



Chapter 2

——北歐電子音樂——曲風介紹及實作

一 現代電子音樂的緣起：北歐電子音樂

「電子音樂」一詞並無明確定義，可以指稱任何用電子設備人為創造的聲響或音樂，起源和分支體系多樣而繁雜，也並非一種曲風。因此本篇將集中討論 2010 至今由北歐一群年輕、富有天份的 DJ，創作的一批席卷全球並改變整個世界流行音樂脈動的 EDM 歌曲，甚至改變了現場音樂演出的形式。

（* 註：EDM，全名是「Electronic Dance Music」，泛指所有的電子音樂舞曲。）

2008 年，英國的 DJ 雜誌《DJ Mag》開始每年公布由公開票選產生的「TOP DJs」及「TOP Clubs」，其中「TOP DJs」就是近年華人聽眾非常熟悉的「全球百大 DJs」。這項指標一出現便席卷全球，將這群電音製作人正式推向世界舞台。其中名列前茅的幾名 DJ，只要發佈任何單曲點閱率動輒破億，在全世界巡迴舉辦的電音派對更是一票難求，商機超越以往以樂團和歌手為主軸的演唱會演出形式。

歷年全球百大 DJ 推薦人物及作品

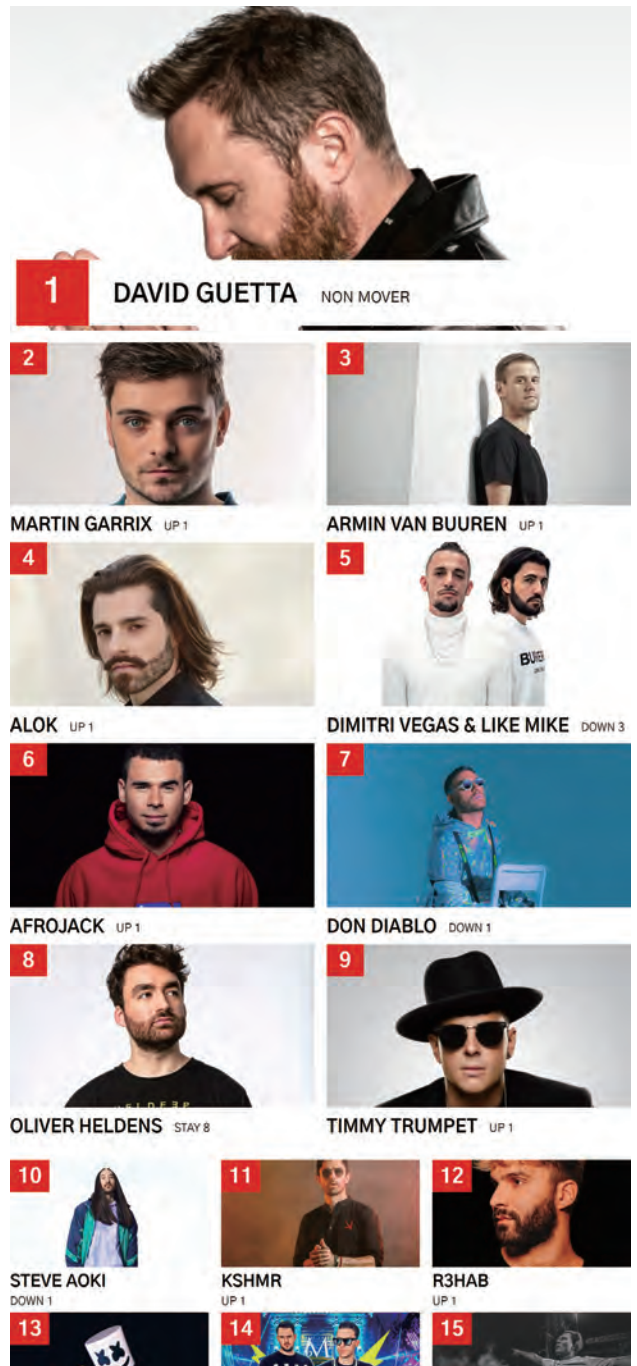
- ▶ Avicii 《The Nights》
- ▶ Alan Walker 《Faded》



