



DAW(Digital Audio Workstation) 프로그램과 디지털 콘솔의 폭발적인 보급과 함께 시장이 성숙하고 네트워크 기술과 컴퓨팅 파워 역시 빠르게 발전하면서 이제는 별도의 페이더나 노브가 없는 surfaceless 콘솔에 대한 거부감이 사라지고 있다. surfaceless 콘솔이 각광받는 또 다른 이유 중 하나는 바로 '터치 인터페이스'의 발전이다. Apple iPad의 출시를 필두로 넓은 화면에서 구현되는 터치 인터페이스는 이제 우리 삶 속으로 깊이 스며들었다. 이에 따라 최근 많은 제조사들은 고기능을 작은 크기에 집약한 surfaceless 콘솔을 앞 다퉈 출시하고 있다. 처음에는 그저 몇 안 되는 입력 채널에 제한적인 기능을 제공했지만 이제는 기존 디지털 콘솔을 뛰어넘는 기능들을 내장하고 넉넉한 입력력 채널을 갖추면서 중형급 콘솔의 가능성까지 넘보고 있다.

이번에 소개할 주인공은 지난 달(8월호) GEAR FACTORY에 소개된 Soundcraft Ui24R이다. 취재진은 리니어오디오 이대용 대표와 (주)테크데이터 기술연구소 이석주 차장과 함께 Soundcraft Ui24R을 비롯한 surfaceless 콘솔의 과거와 현재 그리고 앞으로의 전망에 대해 대화를 나눴다. 그들은 누구보다 실무에서 Ui24R를 심도 깊게 사용한 전문가들인 만큼 제품에 대한 알찬 정보들도 얻을 수 있었다.

Surfaceless 콘솔의 전성기를 주도하다

Soundcraft Ui24R

 이무제 기자

 (주)테크데이터, 리니어오디오



리니어 오디오
이대용 대표



(주)테크데이터 기술연구소
이석주 차장



반갑습니다. **CMIX** 독자들에게 소개 부탁드립니다.

!!! 이대용 만나서 반갑습니다. 저는 음향 시공, 설계, 튜닝을 전문으로 하는 리니어오디오의 대표 이대용입니다. 사업 특성상 중소형 애플리케이션을 자주 다루게 되는데요, Soundcraft Ui24R은 거의 모든 상황에 대처할 수 있는 유연성 있는 제품으로 출시 때부터 관심을 가질 수밖에 없었죠. 처음에는 그렇게 접하게 되었는데 사용수록 놀라운 기능과 뛰어난 음질, 안정성, 성능으로 완전히 폭 빠져버렸습니다. 지금은 제가 직접 페이스북 페이지를 만들어 운영하고 공동구매도 추진할 정도가 되었죠. 얼마 전 열린 TheArCo에서도 surfaceless 콘솔과 관련된 세션을 진행하면서 Ui24R을 상세히 소개하기도 했습니다.

!!! 이석주 반갑습니다. 저는 (주)테크데이타 기술연구소에서 일하고 있는 이석주 차장입니다. 저는 네트워크 오디오 관련한 분야에서 경험을 쌓아왔으며 (주)테크데이타에서 취급하고 있는 프로오디오 제품에 대한 기술지원을 맡고 있습니다. 제가 볼 때 Ui시리즈는 지금까지 없었던 형태의 제품이라고 단언할 수 있습니다. 저희가 직접 취급하고 있는 제품이라 스스로 평가하기는 다소 조심스러운 부분이 있는데, 확실히 모든 면에서 강력한 경쟁력을 가진 제품으로 시장에서 돌풍을 일으킬 것으로 기대하고 있습니다.



(주)테크데이타 본사에서 Soundcraft Ui시리즈 및 surfaceless 콘솔에 대한 대화를 나눴다.



리니어오디오의 이대용 대표(좌)와 (주)테크 데이터의 이석주 차장(우)가 대화에 함께 참여했다.

두 분 모두 오디오 업계에서 베테랑으로 상급의 대형 콘솔들을 많이 사용해봤을텐데, Ui24R 이 갖는 특별한 장점이 뭔가요?

