에서 클래식 음악을 샘플링한 유명한 사례는 이현우의 ‘헤어진 다음 날’, 양파의 ‘사랑... 그게 뭔데’, 아이비의 ‘유혹의 소나타’ 등 다양하며, 1세대 아이돌인 H.O.T.의 ‘빛’, ‘아이 야(Yah)!', 2세대 아이돌인 동방신기의 ‘트라이앵글’에서도 클래식 음악을 샘플링하였다. 음악적 표현으로서 클래식 음악의 샘플링은 유용한 선택지이지만, 과도한 사용은 음악 팬들의 싫증을 유발할 수 있기 때문에 한때의 유행으로서 이따금씩 등장하는 경향이 있다. 본 연구의 분석 대상곡 중 클래식 음악을 샘플링한 9곡 중 6곡이 2022년에 발표된 곡이라는 점에서, 그 해에 유행하고 빠르게 사라진 하나의 트렌트라 볼 수 있을 것이다.

전체의 분석 대상곡의 아티스트 중 가장 많은 비중을 차지한 것은 BTS와 그 소속 가수들이었다. 분석 대상 곡 중 BTS의 곡이 14곡, BTS의 멤버인 슈가(Agust D)의 곡이 3곡, 제이홉의 곡이 6곡으로 전체 분석 대상곡의 3할을 담당했다. 이들은 솔로곡을 완전체의 곡에서 샘플링하거나 완전체의 곡을 솔로곡에서 샘플링하는 등 샘플링을 상호 간에 사용하기도 했다. BTS는 특히 학교 3부작, 청춘 2부작 등 시리즈로 구성된 앨범을 통해 세계관과 주제 의식을 표현한다(정지은, 2019). 이러한 스토리텔링에서 샘플링 기법 또한 주요한 연결과 상징을 위한 기법으로 활용하고 있다. BTS의 후반기 음악이 힙합을 벗어나 팝 댄스 성향을 보이고 있지만, 이들의 초기 컨셉이 힙합이었다는 점을 고려하면 다시 한번 힙합과 샘플링 기법의 상관관계를 확인할 수 있다.

이러한 제작 양상이 케이팝에서만 보이는 현상인지 혹은 다른 문화권의 음악에서도 비슷하게 나타나는 현상인지 구체적으로 알아볼 필요가 있다. 류재학(2023)의 박사논문에서는 빌보드 차트의 상위권 음악에서 나타난 샘플링 기법에 대해 분석을 진행했다. 류재학의 빌보드 차트 상위권 음악의 샘플링 기법에 대한 분석 결과와 본 연구의 결과를 비교하면 미국의 대중음악과 케이팝 음악의 샘플링 기법 활용의 양상은 크게 다르지 않았다. 재사용 방법, 원 샘플의 길이나 편집 기법 등에서 많이 사용된 방식들이 동일했다. 이를 통해 샘플링 기법의 다양한 가능성이 있지만, 대중음악이라는 틀 안에서 특정한 기법이 선호된다는 것을 알 수 있다. 차이점으로는 샘플을 가져온 원곡의 경우 빌보드 차트 상위권 음악에서는 클래식 음악이 없는 데 반해 케이팝에서는 클래식 음악을 사용한 사례가 특정 연도를 중심으로 다수 있다는 것과 BTS의 사례 때문에 자신의 작품을 샘플링한 사례가 많다는 정도가 있었다. 이렇게 샘플의 장르와 BTS의 자기 샘플링을 제외하면, 케이팝의 제작에서 미국의 대중음악의 영향을 확인하고, 샘플링 기법과 힙합 장르의 상관관계를 재확인할 수 있었다.

3. 결론

본 연구에서는 2010년대 이후 데뷔한 4대 기획사 출신의 3세대 아이돌 그룹 및 솔로 아티스트들의 곡에서 사용되는 샘플링 기법을 분석하여, 케이팝 음악에서의 샘플링 음악 제작 양상과 흐름을 파악하고자 했다. 이를 위하여 영국의 샘플링 음악 관련 데이터 베이스 사이트 후샘플드에 등록된 음악 중 분석 대상 아티스트의 곡을 선별하고, 재료, 기법, 내용적인 요소로 나누어 분석을 진행하였다.

