

Faculté de philosophie, arts et lettres

Le musicien de session virtuel : étude du Bass Session Player

Auteur : Marc van der Rest
Promotrice : Marion Brachet
Lecteur-trice : Christophe Pirenne, Anne-Emmanuelle Ceulemans
Année académique 2025-2026
Master [60] en histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie

Déclaration sur l'honneur, mémoires/TFE de la Faculté de philosophie, arts et lettres, UCLouvain

Je déclare qu'il s'agit d'un travail original et personnel, que toutes les sources référencées ont été indiquées dans leur totalité et ce, quelle que soit leur provenance, et que l'utilisation des outils d'intelligence artificielle est conforme aux consignes générales d'utilisation publiées par l'UCLouvain et disponible à cette adresse :

<https://cdn.uclouvain.be/groups/cms-editors-p1/portail/reglement/Consignes-ChatGPT-version-etudiante.pdf?itok=SebXXm87>

Je suis conscient·e que le fait de ne pas citer une source, de ne pas la citer clairement et complètement, de ne pas annoncer dans une partie spécifique en début du mémoire l'utilisation que j'ai faite des outils d'intelligence artificielle ou de les utiliser de manière contraire à ce qui est prévu dans la note institutionnelle constituent des irrégularités graves au regard du Règlement des études et des examens de l'Université catholique de Louvain (Chapitre 4, section 7, article 107 à 114) au sein de l'Université. J'ai notamment pris connaissance des risques de sanctions académiques et disciplinaires encourues.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir commis de plagiat ou toute autre forme de fraude et de n'avoir pas utilisé les outils d'intelligences artificielles en dehors de ce qui est accepté à l'UCLouvain.

Nom, Prénom : van der Rest, Marc

Date : 2 mai 2026

Signature de l'étudiant·e :



Résumé

Ce mémoire propose une analyse du *Bass Session Player* de Logic Pro, présenté comme un « musicien de session virtuel » capable de générer des lignes de basse à partir d'une grille d'accords, d'une structure formelle et de paramètres performanciels. L'étude décrit le dispositif comme une forme d'assistance à la création, fondée sur la modélisation de comportements musicaux et sur un pilotage indirect par contraintes. La recherche articule (1) une revue de littérature sur la médiation technologique, la co-créativité humain-machine et la redistribution de l'agentivité, (2) une analyse technique du dispositif et des matériaux générés, complétée par des expérimentations sur des cas d'usage réalistes, et (3) une enquête qualitative fondée sur des entretiens avec musiciens et bassistes, complétée par des discours de réception (presse spécialisée, forums). Les résultats montrent que l'enjeu principal n'est pas la « qualité » intrinsèque des lignes générées, mais le déplacement des décisions créatives : l'agentivité se déporte vers le cadrage (style, harmonie, forme), la sélection et la réappropriation. Le dispositif apparaît comme une aide pragmatique, facilitant l'accès à une compétence instrumentale crédible, tout en suscitant des tensions relatives à la standardisation stylistique, à l'identité instrumentale et aux régimes d'authenticité.

Mots-clés : station audionumérique (DAW) ; Logic Pro ; Bass Session Player ; musicien de session virtuel ; assistance compositionnelle ; médiation technologique ; co-créativité ; agentivité ; édition MIDI ; authenticité ; intelligence artificielle (IA) ; IA symbolique ; systèmes experts ; systèmes à base de règles ; informatique musicale.

DECLARATION SUR L'HONNEUR, MEMOIRES/TFE DE LA FACULTE DE PHILOSOPHIE, ARTS ET LETTRES, UCLOUVAIN	2
INTRODUCTION.....	7
PORTEE ET THESE	7
DECLARATION RELATIVE A L'UTILISATION D'INTELLIGENCES ARTIFICIELLES GENERATIVES	9
ETAT DE L'ART / REVUE DE LITTERATURE	10
LA STATION AUDIONUMERIQUE COMME DISPOSITIF DE MEDIATION DE LA CREATION MUSICALE.....	10
<i>La musique comme activité et la notion de médiation</i>	<i>10</i>
<i>La station audionumérique comme interface et cadre de représentation musicale.....</i>	<i>11</i>
<i>La station audionumérique comme infrastructure socio-économique</i>	<i>12</i>
<i>Littérature professionnelle et discours de réception.....</i>	<i>12</i>
L'ASSISTANCE A LA CREATION MUSICALE : ENTRE AUTOMATISATION ET CO-CREATION	13
<i>Créativité, esthétique et place des systèmes informatiques.....</i>	<i>13</i>
<i>Co-créativité humains-machines et redistribution de l'agentivité</i>	<i>14</i>
<i>Appropriation, interface et pratiques</i>	<i>16</i>
<i>Enjeux professionnels, éthiques et socio-économiques</i>	<i>16</i>
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GENERATIVE ET SYSTEMES EXPERTS : CLARIFICATIONS CONCEPTUELLES.....	17
<i>Le terme « IA » et la nécessité de distinctions conceptuelles</i>	<i>17</i>
<i>IA générative en musique : synthèses et tendances récentes.....</i>	<i>18</i>
<i>Modélisation de la performance, expressivité et comportement musical.....</i>	<i>18</i>
<i>Systèmes experts, procéduralité et discours industriels</i>	<i>19</i>
<i>Enjeux juridiques et institutionnels</i>	<i>19</i>
CONCLUSION DE L'ETAT DE L'ART	19
POSITIONNEMENT DE LA RECHERCHE.....	20
DE LA CREATIVITE MUSICALE A L'EVALUATION D'UN DISPOSITIF D'ASSISTANCE.....	20
INTRODUCTION DU CHAPITRE.....	20
CREATIVITE MUSICALE, AUTEUR ET RECONNAISSANCE	20
VIRTUOSITE INSTRUMENTALE ET MEDIATION TECHNOLOGIQUE : UNE TENSION HISTORIQUE	21
CREATION MUSICALE ASSISTEE PAR LA TECHNOLOGIE ET CO-CREATIVITE	23
LES SESSION PLAYERS COMME DISPOSITIFS DE MEDIATION.....	24
DE LA DISCUSSION GENERALE A L'EVALUATION D'UN DISPOSITIF	25
INTRODUCTION CONTEXTUELLE AU SUJET DU MEMOIRE.....	27
CONTEXTE HISTORIQUE, POSITIONNEMENT DE L'OUTIL ET OBJECTIFS DE RECHERCHE	27
<i>Contexte : de l'assistance technique à l'assistance compositionnelle</i>	<i>27</i>
<i>Vers une « intelligence procédurale ».....</i>	<i>27</i>
<i>Le Bass Session Player : positionnement et spécificité dans l'histoire de l'assistance</i>	<i>29</i>

PROBLEMATIQUE : ASSISTANCE, CONTROLE ET AUTHENTICITE DE L'ACTE CREATIF	29
OBJECTIFS DE RECHERCHE	30
PORTEE ET LIMITES	30
METHODOLOGIE	32
CONCEPTION DE LA RECHERCHE	32
<i>Recherche qualitative, analytique et fondée sur la pratique</i>	32
<i>Interviews de musiciens professionnels</i>	32
<i>Les interviews : Présentation et éléments principaux</i>	33
<i>Entretiens complémentaires et élargissement du cadre de l'étude</i>	37
AUTRES SOURCES DE DONNEE	39
<i>Auto-administration du protocole d'entretien et positionnement du chercheur</i>	39
METHODES ANALYTIQUES	40
<i>Constitution du matériel d'analyse</i>	40
<i>Méthode d'analyse des matériaux générés</i>	42
ANALYSE TECHNIQUE DU BASS SESSION PLAYER DE LOGIC PRO.....	44
INTRODUCTION AU JEU DE LA BASSE ELECTRIQUE	44
<i>Techniques instrumentales de la basse électrique et enjeux de leur modélisation</i>	44
<i>Enjeux pour l'émulation numérique du jeu de basse</i>	45
<i>Studio Bass sans Session Player : contrôle expressif et complexité</i>	45
<i>Transition vers le Studio Bass Session Player</i>	46
REPOSITIONNEMENT TECHNIQUE DU BASS SESSION PLAYER.....	46
LE BASS SESSION PLAYER : FONCTIONNEMENT ET PARAMETRES DE CONTROLE	47
<i>De la génération comportementale au matériau éditable : l'enjeu de la conversion MIDI</i>	49
COMPORTEMENT GENERATIF	50
ANALYSE MUSICOLOGIQUE ET CREATIVE.....	53
ATTENTES STYLISTIQUES ET ROLE DE LA BASSE DANS LES MUSIQUES POP-ROCK	53
<i>Attentes stylistiques, anticipation et signification musicale</i>	53
<i>Styles pop-rock et construction historique des normes</i>	53
<i>Lien entre les styles, les émotions et les genres</i>	54
<i>Lecture musicologique du rock et fonctions de la basse</i>	54
CADRE D'ANALYSE DES STYLES ABORDES	55
<i>Introduction</i>	55
<i>Choix des styles analysés</i>	56
ANALYSE STYLISTIQUE DES USAGES DU BASS SESSION PLAYER	56
<i>Style Pop-Rock</i>	56
<i>Style Retro Rock</i>	59
<i>Style Songwriter / Pop Songwriter</i>	60
<i>Style Roots Upright</i>	62

<i>Style Indie Disco</i>	64
<i>Style Disco Slap</i>	66
<i>Style Modern R&B</i>	68
<i>Style Modern Motown</i>	70
SYNTHESE TRANSVERSALE DES TESTS ET IMPLICATIONS ANALYTIQUES	72
<i>Redistribution de l'agentivité : entre délégation contrôlée et pilotage indirect</i>	72
<i>Incarnation du savoir musical : de la virtuosité gestuelle au comportement modélisé</i>	73
<i>Régimes de valeur : efficacité, crédibilité et redéfinition de l'authenticité</i>	74
TRANSITION VERS LA DISCUSSION DU ROLE DU BASS SESSION PLAYER	74
DISCUSSION	75
LES POINTS DE VUE EXTERNES A L'ETUDE	75
<i>Synthèse du positionnement de l'éditeur</i>	75
<i>Accueil par la presse spécialisée</i>	77
<i>Discussions sur les forums spécialisés</i>	78
DISCUSSION DES RESULTATS DE L'ETUDE	81
<i>Cadre de discussion : axes analytiques et parties prenantes</i>	81
<i>Les trois axes : Agentivité, savoir musical et valeur</i>	82
<i>Synthèse des points de vue des parties prenantes</i>	87
CONCLUSION	94
SYNTHESE FINALE	94
APPORTS DE LA RECHERCHE	95
LIMITES ET PERSPECTIVES	96
BIBLIOGRAPHIE	97
ANNEXES	101
ANNEXE 1 : ANALYSE TECHNIQUE DES EXEMPLES	101
ANNEXE 2 : FORUMS – RESUMES ANONYMISES	101
ANNEXE 3 : COMPARAISON ENTRE OUTILS	101
ANNEXE 4 : VIDEO – DEMONSTRATION DE L'OUTIL BASS SESSION PLAYER	101
ANNEXE 5 : VIDEO – DEMONSTRATION DE CONVERSION MIDI	101
ANNEXE 6 : INTERVIEWS	101
ANNEXE 7 : AUDIO – FICHIERS DE DEMONSTRATION DEF1-9	101
ANNEXE 8 : AUDIO – FICHIERS DE DEMONSTRATION SO1-4 ET SR1-4	101

Introduction

Portée et thèse

Les technologies numériques occupent depuis plusieurs décennies une place centrale dans les pratiques de création musicale. L'introduction progressive des stations audionumériques (DAW), du MIDI, de l'échantillonnage et des instruments virtuels a profondément transformé les manières de composer, d'arranger, de produire et de diffuser la musique, tant dans les contextes professionnels que amateurs. Ces outils ont progressivement déplacé le centre de gravité de l'activité musicale vers des environnements logiciels intégrés, dans lesquels les fonctions de composition, d'arrangement et de production se trouvent réunies au sein d'un même espace de travail.

Depuis le début des années 2020, cette évolution connaît une nouvelle inflexion avec l'apparition d'outils intégrant des formes avancées d'assistance algorithmique, souvent associées — de manière plus ou moins précise — au champ de l'intelligence artificielle. Ces dispositifs ne se limitent plus à faciliter l'édition ou l'exécution de décisions musicales explicites, mais interviennent de façon croissante dans des opérations relevant de l'interprétation, du choix stylistique ou de la génération de comportements instrumentaux crédibles.

Cette mutation suscite des débats nourris, tant dans les sphères médiatiques que scientifiques, autour de la place de l'IA dans la création artistique, de la redéfinition du rôle de l'auteur et des frontières entre automatisation et créativité humaine. Toutefois, ces débats tendent fréquemment à adopter une perspective globale et abstraite, opposant l'intelligence artificielle à la création humaine comme deux entités homogènes et antagonistes. Une telle approche présente le risque de masquer la diversité des dispositifs existants, leurs logiques de conception spécifiques et les usages concrets auxquels ils donnent lieu dans les pratiques musicales réelles. Or, les effets d'une technologie sur la création ne peuvent être pleinement compris qu'à partir d'une analyse située, attentive aux choix techniques, aux interfaces, aux cadres d'usage et aux contextes professionnels dans lesquels elle s'inscrit.

C'est dans cette perspective que s'inscrit le présent travail, qui propose d'examiner un dispositif précis : le *Bass Session Player* intégré à Logic Pro. Introduit récemment au sein d'un environnement de production largement diffusé, cet outil se présente comme un musicien de session virtuel capable de générer des lignes de basse adaptées à un contexte harmonique, rythmique et stylistique donné. Il constitue un exemple pertinent d'assistance compositionnelle

fondée non sur la génération autonome d'œuvres complètes, mais sur l'interprétation algorithmique de contraintes définies par l'utilisateur.

L'intérêt d'un tel objet d'étude réside dans sa position intermédiaire entre plusieurs catégories historiquement distinctes : instrument virtuel, générateur de motifs, système d'auto-accompagnement et partenaire performanciel¹. Le *Bass Session Player* ne se contente pas de produire du matériau musical ; il simule des comportements instrumentaux associés à une expertise musicale spécifique, traditionnellement incarnée par des musiciens humains.

Cette caractéristique en fait un terrain d'analyse privilégié pour interroger les transformations contemporaines de la création musicale assistée, au-delà des oppositions simplificatrices entre création humaine et production automatisée. En se concentrant sur ce dispositif, la présente étude vise à contribuer à une compréhension plus fine du rôle des technologies d'assistance dans la création musicale contemporaine. Il ne s'agit ni d'évaluer la qualité artistique des productions générées, ni de trancher la question de la légitimité esthétique ou éthique de ces outils, mais d'analyser comment ils s'insèrent dans les pratiques existantes, quels types de décisions ils prennent en charge, et comment ils reconfigurent les relations entre compositeurs, interprètes, savoir musical et dispositifs techniques.

Cette recherche s'inscrit ainsi dans un champ de réflexion plus large portant sur la médiation technologique en musique, l'agentivité² créative distribuée et les transformations des régimes de valeur associés à la création artistique à l'ère numérique. En adoptant une approche qualitative, fondée sur l'analyse d'un cas spécifique et sur des retours de praticiens, elle cherche à éclairer les enjeux actuels de l'assistance algorithmique non comme une rupture radicale, mais comme une étape supplémentaire dans une histoire longue des relations entre musique, technologie et pratiques créatives.

¹ Partenaire performanciel, entendu ici comme un dispositif prenant en charge, en interaction avec l'utilisateur, des décisions normalement associées à l'interprétation instrumentale en studio.

² Dans ce travail, le terme *agency* est traduit par agentivité, entendue comme la capacité — distribuée entre acteurs humains et dispositifs techniques — à orienter, contraindre ou infléchir le déroulement du processus créatif, sans impliquer nécessairement une intention consciente ou une autonomie artistique du système.

Déclaration relative à l'utilisation d'intelligences artificielles génératives

Dans le cadre de la réalisation de ce travail de fin d'études, l'auteur déclare avoir eu recours, de manière limitée, encadrée et transparente, à des outils d'intelligence artificielle générative, conformément aux principes d'intégrité académique et scientifique définis par l'Université Catholique de Louvain et par le Règlement général des études et des examens (RGEE).

L'utilisation de ces outils a été strictement circonscrite à des fonctions d'assistance telles que la reformulation, la clarification rédactionnelle, la structuration de certains passages explicatifs et l'amélioration de la lisibilité du texte, à partir de contenus, analyses et démonstrations entièrement conçus et produits par l'auteur.

Les outils d'intelligence artificielle n'ont en aucun cas été utilisés pour générer de manière autonome des idées originales, des analyses théoriques, des résultats de recherche, des interprétations analytiques ou des conclusions scientifiques. L'ensemble des choix conceptuels, méthodologiques et analytiques présentés dans ce travail relève de la responsabilité exclusive de l'auteur, qui demeure pleinement garant de l'exactitude, de la pertinence et de l'originalité des contenus, indépendamment des outils d'assistance mobilisés.

Etat de l'art / Revue de littérature

La station audionumérique comme dispositif de médiation de la création musicale

La musique comme activité et la notion de médiation

Une première étape pour aborder la station audionumérique dans une perspective musicologique consiste à dépasser une conception de la musique strictement centrée sur l'œuvre finie, pour s'intéresser à la musique comme activité. La notion de « *musicizing* », proposée par Christopher Small (2011), constitue à cet égard un cadre de référence majeur. En définissant la musique comme l'ensemble des actions, relations et rôles mobilisés lors d'un événement musical, cette approche déplace l'attention vers les pratiques effectives de création, d'interprétation, d'écoute et de production. La musique n'y est plus envisagée comme un produit isolé, mais comme un processus relationnel dans lequel interviennent des acteurs humains et non humains.