▲ 이대용 단연 편리함과 간소함에 손을 들어주고 싶습니다. 대형 콘솔은 논외로 치고 중형 콘솔부터 얘기해보자면, 이동하는데도 두 명 이상이 꼭 필요합니다. 차에 실을 때도 일반 승용차로는 거의 불가능하며 리프트가 갖춰진 화물차가 있어야 할 정도입니다. 거기에 스테이지 박스에 온갖 액세서리 등 초기 구매 비용도 만만치 않죠. 이 문제는 상당수의 소형 포맷 디지털 콘솔에도 해당됩니다. 다시 surfaceless 콘솔로 돌아와서, 지금까지 나온 제품들은 문제가 적지 않았습니다. 일반적인 스테이지박스 크기인 만큼 이동은 편리했지만 입출력 수가 현저히 부족해 소규모 행사 등 제한적인 용도에만 사용할 수 있거나 혹은 입출력 수가 넉넉한 제품인 경우라도 가격이 지나치게 비싸 일반적인 디지털 소형 콘솔 대비 경쟁력이 현저히 떨어졌습니다. 최근에는 멀티트랙 녹음이 상식이 되었는데, 멀티트랙 녹음을 위해서 반드시 별도의 컴퓨터를 준비해야 하는 점도 마음에 들지 않았죠. Ui24R은 그야말로 토탈 패키지입니다. 대부분의 행사와 공연에 대응할 수 있는 20채널의 마이크/라인 입력, 우수한 음질, 온보드 멀티트랙 레코딩 등을 별도의 추가 비용 없이 기본으로 제공하거든요. 거기에 가격까지 충분히 합리적이니 구매하지 않을 이유가 없다고 봅니다.

▲ 이석주 Apple iPad 이후로 일반 유저들에게 터치 인터페이스 경험이 충분히 보급된 상태에서 소프트웨어에 강점을 갖고 있던 A사와 W사는 그 경험들과 자사의 기술을 엮어서 뭔가 새로운 솔루션을 제공하려 했고, 어느 정도 성공을 거둔 것 같습니다. 하드웨어를 주로 만들던 B와 M사, P사, A사 등 역시 자사의 기술적 백그라운드 안에서 나름대로 강점을 가진 제품들을 내놨죠. 사실 저는 앞서 언급한 소프트웨어 기반의 솔루션들에 대해서는 '다소 마니악한 제품'이라고 생각했어요. 가격대와 솔루션 구성의 복잡성을 모두 고려해보면 소위 말하는 '중수' 혹은 '고수'는 되어야 쉽게 접근이 가능하니까요. 하드웨어를 주로 만들던 진영에서 출시한 제품들은 가격과 복잡성 면에서 훨씬 접근이 쉬운 제품들이었고 나름대로 자사 기술력의 강점들을 투입하긴 했지만 여러모로 아쉬운 점이 많았습니다. Ui24R은 상대적으로 후발주자인 만큼 아쉬움이 많이 해소된 것이 큰 장점입니다. 무엇보다 HARMAN그룹에서 나온 제품이기 때문에 dbx, DigiTech, Lexicon, Studer 등 그룹 업체들의 기술력이 총 투입되었다는 점이 주목할 만합니다.



사실 Ui24R의 외형은 단순한 스테이지 박스에 가까워서 ‘유연성, 편리함’이라는 단어가 별로 와 닿지 않습니다. 구체적인 설명이 필요할 것 같은데요.

이대용 많은 surfaceless 콘솔들이 각자의 콘트롤 프로그램과 앱을 지원하는데요, Ui시리즈는 획기적인 방법을 통해 호환성과 유연성을 실현했습니다. 바로 웹브라우저 방식입니다. 방법은 매우 간단하데, 유선랜 포트 혹은 WiFi를 통해 콘트롤하는 PC나 태블릿, 스마트폰 등과 연결 후 적당한 웹브라우저를 띄워서 ip주소를 통해 접속하면 바로 콘솔 콘트롤 화면이 뜹니다. 컴퓨터 한 대에서 여러 창을 띄울 수도 있고, 최대 10대까지 콘트롤 장비를 연결할 수도 있죠. 이렇게 되면 1대는 콘트롤 PC로, 1대는 모니터 믹싱 혹은 서브 믹싱용으로, 나머지 8대는 퍼스널 모니터링용으로 구성하는 등 다양한 응용이 가능합니다. 네트워크 연결조차 싫다면 기기에 장착된 HDMI단자를 통해 터치 모니터를 바로 연결하면 됩니다. 무엇보다 가벼운 무게와 작은 크기로 이동이 매우 편리합니다. 얼마 전 저희 유저그룹내 한 분이 남아프리카공화국에서 행사를 진행했었는데, Ui24R을 기내 수화물로 들고 왔다고 합니다. 현존하는 24입력 10출력 콘솔 중 이것이 가능한 콘솔이 또 있을까요?

