

音樂軟體中 Loop 功能對音樂初學者的影響

李之光

國立臺北教育大學音樂學系副教授

一、運用 Loop 創作音樂

科技的發達讓音樂的創作更加方便。市面上有許多軟體特別設計了一些簡單且能快速地完成一首樂曲的功能，即便沒有音樂基礎的人也可以享受音樂創作的樂趣，其中常見的方式是讓使用者利用直覺來製作音樂，將音樂創作的歷程跳過理論的學習與技術的訓練，而直接進入創作的過程。這種直覺式的創作方式，其中一項很重要的手法就是仰賴軟體中已設計好的片段素材，由於這些素材通常以循環的方式呈現，因此通稱為 Loop。很多軟體的音色庫都有豐富的 Loop 音樂素材，並且依據音樂元素的不同加以分類，提供使用者多種選擇的可能性，使用者可以像疊積木的方式，依照自己的喜好自由組合 Loop，能力好的使用者甚至可以在短時間內創作出高度完整且複雜的音樂作品。



圖 1 音樂軟體中 Loop 功能之操作 1



圖 2 音樂軟體中 Loop 功能之操作 2

二、 Loop 功能的優劣與對音樂學習的影響

由於 Loop 創作方式的便利性，易學性，具有快速完成樂曲的特性，讓音樂軟體很快地運用在音樂課程的學習上，特別是在一些初階的音樂創作課程或一般音樂課程，而這類課程也因為不需要電腦或專業音樂軟體來處理太複雜或艱深音樂內容，因此常運用手機上的 App 來當作創作音樂的教學工具。由於手機操作的方式與 App 軟體的功能都是具備簡單、方便、快速完成工作的特性，這些特性與 Loop 創作方式具有一樣的屬性，因此手機 App 的音樂創作功能都會強調運用 Loop 來創作音樂。Loop 創作方式讓音樂初學者自由的組合現成素材、快速實驗音樂的想法，在搭配軟體的大量音色素材下，讓使用者建構出一個有趣的音樂製作新體驗。然而，由於完成的作品實際上是組合軟體公司提供的片段音樂，因此嚴格來說，如此的音樂創作方式只能看作是創作實驗而非使用者的音樂創作思維的展現。

筆者曾以大學修習數位音樂創作的 16 位未具備音樂創作經驗的學生為研究對象，嘗試探究經由 Loop 方式創作的經驗是否有提升學習者本身的音樂創作能力，以及經由 Loop 方式創作的經驗後，學習者在沒有 Loop 素材的輔助下，是否能獨自完成原創性的音樂創作。筆者研究後發現學習者在使用 Loop 後對音樂創作雖然提升創作興趣與完成作品的成就感，並主觀認為自身的音樂能力有提升，然而，經由前後測學生音樂能力的分析後，學生的客觀音樂能力並無顯著改變。此外，在沒有 Loop 素材的參考下，學生創作的作品都均無法呈現完整具個人獨特音樂表現特色的音樂。筆者認為由於軟體提供的 Loop 是經由單一和絃所建構的旋律，即便學習者隨機組合也不會感覺音樂的不諧和，因此所需要的音樂創作能力的門檻低。雖然學習者能夠完成複雜的音樂作品，但過程中培養的是軟體操作能力多過於學習者自身的音樂能力。此外，音樂創作需要適度的限制素材來吸引欣賞者關注的焦點以保持作品的完整性，然而，當音樂軟體提供豐富且多樣性 Loop 素材時，反而造成學習者在選擇上會容易失去焦點，而混搭的結果也會讓作品的特色無法清楚的建立。另外，在傳統作曲方式有具體且系統性的規則可以遵守，而運用 Loop 的方式創作只須注意組合的原則，甚至也可以在不需要有任何的特定的規則遵守下，也能保持音樂的呈現完整度。然而，當創作沒有 Loop 的參考且創作原則也無法具體的應用時，學習者如同被打回初學者的原形，反而不知如何創作音樂。

三、 音樂軟體遊戲教學化

筆者建議音樂軟體公司可以設計一些具挑戰性的步驟或處理方式，而非一味簡單化、方便化。例如可以參考遊戲軟體在玩家操作遊戲的過程上，會依序增加遊戲本身的難度來挑戰玩家個人相關的能力。音樂軟體也可以設計不同關卡的

Loop 堆疊方式，挑戰使用者聽覺處理與聲音結合處理的能力，並在使用者進入不同關卡的歷程中引導出傳統音樂創作的概念，例如功能和聲與曲式結構的概念，幫助使用者提升本身音樂創作的的能力，如此客製化的功能不僅可以增強使用者學習音樂創作相關知識與技能的動機，更可以使其創作更接近個人原創性的音樂，以達到真正享受自由創作的樂趣。