聽聽看



來源：Alan Walker 現場演出 | <https://is.gd/NiA9OB>



來源：2021 全球百大 DJ | <https://reurl.cc/nEENAX>

常見的電子音樂樂器早期有電吉他、電鋼琴、合成器等，隨著科技發展，出現了足以取代真實樂器的電子打擊版（Pad）、電弦樂器（電小提琴、電大提琴）、電風琴、取樣樂器等完全不需使用實體樂器音箱共振發聲的電子演奏樂器，甚至純粹使用電腦、DJ 盤、各類行播放裝置都能演奏複雜的音樂。



來源：<https://reurl.cc/122bxm>

台灣電子音樂

台灣電子音樂的發跡主要有兩處：一是民歌時期承襲美國鄉村、搖滾等流行樂，以現代搖滾樂團配置的搖滾樂，但電音的元素僅止於電吉他、電鋼琴以及簡單的合成器使用；二是風行於民間廟會的「電音三太子」，結合傳統民間信仰和舞廳，把舞廳內的各種元素包含電音舞曲、聲光效果、華麗服飾及配件帶到廟會祭祀的舞台上，是台灣土生土長的電音文化。

而自百大 DJ 開始的全球電音浪潮，台灣也耳濡目染出了一群電音創作者，並分佈於各個領域，如入選 2018 全球百大女 DJ 的「DJ RayRay」、結合獨立音樂與電音的雙人團體「原子邦妮」、老牌卻仍不斷創新的電音歌手羅百吉等。



來源：<https://reurl.cc/pVWVdQ>

來源：

- 1) DJ RayRay | <https://reurl.cc/WkkNAk>
- 2) 原子邦妮 | <https://reurl.cc/122bKY>



電子音樂實作

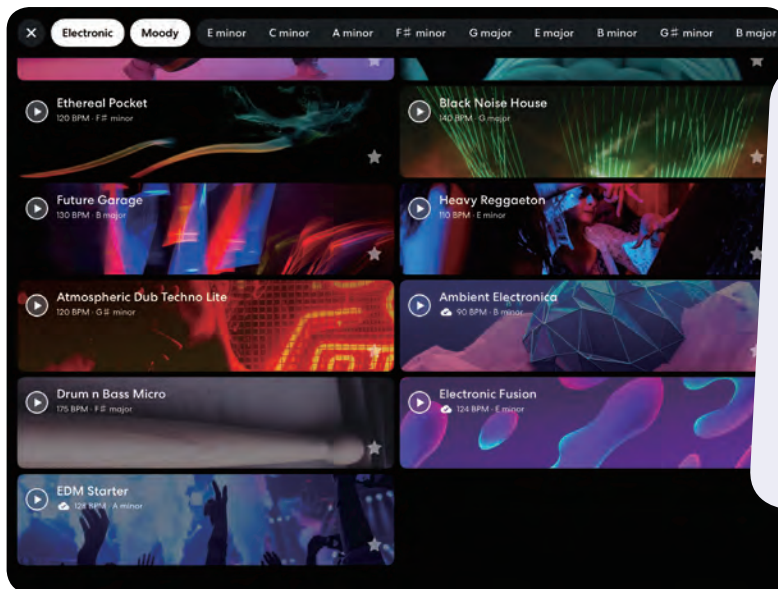
本節我們將同樣使用 Bandlab 的「Looper」功能創作一首電音歌曲。整個流程和上個單元大同小異，但由於曲風上的不同，有些創作和編排上的小細節需要再多加留意。