이석주 처음 제품을 받아보고 외형을 유심히 봤는데 랜 포트가 2개가 장착되어 있는데다 WiFi 안테나 그리고 HDMI단자가 있는 것을 보고 이 제품의 가능성을 직감했습니다. 그리고 실제로 제품을 작동해보면서 가능성을 확인했죠. 유저 인터페이스가 정말로 쉽게 구성되어 있어서 누구나 몇 번 만져보면 금방 적응할 수 있을 겁니다. 페이더와 노브가 없어서 불편하지 않을까 걱정하실 수 있는데, 사실 초심자 입장에서는 페이더와 노브의 유무는 큰 문제가 되지 않는다고 봅니다. 오히려 누구에게나 익숙한 웹브라우저로 콘트롤할 수 있기에 일반인의 접근성은 더 좋을 수도 있습니다. Ui24R은 지금 시대에 걸맞은 유저 인터페이스를 제공하는 surfaceless 콘솔인 것이죠.

surfaceless 콘솔의 수요층은 어떻게 전망하고 있나요?

이석주 Ui24R의 경우 제품이 처음 나왔을 때와 최신 펌웨어랑 비교한다면 많은 발전과 더불어 상당한 변화가 느껴집니다. 제 생각에는 시류에 맞는 형태로 우선 만들어놓고 시장과 유저의 반응에 따라 제조사가 빠르게 대응하고 있는 것 같습니다. 웹브라우저 기반으로 콘트롤하기 때문에 제조사 입장에서도 큰 변화를 쉽게 줄 수 있습니다. 이런 변화로 인해 이전에는 콘솔을 다뤄보지 않았던 분들이 매우 쉽게 접근할 수 있게 되었죠. 이는 최근 프로페셔널과 컨슈머의 경계가 무너져가는 추세와도 무관하지 않다고 봅니다. HARMAN 측에서도 이런 변화에 주목해 프로슈머 관련 제품군을 강화하고 있습니다. 이는 타사의 surfaceless 제품도 같은 부분이지요.

이대용 실제로 만져보면 그다지 셋업할 게 많지 않습니다. 그냥 연결하고 웹브라우저로 접속하고 끝이죠. 실제로 제가 페이스북 페이지를 운영하고 제품을 판매하면서 제품 구성과 사용법에 관한 문의는 거의 경험하지 못했습니다. 가장 많이 받은 질문이 ‘펌웨어 업데이트’에 관한 것뿐이었네요. 생각보다 직관적이기 때문에 컨슈머 및 프로슈머 시장에서의 약진이 기대됩니다.



현장의 두 대의 모니터와 한 대의 태블릿은 Ui24R에 연결되어 각기 다른 화면을 표출했다.

사실 마이크 및 라인입력 20채널, 디지털 및 플레이백까지 포함해 24채널 그리고 아날로그 출력 10채널, 헤드폰 2계통이라는 용량은 결코 작다고도 볼 수 없을 것 같습니다.

🔧 이석주 실제로 제가 출석하고 있는 교회의 경우 전형적인 48채널의 중형 아날로그 콘솔을 운용하고 있는데요, 곧 교체 시기가 도래했습니다. 이에 따라 '어떤 콘솔을 선택해야 할까?' 혼자 생각해봤는데 생각해보니 Ui24R로도 안될 것이 없겠더군요. 특히 이번에 예정된 펌웨어 업데이트에서는 두 대가 캐스케이드로 연동되어 아날로그 입력 40채널을 구현할 수 있게 되었으니까요. 아직 완전히 공개된 것은 아니지만 내부적으로는 아웃풋 버스까지 함께 늘어나는 형식으로 캐스케이드 된다고 알려져 있습니다. 그렇게 된다면 디지털 및 플레이백 포함 48채널 입력, 아날로그 출력 20채널의 명실상부한 중형급 콘솔이 되는 셈입니다.