Dans cette perspective, les dispositifs techniques ne sont pas des outils neutres ou secondaires : ils participent pleinement à l'activité musicale et contribuent à structurer les formes que celle-ci peut prendre. Cette conception ouvre la voie à une analyse des technologies musicales comme médiations, c'est-à-dire comme éléments qui orientent, transforment et conditionnent les pratiques sans pour autant les déterminer mécaniquement.

Cette approche trouve un prolongement dans les travaux de Marc Leman (2007) sur la cognition musicale incarnée. Leman propose une articulation entre perception, action corporelle et médiation technologique, en montrant que l'expérience musicale est fondamentalement liée à des schémas sensorimoteurs. Dans ce cadre, les technologies musicales peuvent être comprises comme des prolongements ou des reconfigurations des médiations corporelles naturelles. Les dispositifs techniques participent ainsi à la manière dont les intentions musicales se traduisent en actions et en sons, et influencent la relation entre le geste, la perception et la signification musicale.

Les travaux de Georgina Born et Andrew Barry (2018) sur la médiation en musique permettent d'élargir encore cette perspective. Ils insistent sur le fait que la médiation musicale ne se limite pas à un niveau technique ou matériel, mais engage simultanément des dimensions sociales, institutionnelles et esthétiques. Les technologies musicales sont alors comprises comme des médiateurs complexes, inscrits dans des réseaux d'acteurs, de normes et de valeurs. Cette approche fournit un cadre conceptuel particulièrement adapté à l'analyse des

environnements numériques contemporains de création musicale, qui combinent interface, conventions stylistiques, logiques industrielles et usages professionnels.

Dans l'ensemble, ces approches théoriques convergent vers une conception de la technologie musicale comme composante constitutive de l'activité musicale. Elles permettent de poser les bases d'une analyse de la station audionumérique non comme simple outil de production, mais comme dispositif de médiation participant activement à la définition des pratiques créatives contemporaines.

La station audionumérique comme interface et cadre de représentation musicale

À partir de ces fondements conceptuels, une littérature plus spécifiquement consacrée aux environnements de production numérique s'est développée afin d'analyser la manière dont les stations audionumériques influencent les processus de composition et de production. Dans cette perspective, l'attention se porte notamment sur le rôle de l'interface et sur les formes de représentation musicale qu'elle rend possibles.

Mark Marrington (2011) propose une analyse détaillée de l'expérience de la composition dans une station audionumérique, en mettant en évidence le rôle médiateur de l'interface logicielle. Selon cette approche, l'environnement graphique, les outils d'édition et les représentations temporelles et structurelles offertes par le logiciel influencent directement la manière dont les compositeurs pensent et organisent leur matériau musical. La station audionumérique devient ainsi un espace cognitif dans lequel l'idée musicale est traduite, manipulée et transformée. Cette médiation ne se limite pas à faciliter l'exécution de décisions préalables, mais participe à la construction même de la pensée musicale.

Les contributions de Simon Zagorski-Thomas (2014) sur la musicologie de la production enregistrée permettent de replacer la station audionumérique dans un cadre plus large, celui de la production musicale comme processus de médiation entre intention artistique, technologies et expérience d'écoute. En intégrant des perspectives issues de la psychologie, de la sociologie et de l'écologie de la perception, ces travaux montrent que les technologies de production influencent non seulement la création, mais aussi la manière dont la musique est perçue et interprétée par les auditeurs. La station audionumérique apparaît ainsi comme un lieu central où se rencontrent composition, interprétation et production, et où se construisent des objets musicaux destinés à l'écoute enregistrée.

Dans un registre complémentaire, Jung et Um (2025) analysent l'évolution des pratiques de production musicale dans des contextes professionnels fortement outillés par les technologies numériques. Ils montrent que les séquenceurs et stations audionumériques ne se

contentent pas d'optimiser des flux de travail existants, mais qu'ils transforment en profondeur les approches créatives, en modifiant les temporalités de production, les modes de collaboration et les formes de contrôle sur le matériau sonore. Ces transformations témoignent du rôle structurant des environnements numériques dans l'organisation du travail musical contemporain.

La station audionumérique comme infrastructure socio-économique

Les recherches récentes invitent également à considérer la station audionumérique comme une infrastructure socio-économique, et non plus uniquement comme un outil technique. Yngvar Kjús (2024) propose à cet égard une analyse de la « plateformisation » des stations audionumériques, montrant comment celles-ci tendent à se transformer en plateformes intégrées combinant logiciels, contenus, services et écosystèmes de partenaires. Cette évolution reconfigure les relations entre créateurs, éditeurs de logiciels et industries culturelles, et participe à la structuration de nouveaux marchés et de nouvelles formes de dépendance technologique.

Dans cette perspective, les stations audionumériques jouent un rôle actif dans l'organisation du travail musical, en déterminant les conditions d'accès aux outils, aux ressources et aux compétences. Elles participent également à la diffusion de normes esthétiques et techniques, par le biais de presets, de templates et de flux de travail standardisés. Cette dimension institutionnelle et économique est essentielle pour comprendre les choix de conception et d'intégration de nouvelles fonctionnalités au sein des environnements de production.

Les rapports institutionnels européens (European Parliament. Directorate General for Parliamentary Research Services. et al., 2019) sur les relations entre activités artistiques et développement technologique complètent cette analyse en situant les technologies de création musicale dans un cadre de politiques culturelles et de transformations industrielles. Ils soulignent le rôle stratégique des outils numériques dans les mutations des secteurs créatifs, et invitent à analyser les technologies non seulement comme des innovations techniques, mais comme des éléments structurants des écosystèmes culturels contemporains.

Littérature professionnelle et discours de réception

En complément de la littérature académique, la bibliographie inclut des sources issues de la presse spécialisée et de la littérature professionnelle. Les tests publiés dans des revues telles que « *Sound On Sound* » (White, 2024) ou « *Audiofanzine* » (Cueff, 2024) constituent

des témoignages des critères d'évaluation mobilisés par les communautés de praticiens et de journalistes spécialisés. Ces sources mettent l'accent sur des dimensions telles que l'intégration dans le flux de travail, la crédibilité musicale des résultats, l'ergonomie des interfaces et le rapport entre accessibilité et profondeur fonctionnelle.

Par ailleurs, certains textes techniques, produits par des acteurs de l'ingénierie musicale, décrivent l'architecture et les principes de fonctionnement de dispositifs intégrés aux stations audionumériques (*Revolutionizing the Music Industry: How Digital Audio Workstations Changed Music*, n.d.). Bien que ces sources ne relèvent pas de la littérature scientifique évaluée par les pairs, elles contribuent à documenter le vocabulaire, les choix de conception et les cadres de justification mobilisés par l'industrie. Dans une revue de littérature, elles peuvent être mobilisées comme éléments de contextualisation et de compréhension des discours de conception et de réception, à condition de distinguer clairement leur statut de celui des travaux académiques.

L'assistance à la création musicale : entre automatisatation et co-création

Créativité, esthétique et place des systèmes informatiques

L'analyse de l'assistance à la création musicale suppose de clarifier les conceptions de la créativité mobilisées dans la littérature. Pablo Tinio (2019) propose une synthèse des relations entre créativité et esthétique, mettant en évidence le fait que la créativité ne peut être réduite à la simple production de nouveauté. Elle implique des processus de jugement, des cadres culturels et des normes esthétiques qui conditionnent la reconnaissance d'un acte ou d'un objet comme créatif. Cette perspective est essentielle pour comprendre pourquoi l'introduction de technologies d'assistance dans la création musicale soulève des débats : elle touche aux critères-mêmes par lesquels la créativité est évaluée et reconnue.

Dans une perspective plus ancienne mais historiquement importante, Otto Laske (1990) propose l'idée de l'ordinateur comme « alter ego » de l'artiste. Ce texte s'inscrit dans une généalogie de réflexions sur la place du calcul et des systèmes informatiques dans la création artistique. Il met en lumière les tensions entre autonomie de la machine et intention humaine, et contribue à poser les bases des débats contemporains sur l'assistance et la co-création.

Ces contributions permettent de replacer l'assistance à la création dans une histoire longue des relations entre technologie et créativité, et de montrer que les questions soulevées par les outils contemporains prolongent des interrogations déjà présentes à des stades antérieurs du développement des technologies musicales.

Co-créativité humains-machines et redistribution de l'agentivité

Les travaux sur la co-créativité cherchent à dépasser l'opposition binaire entre automatisation et création humaine, en décrivant des configurations d'interaction où les capacités de calcul et d'exploration de la machine s'articulent aux intentions, jugements et savoir-faire des musiciens. Dans ce cadre, l'enjeu n'est pas seulement de savoir si un système « génère » de la musique, mais comment il s'insère dans un processus de création : quelles décisions il prend en charge, quels degrés de contrôle il laisse à l'humain, quels types de surprises ou de contraintes il introduit, et quelles formes de responsabilité (artistique, éthique, professionnelle) il reconfigure.

Dans cette littérature, Gérard Assayag (2020) ancre la co-créativité dans des situations musicales où l'interaction en temps réel et l'improvisation constituent des critères centraux de créativité. Son propos ne consiste pas à attribuer une créativité autonome à la machine, mais à décrire des systèmes hybrides dans lesquels des dispositifs computationnels (analyse, génération, transformation) deviennent des partenaires d'action pour les musiciens. L'apport majeur est de montrer que, dans ces contextes, la créativité émerge de boucles d'écoute-réaction : le musicien agit en fonction de ce que le système produit, le système réagit en fonction des contraintes et du contexte fournis, et la trajectoire musicale se construit dans l'ajustement réciproque. Du point de vue des apports positifs, cette approche met en évidence (a) le potentiel d'exploration (production rapide d'alternatives, variations, bifurcations), (b) la possibilité de relancer l'improvisation lorsque l'inspiration s'épuise, et (c) la capacité des systèmes interactifs à déplacer l'attention du musicien vers des décisions de haut niveau (forme, écoute, intention) plutôt que vers la génération micro-événementielle.

Cependant, l'accent mis par Assayag sur l'émergence interactionnelle permet aussi d'identifier des limites et risques. Premièrement, l'agent algorithmique peut introduire une opacité dans la chaîne des décisions (d'où vient exactement une idée musicale ? sur quelles règles ou données repose-t-elle ?), ce qui complique l'attribution de la paternité et la réflexivité du créateur. Deuxièmement, l'« effet partenaire » peut masquer une standardisation : un système interactif peut donner une impression de nouveauté tout en reconduisant un vocabulaire stylistique restreint (motifs typiques, transitions attendues). Troisièmement, ces dispositifs peuvent déplacer le risque d'erreur : l'utilisateur peut accorder une confiance excessive aux sorties « plausibles », au détriment d'une écoute critique, notamment lorsque le système se comporte de manière convaincante sur le plan timbral ou performatif. Enfin, Assayag rappelle implicitement que la co-créativité est située : elle dépend de l'ergonomie, de

la temporalité de l'interaction et du niveau d'expertise de l'utilisateur (capacité à interpréter les propositions, à les sélectionner et à les intégrer musicalement).

Dans le domaine de la conception et de l'analyse des systèmes musicaux interactifs, Vear et al. (2023) proposent le cadre Human-AI Musicking, dont l'intérêt est de fournir un vocabulaire analytique pour décrire des situations très diverses de collaboration humain-IA. Leur contribution est double. D'une part, elle explicite ce qui fait collaboration : la co-créativité ne dépend pas d'une propriété intrinsèque de la machine, mais repose sur une relation construite par l'interface, par les possibilités de contrôle, par les modes de feedback, et par la manière dont le musicien peut incorporer le système dans ses gestes et son écoute. D'autre part, le cadre propose des dimensions de description (par exemple : degré d'autonomie du système, temporalité de l'échange, modalités de contrôle et de négociation, lisibilité des actions de l'IA, rôle du contexte social et performatif), utiles pour comparer des dispositifs très différents.

Sur le plan des apports positifs, ce type de cadre aide à identifier de manière précise où la collaboration peut augmenter la pratique musicale : (1) en soutenant l'exploration (générer des variantes rapidement, « provoquer » des idées), (2) en facilitant l'itération (essai-sélection-révision) grâce à des boucles de feedback plus courtes, (3) en rendant possible un contrôle de haut niveau (intention stylistique, énergie, densité, articulation) sans exiger une écriture note-à-note, et (4) en améliorant l'accessibilité pour des créateurs n'ayant pas une virtuosité instrumentale complète mais capables de formuler une intention musicale. En parallèle, Vear et al. insistent sur des points de vigilance : un système trop autonome peut réduire le sentiment de contrôle et produire une forme de « pilotage à distance » frustrant ; un système trop opaque fragilise la confiance et rend difficile l'apprentissage par l'utilisateur ; enfin, des interfaces centrées sur des paramètres globaux peuvent favoriser une esthétique par presets, où la diversité réelle des pratiques musicales se trouve ramenée à des catégories simplifiées.

De son côté, Wang (2025) propose une réflexion centrée sur les processus créatifs ouverts et sur les configurations de collaboration humain-IA qui s'inscrivent dans des pratiques de création « ordinaires » (composition, production, recherche-crétation)³, plutôt que dans des démonstrations de laboratoire. L'intérêt de ce texte, pour une discussion, est de déplacer la question de l'auteur vers celle du processus : la création est décrite comme une chaîne d'opérations (formulation d'intentions, contraintes, sélection, montage, révision,

³ Wang explore la collaboration entre l'humain et l'IA à travers Cyber Maze, un projet de recherche-crétation où l'IA joue le rôle de cocréateur actif.

ré-orchestration, attribution) où l'IA peut intervenir à plusieurs niveaux. L'apport positif principal est de montrer que la collaboration peut renforcer une dynamique d'itération : l'IA sert de catalyseur pour produire des esquisses, alimenter des alternatives et soutenir des cycles rapides de décision. Wang met également en avant la possibilité de développer des formes de co-paternité pragmatique : l'utilisateur assume la responsabilité artistique à travers la sélection, l'assemblage, la transformation et la contextualisation, plutôt qu'à travers la génération intégrale du matériau.

Sturm et ses collaborateurs (2019) apportent une perspective complémentaire en interrogeant les conditions dans lesquelles les recherches en apprentissage automatique sont pertinentes pour la création musicale. Leur approche met l'accent sur les contextes d'usage et sur la relation entre performance technique des systèmes et signification musicale des résultats.

Appropriation, interface et pratiques

Une dimension centrale de l'état de l'art sur l'assistance à la création concerne la façon dont les musiciens s'approprient ces outils. Zeller et Chevry-Pebayle (2025) proposent une analyse des usages des intelligences artificielles dans la création musicale, en mettant l'accent sur le rôle de l'interface et sur les processus d'appropriation par les utilisateurs. En s'appuyant sur l'analyse de discussions issues de forums et de communautés en ligne, ils montrent que l'assistance ne se réduit pas à des capacités techniques, mais qu'elle est négociée, interprétée et évaluée au sein de pratiques sociales.

Les travaux de Marrington, déjà évoqués dans la section précédente, contribuent également à cette littérature en montrant comment les interfaces des stations audionumériques influencent les processus de composition et les stratégies créatives. Ils rappellent que l'assistance est toujours médiée par des formes de représentation, des gestes d'édition et des conventions d'usage, et qu'elle s'inscrit dans des environnements socio-techniques complexes.

Enjeux professionnels, éthiques et socio-économiques

L'assistance à la création musicale soulève enfin des enjeux professionnels et éthiques importants. Herington et ses collaborateurs (2025) ont mené une étude basée sur des entretiens avec des musiciens, mettant en évidence leurs préoccupations face à l'essor des technologies d'intelligence artificielle. Ces préoccupations concernent notamment la reconnaissance de l'acte créatif, la valeur du travail musical, et les transformations potentielles des métiers.

Ces enjeux peuvent être mis en relation avec les analyses de la plateformeisation des environnements de production, qui montrent comment les outils d'assistance s'inscrivent dans

des logiques économiques et industrielles plus larges. Par exemple une étude commanditée par le parlement Européen souligne l'influence croissante des algorithmes dans les processus créatifs et leur impact sur les métiers de la création. L'étude souligne entre autres que ces outils augmentent la taille et le niveau d'ambition des projets que peuvent entreprendre des individus créatifs (European Parliament. Directorate General for Parliamentary Research Services. et al., 2019, p. II, 23). L'assistance à la création apparaît alors comme un phénomène à la fois technique, esthétique et socio-économique, dont l'évaluation dépend des contextes d'usage et des positions des différents acteurs impliqués.

Intelligence artificielle générative et systèmes experts : clarifications conceptuelles

Le terme « IA » et la nécessité de distinctions conceptuelles

L'état de l'art sur l'intelligence artificielle en musique commence nécessairement par une clarification terminologique. Le terme « IA » recouvre en effet des réalités techniques très diverses, allant des systèmes fondés sur des règles explicites aux modèles d'apprentissage automatique capables de générer du contenu à partir de données d'entraînement. Des documents de classification, tels que ceux proposés par Gimazane (2022), fournissent un cadre général permettant de distinguer différents types d'IA et d'automatisation.

Pour cadrer la discussion, Gimazane distingue deux grandes catégories d'IA : l'IA symbolique (ou GOF AI ou Système Expert) et l'IA connexionniste. L'IA symbolique repose sur des règles et des symboles explicitement définis par l'humain : elle est généralement plus « explicable » (boîte transparente), mais montre ses limites lorsque la situation est trop ambiguë ou difficile à formaliser. L'IA connexionniste, portée par le machine learning et les réseaux de neurones (jusqu'à l'apprentissage profond), apprend à partir de données et d'exemples : elle est souvent plus performante pour la perception et le langage, mais plus difficile à interpréter (boîte noire). Dans cette grille de lecture, le choix d'une approche dépend du besoin d'explicabilité, du volume et de la qualité des données disponibles et du type de tâches (règles stables vs apprentissage à partir d'expériences). Enfin, de nombreuses approches actuelles cherchent à combiner ces deux familles afin de bénéficier à la fois de la robustesse de l'apprentissage et de la clarté des règles.