분석 결과, 분석 대상곡에서 다양한 샘플링 기법이 활용되었으며, 그 양상은 미국의 인기 대중음악에서 나타나는 샘플링 활용 양상과 크게 다르지 않았다. 케이팝 아이돌 음악에서 샘플링은 특별한 예외적인 기법이 아닌, 대중음악 제작에서 일반적으로 받아들여지고 활용되는 기법임을 확인할 수 있었다. 또한, 특정 시기에 케이팝 음악에서 클래식 음악에 대한 샘플링이 유행한 현상이 있었으며, 분석 대상 케이팝 아이돌 중 BTS가 샘플링 기법을 가장 적극적으로 다양한 방식으로 활용하고 있다는 것들을 확인할 수 있었다.

다만, 본 연구의 한계점으로는 샘플링 기법을 활용한 모든 케이팝 음악을 분석한 것은 아니며, 분석이 일부 불완전할 수 있다는 점이 있다. 분석 대상을 대형 기획사 출신의 아이돌로 한정했기 때문에 일부 널리 알려진 사례 중 일부는 분석 대상에서 제외되었다. 또한 앞서 언급했던 샘플링의 가청성과 인식 가능성의 한계(Liechti, 2022: 88)로 인해, 실제 제작 과정을 확인하지 않는 한 완전한 분석이 불가능한 부분이 있다. 샘플링 기법의 특성상, 차용한 원재료의 특징을 알 수 없을 정도로 변형할 수 있기 때문에, 실제 음악에서는 적용되었지만, 음원의 분석으로는 발견하기 어려운 경우도 있다. 본 연구는 마스터링된 완성곡을 기반으로 분석하였기 때문에, 몇몇 기법에 대한 면밀한 분석은 불완전할 수도 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구가 가지는 의의는 다음과 같다. 장르적 변화를 통해 힙합, 일렉트로닉, R&B 등 대중적으로 널리 알려진 장르들뿐만 아니라, 고전 블루스, 민속음악, 클래식 등 케이팝과 비교적 음악적 특성이 다른 장르에서도 다양하게 샘플이 차용되었음을 확인하였다. 이러한 장르의 요소를 도입하는 과정에서 음원 샘플링 기법이 케이팝의 특성을 만들어가는 하나의 도구로 사용되었음을 파악할 수 있었다. 또한, 다른 음악가들의 곡을 차용하는 경우가 대부분이었지만, 동일 그룹의 곡을 차용함으로써 음악 활동의 서사적 연결성을 강화하는 방식으로 샘플링이 사용된 사례도 확인할 수 있었다.

케이팝에서 샘플링 기법은 다양한 형태로 활용되고 있으며, 앞으로도 주요한 음악 제작 기법으로 사용될 것이다. 그 과정에서 과거의 방식을 답습하는 것이 아닌 새로운 방식의 샘플링 기법을 활용한 음악이 등장할 수도 있을 것이다. 향후, 보다 다양한 케이팝 음악에 대한 분석을 통해 케이팝의 음악적·기술적 발전을 탐구하는 연구가 지속되어 본 연구에서의 부족한 점이 보완되고, 케이팝 음악에 대한 이해가 깊어지길 바라며, 본 연구가 그 기초 자료로 활용되기를 기대한다.

참고문헌

1. 단행본

- Liechti, Hannes. *This Track Contains Politics: The Culture of Sampling in Experimental Electronica*. Norient Books. 2022.
- McLeod, Kembrew. *An Oral History of Sampling: From Turntables to Mashups*. Routledge. 2015.
- McLeod, Kembrew and Rudolf Kuenzli. *Cutting Across Media: Appropriation Art, Interventionist Collage, and Copyright Law*. Duke University Press. 2011.
- Schloss, Joseph. *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*. Wesleyan University Press. 2004.

2. 학술지 논문

- 김기덕. 「대중음악의 디지털 샘플링과 저작권 침해에 관한 연구 - 미국 판례를 중심으로 -」. 『스포츠와 법』 23(2). 2020.
- 김우석. 「힙합음악과 저작권법 사이의 긴장관계 및 상호작용에 대한 법인류학적 고찰」. 『기초법학연구』 통권 제3호. 2024.
- 김인철. 「디지털 샘플링(Digital Sampling)에 관한 저작권법적 연구」. 『음악콘텐츠와 법』 27(4). 2015.
- 류재학 · 박재록. 「음악 샘플링의 요소 유형 분류 및 제작 방법의 체계화 연구」. 『대중음악』 통권 제26호. 2020.
- 박재록. 「대중음악에서의 음원 샘플링 기법의 분석 방법과 그 적용」. 『대중음악』 통권 제19호. 2017.
- 손운재. 「1세대 아이돌 음악의 전통과 혁신 - 리메이크 사례를 중심으로 -」. 『대중음악』 통권 제32호. 2023.
- 오희숙. 「음악적 〈인용〉 기법 연구」. 『이화음악논집』 통권 제5호. 2001.
- 이정훈 · 박성수. 「대중음악 샘플링의 저작권 침해 판단과 공정한 이용」. 『계간 저작권』 30(4). 2017.
- 이태원. 「힙합 음악 창작에서의 샘플링 기법에 대한 저작권법적 논의」. 『Law & technology』 14(6). 2018.
- 임종필 · 정재운. 「K-Pop 세대별 아이돌 그룹 코러스의 멜로디 전개 기법」. 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 17(6). 2023.