🔧 이대용 제가 본 큰 가능성은 투어를 자주 다니는 뮤지션, 혹은 밴드의 경우였습니다. 실제로 제가 외국의 페스티벌에서 오퍼레이팅을 하면서 본 경험에 비춰 볼 때, 최근 음악은 믹싱 및 이펙팅이 점점 복잡해져가는 추세이기에 자체적으로 오퍼레이터를 대동해야 자신들 음악의 색깔을 완벽하게 표현할 수 있게 되는데요, Ui24R은 풍부한 입출력으로 어느 정도 복잡한 밴드라도 충분히 대응이 가능하며 컴퓨터 없이 자체적으로 USB 메모리 등을 통해 멀티트랙 레코딩 및 멀티트랙 플레이백의 수행이 가능하기에 오퍼레이터 없이도 얼마든 밴드의 색깔을 충분히 표현할 수 있게 됩니다. 손쉬운 퍼스널 믹싱을 통한 모니터링 기능도 빼놓을 수 없겠고요. 만약 업데이트를 통해 캐스케이딩까지 완벽하게 지원된다면 밴드 믹싱과 대규모의 멀티트랙 플레이백을 완벽하게 동시 지원이 가능하게 됩니다. 밴드라면 하나씩 구비해놓아야 할 필수품이라고 봅니다.

펌웨어 업데이트는 어떤가요? 최근에는 빠른 펌웨어 업데이트가 제품의 가치를 높이기도 하는데요.

🔧 이대용 아직 국내에서는 사용자층이 얇지만 해외에서는 이미 상당히 큰 포럼이 조직되어 있습니다. 거기서 수많은 이야기들과 요구사항들이 빚발치고 있죠. 몇몇 사용자들의 경우 생각지도 않던 기상천외한 방법들로 사용하는 경우도 있더군요. 그리고 이런 유저들의 반응이 펌웨어 업데이트에 빠르게 적용된다는 느낌을 받습니다.

🔧 이석주 Ui24R의 경우 아직 공식적으로 MIDI기능이나 별도의 하드웨어 컨트롤러를 지원하고 있지는 않습니다. 그런데 해외 유저들 중 TCP/IP의 신호들을 캡처해서 이걸 MIDI로 변환해 타사의 DAW 컨트롤러를 붙여 사용하는 사례도 존재합니다. 이런 식의 사례가 널리 퍼진다면 제조사측에서도 대응하지 않을 수 없게 되는 것이죠. 제가 제품 내부를 유심히 살펴봤는데요, 최고사양은 아니지만 현재 기준 최신의 연산칩을 사용했기 때문에 앞으로 발전 여지도 충분한 편입니다.

이제 음질 이야기를 해보죠. 사실 지금까지 나온 surfaceless 콘솔은 음질면에서 다소 아쉬웠던 것이 사실입니다.

🔧 이석주 Ui24R의 경우 프리앰프로 Studer의 설계가 적용되었다고는 하는데 그런 식의 마케팅은 타사도 전부 하고 있는 것이어서 처음에는 큰 기대를 안했던 것이 사실입니다. 하지만 실제로 들어보니 이 급의 콘솔에서는 단연 좋은 음질을 내줘서 깜짝 놀랐습니다. 실제로 전설적인 기타리스트 Steve Vai가 제품을 사용해보고는 자신의 SNS에 제품을 추천하는 글을 올려 저희 내부적으로도 상당히 화제가 된 적이 있습니다. 현재 라이브 레코딩은 물론 녹음 시 스케치 등에 매우 유용하게 사용한다고 하더군요.

🔧 이대용 그동안 많은 중소형 제품군을 사용해왔지만 단연 입출력 음질이 뛰어납니다. 저 뿐만 아니라 많은 분들이 똑같은 의견을 내시더군요. 가격을 생각한다면 더욱 놀랄 일이지요. 현재 지원하는 샘플레이트는 48kHz인데 놀랍게도 32bit 레코딩이 지원됩니다. 녹음된 음질을 들어보면 저예산 레코딩 스튜디오에서도 충분히 활용할 수 있을 정도의 수준은 된다고 봅니다.

조금 아쉬운 점이라면 역시 네트워크 오디오의 부재입니다.