Dans une perspective plus critique, Bersini (2022) interroge la capacité de l'intelligence artificielle à produire des artistes authentiques, en abordant les enjeux philosophiques et culturels de la création assistée. Ce type de réflexion met en évidence le caractère normatif des

débats sur l'IA, et rappelle que les questions de créativité et d'authenticité ne peuvent être dissociées des valeurs et des cadres culturels dans lesquels elles s'inscrivent.

IA générative en musique : synthèses et tendances récentes

Les travaux de synthèse sur l'IA générative en musique constituent un arrière plan important de l'état de l'art. L'ouvrage de Briot, Hadjeres et Pachet (2020) propose une cartographie des techniques de génération musicale fondées sur l'apprentissage profond. Il organise le champ autour de questions telles que les représentations musicales utilisées, les architectures de modèles, les stratégies de contrôle et les défis liés à l'évaluation des systèmes génératifs.

Dans une revue plus récente, Mycka et Mańdziuk (2025) proposent un panorama des tendances et défis de l'IA en musique, en mettant en évidence les avancées techniques mais aussi les limites persistantes des approches actuelles.

Ces travaux permettent de situer les recherches contemporaines dans un paysage plus large, et de comprendre les enjeux méthodologiques et conceptuels qui traversent le domaine.

Modélisation de la performance, expressivité et comportement musical

Dans le cadre de cette étude, il est également important de se pencher sur la littérature qui se concentre sur la modélisation de l'expressivité et de la performance musicale. Zhang (2025), par exemple, s'intéresse aux techniques de modélisation de l'expressivité dans la composition et la performance, montrant que la crédibilité musicale des systèmes dépend largement de leur capacité à reproduire des comportements performanciers, et pas uniquement des structures musicales abstraites. L'apport principal de l'article réside toutefois moins dans la comparaison des approches que dans la manière d'évaluer leurs sorties. Zhang mobilise des critères centrés sur la qualité perceptive et stylistique des rendus (naturel, cohérence expressive, plausibilité interprétative), en complément d'indicateurs plus quantitatifs. Il met également l'accent sur la stabilité des résultats selon les contextes (œuvres, styles, conditions de jeu) afin d'éviter des conclusions trop dépendantes d'un cas particulier. Enfin, la discussion souligne l'importance de protocoles d'évaluation transparents et reproductibles, capables de relier des mesures objectives à une appréciation musicale pertinente.

Ces travaux rejoignent les perspectives de la cognition incarnée et de la musicologie de la production, en soulignant que l'expressivité musicale est liée à des gestes, à des micro-variations temporelles et dynamiques, et à des conventions stylistiques. Ils contribuent

à éclairer la frontière entre systèmes génératifs au sens strict et dispositifs de modélisation comportementale.

Systèmes experts, procéduralité et discours industriels

En complément de la littérature scientifique sur l'IA générative, certaines sources décrivent des dispositifs fondés sur des approches procédurales ou des systèmes experts intégrés à des environnements de production. Les textes techniques décrivant l'architecture de tels dispositifs permettent de comprendre les principes de conception et les choix techniques sous-jacents, sans pour autant relever de l'apprentissage automatique au sens strict.

La presse spécialisée et les entretiens publics contribuent également à documenter la manière dont ces dispositifs sont présentés et perçus dans les milieux professionnels. Ils montrent que le terme « IA » est souvent utilisé de manière englobante pour désigner des fonctionnalités très différentes, ce qui renforce la nécessité de clarifications conceptuelles dans les travaux académiques.

Enjeux juridiques et institutionnels

Enfin, l'état de l'art sur l'IA en musique ne peut ignorer les enjeux juridiques et institutionnels liés à la génération et à l'assistance musicale. Les travaux de Kaye et al. (2025) sur la copie de style par IA générative analysent les implications de ces technologies pour les industries culturelles, les créateurs et le droit d'auteur. Ils montrent que les débats sur l'IA dépassent largement les questions techniques pour toucher aux régimes de valeur et de reconnaissance.

Les rapports institutionnels européens déjà cités complètent cette perspective en situant les technologies de création musicale dans un cadre de politiques culturelles et de régulation. Ils fournissent un arrière-plan nécessaire pour comprendre les enjeux de diffusion, de transparence et de responsabilité associés aux technologies d'assistance et de génération musicale.

Conclusion de l'état de l'art

L'ensemble des travaux examinés permet de dégager un cadre conceptuel cohérent pour aborder les technologies contemporaines d'assistance à la création musicale. La station audio numérique apparaît comme un dispositif de médiation structurant les pratiques créatives, l'assistance à la création comme une reconfiguration des processus compositionnels plutôt que comme une simple automatisation, et l'intelligence artificielle comme un champ hétérogène

appelant des distinctions conceptuelles claires entre génération autonome et systèmes experts procéduraux. Ce cadre théorique rend possible une analyse située de dispositifs concrets intégrés aux environnements actuels de production musicale.

Positionnement de la recherche

Alors que de nombreux discours sur l'IA et la création musicale demeurent généraux ou idéologiques, ce travail propose une analyse située d'un dispositif réel, intégré à une station audionumérique largement utilisée, afin d'observer concrètement comment il reconfigure les pratiques, les décisions et les valeurs associées à l'acte de composition.

De la créativité musicale à l'évaluation d'un dispositif d'assistance

Introduction du chapitre

Ce chapitre propose d'établir le **cadre conceptuel** nécessaire à l'étude de l'assistance musicale, en revenant sur les notions de créativité, de médiation technologique et de création assistée. Il permet ainsi de préparer l'analyse du *Logic Pro Bass Session Player* comme dispositif de médiation au sein du processus créatif.

Créativité musicale, auteur et reconnaissance

L'évaluation d'une œuvre musicale soulève d'emblée la question du rôle que peut jouer la technologie dans le processus créatif. Deux dimensions essentielles doivent être distinguées. D'une part, la dimension juridique, qui fonde les droits d'auteur attachés à une œuvre et définit les critères de protection. D'autre part, la dimension symbolique et sociale, qui concerne la reconnaissance publique et critique du statut du créateur. Examiner ces deux axes permet de situer précisément l'impact des technologies contemporaines — et plus récemment de l'intelligence artificielle — sur la notion même de création musicale.

Sur le plan juridique, le droit d'auteur repose traditionnellement sur deux conditions fondamentales : l'originalité, entendue comme l'expression de l'empreinte de la personnalité de l'auteur, et la fixation de l'œuvre dans une forme tangible, condition indispensable à l'octroi de la protection, en particulier dans le système du copyright anglo-saxon. Historiquement, la mélodie a longtemps été considérée comme le critère principal de reconnaissance de l'originalité musicale. Toutefois, des travaux (Bigand, 2003; Moore & Martin, 2019) en musicologie de la production et en psychologie de la musique ont conforté une perspective élargie de l'identité musicale en intégrant le rythme (et la combinaison entre rythme et mélodie)

comme éléments distinctifs essentiels de l'œuvre. Cette perspective est de plus en plus prise en compte sur le plan juridique.

La reconnaissance publique et critique du créateur constitue cependant une dimension plus centrale pour le propos de la présente étude. Les critères par lesquels une œuvre est perçue comme créative ou authentique sont largement subjectifs et s'inscrivent dans des dynamiques culturelles et sociologiques. La perception de la créativité dépend notamment des représentations que se fait l'auditeur de l'acte créatif, du contexte de diffusion de l'œuvre et de son propre niveau d'expertise musicale.

Un élément déterminant dans ce jugement est l'identité perçue de l'auteur. Dans le contexte de la création assistée par des systèmes computationnels, cette question devient particulièrement saillante : une étude récente (Lecamwasam & Chaudhuri, 2025) montre que lorsque l'origine humaine ou artificielle de l'œuvre n'est pas révélée, les jugements se concentrent principalement sur la qualité musicale intrinsèque, tandis que la révélation d'une collaboration avec une IA modifie la réception, en particulier chez les auditeurs experts, souvent plus sévères.

La créativité musicale apparaît ainsi comme une construction culturellement située, façonnée par des normes liées aux genres, aux attentes du public et aux modes de production. L'authenticité — qu'elle soit attribuée à un humain ou à un dispositif — ne relève pas d'une propriété intrinsèque de l'œuvre, mais d'une attribution située, étayée par des procédures d'authentification et susceptible de viser l'œuvre autant que son interprétation et son cadre de réception (Moore, 2002). Les industries culturelles contribuent depuis longtemps à entretenir le mythe du créateur individuel (Bourdieu, 1993), figure romantique du génie singulier, alors même que la majorité des œuvres musicales résultent de processus collectifs, dans la mesure où, comme le montre Becker, la production artistique relève d'une action collective et l'artiste s'inscrit au sein d'une "chaîne de coopération" mobilisant de multiples acteurs (Becker et al., 2024). La reconnaissance critique devient dès lors un acte social, dépendant à la fois des institutions de légitimation, des conventions de genre et de la persistance de représentations idéalisées de l'auteur.

Virtuosité instrumentale et médiation technologique : une tension historique

La tension entre la dimension conceptuelle de la création musicale et l'incarnation instrumentale du geste constitue un axe récurrent de l'histoire de la musique occidentale. Cette tension ne relève pas d'une opposition ponctuelle entre écoles ou esthétiques, mais d'un débat

de fond portant sur le lieu où se situe l'acte créatif : dans la conception abstraite de l'œuvre ou dans sa réalisation performative.

Dès l'Antiquité, Aristote opère une distinction explicite entre l'activité intellectuelle de conception, associée à l'homme libre, et la pratique instrumentale, perçue comme un travail d'exécution relevant de la *technè* et socialement dévalorisé. Cette dissociation fondatrice inscrit durablement la création musicale dans une hiérarchie où la pensée précède et domine le geste, posant les bases d'un débat qui traverse toute l'histoire musicale occidentale : l'authenticité de l'œuvre réside-t-elle dans l'invention conceptuelle ou dans la maîtrise incarnée de son exécution ?

À l'époque classique et romantique, cette tension se reconfigure sans disparaître. Des figures telles que Mozart ou Beethoven, à la fois compositeurs et interprètes virtuoses, intègrent l'instrument — en particulier le piano — comme outil central de la pensée musicale : l'écriture naît du geste qui à son tour nourrit la conception. À l'inverse, d'autres compositeurs, comme Wagner ou Berlioz, tendent à autonomiser la pensée compositionnelle par rapport à la virtuosité personnelle. L'orchestre y devient un objet conceptuel à part entière, pensé en dehors de toute maîtrise instrumentale directe, comme en témoigne le *Traité d'instrumentation* de Berlioz, qui formalise une approche de l'écriture fondée sur la connaissance abstraite des timbres et des combinaisons sonores plutôt que sur leur pratique incarnée.

Cette autonomisation de la conception trouve des échos dans d'autres champs artistiques. Le *readymade* de Marcel Duchamp constitue un jalon emblématique : avec *Fountain*, l'intention conceptuelle de l'artiste suffit à fonder l'acte créatif, indépendamment de toute virtuosité technique ou artisanale. La valeur de l'œuvre se déplace alors de l'exécution vers la décision (ou l'intention) et le cadre conceptuel qui la rend possible.

Au XX^e siècle, la musique savante prolonge et radicalise cette dynamique. Chez Schoenberg, notamment, la pensée compositionnelle s'organise autour de systèmes formels et structurels qui tendent à s'autonomiser de l'exécution instrumentale : l'œuvre existe comme construction abstraite avant toute incarnation sonore spécifique. Parallèlement, l'essor des technologies électroacoustiques et du studio transforme en profondeur les conditions de production musicale : le geste instrumental n'est plus le seul médiateur entre l'intention musicale et le son, celui-ci devenant le résultat d'un ensemble de traitements, de dispositifs et de choix techniques.

Dans le champ des musiques populaires, cette tension se reconfigure selon des modalités propres aux périodes et aux genres. Les débuts du rock et de la pop s'appuient

fréquemment sur une dissociation entre interprétation scénique et production en studio, cette dernière mobilisant une pluralité d'acteurs, de technologies et de médiations techniques souvent invisibilisées dans les récits centrés sur la figure de l'artiste (Pirenne, 2011). Le cas des Beatles illustre de manière emblématique ce déplacement : à partir du milieu des années 1960, la créativité conceptuelle et le travail en studio prennent progressivement le pas sur leur rôle d'instrumentistes en tant que tels, l'œuvre se construisant par strates successives d'expérimentation, d'arrangement et de production.

Cette évolution ne s'impose toutefois jamais de manière univoque. Elle coexiste avec des mouvements de réaffirmation de la virtuosité incarnée, comme en témoignent les figures des « guitar heroes » ou le rock progressif des années 1970, où la maîtrise instrumentale devient un marqueur central de légitimité artistique. Quasi simultanément, d'autres courants esthétiques s'éloignent délibérément de cette valorisation du geste virtuose au profit d'une exploration des potentialités technologiques : les musiques électroniques issues de l'école de Berlin privilégient ainsi la programmation, la répétition et la transformation sonore plutôt que l'expressivité instrumentale traditionnelle. Peu après, le mouvement punk (et puis le grunge), revendique une forme d'authenticité fondée sur le rejet conjoint de la virtuosité instrumentale et de sophistications technologiques perçues comme artificielles.

Il apparaît ainsi que les avancées technologiques dans la production musicale s'accompagnent fréquemment de mouvements de rééquilibrage, réaffirmant l'importance de l'incarnation du geste. Les développements récents de l'intelligence artificielle s'inscrivent dans cette continuité historique tout en exacerbant le débat : en rendant possible la génération de lignes instrumentales et de comportements performanciers crédibles, voire de morceaux complets, ils déplacent à nouveau la frontière entre conception, interprétation et exécution. Ces dispositifs prolongent et intensifient des tensions structurelles déjà à l'œuvre dans l'histoire longue de la création musicale, en reconfigurant une fois encore les modalités de l'agentivité et de l'incarnation du savoir musical.

Création musicale assistée par la technologie et co-créativité

La création musicale assistée par la technologie peut être définie comme l'ensemble des pratiques dans lesquelles des systèmes informatiques interviennent dans la production, l'organisation ou la transformation d'objets musicaux. Ces systèmes, qu'ils reposent sur des modèles formels, des approches statistiques ou des techniques d'apprentissage automatique,

sont dotés d'un « savoir-faire musical » issu de la programmation ou de l'apprentissage, que Gérard Assayag (2020) associe à la notion de « musicalité artificielle ».

Dans le cadre de la présente étude, cette musicalité se réduit à l'imitation de comportements humains et constitue un support logiciel à la composition. L'assistance désigne alors l'intégration de capacités technologiques au sein du processus créatif, permettant au système d'effectuer des opérations trop complexes ou trop coûteuses pour l'utilisateur, tout en maintenant un rapport de continuité entre le geste humain, le traitement computationnel et la production musicale.

L'augmentation créative se manifeste ici à la fois comme extension générative — par la proposition de matériaux musicaux nouveaux — et comme extension cognitive, par la modélisation d'intentions stylistiques ou expressives. Les travaux récents sur la co-créativité homme-machine, et en particulier le cadre du *Human-AI Musicking* (Vear et al., 2023), proposent une lecture relationnelle du travail créatif impliquant des systèmes d'intelligence artificielle.

Ce cadre met en évidence une redistribution de l'agentivité entre le musicien humain et l'agent algorithmique, à travers les dynamiques d'appropriation, de prise de décision et de paternité partagée. La créativité n'y est plus localisée exclusivement dans l'intention humaine, mais dans un système distribué où chaque acteur — humain ou non humain — influence la trajectoire compositionnelle.

Toutefois, tous les dispositifs d'assistance musicale ne posent pas les mêmes enjeux en matière de contrôle, d'autonomie et de paternité. Certains systèmes privilégient une génération autonome de contenu, tandis que d'autres s'inscrivent dans des logiques interprétatives et réactives, laissant à l'utilisateur un contrôle substantiel sur les décisions musicales. Cette distinction est déterminante pour l'analyse des impacts réels de ces technologies sur les pratiques musicales.

Les Session Players comme dispositifs de médiation

C'est dans ce contexte que s'inscrit l'émergence des *session players* virtuels au sein des stations audionumériques. Ces dispositifs ne se contentent pas de produire des séquences figées ou des accompagnements pré-enregistrés : ils simulent des comportements instrumentaux, proposent des variations interprétatives et interagissent avec les choix de l'utilisateur. Ils introduisent ainsi une forme de délégation partielle de l'acte musical, dans laquelle certaines décisions traditionnellement prises par l'interprète ou le compositeur sont partagées avec le

système. Le *Logic Pro Bass Session Player* s'inscrit pleinement dans cette dynamique. Présenté comme un bassiste virtuel capable de s'adapter au contexte harmonique, rythmique et stylistique d'un projet musical, il agit comme une instance intermédiaire entre l'intention musicale et sa réalisation sonore. Il ne peut dès lors être envisagé uniquement comme un instrument logiciel ou un assistant technique, mais comme un véritable dispositif de médiation au sein du processus créatif. Ainsi qu'évoqué dans le chapitre consacré à la revue de littérature, la notion de *musicking*, proposée par Christopher Small, fournit ici une charpente conceptuelle particulièrement pertinente. En définissant la musique comme une activité — et non comme un objet — le *musicking* inclut l'ensemble des relations, des rôles et des interactions qui participent à un événement musical. Dans cette perspective, les outils de production ne sont pas neutres : ils reconfigurent les relations entre les acteurs, les règles implicites de la pratique et les valeurs esthétiques mobilisées. Le Bass Session Player encode ainsi des hypothèses stylistiques et des choix d'interface qui guident les décisions musicales, participant à stabiliser certaines manières de travailler comme « évidentes », au sens où elles tendent à être naturalisées par l'interaction entre le dispositif, les conventions stylistiques qu'il incorpore et les usages récurrents des utilisateurs.