（一）開啟新專案：

開啟 Bandlab 後，點選畫面中央正下方「+」按鈕，便可開啟一首新歌曲的製作專案檔。

（二）新增「Looper」音軌：

向左滑動並點選「Looper」將會進入「Looper Packs」頁面。



TIPS

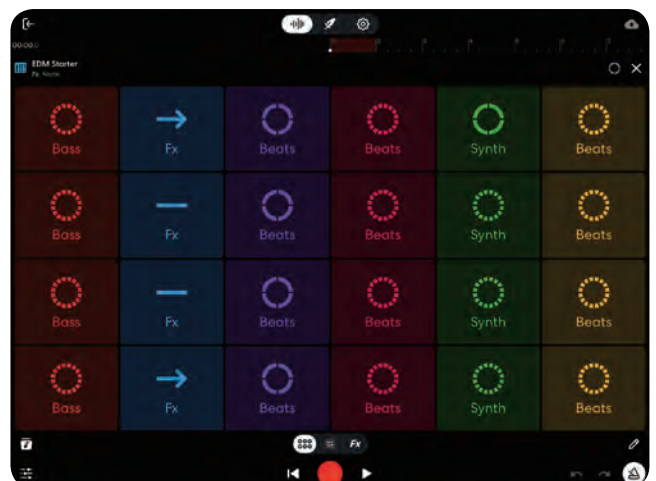
北歐電音有其獨特的節奏感和音色元素，因此像「Lo-fi」、「Film and Soundtrack」這類型的素材庫風格很可能就不適用於本章節的創作。建議直接從「Electronic」、「Hip Hop/Trap」、「Pop/RnB」這三個曲風作基底素材包的選擇。

（三）進入 Looper 編曲頁面，正式開始編曲創作階段：

（*註：本章節將以「Electronic」—「Moody」分類裡面的「EDM Starter」素材包為例。）

先簡單歸納素材包的音色種類：

- ▶ **節奏組**——紅色的「Beats」是不同音高的大鼓、黃色「Beats」是小鼓、紫色「Beats」則是 Hi-Hat 或一些碎節拍的打擊樂器
- ▶ **旋律組**——綠色的「Synth」提供有四種截然不同的合成器主旋律可做選擇，你可以把它們各自放在不同的段落，讓段落的轉換變得更鮮明。



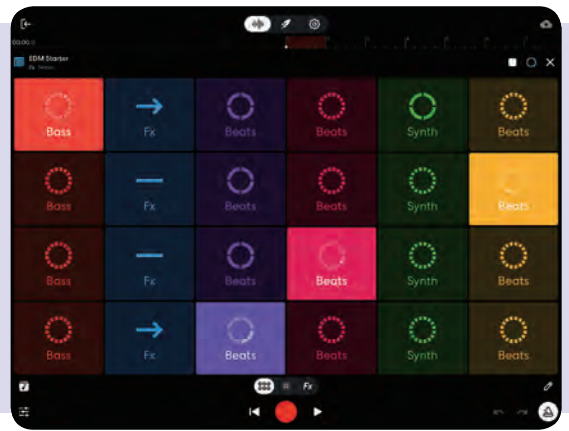
1 製作「節奏組」

由於北歐電音歌曲多為 EDM 形式，也就是「舞曲」，通常以鮮明而單純大顆的鼓組作為節奏組基底，才能讓現場觀眾很輕易就能跟著節奏大力舞動，最簡單、也最常見的做法就是讓每一個四分音符都有一下很大聲很低沉的大鼓。

電音的另一大特色是絕大部分聲響都是人造的，不受真實樂器音箱共鳴或音域的限制，通常聽眾聆聽此類曲風的情緒也更為強烈，對於任何聲響的接受度會更高，因此在音色選擇上可以試著找更極端的音色組合，如：超低沉的大鼓、尖銳響亮的 Hi-Hat 等。

範例

選擇一個較低沉節拍簡單的紅色「Beats」大鼓，配上一個夠大聲的黃色「Beats」小鼓，先建立起最基本的節奏，再選擇一個紫色「Beats」的 Hi-Hat 和拍手聲組合，增加節奏組的豐富度，最後再搭上一個 Bass 即可。