🔧 이석주 저도 그게 참 아쉽습니다. 역시 일차적으로 고려해야 할 것은 제품의 가격대인 것 같습니다. 네트워크 오디오는 대형 시스템을 구성할 때 주로 사용되니까, 아무래도 Ui시리즈의 기본 콘셉트에는 맞지 않죠. 하지만 시장의 요구에 따라 많은 것이 바뀔 수 있는 제품이기에 향후 어떤 변화가 가능할지, 후속 모델은 어떤 모양새로 등장할지 큰 기대가 됩니다.

🔧 이대용 옵션카드를 통해서라도 네트워크 오디오를 지원해 준다면 한층 넓은 가능성이 열릴 것입니다. 같은 하드웨어를 두 대 구매해 리턴던트 구성을 한다든지, 이 제품을 독립된 믹서가 아닌 스테이지 박스 등 아날로그 엔드로 사용하는 방법이 가능하겠죠. 제품을 분해해 보면 뭔가 옵션카드 등이 꽂힐 만한 빈 공간이 있긴 합니다. 하지만 아직 용도를 알 수 없으니 확실하게 뭐라고 말하긴 힘들죠.





이번에 예정된 펌웨어 업데이트에서는 두 대가 캐스케이드로 연동되어 아날로그 입력 40채널을 구현할 수 있게 되었습니다.



컨슈머와 프로페셔널 사이를 오가는 소위 '프로슈머' 제품들이 과거에도 존재했지만 예전에는 그다지 만족스러운 성능이 아니었거든요. 최근에 나온 프로슈머 제품들의 퀄리티는 정말 놀라운 것 같습니다.

이대용 실제로 많은 프로슈머 제품들은 과거의 상위 그레이트 제품의 성능을 뛰어넘기도 합니다. 또 하나 생각해봐야 할 점이 바로 시장의 팽창입니다. 예전과는 달리 YouTube 등을 통한 개인방송 시장이 생겼고, 이것이 의미있는 수익을 창출하기에 제조사들이 이제 작은 제품이라고 퀄리티를 신경쓰지 않는 일은 없어진 것 같습니다.

이석주 맞습니다. 저도 예전에 R, K, Y사에서 나온 하드레코더 겸 믹싱콘솔 제품들을 써본 경험이 생각나네요. 옛날 제품이라고 아날로그부가 우수하다는 것은 편견에 불과하다고 생각합니다. Soundcraft뿐 아니라 최근 나온 타사 제품들의 프로슈머 제품군의 퀄리티는 정말 놀랄울 정도입니다. 최근 들어 제조사들이 생존을 위해 얼마나 많은 노력을 하고 있는지를 알 수 있는 부분이지요. 하지만 제조사별로 내부 프로세싱 알고리즘에 대한 노하우 차이는 여전히 존재합니다. Soundcraft는 믹싱콘솔 제조사로 오랜 경험이 있기 때문에 그런 부분에서 경쟁력을 갖고 있다고 봅니다.

UJ24R의 내부 기능에 대해 이야기를 해보죠. 작은 제품이지만 상당히 많은 기능으로 꽉 찼다고 들었습니다.

이석주 HARMAN그룹의 식구들을 보면 프로세싱의 기초 기술을 갖고 있는 회사들이 많습니다. 다이내믹 및 필터 계열의 dbx, 마이크 프리앰프 및 서밍 기술의 Studer, 디지털 FX의 Lexicon, 아날로그 FX 및 기타 이펙팅의 DigiTech 등 말이죠. UJ24R에는 그 모든 기술이 집약되어 있습니다. 앞서 말씀드렸듯이 음향 프로세싱의 노하우가 가장 풍부한 회사이기에 가능한 장점들이죠.

이대용 저는 오토 마이크 믹서 기능을 우선으로 꼽고 싶습니다. 이 정도 품팩터의 제품이라면 모니터링, RF, 시스템 등의 관리를 별도의 엔지니어 없이 혼자 수행해야 하는 경우가 대부분인데요, 오토 마이크 믹서 기능이 상당히 강력한데다 타사와는 다르게 매우 디테일한 설정이 가능해서 일손을 많이 줄여주고 결과적으로 더 우수한 결과 및 사고 예방으로 이어집니다. 현장에서의 목소리가 철저히 반영된 콘솔이라고 생각합니다. 이 기능 덕에 회의실 및 소형 뮤지컬 등에도 유용하게 사용이 가능합니다.