De la discussion générale à l'évaluation d'un dispositif

L'objectif de cette recherche n'est donc pas de discuter abstraitement de l'impact de l'intelligence artificielle sur la musique, mais d'évaluer comment un dispositif précis reconfigure les pratiques, les décisions et les valeurs de la pratique musicale de ceux qui l'utilisent.

Afin d'analyser cet impact de manière systématique, il convient d'identifier les principales parties prenantes affectées par l'usage du Bass Session Player et les formes différenciées d'enjeu qui les concernent. Cette typologie met en évidence un réseau d'acteurs hétérogènes — musiciens interprètes, producteurs-compositeurs, concepteurs d'outils, amateurs, institutions de formation, acteurs de l'industrie et auditeurs — affectés à des degrés divers par l'émergence de ces dispositifs. Elle permet de dégager un cadre analytique transversal structuré autour de trois dimensions complémentaires : l'agentivité (qui décide ?)⁴, l'incarnation du savoir musical (où réside la compétence ?) et la valeur (ce qui compte, et pour qui ?).

⁴ La question renvoie plus largement à la répartition des capacités d'action au sein du dispositif : qui définit le cadre, qui génère le matériau, qui prend en charge les décisions interprétatives, et à quel moment l'utilisateur peut reprendre la main.

C'est à partir de ce cadre que la présente étude examinera le Bass Session Player, non comme un objet technique isolé, mais comme un dispositif de médiation redistribuant l'agentivité, transformant les formes d'incarnation du savoir musical et participant à la redéfinition des régimes de valeur dans la création musicale contemporaine.

Introduction contextuelle au sujet du mémoire

Contexte historique, positionnement de l'outil et objectifs de recherche

Contexte : de l'assistance technique à l'assistance compositionnelle

Depuis les années 1970, les technologies d'assistance à la composition ont progressivement transformé les pratiques de création dans les musiques populaires. D'abord associées à l'essor des synthétiseurs, des boîtes à rythmes et de formes de programmation orientées vers la répétition et la texture, ces technologies se diffusent rapidement au-delà des seuls courants expérimentaux. Elles s'inscrivent dans un mouvement plus large où l'outillage du studio — matériel puis logiciel — devient un espace structurant de l'invention musicale, tout en reconfigurant l'équilibre entre expressivité performative et organisation computationnelle du matériau. Cette évolution s'accompagne d'un basculement progressif vers des environnements de création de plus en plus intégrés. La période 1980–2000 constitue à cet égard un tournant majeur (Pirenne, 2011, pp. 431–432) : l'interconnexion standardisée des instruments via le MIDI, la montée en puissance des séquenceurs (matériels puis logiciels), la généralisation des boîtes à rythmes programmables, la démocratisation du sampling et, enfin, la consolidation des stations audionumériques (DAW) conduisent à une convergence des fonctions de composition, d'orchestration et de production au sein d'un même espace de travail.

Ce mouvement ne se limite pas à un gain d'efficacité : il transforme les manières de penser la musique, en rendant manipulables, éditables et ré-organisables des objets auparavant dépendants de la performance instrumentale et de l'écriture traditionnelle⁵.

Vers une « intelligence procédurale »

Les outils d'assistance des années 1980–1990 demeurent toutefois largement prescriptifs : ils requièrent une programmation explicite des notes et des dynamiques, et ne prennent pas en charge de façon complète la logique interprétative d'un musicien (en particulier les articulations).

Après l'acquisition d'Emagic par Apple (2002), Logic devient exclusivement Mac (arrêt de la version Windows) et s'intègre plus étroitement à l'écosystème Core Audio/Core

⁵ Étant entendu que le studio analogique des décennies précédentes permettait déjà de nombreuses manipulations.

MIDI. Avec Logic Pro 7 (2004), Apple renforce l'orientation "studio" en ajoutant de nouveaux instruments/effets et des fonctions de performance comme la possibilité de répartir le traitement sur plusieurs machines ou encore de transformer une chaîne de traitement complexe en une piste audio pour étendre la puissance de calcul. Logic Pro 8 (2007) marque un tournant ergonomique majeur avec une interface "single window" et une rationalisation du flux de production, dans la suite Logic Studio. Enfin, Logic Pro 9 (2009) poursuit la professionnalisation de l'édition audio et du sound design avec Flex Time/Varispeed (manipulation temporelle) et des outils guitare intégrés (Amp Designer, Pedalboard), consolidant Logic comme station audionumérique "tout-en-un".

Un jalon important est franchi avec l'introduction de Drummer dans Logic Pro X (2013), qui inaugure, au sein d'une station audionumérique grand public et intégré, un mode d'accompagnement reposant non sur une simple bibliothèque de patterns figés, mais sur une interprétation algorithmique dynamique, ajustable par paramètres globaux⁶. L'utilisateur n'écrit plus nécessairement chaque événement : il pilote un comportement musical. Cette étape ouvre la voie à l'intégration d'une forme d'« intelligence procédurale » appliquée à la performance, en continuité avec les enjeux d'assistance et de médiation technique discutés au chapitre précédent. Avec Logic Pro 11 (2024), Apple étend ce modèle à de nouveaux instruments accompagnateurs — *Bass Player* et *Keyboard Player* — réunis sous l'appellation *Session Players*. Le principe est celui d'une assistance compositionnelle fondée sur l'interprétation d'une structure (marqueurs d'arrangement) et d'un contexte harmonique (accords), afin de produire des parties instrumentales cohérentes, adaptables et rapidement exploitables dans un flux de production.

Techniquement, Drummer (premier instrument « Session Player ») relève d'un système expert (Gimazane, 2022), dans la mesure où il mobilise une base de connaissances musicale (styles, patterns, règles d'accentuation et de transitions) et un moteur de décision qui applique ces règles à une situation décrite par l'utilisateur (tempo, structure, intensité). Plutôt que d'apprendre à partir de données massives comme une IA connexionniste, il infère une performance plausible à partir de règles et de paramètres explicites, ce qui rend son comportement relativement prévisible et globalement explicable par les réglages disponibles.

⁶ Des dispositifs d'auto-accompagnement algorithmique existaient bien avant l'introduction de Drummer, notamment dans des logiciels tels que Band-in-a-Box (PG Music, dès 1990) ou iReal Pro, qui génèrent des accompagnements à partir de styles prédéfinis. L'annexe 3 reprend une brève comparaison du positionnement des Session Players (Logic Pro), iReal Pro, Band-in-a-Box et d'un arrangeur typique (Yamaha).

Le Bass Session Player : positionnement et spécificité dans l’histoire de l’assistance

Au sein de cet ensemble, le Bass Session Player constitue un cas particulièrement pertinent pour une étude musicologique et technologique, parce qu’il vise explicitement une compréhension spécifique à un instrument : gestion de notes fondamentales, cohérence des plans de basse, contrôle du phrasé, réglage des transitions et des ornements, ainsi que prise en compte d’articulations caractéristiques (par exemple slides ou notes mortes).

Autrement dit, l’outil ne se présente pas uniquement comme un générateur de matériau compositionnel, mais comme une tentative de modélisation de la performance, au sens où il cherche à reproduire des décisions relevant du jeu (micro-timing, dynamique, articulations, transitions) dans un contexte de production enregistrée. Cette perspective le rapproche des travaux sur le *performance modeling*, qui interrogent non seulement « quoi jouer » mais aussi « comment le jouer » de façon crédible et stylistiquement reconnaissable. Dans cette lignée, Zhang (2025) souligne que l’évaluation d’un système expressif doit articuler indicateurs objectifs et évaluation perceptive (p. ex. protocoles d’écoute) afin de relier des mesures observables à des jugements de naturalité et de plausibilité interprétative. Appliqué au Bass Session Player, ce cadre permet de justifier l’articulation méthodologique retenue ici entre (a) l’examen des sorties MIDI (placement, vitesses, régularités) et (b) la réception par écoute et entretiens.

Dans cette perspective, l’enjeu central n’est pas de déterminer si l’assistance « remplace » la création, mais de comprendre comment elle reconfigure l’activité de composition lorsqu’elle intervient également au niveau de l’interprétation instrumentale en studio : ce que l’outil prend en charge, ce qu’il rend plus accessible, ce qu’il rend au contraire plus indirect, et ce qu’il déplace dans la chaîne des décisions musicales.

Problématique : assistance, contrôle et authenticité de l’acte créatif

La problématique générale de ce mémoire s’inscrit dans une tension récurrente de l’histoire des technologies musicales : d’un côté, l’intérêt de dispositifs capables d’étendre les capacités d’un compositeur (en termes d’efficacité, de crédibilité stylistique, d’exploration, voire d’apprentissage) ; de l’autre, les interrogations relatives à l’authenticité, à l’agentivité et à la responsabilité artistique lorsque des choix à la fois compositionnels et performanciers sont partiellement délégués à un système.

Dès lors la question centrale de la recherche n’est pas tant d’évaluer la qualité des lignes de basse générées par l’outil que d’interroger le processus créatif dans lequel s’inscrit son

usage : en quoi le Bass Session Player reconfigure-t-il les actions, les décisions et les rôles des différents acteurs impliqués dans le fait musical ?

Objectifs de recherche

À partir de cette question, la recherche poursuit cinq objectifs complémentaires.

Premièrement, **décrire le processus de génération** mis en œuvre par l'outil et proposer un **positionnement** de ce fonctionnement au regard des principales familles de techniques d'assistance (règles, motifs, interprétation paramétrée, générativité guidée), en restant attentif aux ambiguïtés terminologiques qui entourent la notion d'« IA » dans le discours marketing et médiatique.

Deuxièmement, **analyser les résultats produits** par l'outil, sans visée d'évaluation normative, sur un plan à la fois technique et musicologique : organisation rythmique, logique du groove, adéquation harmonique, gestion des transitions et degré de variation, afin d'identifier les régularités et les limites du comportement génératif dans différents contextes.

Troisièmement, **intégrer la dimension perceptive et professionnelle** de l'évaluation en mobilisant des retours de musiciens et de compositeurs-arrangeurs, non pour produire un jugement normatif, mais pour éclairer la manière dont l'outil est interprété, approprié et jugé crédible selon les profils et les attentes.

Quatrièmement, examiner la **flexibilité d'intégration** des résultats dans l'œuvre finale : dans quelle mesure la conversion/édition et les stratégies de contrôles en amont permettent une réappropriation fine, et comment cette possibilité influe sur le statut de l'outil (générateur, partenaire, esquisseur, instrument de pré-composition).

Cinquièmement, clarifier les conditions sous lesquelles la démarche créative reste attribuable au compositeur : **quels types de contrôle** (définition du style, du cadre harmonique, des paramètres performanciers, révision et édition) permettent de soutenir l'idée que l'outil augmente la capacité d'écriture sans s'y substituer.

Portée et limites

Ce mémoire adopte une focalisation volontairement circonscrite : elle est centrée sur le *Bass Session Player* de Logic Pro, envisagé comme un dispositif intégré à un environnement de production spécifique, avec ses choix d'interface et ses conventions de style. Elle ne vise pas une comparaison systématique avec des systèmes d'IA générative autonome (tels que des plateformes de génération complète), même si ces derniers constituent un horizon de discussion utile pour préciser ce que fait — et ne fait pas — un Session Player.

Le chapitre suivant présentera la méthodologie retenue pour examiner ces objectifs, en distinguant clairement les matériaux, les dispositifs d'observation et les critères d'analyse mobilisés.

Méthodologie

Conception de la recherche

Recherche qualitative, analytique et fondée sur la pratique

Cette recherche adopte une approche qualitative et analytique, fondée sur la pratique, visant à comprendre les usages, perceptions et implications musicales d'un outil technologique comme Logic Pro Bass Session Player à partir de l'expérience de musiciens et de compositeurs.

Les données empiriques reposent principalement sur une série d'entretiens semi-directifs menés auprès de quatre participants : un musicien utilisateur régulier de l'outil étudié, un compositeur-arrangeur à qui son fonctionnement a été présenté afin de recueillir une évaluation externe, ainsi que deux bassistes professionnels invités à formuler leur appréciation après une démonstration du dispositif.

Afin d'assurer la comparabilité des données, un même canevas a été utilisé pour structurer le protocole d'entretien appliqué à chacun des participants. Ce questionnaire vise à explorer de manière systématique des thématiques telles que la perception de l'agentivité musicale, l'intégration de l'outil dans le processus créatif, ainsi que ses effets sur les pratiques instrumentales et compositionnelles.

Dans un souci de cohérence méthodologique, le chercheur a également répondu à ce questionnaire, en sa qualité de musicien et de praticien utilisant l'outil dans un contexte réel de création musicale. Cette démarche permet de croiser les points de vue internes et externes à la pratique, tout en maintenant une distance analytique suffisante. L'inclusion du chercheur comme répondant s'inscrit ainsi dans une logique de recherche fondée sur la pratique, où l'expérience personnelle est mobilisée de manière contrôlée et structurée, et mise en dialogue avec les discours des autres musiciens ainsi qu'avec la littérature musicologique et technologique existante.

Interviews de musiciens professionnels

Le questionnaire d'entretien a été élaboré à partir des objectifs de recherche du mémoire et d'une revue ciblée de la littérature portant sur les transformations des pratiques professionnelles liées aux technologies numériques. Sa construction repose sur une structuration progressive des questions, débutant par une contextualisation commune de l'outil étudié — le Logic Pro Virtual Session Player Bass — afin d'assurer un cadre de référence

partagé entre les participants, puis par une série de questions visant à situer le profil musical et technologique de chaque répondant.

Les thématiques centrales du questionnaire ont été définies de manière à couvrir plusieurs dimensions complémentaires de l'usage de l'outil : stimulation de la créativité, productivité et organisation du flux de travail, accessibilité et inclusivité des pratiques musicales, qualité et authenticité des résultats produits, apprentissage musical, ainsi que satisfaction émotionnelle et artistique. Ce choix thématique vise à appréhender l'impact de l'outil non seulement sur le plan technique, mais également sur les plans esthétique, pédagogique et professionnel.

Le questionnaire a été conçu comme un entretien semi-directif, combinant des questions ouvertes et des axes de relance communs, afin de garantir à la fois la comparabilité des discours et la richesse qualitative des réponses. En pratique, au vu des différences significatives entre les participants, les entretiens ont toutefois pris des orientations parfois assez différentes.

Avant la conduite des entretiens, ce protocole a été soumis à la promotrice du mémoire, qui en a validé la pertinence scientifique, la cohérence avec les questions de recherche et l'adéquation méthodologique. Le questionnaire complet ainsi que les résumés des interviews sont présentés en annexe 6 du mémoire, assurant la transparence du dispositif méthodologique et la reproductibilité de l'étude.

Les interviews : Présentation et éléments principaux

Bernard est musicien et pédagogue, ancien professeur de musique dans l'enseignement secondaire et au conservatoire, avec une formation classique en direction de chœur. Il dispose d'une longue expérience des technologies musicales, ayant intégré très tôt le MIDI et les outils de composition assistée par ordinateur dans ses pratiques pédagogiques et créatives.

Sa participation à cette étude est particulièrement pertinente en raison de son usage régulier et concret du Bass Session Player dans des contextes variés, notamment pour la composition et l'arrangement de musiques destinées à des productions théâtrales scolaires, ainsi que pour des projets pédagogiques et personnels.

L'entretien met en évidence une utilisation experte et réflexive de l'outil, fondée sur un flux de travail itératif : saisie des accords, génération de lignes de basse, ajustement des paramètres (complexité, fills, swing), puis conversion en MIDI afin d'effectuer des modifications fines tout en conservant la piste originale comme référence.

Bernard souligne le rôle du Bass Session Player comme source d'inspiration et comme partenaire créatif, capable de proposer des alternatives musicales comparables à celles suggérées par un musicien réel, tout en favorisant l'expérimentation stylistique. Il met également en avant les gains en efficacité et en accessibilité, en particulier dans des contextes éducatifs à budget limité, où l'outil permet d'obtenir des résultats musicalement convaincants sans recourir à des instrumentistes professionnels.

L'entretien fait toutefois apparaître certaines limites, notamment le contrôle imparfait des fills et la nécessité d'un montage MIDI manuel pour répondre à des exigences d'arrangement spécifiques, en particulier lorsqu'il s'agit de préserver l'espace fréquentiel des voix.

Enfin, Bernard insiste sur l'importance des connaissances musicales préalables pour tirer pleinement parti de l'outil, tant dans un cadre professionnel que pédagogique, et sur la nécessité d'une introduction progressive de ce type de technologies afin de soutenir l'apprentissage sans court-circuiter la compréhension des fondements musicaux.

Urbain est musicien, compositeur et producteur, multi-instrumentiste, actif principalement dans le domaine de la musique de commande. Il utilise Logic Pro de manière intensive depuis le milieu des années 1990 pour la réalisation de jingles, de musiques de films et de documentaires, de livres audio, de musiques événementielles et de productions destinées à des institutions culturelles ou muséales.

Son profil est particulièrement pertinent pour cette étude en raison de son inscription professionnelle dans des contextes où les contraintes économiques, temporelles et esthétiques imposent fréquemment le recours à des outils de production numérique, tout en maintenant un haut niveau d'exigence en matière de qualité sonore et de pertinence musicale.

Contrairement à d'autres participants, Urbain n'était pas utilisateur du Bass Session Player avant l'entretien ; celui-ci a donc été conduit à la suite d'une démonstration approfondie de l'outil, permettant de recueillir un regard critique informé, mais non encore routinisé par la pratique.

L'entretien met en évidence une posture pragmatique et nuancée à l'égard des outils de génération de contenu musical. Urbain souligne l'intérêt du Bass Session Player comme outil de gain de temps et comme solution efficace dans des situations de production sous contrainte, notamment lorsqu'il s'agit de travailler rapidement dans des styles musicaux moins familiers ou lorsque la basse occupe un rôle essentiellement fonctionnel dans le mix.