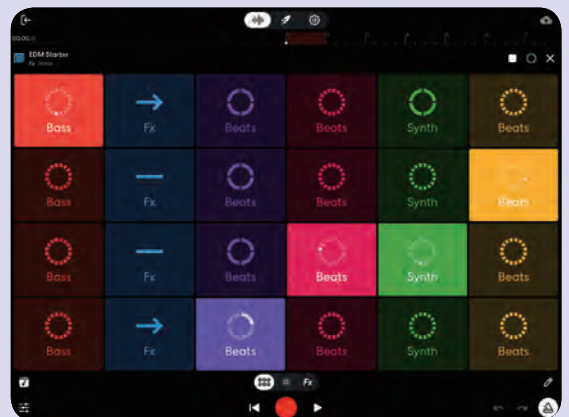
2 製作「旋律組」

相較嘻哈音樂在伴奏設計上必須空出一定頻率或節拍讓人聲發揮，避免伴奏搶到人聲的風采，北歐電音時常使用樂器作為一首歌最大的記憶點，許多電音熱門歌曲的副歌甚至沒有人聲，而是使用一段非常好聽且洗腦的旋律線貫穿全曲。因此旋律組的選擇相對非常重要，所使用的其中一條主旋律線，很可能就會是這首歌最大的亮點。

範例



以前面的節奏組作為基底，選擇一款綠色「Synth」作為每一個段落的主要旋律樂器，建立該段落的特色和辨識度。

以這次使用的素材包為例：第一和第四個綠色「Synth」屬於比較平穩的旋律，比較適合用於伴奏或非高潮的段落；第二和第三個則屬於音色上很搶眼且自帶律動的旋律組，適合用在副歌或間奏等需要樂器作為主角的段落。



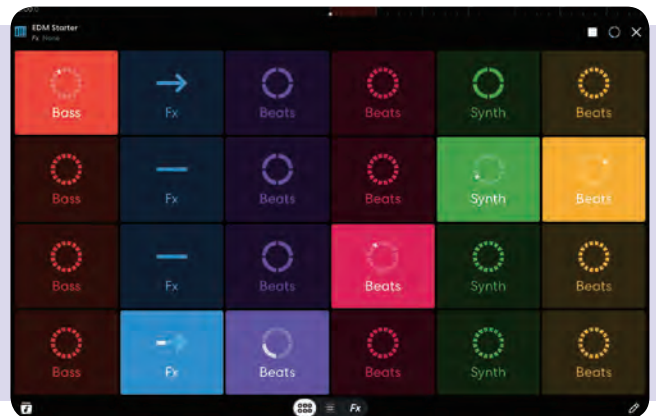
3 加入裝飾樂器或氛圍音效

電音曲風裡，「Fx」的選擇不建議使用持續性的底噪，畢竟若是在一首舞曲裡放入一個溫和細緻的底噪，許多聽眾應該會完全聽不到；相反地，在這個階段我們可以選擇「有特色且強烈的效果音」在某些過門橋段偶爾亮相，增加音樂的亮點。

這個音色包裡有兩種類型的「Fx」，「」代表該效果會有明顯的漸進感，可能是越來越高音或是越來越大聲；「」代表該效果是一個較平穩且持續性的音效，使用時必須長按該效果，只要放開手該效果就會瞬間停止，因此效果長度可以自己控制。