- 정지은. 「케이팝(K-POP)을 위한 스토리텔링 전략에 관한 연구 : 방탄소년단(BTS)을 중심으로」. 『문화산업연구』 19(3). 2019.
- 최서원 · 임성준. 「3세대 K-POP 아이돌의 전략 분석: EXO, 트와이스, 방탄소년단을 중심으로」. 『산업혁신연구』 35(2). 2019.
- 한미화 · 나은경. 「팬덤의 소셜 미디어 이용 양태에 따른 아이돌 세대별 팬덤 문화의 변화」. 『한국콘텐츠학회논문지』 22(2). 2022.
- Behr, Adam, Keith Negus and John Street. “The sampling continuum: Musical aesthetics and ethics in the age of digital production”. 『Journal for Cultural Research』 21(3). 2017.
- Exarchos (A.K.A. Stereo Mike), M. “Hip-Hop pedagogy as production practice: Reverse-engineering the sample-based aesthetic”. 『Journal of Popular Music Education』 2(1). 2018.
- Orosz, Jeremy. “How Accurate is whosampled. com?: Exploring the reliability of a user-generated resource”. 『Empirical Musicology Review』 17(1). 2022.
- Rodgers, Tara. “On the process and aesthetics of sampling in electronic music production”. 『Organised Sound』 8(3). 2003.
- Ratcliffe, Robert. “A Proposed Typology of Sampled Material Within Electronic Dance Music”. 『Dancecult』 6(1). 2014.

3. 학위 논문

- 류재하. 「음악 샘플링의 요소를 이용한 분석 방법론의 체계화 연구」. 상명대학교 일반대학원, 박사학위논문. 2023.
- Sewell, Amanda. “A Typology of Sampling in Hip-Hop”. Indiana University Ph.D. Dissertation. 2013.

4. 신문 기사

- 안태호. <방시혁 재벌 총수 지정... 하이브, 엔터그룹 최초 대기업집단으로>. 한겨레. 2024년 5월 15일.
- 이재훈. <블랙핑크 레드벨벳... K팝, ‘클래식 샘플링’ 다시 주목하는 이유>. 뉴시스. 2022년 10월 4일.
- 정혜원. <K팝 스타들이 ‘샘플링’에 빠졌다>. 스포티비뉴스. 2024년 2월 4일.

5. 웹페이지

후샘플드. <http://www.whosampled.com>. 2024년 2월 1일 확인.

Analysis of Sampling Techniques in K-POP Music

Focusing on Idol Music from the Big 4 Entertainment
Agencies in Korea

Lee, Kyung Ju* · Park, Jaerock**
(SangMyung University)

In this study, we analysed the sampling techniques used in K-pop music. The songs of 3rd generation idol groups and solo artists from the four Korean major agencies were selected by referring to the data registered on whosampled.com, a UK-based sampling music database site. Sampling techniques were analysed by dividing them into material, technique, and content elements. The result showed that various sampling techniques were used, but certain techniques stood out in terms of sample length, editing techniques, overall proportion of sample parts in the song, and genre changes. In addition, we found that the sampling techniques in BTS's music were particularly prominent, correlated sampling techniques with the hip-hop genre, and identified the prevalence of classical music sampling in certain years. Through this study, it can be inferred that music sampling is used as a tool for genre convergence between pop and hip-hop

* First author

** Corresponding author

in idol music, and furthermore, music sampling is used as a narrative part of the album. Through these findings, this study analyses how music sampling is being used in the K-pop genre, and it is significant to examine the past and present aspects of music sampling in K-pop.

Key words: Korean popular music, Sampling, K-pop, Idol, Music Analysis

논문 투고일: 2024년 09월 19일
논문 심사 완료일: 2024년 10월 28일
논문 게재 확정일: 2024년 10월 28일