Il insiste cependant sur le fait que l'outil ne saurait remplacer la « magie », l'expressivité et l'interaction propres au jeu de musiciens en direct, qu'il privilégie dès que les conditions le permettent.

Son discours articule clairement une distinction entre des usages relevant de la musique commerciale ou d'ambiance — pour lesquels l'outil peut répondre aux normes professionnelles — et des contextes créatifs plus exigeants en termes d'originalité et d'authenticité, où ses limites deviennent perceptibles.

Un élément central de l'entretien concerne la notion de choix artistique : Urbain défend l'idée que la créativité ne réside pas nécessairement dans la génération ex nihilo de matériau musical, mais dans l'intention, la sélection et la mise en relation d'éléments sonores, y compris préexistants. À ce titre, il rapproche l'usage de ce type d'outil de pratiques fondées sur les boucles et les samples, tout en soulevant des questions importantes relatives au droit d'auteur et à la reconnaissance de l'acte créatif dans des cadres institutionnels tels que la SABAM.

Enfin, l'entretien souligne que l'appropriation effective de l'outil dépend fortement de l'expérience musicale préalable de l'utilisateur : le Bass Session Player peut soutenir l'apprentissage, l'arrangement et la compréhension du groove et de l'harmonie, mais ne dispense pas d'une écoute critique ni d'une compréhension des fondements musicaux. Ces éléments feront l'objet de renvois ultérieurs dans l'analyse comparative des discours recueillis.

Emile est bassiste, guitariste, compositeur et directeur de label, actif principalement dans les domaines du jazz, de la musique improvisée et des musiques du monde. Son parcours professionnel inclut des activités d'interprétation, de composition, d'arrangement, d'enseignement et de production, ce qui lui confère une position particulièrement riche pour interroger les enjeux esthétiques, techniques et éthiques liées aux outils d'aide à la composition.

Bien qu'il n'utilise pas Logic Pro dans sa pratique courante — privilégiant des environnements tels qu'Ableton Live et Digital Performer —, il connaît des outils apparentés comme GarageBand et recourt régulièrement à des dispositifs semi-génératifs (séquenceurs à motifs, systèmes intégrant du hasard contrôlé) dans ses projets électroniques et hybrides.

Sa participation est donc pertinente en tant que regard externe hautement expert, issu d'une pratique instrumentale et créative où la personnalité du musicien et l'interaction en temps réel occupent une place centrale.

L'entretien met en évidence une appréciation nuancée du Bass Session Player. Emile souligne la qualité technique des lignes générées, notamment en ce qui concerne les articulations, le phrasé et le rendu sonore, qu'il juge souvent suffisamment réalistes pour

répondre à des standards professionnels, en particulier dans des contextes de production rapide ou commerciale. Il observe toutefois que les lignes proposées restent volontairement simples et stylistiquement cadrées, ce qui limite leur intérêt dans des esthétiques reposant sur l'improvisation, la singularité du jeu ou des structures harmoniques complexes. Son discours insiste sur la distinction entre des usages utilitaires — démos, musiques de film, publicité, supports pédagogiques — pour lesquels l'outil apparaît pertinent, et des contextes artistiques où l'intervention humaine, l'imprévisibilité et le dialogue entre musiciens demeurent essentiels.

Un axe central de l'entretien concerne la question de l'authenticité et de la démocratisation des pratiques musicales. Emile exprime à la fois une forme de réserve subjective — liée à son identité d'instrumentiste — et une reconnaissance du potentiel émancipateur de ces outils pour des musiciens non professionnels ou des apprenants. Il compare l'usage du Bass Session Player à des pratiques fondées sur des matériaux « préparés », soulignant que la valeur créative réside moins dans l'origine du matériau que dans les choix, les ajustements et le degré d'intervention du musicien.

Enfin, l'entretien met en lumière le potentiel pédagogique de l'outil, notamment pour la création de supports d'accompagnement ou d'exercices, tout en relativisant son impact sur la compréhension structurelle de la musique. Ces éléments constituent des points de référence importants pour l'analyse comparative des discours recueillis, en particulier en ce qui concerne les tensions entre efficacité, expressivité et identité musicale.

Albert est bassiste professionnel, enseignant et musicien de scène, formé à la musique classique et aux musiques actuelles, avec une activité couvrant des styles variés allant du jazz expérimental au rock, à la pop, au metal et aux musiques afro-influencées. Son parcours combine interprétation, pédagogie, animation d'ateliers collectifs et participation à des projets de création originale comme à des prestations événementielles.

Sa participation à cette étude est particulièrement pertinente en raison de sa double position de praticien actif du métier de bassiste et d'enseignant, ainsi que de son regard critique sur les mutations contemporaines de la profession musicale, tant sur le plan artistique qu'économique.

Contrairement à d'autres participants, Albert n'utilise pas le Bass Session Player dans sa pratique courante ; l'entretien a donc été mené à partir d'une démonstration de l'outil, de l'écoute d'exemples et d'une analyse de ses principes de fonctionnement.

L'entretien met en évidence une posture globalement sceptique à l'égard de l'outil, fondée sur une connaissance fine des techniques instrumentales et des réalités du jeu de basse. Albert questionne notamment la pertinence de certaines tentatives de simulation (choix du doigt, articulations standardisées), qu'il considère comme des abstractions arbitraires ne reflétant ni la diversité des techniques réelles ni la singularité sonore des interprètes. Il souligne également le caractère historiquement et esthétiquement problématique de certains styles proposés, tels que le preset *Modern Motown*, qu'il juge difficilement compatible avec les pratiques analogiques, les contraintes matérielles et l'héritage culturel de ce répertoire.

D'un point de vue musical, il décrit l'outil comme fonctionnel et potentiellement utile pour générer des lignes d'accompagnement simples, mais peu adapté à la création de lignes de basse expressives ou structurantes, où l'instrument joue un rôle thématique central.

Un axe majeur de l'entretien concerne les implications économiques, sociales et éthiques de ce type d'outil. Albert replace l'apparition du Bass Session Player dans un contexte plus large de précarisation du métier de musicien de studio, de réduction des formations scéniques et de contraintes économiques croissantes dans les secteurs du concert et de l'enregistrement.

S'il reconnaît l'intérêt de l'outil dans des usages de maquette, d'expérimentation ou de production utilitaire (publicité, musique d'ambiance), il exprime de fortes réserves quant à son usage dans des productions artistiques diffusées publiquement, plaidant pour une transparence sur le recours à ce type de technologies.

L'entretien insiste enfin sur la dimension relationnelle et collective de la création musicale, que ces outils ne peuvent remplacer : l'absence de dialogue, de négociation et de regard humain est identifiée comme une limite majeure, tant sur le plan artistique que sur celui du lien social. Ces éléments constituent un apport central à l'analyse comparative, en particulier pour interroger les tensions entre efficacité technique, standardisation stylistique et valeur humaine de la pratique musicale.

Entretiens complémentaires et élargissement du cadre de l'étude

Afin de situer l'objet principal de cette recherche dans un contexte plus large de transformations contemporaines de la création et de la diffusion musicales, des entretiens complémentaires ont été menés. Ceux-ci ne constituent pas un corpus empirique analysé au même titre que les entretiens principaux, mais visent à éclairer, par contraste et contextualisation, des enjeux liés à l'essor de l'intelligence artificielle générative et aux cadres institutionnels dans lesquels les œuvres musicales circulent aujourd'hui.

Créateur digital

Le premier entretien a été réalisé avec **Hubert**, artiste et professionnel de l'informatique, à l'origine d'un projet musical entièrement virtuel. Ce projet repose sur un écosystème d'outils d'IA générative (Gemini pour l'écriture des paroles et la génération visuelle, Suno pour la musique), mobilisés dans une logique de co-crédation itérative.

L'entretien met en évidence une approche dans laquelle l'IA est conçue comme un partenaire expressif permettant de traduire des émotions personnelles, et non comme un simple outil d'automatisation. Ce cas permet d'interroger, de manière contrastée, les notions d'agentivité, d'authenticité et de contrôle artistique, en les déplaçant hors du cadre des systèmes experts étudiés dans le cœur de cette recherche.

Juriste Senior

Le deuxième entretien a été conduit avec **Lisa**, une juriste senior travaillant pour une grande plateforme de streaming, traitée de manière strictement anonyme conformément aux accords établis. Cet échange n'est pas cité directement dans le présent mémoire et ne fait pas l'objet d'une analyse qualitative. Il a servi exclusivement de source de contextualisation, afin d'orienter la recherche vers des documents publics, politiques officielles et communications institutionnelles de la plateforme concernant la musique créée ou assistée par intelligence artificielle.

Les éléments issus de cet entretien éclairent notamment la position de la plateforme sur l'absence de discrimination éditoriale entre œuvres créées avec ou sans IA, le soutien à des normes industrielles harmonisées de labellisation visant à informer les utilisateurs, ainsi que le fonctionnement général de la rémunération des ayants droit, fondé sur des accords globaux avec les sociétés de gestion collective. Ils permettent également de situer les enjeux liés à la fraude, à la détection automatisée et à la transparence, sans que ces dimensions ne constituent un axe central de la présente étude.

Contributions des entretiens complémentaires

Ces entretiens complémentaires contribuent ainsi à élargir le champ réflexif de la recherche, en replaçant les pratiques musicales étudiées dans un environnement plus vaste, à la fois technologique, économique et institutionnel. Ils offrent un arrière-plan nécessaire pour comprendre les conditions de diffusion, de reconnaissance et de régulation des œuvres musicales contemporaines, sans déplacer l'analyse hors de son ancrage musicologique principal.

Autres sources de donnée

Auto-administration du protocole d'entretien et positionnement du chercheur

Dans une logique de recherche fondée sur la pratique, le chercheur a procédé à une auto-administration du protocole d'entretien, en répondant aux mêmes questions que celles posées aux autres participants. Cette démarche, inspirée du cadre théorique proposé par Sophie Stévance et Serge Lacasse (Stévance et al., 2018), vise à documenter une position située de praticien et à expliciter les présupposés liés à l'expérience personnelle du chercheur. Les réponses issues de cette auto-administration ne sont pas traitées comme un témoignage privilégié, mais comme un matériau réflexif, soumis au même cadre analytique que les autres entretiens, afin de renforcer la transparence méthodologique et la cohérence de la démarche.

Les réponses ont été formulées à partir d'une expérience réelle et située de création musicale, développée avant le cadre académique de cette recherche, et concernant un usage effectif du Bass Session Player dans des projets artistiques personnels. Ces données ne sont pas traitées comme un entretien à part entière, ni comme un élément probant autonome, mais comme un matériau permettant de situer les discours des autres participants par rapport à une pratique interne au champ étudié.

L'auto-administration du protocole d'entretien met en évidence une pratique de création musicale de long terme, développée dans un cadre essentiellement amateur et autodidacte, caractérisée par un travail solitaire en environnement de production numérique. Le chercheur se définit comme compositeur-auteur assumant historiquement l'essentiel des fonctions de création, avec une dépendance structurelle aux outils technologiques pour pallier des limitations instrumentales, en particulier en ce qui concerne la basse.

L'usage de la station audionumérique, et plus spécifiquement de Logic Pro, apparaît comme central depuis les années 1990. Avant l'introduction des Session Players, les lignes de basse étaient majoritairement réduites à des fonctions de soutien harmonique minimal ou générées par des dispositifs automatisés plus anciens. L'intégration du Bass Session Player a constitué un tournant significatif, en permettant l'accès à des lignes de basse plus riches et stylistiquement crédibles, ouvrant des possibilités compositionnelles auparavant difficiles à maîtriser.

L'entretien souligne le rôle de l'outil comme « facilitateur et catalyseur créatif », tout en maintenant un sentiment fort de contrôle et d'appropriation. Le travail avec le Bass Session Player est décrit comme un processus incrémental, fondé sur des choix fins effectués section

par section et souvent prolongé par une édition MIDI détaillée. Cette modalité est explicitement distinguée de l'expérience des outils de génération musicale autonome (IA), perçus comme produisant des résultats convaincants mais associés à une perte de maîtrise du processus et à une difficulté de convergence progressive vers une intention précise.

Enfin, l'auto-entretien met en évidence une distinction nette entre le travail assisté par un outil intégré, la collaboration avec des musiciens professionnels et l'usage de systèmes de génération autonome (IA). Si la collaboration humaine est reconnue comme irremplaçable sur le plan de l'interaction artistique, l'assistance instrumentale intégrée est décrite comme précieuse dans un contexte de création individuelle, tant pour la satisfaction artistique que pour la confiance dans le résultat final.

Dans le cadre de cette recherche, cette auto-administration constitue ainsi un matériau réflexif par rapport à une pratique interne au champ étudié. L'analyse qui en est faite ne repose pas sur la validation des propos du chercheur par eux-mêmes, mais sur la mise en tension entre cette expérience et les discours recueillis auprès des autres musiciens, compositeurs et bassistes interrogés. Cette approche permet d'explicitier les biais potentiels, d'identifier des convergences ou des écarts, et de renforcer la transparence méthodologique sans confondre posture analytique et expérience personnelle.

Méthodes analytiques

Constitution du matériel d'analyse

Afin de disposer d'un ensemble cohérent et contrôlé de matériaux servant de base à l'analyse et aux entretiens, trois stratégies complémentaires ont été mises en œuvre pour élaborer des exemples musicaux illustrant le fonctionnement du Bass Session Player.

La première stratégie a consisté à produire, pour chacun des styles proposés nativement par Logic Pro, un exemple musical fondé sur les paramètres par défaut de l'outil. Pour chaque style, une piste de basse a été générée à partir des progressions d'accords génériques proposées par Logic Pro, en conservant initialement l'ensemble des réglages par défaut, éventuellement ajustés de manière minimale afin d'assurer une cohérence musicale et un rendu crédible. Une piste de batterie correspondant au même style a ensuite été générée par un outil équivalent et synchronisée avec la basse, tandis que des accords de piano ont été ajoutés afin de fournir un contexte harmonique explicite. Chaque exemple a été structuré sous la forme d'un court morceau comprenant une introduction, un couplet et un refrain, permettant d'illustrer la manière dont l'outil adapte dynamiquement son jeu en fonction des différentes sections

formelles. Ces exemples ont constitué le matériel de démonstration principal utilisé lors des entretiens avec les musiciens et bassistes professionnels. (Exemples disponibles DEF1-DEF8 en annexe)

Dans le cadre de l’entretien avec Emile, une deuxième modalité exploratoire (ou variante) a été introduite de manière interactive. À sa demande, une progression d’accords plus complexe a été définie conjointement, puis utilisée pour générer une ligne de basse en temps réel. Cette approche a permis de tester le comportement du système face à des structures harmoniques moins conventionnelles et d’observer, avec l’interviewé, les choix effectués par l’outil en matière de notes de passage, de phrasé et de gestion du timing. Ce test interactif fait également partie du matériel pris en compte dans l’analyse. (Exemple DEF9 disponible en annexe)

Une deuxième stratégie, explorée à titre expérimental, a consisté à remplacer la ligne de basse de plusieurs morceaux commerciaux appartenant à des genres variés. Pour ce faire, les pistes originales ont été séparées à l’aide des fonctions de *stem splitting* de Logic Pro, la ligne de basse supprimée, puis remplacée par une ligne générée par le Bass Session Player à partir des grilles d’accords disponibles publiquement. Si cette approche a produit des résultats musicalement variables — parfois convaincants, parfois surprenants, notamment lorsque les lignes de basse originales étaient particulièrement distinctives — elle a rapidement montré ses limites. En raison des contraintes liées au droit d’auteur, ces exemples ne peuvent être ni modifiés ni diffusés dans le cadre du présent travail, ce qui en limite l’usage à une exploration personnelle et non à un corpus analytique formel.

Afin de contourner ces limitations, une troisième stratégie a été adoptée pour constituer un corpus libre de droits. Pour plusieurs genres représentatifs, des morceaux instrumentaux ont été générés à l’aide de la plateforme Suno. Ces morceaux, dont l’intégralité des pistes est générée artificiellement, ont ensuite été traités de manière analogue aux exemples précédents : les pistes ont été séparées, la ligne de basse supprimée, et les grilles d’accords ont été extraites à l’aide des outils de reconnaissance harmonique intégrés aux versions récentes de Logic Pro. Ces grilles ont ensuite servi de base à la génération de nouvelles lignes de basse avec le Bass Session Player, en sélectionnant les styles appropriés. Un travail d’ajustement a été réalisé pour chaque morceau afin de se rapprocher, autant que possible, des dynamiques et de l’articulation du matériau original, en recalant la basse soit sur la piste de batterie, soit sur la ligne de basse initiale générée par Suno. (Exemples SR1-SR4 disponibles en annexe)

Au final, le matériel d'analyse repose principalement sur deux ensembles complémentaires : d'une part, les exemples générés à partir des paramètres par défaut de Logic Pro, utilisés lors des entretiens, et d'autre part, un corpus de morceaux instrumentaux générés par Suno, juridiquement exploitables, servant de base à une analyse plus détaillée.

L'intention est de sélectionner, parmi ces derniers, quatre exemples représentatifs de genres distincts, afin d'examiner de manière approfondie les stratégies employées par le Bass Session Player pour interpréter les progressions d'accords, générer des notes de passage, introduire de la variété et adapter le micro-timing aux contraintes stylistiques.

Les stratégies décrites ci-dessus ont permis de constituer un ensemble de matériaux de démonstration et d'analyse à la fois cohérent, contrôlé et juridiquement exploitable. Ces matériaux ne visent pas à évaluer la performance musicale du Bass Session Player en termes normatifs, mais à fournir un support commun permettant d'observer et de comparer les usages, perceptions et interprétations formulés par les différents participants interrogés.