範例

在任何想要轉換斷落或過門的地方加入一個漸進式的「Fx」，把整體氛圍隨著越來越強烈的效果音待到下一個聽覺上的高峰。

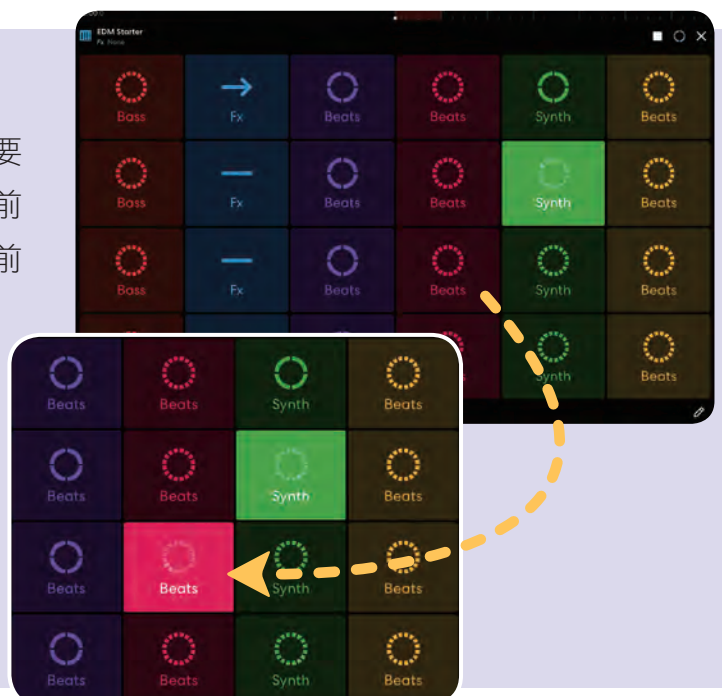


4 設計歌曲段落

以下提供幾種段落設計的編排作為參考：

範例一

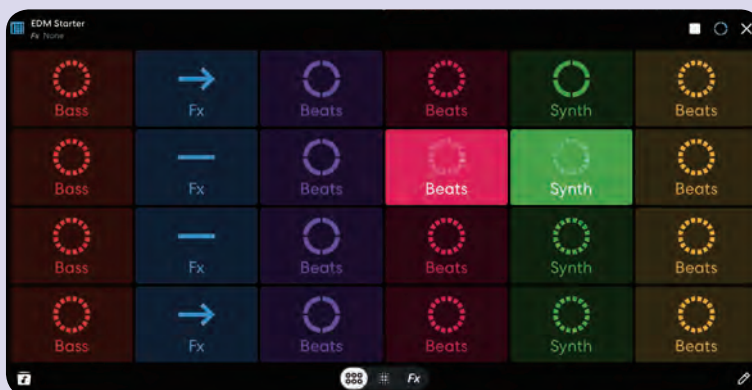
在前奏的部分，直接讓副歌使用的主要「Synth」出現，作為整首歌的破題和前導預告，再慢慢加入大鼓、小鼓等，在前奏就堆疊出一個小小的高峰。舞曲的設計通常不會有太冗長的堆疊，直接進入主題的做法是很常見的編曲手法，可以在一開始就帶起情緒抓住聽眾耳朵。



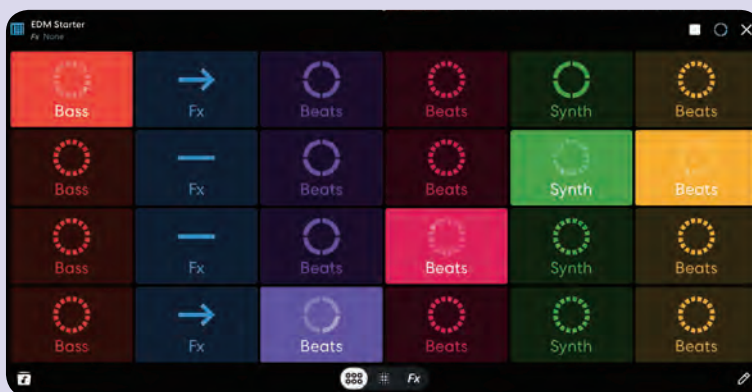
範例二

電音歌曲的副歌可以使用不同的形式、在不同段落重複多次。像是前奏的小高潮就可以算是一段副歌，只用大鼓配上主旋律；最滂薄的副歌可以像在上一章學到的方式一樣，將所有元素加到滿，接著輪流用不同的「Fx」把副歌用各種方式小幅度的推進。