작은 폼팩터에 기능이 짝 차있고 네트워크로 편하게 컨트롤할 수 있어 여러 다양한 가능성들을 생각할 수 있을 것 같습니다.

나 이석주 저는 전자교탁 등 교육공간에서의 용도를 생각해봤습니다. 하위 모델인 Ui12, Ui16의 경우 좀 더 작은 크기로 교탁 내부에 충분히 수납이 가능합니다. 특히 컴퓨터 기반으로 작동하는 전자교탁에서 Ui12, Ui16은 깔끔한 외형과 우수한 음질, 강력한 기능, 편리한 컨트롤로 이전보다 훨씬 나은 결과를 제공할 수 있다고 생각합니다.

나 이대용 인스톨 시장에도 매우 좋을 것 같습니다. 태블릿을 통해 무선으로 충분히 리모트 컨트롤이 가능한 데다 웹브라우저 방식이기에 중앙에서 집중 통제가 필요할 때도 손쉽게 대응이 가능하죠. 또한 실용음악과 등이 있는 학교에서도 충분히 각광받을 만한 것 같습니다. 사용하기 편한데다 손쉬운 멀티트랙 레코딩 기능은 이 가격대에서는 독보적이거든요. 각각의 출력에는 충분한 딜레이가 있어서 딜레이 타워를 이용한 대형 시스템을 구현하기에도 제격입니다. 사실상 거의 모든 현장에 적용할 수 있는 유연성이 매우 큰 장점인 것 같습니다.

나 이석주 이것은 매출에는 별로 도움은 안 되는 방법인데(웃음), 심지어 Ui24R은 모노 출력으로 구성할 경우 단 한 대만으로 10개실의 음향에 대응이 가능합니다. 2개의 입력과 1개의 출력을 각 실에 배치하는 것이죠. 10개의 컨트롤러가 동시 접속되며 각 컨트롤 화면의 구성도 자유롭게 가능하니 안 될 것은 없습니다. 최근에는 재미있는 사용사례도 수집했는데요, Ui12가 관광버스 기사님들 사이에서 입소문이 퍼져 전국적으로 매출이 급상승한 예도 있습니다.



관광버스에서 사용이라... 상상이 잘 안되는데요. 어떻게 사용하고 있나요?

나 이석주 지금까지 기사님들이 각각의 마이크 및 이펙터를 조절하기 위해 많은 노브들을 직접 컨트롤해야 했는데 이제는 태블릿을 통해 직관적으로 컨트롤할 수 있을 뿐 아니라 손쉽게 리콜 및 저장이 가능해져서 많이 간편해졌다고 합니다. 또한 우수한 기본 음질과 더불어 강력한 내부 프로세싱으로 이전에는 경험해보지 못한 고음질을 버스 안에서 느낄 수 있게 된 것이죠.

말씀하신 것들을 종합해보면 Ui24R은 시장의 판도 변화를 상징하는 제품 같습니다.

나 이대용 사실 음향기기 제조사들이 상당히 보수적인데요, 이번에 Soundcraft에서 나온 믹싱콘솔 제품에 터치 인터페이스를 제공하는 HDMI포트가 기본으로 장착되었다는 것 자체가 큰 변화라고 생각합니다. 이 외에도 웹브라우저를 통한 컨트롤, 유선랜과 WiFi를 모두 지원하는 유연성, 캐스케이딩을 통한 확장성, 강력한 내부 프로세싱과 손쉬운 유저 인터페이스는 그야말로 시장의 game changer라고 할 만합니다.

나 이석주 지금까지 음향 시장이 상당히 정체되어 있었던 것이 사실입니다. 디지털로의 변화 이후 몇몇 신제품들이 나오긴 했어도 드라마틱한 변화는 없었는데요, Ui24R은 말씀하신대로 시장이 크게 변화할 조짐을 보여주는 제품이죠. 아주 혁신적이라고 하기에는 아직 부족한 감이 있지만 빠른 펌웨어 업데이트로 인해 계속 변화를 모색하며 완성도를 높이다보면 언젠가는 시장판도 자체를 바꾸는 제품이 되지 않을까 기대하고 있습니다. **C MIX**