L'analyse qui suit s'appuie principalement sur les entretiens réalisés avec les musiciens, compositeurs et bassistes professionnels, en mettant ces discours en relation avec les exemples sonores utilisés lors des échanges et avec les observations issues de l'expérimentation des outils. Elle adopte une approche qualitative et thématique, centrée sur l'identification de régularités, de divergences et de tensions dans les manières dont l'outil est compris, mobilisé et évalué selon les profils et les contextes de pratique. Plutôt que de proposer une analyse exhaustive des résultats musicaux générés, le chapitre d'analyse s'attache à examiner les processus à l'œuvre : les formes d'agentivité musicale, les stratégies de paramétrage et de réappropriation, les compromis entre efficacité, réalisme et expressivité, associés à l'usage d'un système expert de ce type. Cette démarche permet de replacer le Bass Session Player non comme un simple outil technique, mais comme un dispositif de médiation entre intention artistique, contraintes stylistiques et pratiques musicales contemporaines.

Méthode d'analyse des matériaux générés

L'analyse des matériaux produits par l'outil s'appuie sur une approche combinant observation technique et écoute musicale. Les fichiers MIDI générés constituent le point de départ de cette démarche : ils sont examinés à la fois comme structures musicales abstraites et comme supports permettant un rendu sonore via des instruments échantillonnés.

L'objectif n'est pas d'évaluer la qualité artistique des productions, mais de décrire et de comprendre les comportements musicaux qu'elles manifestent dans un contexte donné.

Dans un premier temps, chaque fichier MIDI est étudié au sein du séquenceur afin d'en observer les caractéristiques principales. Cette observation porte notamment sur l'organisation rythmique générale, la répartition des événements dans le temps, la densité des notes et la présence de motifs ou de répétitions. Une attention particulière est accordée aux écarts par rapport à la grille temporelle, le matériau généré intégrant des variations de micro-timing destinées à produire une sensation de groove ou de souplesse rythmique. Ces décalages sont observés visuellement dans l'éditeur MIDI et évalués auditivement à travers le rendu sonore.

Dans un second temps, les observations techniques sont mises en relation avec les caractéristiques généralement associées au style musical étudié. Cette mise en perspective s'appuie sur des références existantes — standards du genre, descriptions issues de la littérature ou pratiques courantes rapportées par les musiciens — afin de situer les comportements observés par rapport à des normes stylistiques reconnues. Il ne s'agit pas d'établir une conformité stricte, mais d'identifier des proximités, des écarts ou des simplifications récurrentes dans le matériau généré.

Enfin, la démarche d'analyse est complétée par les retours d'écoute de musiciens ayant pris part aux entretiens. Les morceaux de démonstration sont écoutés conjointement, et les commentaires recueillis portent notamment sur la sensation rythmique, le phrasé, l'usage des articulations et la reconnaissance du style. Ces retours ne sont pas traités comme une validation objective des résultats, mais comme un éclairage qualitatif venant enrichir et nuancer l'analyse technique. Les perceptions exprimées sont ainsi mises en regard des observations issues de l'étude des fichiers MIDI.

L'ensemble de cette démarche vise à articuler plusieurs niveaux d'analyse — technique, stylistique et perceptif — afin de proposer une lecture cohérente des matériaux générés. Cette articulation constitue le cadre méthodologique dans lequel s'inscrit le chapitre suivant, consacré à l'analyse détaillée des résultats.

Analyse technique du Bass Session Player de Logic Pro

Introduction au jeu de la basse électrique

Techniques instrumentales de la basse électrique et enjeux de leur modélisation

La basse électrique occupe une position singulière dans les musiques populaires depuis son émergence dans les années 1950. Instrument à la fois rythmique, harmonique et timbral, elle participe à la structuration du groove tout en contribuant de manière déterminante à l'identité sonore des œuvres (Moore & Martin, 2019, pp. 38–40). Cette double fonction — fondation rythmique et articulation harmonique — confère à son jeu une importance particulière dans les processus de composition et d'arrangement.

Avant d'analyser les tentatives contemporaines de modélisation et d'émulation numérique du jeu de basse, il apparaît nécessaire de rappeler brièvement les principaux paramètres instrumentaux et gestuels qui structurent la pratique réelle de l'instrument (Friedland & Downing, 2004). Ces paramètres constituent en effet les conditions de possibilité de toute simulation crédible, qu'elle repose sur l'échantillonnage, la programmation MIDI ou des dispositifs génératifs plus complexes.

Techniques de main droite et production du son

Dans le jeu de la basse électrique, les différentes techniques de main droite influencent directement l'attaque, la dynamique, le spectre fréquentiel et la perception rythmique des lignes produites (Friedland & Downing, 2004, p. 10).

Le jeu aux doigts constitue la technique la plus répandue dans les musiques populaires et savantes contemporaines. Il se caractérise par une attaque relativement douce, une grande richesse dynamique et une continuité de phrasé qui favorise l'expressivité. Cette technique est dominante dans des contextes stylistiques tels que le jazz, la soul, le funk traditionnel ou la pop.

Le jeu au médiateur, à l'inverse, produit une attaque plus franche et plus définie, accentuant les transitoires et la lisibilité rythmique. Il est particulièrement associé aux esthétiques rock, punk et metal, dans lesquelles la régularité et la présence dans le mix priment souvent sur la subtilité dynamique.

La technique du slap et pop (Friedland & Downing, 2004, p. 136), combinant frappes du pouce et tirés de corde, introduit une dimension explicitement percussive. Elle mobilise un spectre fréquentiel élargi et des transitoires très marquées, conférant à la basse un rôle moteur

dans le groove, notamment dans le funk, le jazz fusion ou certaines formes de pop et de musiques électroniques.

À ces techniques principales s'ajoutent de nombreuses articulations étendues — palm mute, hammer-on, pull-off, slides, notes mortes — qui participent fortement au caractère humain du jeu. Ces micro-variations, souvent implicites dans la pratique instrumentale, constituent un défi central pour toute tentative de formalisation numérique.

Position de la main gauche et gestion spatiale du manche

Un autre aspect fondamental du jeu de la basse électrique réside dans la redondance spatiale des hauteurs sur le manche (Friedland & Downing, 2004, p. 11). Contrairement aux instruments à clavier, une même note peut être produite à plusieurs endroits, sur différentes cordes et à différentes positions. Ainsi, une hauteur identique peut être jouée sur une corde à vide, dans une position grave ou dans une zone plus aiguë du manche, chacune produisant des variations timbrales sensibles. Ces différences résultent à la fois des propriétés physiques des cordes et de la proximité relative du sillet ou des frettes aiguës. Le choix de position n'est jamais neutre : il dépend de considérations liées à la fluidité du phrasé, à l'anticipation des notes suivantes, au confort gestuel de la main gauche et à la couleur sonore. Le jeu de basse implique dès lors une gestion spatiale continue, dans laquelle la main gauche devient un vecteur central d'expressivité.

Enjeux pour l'émulation numérique du jeu de basse

L'ensemble de ces paramètres — techniques de main droite, articulations, choix de positions sur le manche — constitue un défi majeur pour les instruments virtuels. Une simple reproduction des hauteurs et des durées ne suffit pas à restituer la crédibilité d'un jeu de basse. Pour être perçue comme réaliste, une émulation doit être capable de reproduire : des attaques différenciées selon les techniques de jeu, des articulations variées (legato, slides, notes mortes), des choix de position cohérents sur le manche, ainsi que les variations timbrales résultant de ces décisions gestuelles. Ces exigences expliquent le recours, dans les instruments virtuels contemporains, à des architectures complexes combinant échantillonnage multi-articulations, mappings MIDI étendus et paramètres de contrôle avancés.

Studio Bass sans Session Player : contrôle expressif et complexité

Utilisé indépendamment du Session Player, le Studio Bass de Logic Pro se présente comme un instrument d'échantillonnage avancé offrant un contrôle expressif fin et entièrement déterministe du jeu de basse électrique. Son fonctionnement repose sur une architecture

multi-échantillons dans laquelle une même hauteur est associée à plusieurs cordes et positions, générant des variations timbrales significatives. Le contrôle de la position de la main gauche et des articulations s'effectue via le standard MIDI, enrichi par l'utilisation de canaux spécifiques et de paramètres étendus (NRPN). Cette approche rapproche l'instrument d'un modèle gestuel explicite, dans lequel chaque nuance expressive doit être intentionnellement encodée par l'utilisateur.

En l'absence du Session Player, aucune décision interprétative n'est prise par le système : continuité du phrasé, transitions, choix de position et articulations doivent être spécifiés manuellement. Si cette approche garantit une maîtrise maximale du résultat sonore, elle implique une complexité de mise en œuvre élevée, tant sur le plan technique que cognitif.

D'un point de vue musicologique et technologique, Studio Bass apparaît ainsi comme un outil révélateur de la tension fondamentale entre contrôle explicite et automatisation interprétative, tension qui traverse l'ensemble des instruments virtuels contemporains.

Transition vers le Studio Bass Session Player

C'est précisément sur ces problématiques que s'appuie le Bass Session Player de Logic Pro. En combinant une base d'échantillons multi-articulations avec une modélisation du comportement instrumental et un moteur de règles musicales, ce dispositif vise à reproduire non seulement le son de la basse, mais également la logique interprétative du bassiste.

La section suivante analysera comment cet outil : implémente les différentes techniques de jeu, gère les positions sur le manche, et automatise des choix relevant habituellement de l'interprétation humaine, reconfigurant ainsi l'équilibre entre contrôle du compositeur et délégation au système.

Repositionnement technique du Bass Session Player

Les outils numériques d'aide à la production musicale recouvrent aujourd'hui des approches très diverses, allant de la simple édition d'événements MIDI à des systèmes capables de générer des comportements musicaux complexes.

Afin de situer Logic Pro Bass Session Player, il convient de le replacer brièvement dans cette évolution technologique.

Les **séquenceurs** constituent la base historique de la production assistée par ordinateur. Ils permettent d'enregistrer, d'éditer et de rejouer des données MIDI ou audio avec un contrôle précis sur le timing, la vitesse et l'articulation. Leur fonctionnement repose cependant

entièrement sur les décisions explicites de l'utilisateur : ils ne génèrent pas de contenu musical de manière autonome.

Les **arpégiateurs** automatisent quant à eux la transformation d'accords en motifs rythmiques prédéfinis. Basés sur des algorithmes simples, ils apportent du mouvement et de la régularité, mais leur expressivité reste limitée à des paramètres répétitifs et peu contextuels.

Les **générateurs de phrases** introduisent un premier niveau de générativité musicale. À partir de règles ou de modèles algorithmiques, parfois assistés par des techniques d'intelligence artificielle, ils produisent des motifs ou variations pouvant servir de matériau compositionnel. Leur rôle est principalement associé à l'exploration et à la recherche d'inspiration.

Les **outils d'auto-accompagnement** visent principalement le jeu en temps réel et la pratique musicale. À partir de grilles d'accords, ils génèrent des accompagnements complets en s'appuyant sur des styles préconfigurés et une reconnaissance harmonique en temps réel. Ils simulent un contexte musical, mais restent fortement contraints par des modèles fixes.

Les **outils d'aide à la composition**, tels que Rapid Composer, proposent une approche plus théorique et structurelle. Ils suggèrent accords, mélodies et formes musicales à partir de paramètres définis par l'utilisateur, combinant règles d'écriture musicale et algorithmes génératifs. Ils se positionnent comme des assistants à la décision compositionnelle.

Dans ce paysage, **Logic Pro Bass Session Player** se distingue par son objectif spécifique : émuler le comportement d'un musicien de studio virtuel. Contrairement aux outils précédents, il ne se limite ni à l'édition, ni à la génération abstraite de motifs, ni à l'accompagnement générique. Il interprète une grille d'accords et des marqueurs d'arrangement pour produire des lignes de basse contextuelles, intégrant des choix de phrasé, de dynamique, d'articulation et de placement rythmique. Son fonctionnement repose sur un moteur de performance intelligent, profondément intégré à l'environnement de Logic Pro, et vise à reproduire une prise de décision musicale comparable à celle d'un bassiste humain. Ce positionnement hybride — entre génération algorithmique, interprétation stylistique et intégration dans un flux de production professionnel — constitue le cadre dans lequel s'inscrit l'analyse des fichiers générés présentée dans la suite de ce chapitre.

Le Bass Session Player : fonctionnement et paramètres de contrôle

Le Bass Session Player est un instrument virtuel génératif conçu pour produire automatiquement des lignes de basse à partir de la structure du morceau (Intro, Couplet,

Refrain, Pont...), des progressions d'accords et d'un ensemble de paramètres stylistiques et performanciels définis par l'utilisateur pour chaque section (par exemple 8 mesures). À partir de cette base, l'outil produit une ligne cohérente en termes d'échelle mélodique et de contexte harmonique dont le caractère dépend du style sélectionné (par exemple *Modern Motown*). Chaque style intègre des conventions propres en termes de groove, de phrasé et de vocabulaire rythmique.

Le Bass Session Player peut être synchronisé avec d'autres Session Players, en particulier la batterie (Drummer)⁷. Logic Pro permet de définir une relation de suivi rythmique entre les deux instruments, de sorte que l'un adapte ses temps forts et son **micro-timing** aux accents et au placement de l'autre. Cette interaction agit tant sur la grille utilisée que sur la sensation de groove permettant d'aller au-delà d'une quantification stricte.

Parmi les paramètres principaux, la **complexité** contrôle la densité et la variété de la ligne de basse, influençant le nombre de notes, leur distribution rythmique et le degré d'ornementation. L'**intensité**, quant à elle, agit principalement sur la vélocité MIDI, déterminant la force avec laquelle les notes sont jouées et, par conséquent, l'énergie perçue de l'interprétation.

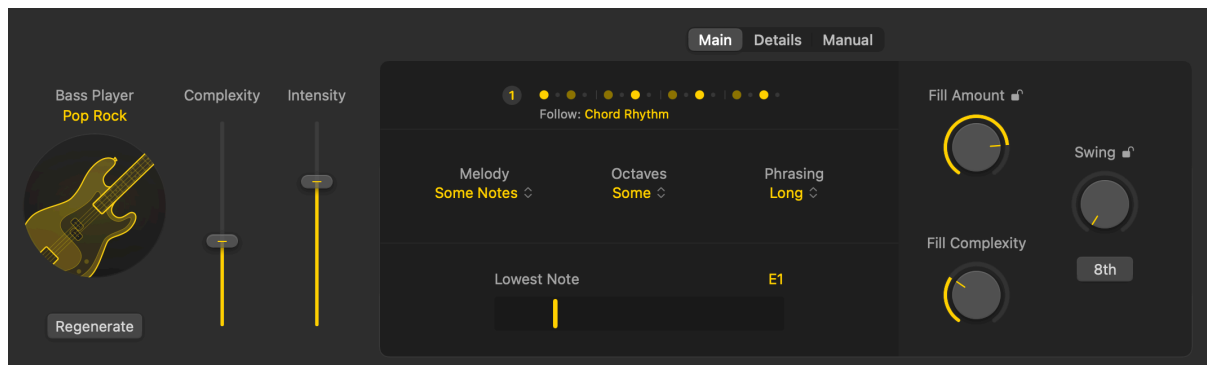


Figure 1: Capture d'écran - Logic Pro Bass Player - Main

L'utilisateur dispose également de paramètres harmoniques et mélodiques permettant de définir quelles notes sont utilisées (fondamentales uniquement ou autres notes de l'accord), d'autoriser ou non les sauts d'octave, et de fixer la note la plus grave accessible à l'instrument. Ces réglages permettent de restreindre ou d'élargir le registre musical de la ligne générée.

⁷ Cette synchronisation peut également être effectuée avec d'autres pistes MIDI ou même audio. Le logiciel effectue alors une analyse des transitoires (transients) et l'utilise comme grille temporelle.

D'autres paramètres concernent le phrasé et le mouvement musical : longueur des notes, fréquence et complexité des fills de transition, ainsi qu'un swing global affectant la répartition temporelle des subdivisions.

L'ensemble de ces contrôles permet d'adapter la ligne de basse à des contextes stylistiques variés.

Le Bass Session Player s'appuie (par défaut) sur l'instrument virtuel de basse fourni par Logic Pro, capable de gérer différentes articulations de jeu telles que les slides, les slaps ou les variations de doigté. Ces articulations sont automatiquement sélectionnées lors de la génération. Les notes sont de plus distribuées sur différents canaux MIDI, chacun correspondant à un positionnement spécifique de la main gauche sur le manche.

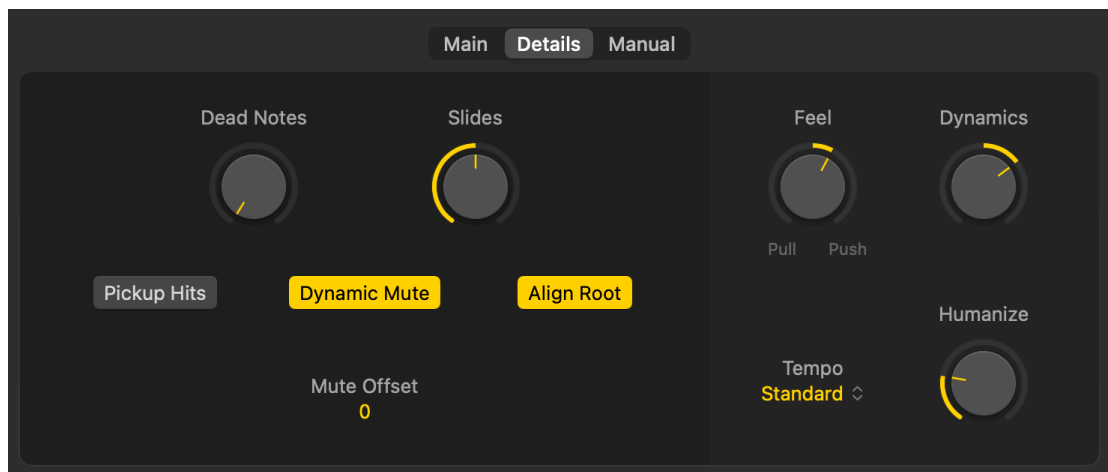


Figure 2: Capture d'écran - Logic Pro Bass Session Player - Details⁸

Enfin, toute région de la ligne générée peut être convertie en région MIDI standard. Cette conversion révèle un micro-timing non quantifié, des variations de vélocité et l'utilisation de contrôleurs MIDI destinés à renforcer l'expressivité. Elle ouvre ainsi un accès complet à l'édition événementielle (le moteur génératif étant alors désactivé).