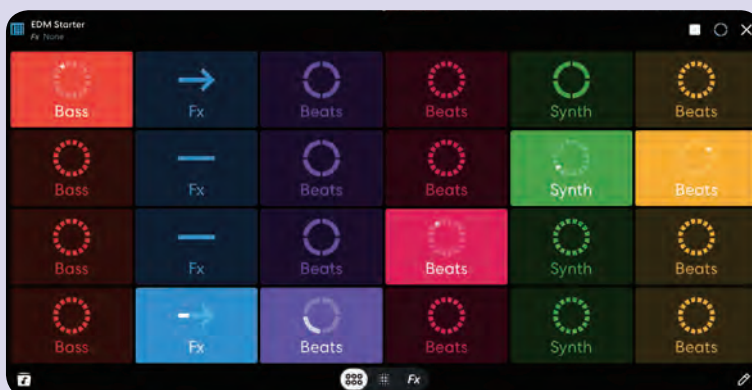
(1) 只有大鼓和主旋律的副歌：



(2) 把所有元素加滿的副歌：

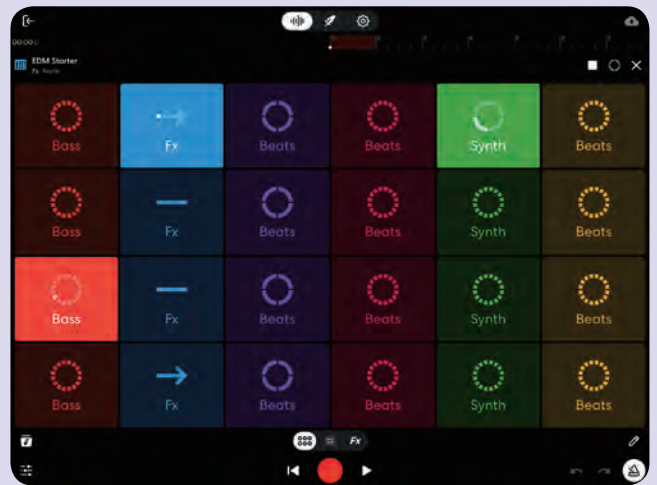


(3) 用「Fx」把副歌做推進：





範例三

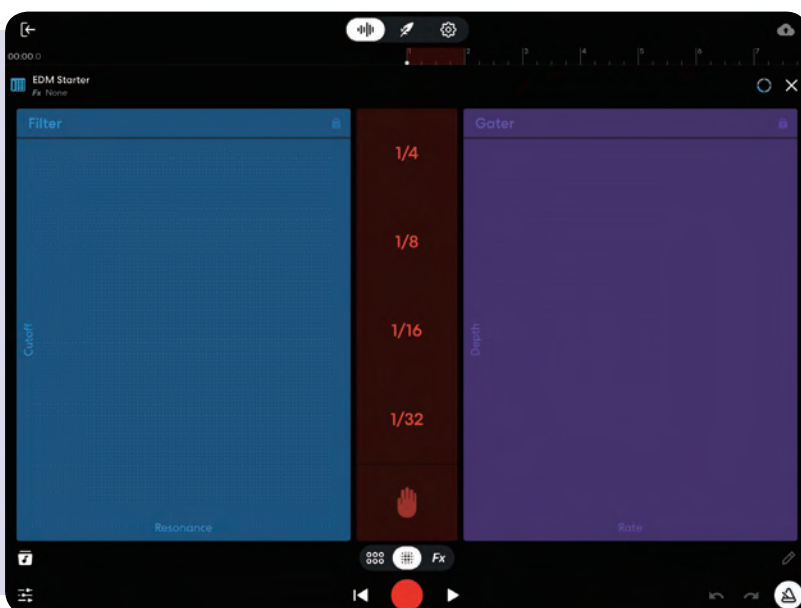
選擇一個伴奏類的「Synth」和「Bass」搭配，再配上一個「Fx」，這樣的組合雖然沒有真的鼓組音色，但伴奏旋律跟 Bass 本身還是有律動感，可以做為主要段落之間轉換氣氛用的小段落，不但不會失去節奏感，也可以襯托下一段節奏組重新進入後的爆發力。



5 製作過門

點選紅色錄音鍵上方「」圖示，進入 DJ 模擬介面。「Filter」很適合搭配「Fx」使用，因為它可以做出持續性且線性的效果，按住淡藍色「Filter」介面的其中一個角落，再配合音樂速度慢慢滑動到介面上的另一個端點，做出一個幾乎橫跨整個段落的過門。

另外，在電音曲風中很常使用「瞬停」和「瞬進」的過門編曲，在副歌前最後一小節的最後幾拍按住「」符號，等到副歌的第一拍再快速放開，便能做出像雲霄飛車斷軌般的刺激過門。