De la génération comportementale au matériau éditable : l'enjeu de la conversion MIDI

Dans le cadre du *Bass Session Player*, la génération d'une ligne de basse repose initialement sur un **régime de pilotage indirect** : l'utilisateur n'écrit pas les événements musicaux un à un, mais agit sur un ensemble de paramètres globaux (style, complexité, intensité, articulations, structure formelle), à partir desquels le système interprète une grille

⁸ Les paramètres détaillés disponibles sont différents d'un style à l'autre. Il s'agit ici de ceux disponibles dans le style Pop-Rock.

harmonique et produit un comportement instrumental cohérent. À ce stade, la ligne générée demeure liée au moteur de performance du *Session Player* : toute modification substantielle implique une régénération ou un ajustement des paramètres, et non une réécriture explicite du matériau.

La conversion d'une région de cette piste générée en région MIDI standard constitue un moment charnière du processus créatif, dans la mesure où elle transforme une performance dépendante du dispositif en un ensemble d'événements explicitement encodés — hauteurs, durées, vitesses, placements temporels — accessibles à l'édition directe dans le séquenceur. Elle permet ainsi de « figer » la proposition et de reprendre un régime d'écriture déterministe (suppression, déplacement, duplication, réorganisation), indépendamment du moteur génératif. Pour autant, la conversion ne doit pas être comprise comme une solution universelle : selon les styles, le matériau obtenu peut être pléthorique (multiplication de contrôleurs, d'événements liés aux articulations et de canaux), ce qui augmente le coût d'édition et peut décourager une intervention fine. En pratique, une part substantielle de la réappropriation peut également s'opérer avant la conversion, par un pilotage itératif du dispositif (réglages par section, régénérations locales), et surtout par une logique d'organisation formelle (découpage en segments, répétition/duplication de régions pour stabiliser un motif, puis ajustements ciblés). Dans ce cadre, la conversion MIDI apparaît moins comme une « panacée » que comme une option parmi d'autres, mobilisée lorsque l'intention exige une intervention note-à-note.

(Un exemple détaillé de ce processus, illustré par des captures d'écran issues de Logic Pro, est présenté en annexe 5.)

Comportement génératif

Le comportement génératif du Bass Session Player de Logic Pro repose sur une logique de recombinaison contextuelle de motifs musicaux, associée à une gestion structurelle et rythmique visant à produire des lignes de basse crédibles et non répétitives. Techniquement on peut le considérer comme un système expert (ou GOFI) (Gimazane, 2022, p. 4). L'outil s'appuie sur des motifs stylistiques propres au style sélectionné, qui sont sélectionnés, adaptés et recombinaisonnés en fonction de la progression harmonique, du tempo et des paramètres définis par l'utilisateur, notamment la complexité.

Cette génération ne se limite pas à l'enchaînement de patterns fixes : le Bass Session Player intègre une forme d'intelligence structurelle lui permettant d'introduire automatiquement des fills, des variations et des transitions aux points clés de la forme musicale,

tels que les changements de section ou les fins de phrases harmoniques, avec un degré de densité et de complexité ajustable.

Sur le plan rythmique, la génération repose sur une quantification souple, intégrant des variations de micro-timing destinées à éviter une rigidité métronomique et à renforcer la sensation de groove. Ce placement temporel est influencé par les paramètres de swing ainsi que par l'interaction éventuelle avec d'autres Session Players, en particulier la batterie, permettant au Bass Session Player d'adapter son timing au contexte rythmique global du projet tout en conservant une cohérence métrique d'ensemble.

Le comportement génératif de l'outil présente en outre trois caractéristiques essentielles pour permettre au créateur de garder la main sur le processus de génération de la ligne de basse :

- **Prédictibilité / Génération aléatoire** : Les observations indiquent un comportement globalement déterministe : pour un projet donné à contexte harmonique, tempo, structure formelle et paramètres identiques, le système tend à reproduire les mêmes résultats. L'outil ne se présente donc pas comme une génération stochastique au sens fort, mais plutôt comme une recombinaison pseudo-aléatoire de matériaux (phrases, variations, fills) issus d'une base interne, l'assemblage étant contraint par les réglages du Session Player. Dans ce cadre, la part d'aléa intervient principalement comme mécanisme de variation contrôlée (choix entre alternatives compatibles⁹), et non comme facteur d'imprévisibilité structurelle.
- **Monotonie / Réversibilité** : Les paramètres (p. ex. complexité, intensité, fills, swing) modulent le résultat de manière progressive, sans discontinuités ni ruptures locales difficilement interprétables. En conséquence, une variation graduelle d'un réglage se traduit par une variation graduelle de la ligne générée. Réciproquement, le retour à une valeur antérieure ramène, dans les mêmes conditions, au matériau précédemment observé, ce qui renforce la lisibilité du système et la possibilité d'un pilotage incrémental.
- **Sauvegarde / Rappel** : La persistance des résultats après sauvegarde constitue un autre indice de stabilité du moteur génératif. Après enregistrement puis réouverture d'un projet Logic Pro, les lignes produites par le Session Player sont rappelées à l'identique, ce qui permet de traiter la génération comme un

⁹ La fonction « regenerate » permet d'explorer diverses variations sur base de paramètres identiques mettant en lumière le fonctionnement semi-aléatoire de l'outil.

matériau reproductible au sein du flux de production (et, dans le cadre de cette recherche, comme un objet pouvant être comparé et analysé dans des conditions contrôlées).

Analyse musicologique et créative

Attentes stylistiques et rôle de la basse dans les musiques pop-rock

Avant d’aborder l’analyse détaillée des études de cas, il apparaît nécessaire de préciser le cadre normatif à l’intérieur duquel une ligne de basse est perçue comme pertinente, expressive ou au contraire inadéquate. En effet, une ligne de basse ne peut être évaluée indépendamment du style musical dans lequel elle s’inscrit : ses choix rythmiques, harmoniques, timbraux et gestuels prennent sens au regard d’un ensemble d’attentes historiquement et culturellement construites.

Attentes stylistiques, anticipation et signification musicale

Entamés dès le milieu des années 1950 les travaux de Leonard B. Meyer ont montré que l’émotion musicale ne réside pas dans les événements sonores pris isolément, mais dans les processus d’attente, de confirmation ou de déviation qu’ils suscitent chez l’auditeur (Meyer et al., 2011, pp. 91–118). Les styles musicaux fonctionnent ainsi comme des systèmes de probabilités apprises : ils orientent l’écoute en créant des anticipations concernant les hauteurs, les rythmes, les textures ou les comportements instrumentaux attendus. Dans cette perspective, la signification musicale émerge lorsque ces attentes sont soit satisfaites — renforçant une sensation de stabilité, de cohérence ou de groove — soit partiellement contrariées, produisant tension, surprise ou expressivité accrue. Une ligne de basse est donc perçue comme « juste », « efficace » ou « émotionnellement pertinente » non pas en vertu de qualités absolues, mais parce qu’elle s’inscrit de manière crédible dans un cadre stylistique partagé entre compositeur, interprète et auditeur.

Styles pop-rock et construction historique des normes

Les styles abordés dans cette recherche — pop rock, retro rock, songwriter, indie disco, R&B, modern Motown, entre autres — ne constituent pas des catégories abstraites, mais le résultat de processus historiques, esthétiques et socio-culturels. L’histoire du rock et de ses dérivés est marquée par une succession de cristallisations stylistiques, chacune associée à des pratiques instrumentales, des modes de production et des valeurs esthétiques spécifiques (Pirenne, 2011) (Moore & Martin, 2019, pp. 25–26, 251–258).

Dans ce cadre, la basse électrique occupe des rôles variables selon les périodes et les courants : tantôt instrument de soutien discret, tantôt vecteur mélodique central, tantôt moteur rythmique structurant le groove collectif. Ces rôles ne sont pas interchangeables : ils participent

à l'identité même des styles et conditionnent la manière dont une ligne de basse est jugée crédible ou non.

Lien entre les styles, les émotions et les genres

Dans le Bass Session Player, la notion de style ne saurait être assimilée directement à celle de genre musical au sens historico-culturel du terme (Fabbri, 1981; Pirenne, 2011). Les styles proposés par l'outil constituent plutôt des ensembles de comportements musicaux modélisés, qui activent certains régimes d'attente stylistiques et orientent l'utilisateur vers des réglages cohérents avec son intention créative.

Dans cette perspective, ils peuvent être compris comme des dispositifs de médiation mobilisant des conventions rythmiques, harmoniques et gestuelles susceptibles de produire des effets de reconnaissance et d'anticipation, au sens où Leonard B. Meyer décrit la genèse de l'émotion musicale. Il ne s'agit pas pour l'outil de "représenter" un genre donné, mais de proposer des configurations musicales capables d'en évoquer certains traits perceptifs et affectifs.

Cette logique n'implique toutefois aucune assignation normative : le compositeur demeure libre de détourner un style de son horizon d'attente usuel, par exemple en mobilisant un comportement de basse associé à un style donné pour produire un morceau relevant d'un autre genre, ou pour explorer des esthétiques hybrides. Le style agit ainsi comme une ressource interprétative ouverte, et non comme un cadre prescriptif fermé.

Lecture musicologique du rock et fonctions de la basse

Les travaux de Moore et Martin proposent une approche musicologique du rock centrée sur la notion de *primary text*, entendue comme l'organisation concrète des paramètres musicaux tels qu'ils sont perçus dans l'enregistrement. Dans cette perspective, l'analyse ne se limite pas aux hauteurs ou à l'harmonie, mais intègre la texture, la hiérarchie des plans sonores, la relation entre basse et batterie, ainsi que le rôle du groove dans la construction du sens musical.

La basse y apparaît comme un instrument charnière, assurant simultanément plusieurs fonctions complémentaires : une fonction rythmique, en articulation étroite avec la batterie ; une fonction harmonique, en définissant les fondations tonales (Friedland & Downing, 2004, p. 126) ; et une fonction texturale, liée à son placement dans le spectre et à son interaction avec les autres instruments. Moore et Martin montrent toutefois que ces fonctions ne sont ni fixes ni

universelles, mais se déclinent différemment selon les styles et les contextes de production (Moore & Martin, 2019, pp. 38–40).

Dans certains répertoires — notamment dans des esthétiques soul, funk, rock progressif ou pop contemporaine — la basse peut dépasser un rôle de simple soutien pour assumer une fonction mélodique relative, identifiable à l’écoute et participant activement à la structuration du discours musical. Sans relever du contrepoint au sens strict de l’écriture savante, cette fonction peut être comprise comme une contre-voix perceptive, entrant en relation avec la ligne vocale ou les autres plans instrumentaux. La basse contribue alors non seulement à l’assise rythmique et harmonique, mais aussi à la dynamique expressive et à la construction du sens musical.

Ces fonctions différenciées produisent des attentes stylistiques spécifiques quant à la densité rythmique, au degré de mouvement mélodique, à l’usage des articulations ou à la visibilité de la basse dans le mix. Elles soulignent également que le rôle de la basse ne se réduit pas à l’écriture abstraite des hauteurs, mais engage des choix interprétatifs et performatifs — de phrasé, de placement rythmique et de timbre — qui participent pleinement à la perception de l’authenticité et de l’expressivité dans la musique enregistrée.

Cadre d’analyse des styles abordés

Introduction

À partir de ces fondements théoriques, la section suivante adopte une approche analytique centrée sur les styles pop-rock étudiés, envisagés chacun comme une unité d’analyse complète. Pour chaque style, l’analyse articule les attentes stylistiques¹⁰, les essais réalisés à l’aide du Bass Session Player, ainsi que l’examen musicologique et technique des lignes produites. Lorsque des retours explicites ont été formulés par les musiciens interviewés, ceux-ci sont mobilisés comme éléments de réception professionnelle, venant éclairer, nuancer ou contraster l’analyse ; en leur absence, l’évaluation repose principalement sur l’écoute analytique, l’observation des comportements génératifs et l’examen des fichiers MIDI. Cette organisation vise à maintenir une continuité de lecture en évitant les allers-retours entre

¹⁰ Les “attentes stylistiques” mobilisées dans cette analyse ne sont pas des catégories fixes, objectives ou universellement stabilisées. Elles désignent des attentes reconstruites à partir de la littérature musicologique, de descriptions récurrentes dans les travaux sur les musiques populaires, ainsi que de conventions largement partagées dans les pratiques professionnelles. Elles constituent dès lors des outils d’analyse visant à rendre compte de la manière dont certains choix musicaux peuvent être perçus comme plausibles, attendus ou au contraire déviants dans un cadre stylistique donné, sans prétendre à une définition normative ou exhaustive des styles concernés.

sections théoriques, empiriques et analytiques, et permet d'examiner, pour chaque style, la manière dont le Bass Session Player se positionne par rapport aux attentes perceptives et fonctionnelles associées à la basse : s'il tend à les respecter, à les simplifier ou à les réinterpréter dans une logique d'assistance compositionnelle. Les pistes de réappropriation possibles, notamment par l'édition et la programmation fine en MIDI, sont intégrées à cette analyse, avant de conclure sur le rôle et les limites du dispositif dans chaque contexte stylistique.

Choix des styles analysés

Le choix des styles analysés repose sur une volonté de couvrir l'ensemble des styles explicitement proposés par l'outil Session Bass Player.

Pour chacun d'entre eux, au moins un test a été réalisé, afin d'en observer le comportement général et les logiques stylistiques implicites. L'objectif de cette étude n'était toutefois pas d'explorer de manière exhaustive l'ensemble des réglages possibles, mais de partir de la proposition « par défaut » de l'outil, telle qu'elle est suggérée par l'éditeur. Ce choix s'inscrit dans une réflexion plus large sur le rôle normatif des logiciels de création musicale, développée dans les chapitres précédents : les presets et réglages initiaux constituent en effet une forme de cadrage esthétique implicite, orientant les usages et les représentations du style.

Dans certains cas, deux types de tests ont été réalisés : une génération autonome de la ligne de basse, et un second test consistant à remplacer la basse d'un morceau généré par la plateforme Suno¹¹. Quatre styles ont été analysés selon ce second protocole, permettant d'observer plus finement les enjeux d'intégration de l'outil dans un contexte musical préexistant. Une extension de cette méthode à l'ensemble des styles serait envisageable et renforcerait la symétrie du protocole, point qui pourra faire l'objet de discussions ultérieures.

Analyse stylistique des usages du Bass Session Player

Style Pop-Rock

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Dans le cadre du pop rock, la basse occupe principalement une fonction de soutien rythmique et harmonique, en étroite articulation avec la batterie¹². Les attentes stylistiques

^[9] Suno est une plateforme de génération musicale fondée sur l'IA générative : à partir d'un prompt (description, paroles, style), elle produit automatiquement un morceau (instrumentation, structure et, le cas

privilégient une basse lisible, stable et peu démonstrative, dont le rôle consiste à renforcer le groove sans attirer excessivement l'attention de l'auditeur. La ligne de basse tend à suivre les fondamentales des accords, avec des variations limitées, afin de préserver la clarté de la structure et de servir les éléments mélodiques et vocaux. Sur le plan perceptif, l'efficacité d'une ligne de basse pop rock se mesure moins à sa complexité qu'à sa capacité à maintenir une continuité rythmique fluide et à soutenir l'énergie globale du morceau. Toute sur-ornementation ou densité excessive est susceptible d'être perçue comme une rupture des attentes stylistiques, en détournant l'attention du centre expressif que constitue généralement la voix. Ces attentes constituent le cadre de référence à partir duquel sont évaluées les propositions générées par le Session Bass Player dans les exemples étudiés.

Présentation des essais réalisés avec le *Bass Session Player*

Deux types d'essais ont été mobilisés pour le style pop-rock. Le premier correspond à une génération directe à partir du style *Pop Rock* proposé par l'outil (DEF1 – Pop Rock 2). La basse utilisée est le Logic Pro Studio Bass – modèle Classic, jouée au médiateur, sur une grille harmonique simple en 4/4, tempo modéré (110 BPM). Les paramètres de complexité et de fills sont progressivement augmentés entre les sections, suivant une logique de montée en densité relativement standard.

Le second essai (SR3 – Prog-Jazz) consiste en un remplacement de la basse originale d'un morceau généré par Suno¹³, dans un contexte stylistique hybride (rock à coloration jazz). Faute de preset explicitement jazz, un preset pop-rock est utilisé comme solution de compromis. La basse générée est d'abord explicitement calée sur la batterie, puis progressivement laissée dépendre du tempo global et de l'analyse harmonique automatique.

Dans les deux cas, l'intention musicale n'est pas de maximiser l'originalité de la ligne, mais d'évaluer la capacité de l'outil à produire une basse fonctionnelle, crédible et stable, conforme aux normes implicites du style.

Examen musicologique et technique des lignes produites

Dans DEF1, la ligne générée présente un comportement typique du pop-rock : jeu majoritairement en noires, accentuation des temps forts, utilisation régulière de la fondamentale et de notes de passage diatoniques sur les temps faibles. Les sauts d'octave,

échéant, voix). Les morceaux utilisés ici comme base de travail proviennent donc d'une génération algorithmique réalisée par Suno dans les styles choisis dans le cadre de ce travail.