TIPS

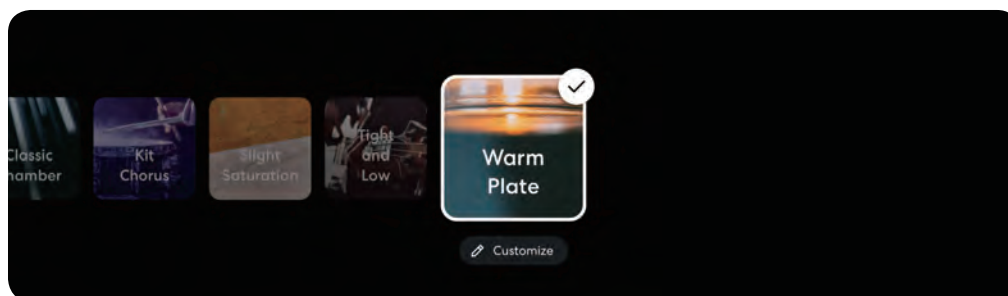
在這個介面操作過門技巧非常需要對準節拍，系統並不會幫忙自動校正，因此在錄製時一定要確定自己能清楚聽見節拍器，身體適時跟著節拍律動，再操作過門介面。

6 選擇整首歌曲的專屬效果

點選紅色錄音鍵上方「Fx」圖示，進入效果器選擇頁面，選擇一款適合的效果。

如同前文所述，電音舞曲可以駕馭的風格和音色範圍非常極端，因此在效果器選擇的部分，平常覺得太過誇張或直覺上不會選擇的選項都可以在這裡嘗試看看，說不定會得到令人驚喜的效果。

舉例來說，除了「Bass Boost」這種可以加重低音跟節拍的效果器一定非常適合電音曲風以外，「Warm Plate」平常可能較適用於慢歌，套上電音曲風後反而讓原先的節奏和高音都更開闊一點，也不會像無效果器時那麼刺耳。



7 錄製編排好的歌曲內容

按下錄音鍵，並跟著節拍輸入前述編排好的內容。建議學生可以分段錄製再剪接處理，尤其像過門比較複雜的段落就可以分開錄製，以免因為一個過門的小失誤就必須整段重錄。

以上步驟全部完成，這首專屬於你自己的電子音樂便大功告成！

Chapter 2
學習單

1. 空間效果器分析——「Plate」、「Room」、「Chamber」為最常見的三種「Reverb」空間效果器，試著說明這三款 Reverb 的差異，以及實際聽覺上有何異同？
 - a Plate：
 - b Room：
 - c Chamber：
2. 你聽過哪些電子音樂創作者或他們的音樂？試著選出一個你喜歡的電子音樂製作人，再選出一首你認為的代表作品，最後簡述該位創作者的風格特色：
 - a 喜歡的電音製作人：
 - b 代表作品：
 - c 風格與特色：

範例

- a 喜歡的電音製作人：Avicii
- b 代表作品：《The Nights》
- c 風格與特色：

Avicii 的音樂結合北歐電音風格和大量的鄉村民謠元素，不論是音色上的選擇或是旋律線的設計，同時兼具真實樂器無法取代的細膩度和空間感，以及電子音樂強烈而直接的聽覺刺激。

3. 承上題，在你列出的代表作品中，選擇一段印象最深刻或是最喜歡的段落，選出你最喜歡的一段歌詞，並說明這段編曲有什麼特色或巧思？

a 最喜歡的段落：

b 最喜歡的一段歌詞：

c 編曲特色或巧思：

範例

a 最喜歡的段落：第一次 Pre-Chorus

b 最喜歡的一段歌詞：

One day you'll leave this world behind
So live a life you will remember

c 編曲特色或巧思：

這段編曲將節奏組去除，旋律組也只剩簡單的鋼琴墊底，加上空間感強烈的 Reverb 效果器，讓整個聽覺感受像是被打開一樣，很明亮、遼闊的感覺，而不會被前後段落緊湊的節拍和各種音色壓得喘不過氣，也可以襯托後續即將接上的最高昂的副歌段落。