¹² Une façon classique de faire est celle que Friedland nomme « Locking in to the groove », par exemple lorsque la basse et le Kick Drum jouent simultanément. (Friedland & Downing, 2004, p. 134)

¹³ Pour référence, les morceaux tels que générés par SUNO avec leur ligne de basse originale sont également inclus dans les annexes sous la référence SOX... (Exemple : SO3 - Prog Jazz)

relativement fréquents, apparaissent comme un procédé de dynamisation contrôlée plutôt que comme un élément mélodique autonome.

L'analyse des événements MIDI montre une logique générative stable, avec une densité accrue lorsque la complexité augmente, sans rupture stylistique. Le microtiming, légèrement en avance sur le temps, contribue à une sensation d'énergie propulsive, cohérente avec les conventions du genre.

Dans SR3, l'écoute analytique met en évidence une intégration globalement convaincante de la basse générée dans un contexte plus complexe. Les premières mesures, volontairement répétées, permettent d'installer un motif lisible et reconnaissable. À partir de la mesure 20, bien que la basse ne soit plus explicitement calée sur la batterie, elle entretient une interaction rythmique efficace, notamment par l'alternance entre silences de la basse et frappes de caisse claire. Cependant, le langage reste clairement ancré dans le pop-rock, confirmant que le preset mobilisé agit comme un cadre stylistique fort, difficile à dépasser sans intervention manuelle.

L'absence de comportements véritablement jazz (walking bass, chromatismes étendus) souligne les limites stylistiques de l'outil dans ce contexte hybride.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

Les deux cas mettent en évidence que le Session Bass Player produit des lignes pop-rock fonctionnelles et crédibles, mais fortement conditionnées par : le preset choisi, la logique de patterns internes, et l'absence de prise en compte explicite des éléments mélodiques ou solistes.

Les principales pistes de réappropriation passent par : l'édition MIDI ciblée (duplication de motifs, gestion manuelle des silences), la synchronisation explicite sur la batterie dans les contextes rythmiquement instables, la réduction volontaire de la complexité dans les sections où la basse doit se faire plus discrète.

Ces ajustements confirment que le contrôle offert par l'outil demeure indirect : l'utilisateur agit davantage par contrainte et sélection que par écriture fine. Dans le cadre du pop-rock, cette limitation apparaît toutefois comme relativement peu problématique, le style valorisant précisément la stabilité, la répétition et la lisibilité plutôt que l'expressivité individuelle de la ligne de basse.

Style Retro Rock¹⁴

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Le retro rock mobilise des références explicites à des esthétiques antérieures, notamment celles des années 1950 et début 1960, et s'accompagne d'attentes spécifiques quant au rôle de la basse. Celle-ci y est souvent plus présente et mélodiquement active que dans le pop rock contemporain, participant davantage à l'identité du morceau (Moore & Martin, 2019, pp. 40, 73–76).

Les lignes de basse retro rock peuvent intégrer des mouvements conjoints, des syncopes marquées ou des réponses aux riffs de guitare, contribuant à une texture plus organique et moins standardisée. Le timbre, souvent plus rond et moins compressé, participe également à la reconnaissance stylistique. Dans ce contexte, la basse est attendue comme un acteur expressif à part entière, sans toutefois rompre l'équilibre collectif du groove.

Présentation des essais réalisés avec le *Bass Session Player*

Deux essais complémentaires ont été réalisés. Le premier (DEF2 – Retro Rock 2) correspond à une génération directe à partir du style *Retro Rock* proposé par l'outil. La basse utilisée est le Logic Pro Studio Bass – modèle Rock, jouée au médiator. La grille harmonique, construite sur des accords simples et contrastés, s'inscrit dans un tempo rapide (130 BPM). Le paramètre *melody* est réglé sur *Groove 1*, valeur par défaut du style, et la complexité est progressivement augmentée selon les sections.

Le second essai (SR1 – Classic Rock 1) consiste en un remplacement intégral de la basse d'un morceau généré par Suno dans une esthétique *classic rock / blues 60s*. La basse originale est supprimée après analyse harmonique et séparation en stems. Un preset rétro du Session Bass Player est utilisé, avec de légers ajustements (notamment un ajout de mute) afin d'améliorer l'intégration dans le mix. La ligne générée couvre un morceau d'environ 124 mesures, avec des variations de paramètres selon les sections.

Examen musicologique et technique des lignes produites

Dans DEF2, la basse générée se distingue par un rôle rythmique fortement marqué, reposant sur un riff caractéristique combinant notes étouffées (*dead notes*), slides et silences stratégiques. La densité des notes reste modérée, même lorsque la complexité augmente, et le motif de base conserve une identité claire tout au long du morceau. Les sauts d'octave,

¹⁴ Le terme Retro Rock fait ici référence de façon explicite au style répertorié dans Logic Pro. La volonté affichée est celle de s'inspirer des formes du rock historique des années 1950-60.

relativement rares, sont utilisés de manière ciblée, principalement dans la deuxième mesure de chaque groupe de quatre mesures, renforçant la structuration périodique du riff.

Le micro-timing est ici sensiblement plus présent que dans le style pop-rock, contribuant à une sensation de jeu “live”, volontairement moins quantifiée, qui renforce la crédibilité stylistique rétro.

Dans SR1, l’analyse section par section montre une bonne capacité d’adaptation de l’outil à des dynamiques formelles complexes. La basse générée adopte une grande sobriété dans l’introduction, puis installe progressivement des riffs récurrents, alternant notes tenues et motifs plus actifs. Les changements d’accords, parfois anticipés par l’analyse harmonique automatique, sont suivis de manière cohérente, sans incohérences perceptibles.

À mesure que le morceau progresse, on observe l’apparition plus marquée de techniques idiomatiques (slides, dead notes, riffs anticipant les transitions), utilisées avec parcimonie mais efficacité. Les passages calmes privilégient des notes longues, tandis que les sections plus denses exploitent davantage les possibilités expressives du modèle.

L’évaluation réflexive conclut à un résultat globalement satisfaisant, réaliste et stylistiquement crédible, sous réserve d’ajustements attentifs des paramètres.

Pistes de réappropriation et d’amélioration

Les deux exemples montrent que le Session Bass Player est particulièrement à l’aise dans les esthétiques retro rock, dès lors que le style valorise : des riffs répétitifs, une identité rythmique marquée, et une expressivité fondée sur l’articulation plutôt que sur la virtuosité mélodique.

Les principales pistes de réappropriation concernent : la duplication volontaire de régions afin de stabiliser certains motifs clés, l’édition MIDI ciblée pour ajuster des notes tenues ou gérer des montées dynamiques spécifiques, la modulation fine de la complexité afin d’éviter une sur-activité de la basse dans les sections expressives.

Ces ajustements confirment que, dans le cadre du retro rock, le contrôle indirect offert par l’outil est moins contraignant que dans d’autres styles : la logique de patterns et la relative répétitivité attendue du genre rendent l’outil particulièrement pertinent, à condition que l’utilisateur conserve un rôle actif de sélection, de contrainte et d’écoute critique.

Style Songwriter / Pop Songwriter

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Dans les esthétiques songwriter, et en particulier dans leur déclinaison pop songwriter, la basse adopte un rôle volontairement discret et limité. Les attentes stylistiques privilégient

des lignes simples, souvent constituées de notes longues ou de mouvements très modérés, destinées à renforcer la dimension narrative et introspective du morceau. La basse intervient ici comme un socle harmonique et affectif, contribuant à la stabilité émotionnelle sans s'imposer dans le premier plan sonore. Toute complexité rythmique ou mélodique excessive risquerait de perturber l'équilibre fragile entre accompagnement et discours vocal, élément central de ce type de répertoire.

Présentation de l'essai réalisé avec le *Bass Session Player*

L'exemple DEF3 – Pop Songwriter 2 correspond à une génération directe à partir du style *Pop Songwriter* proposé par le Session Bass Player. L'instrument utilisé est le Logic Pro Studio Bass – modèle Classic, joué aux doigts (*finger style*), conformément aux conventions du genre. La grille harmonique repose sur des progressions simples et répétitives, en tempo modéré (100 BPM). Le paramètre *melody* est utilisé de manière contrastée : réglé sur *root only* dans les couplets, il passe à *some notes* dans le refrain, traduisant une légère ouverture expressive sans rupture stylistique. Les paramètres de complexité et de fills sont volontairement maintenus à des niveaux faibles à modérés, traduisant une intention musicale de sobriété et de retenue. L'exemple ne comporte pas de contexte de remplacement d'une basse existante : il vise avant tout à observer le comportement de l'outil dans un cadre où la discrétion de la basse constitue un critère central de réussite.

Examen musicologique et technique de la ligne produite

L'analyse met en évidence une ligne de basse extrêmement sobre, particulièrement dans l'introduction et les couplets. La basse se limite presque exclusivement à la fondamentale, jouée sur le premier temps de chaque mesure, sans ornementation notable. Cette économie de moyens correspond étroitement aux attentes stylistiques du genre. Dans le refrain, lorsque la complexité augmente modérément, la basse introduit quelques mouvements préparatoires vers les changements d'accords, notamment par des descentes conjointes d'un ton. Ces interventions restent discrètes et ne remettent pas en cause la fonction de soutien de la ligne. Les sauts d'octave sont absents, renforçant la stabilité et la retenue expressive de l'ensemble.

Le paramètre *humanize*, réglé à un niveau relativement élevé, ainsi que les variations fines de placement temporel, contribuent à une sensation de jeu relâché, perceptible à l'écoute isolée. Cette légère désynchronisation contrôlée renforce l'impression d'un jeu humain au service de la narration, sans générer d'instabilité rythmique.

Sur le plan des articulations, le jeu est quasi exclusivement réalisé aux doigts, avec très peu d'effets expressifs. Les rares slides et *pick-up hits* observés dans le refrain apparaissent comme des micro-événements de réalisme, sans impact structurel sur la ligne.

Dans l'ensemble, la basse générée se révèle stylistiquement cohérente, mais aussi volontairement peu distinctive, ce qui constitue ici un indicateur positif de conformité au style.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

L'exemple Pop / Songwriter met en évidence un cas où le Session Bass Player se montre particulièrement pertinent sans nécessiter d'intervention lourde. La logique de génération par défaut correspond étroitement aux attentes du genre, à condition que l'utilisateur résiste à la tentation d'augmenter la complexité.

Les principales pistes de réappropriation concernent : l'ajustement fin du humanize et du micro-timing, afin d'adapter le degré de "relâchement" rythmique au contexte expressif, la réduction manuelle de certaines notes de passage si la ligne devient trop directive dans les sections chantées, l'édition MIDI ponctuelle pour allonger certaines notes tenues, renforçant la continuité harmonique.

Ce cas illustre de manière exemplaire les limites et les forces du contrôle indirect : l'outil produit spontanément une basse crédible pour le style, mais ne dispose d'aucun mécanisme lui permettant de "comprendre" la narration vocale ou la dynamique textuelle. La qualité du résultat dépend donc largement de la capacité de l'utilisateur à maintenir volontairement la basse dans un rôle de second plan.

Style Roots Upright

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Dans le registre roots upright, qui peut évoquer des esthétiques folk, Americana ou country, la basse — souvent jouée à la contrebasse — est attendue comme un instrument à la fois rythmique et organique, ancré dans des pratiques historiquement situées. Les lignes reposent fréquemment sur des schémas simples (fondamentale–quinte, walking bass modéré), favorisant une sensation de continuité et de chaleur. Les attentes perceptives valorisent la régularité, la respiration du phrasé et une certaine rugosité timbrale, perçue comme garante d'authenticité. Dans ce cadre, la basse participe moins à une démonstration technique qu'à l'inscription du morceau dans une tradition identifiable.

Présentation de l'essai réalisé avec le *Bass Session Player*

L'exemple DEF4 – Roots Upright 2 correspond à une génération directe à partir du style *Roots Upright* proposé par le Session Bass Player. L'instrument mobilisé est le Logic Pro

Studio Bass – modèle American Upright (contrebasse acoustique), avec une articulation standard. La grille harmonique repose sur des accords de septième (Cmaj7, Am7, Bm7, E7, etc.), en tempo lent à modéré (90 BPM), dans une métrique 4/4. La structure formelle est simple et régulière (intro, couplets, refrain, outro). Les paramètres de complexité et de fills sont progressivement augmentés entre les sections, selon la logique habituelle de l'outil.

L'intention musicale de l'essai est d'observer dans quelle mesure le générateur est capable d'émuler : un jeu acoustique crédible, une sobriété stylistique conforme au genre, et, idéalement, des comportements proches d'une walking bass.

Examen musicologique et technique de la ligne produite

L'analyse met rapidement en évidence une limitation structurelle majeure : l'absence de véritable modèle de walking bass dans l'outil. À faible complexité, la basse adopte un pattern minimaliste, jouant principalement sur le premier et le troisième temps selon une logique proche de celle observée sur les basses électriques, transposée ici à un timbre acoustique.

Lorsque la complexité augmente, la densité des événements s'accroît et la basse exploite davantage les notes constitutives des accords de septième. Toutefois, cette richesse harmonique ne s'inscrit pas dans une logique de marche continue typique de la contrebasse jazz ou folk, mais reste dépendante de patterns rythmiques discontinus.

Les sauts d'octave, bien que techniquement possibles sur une contrebasse réelle, ne sont pas activés par défaut dans cet exemple, contribuant à une certaine retenue expressive.

Le humanize et le micro-timing sont présents à des niveaux modérés, apportant une légère instabilité temporelle qui renforce l'illusion d'un jeu non quantifié, sans toutefois compenser l'absence d'un véritable phrasé idiomatique.

Du point de vue des articulations, le jeu reste relativement varié (*notes standard, dead notes, slides*), avec une augmentation notable de la diversité dans le refrain. On note cependant la présence d'articulations anachroniques (*slap, pick-up hits*) peu compatibles avec une esthétique roots acoustique, ce qui affaiblit ponctuellement la crédibilité stylistique.

Dans l'ensemble, la ligne produite apparaît harmoniquement cohérente, mais stylistiquement incomplète, en raison de l'écart entre les attentes liées au jeu de contrebasse et les comportements génératifs réellement disponibles.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

L'exemple Roots Upright met en lumière un cas où les limites du contrôle indirect deviennent particulièrement visibles. La réussite stylistique ne peut être atteinte sans une intervention significative de l'utilisateur.

Les principales pistes de réappropriation identifiées sont : l'édition MIDI approfondie afin de reconstruire manuellement des lignes de type walking bass, la désactivation ou la suppression d'articulations peu pertinentes dans un contexte acoustique, la simplification volontaire des grilles harmoniques pour favoriser des comportements plus prévisibles, l'usage de la génération comme point de départ textural, plutôt que comme solution finale.

Ce cas confirme que, lorsque le style repose sur des pratiques instrumentales historiquement et gestuellement très marquées, l'outil atteint rapidement ses limites. Toutefois, il peut encore être mobilisé comme générateur de matière première, à condition que l'utilisateur dispose d'une connaissance stylistique suffisante pour en corriger et détourner les propositions.

Style Indie Disco ¹⁵

Attentes stylistiques et rôle de la basse

L'indie disco se caractérise par une réhabilitation explicite de la basse comme moteur rythmique central. Les attentes stylistiques privilégient des lignes syncopées, répétitives et fortement groovées, destinées à soutenir la danse tout en conservant une esthétique issue du rock indépendant. La basse y est généralement très présente dans le mix, parfois plus saillante que les guitares, et joue un rôle structurant dans l'identité rythmique du morceau.

La crédibilité d'une ligne de basse indie disco repose sur sa capacité à maintenir une tension rythmique constante, tout en intégrant de légères variations suffisantes pour éviter la monotonie.

Présentation des essais réalisés avec le *Bass Session Player*

Deux essais complémentaires ont été mobilisés. Le premier (DEF6 – Indie Disco 2) correspond à une génération directe à partir du style *Indie Disco* proposé par l'outil. L'instrument utilisé est le Logic Pro Studio Bass – modèle Sixties (preset Dancefloor), joué au médiateur, avec un usage important de *dead notes*. La grille harmonique repose sur des accords

¹⁵ Contrairement au disco classique qui peut inclure des lignes funk complexes (voir le genre suivant « Disco Slap »), le style « Indie Disco » de Logic tend à offrir des lignes de basse plus directes et plus typiques de la production pop/électro actuelle.

enrichis et non fonctionnels (sus, add). Le tempo est rapide (120 BPM), et la structure formelle légèrement plus longue que dans les exemples précédents (39 mesures).

Le second essai (SR2 – Indie Disco 70s) consiste en un remplacement intégral de la basse d'un morceau généré par Suno. Le morceau présente un tempo stable (121 BPM) et une structure clairement découpée. La basse originale est supprimée, puis remplacée par une ligne générée via le Session Bass Player, sans calage explicite sur la batterie ni sur la basse originale de Suno, ces options n'apportant pas de bénéfice musical perceptible dans ce contexte.

L'intention musicale des deux essais est d'évaluer la capacité de l'outil à maintenir un groove dansant cohérent sur la durée, tout en respectant les respirations formelles du morceau.

Examen musicologique et technique des lignes produites

Dans DEF6, la basse générée repose sur un pattern rythmique fortement identifié, centré sur la fondamentale jouée de manière brève sur les temps forts, complétée par des motifs en doubles-croches caractéristiques sur certaines mesures. La densité des notes augmente progressivement avec la complexité, tout en conservant une lisibilité rythmique élevée. Les sauts d'octave sont fréquents et participent directement à la dynamique dansante du groove.

Les *dead notes* jouent ici un rôle essentiel : elles contribuent à la sensation de pulsation continue sans alourdir l'harmonie, et renforcent l'illusion d'un jeu instrumental très technique.

L'analyse des événements MIDI révèle une grande complexité sous-jacente, notamment dans les slides et ornements générés automatiquement, parfois constitués de nombreux événements successifs.

Dans SR2, l'écoute analytique montre une intégration globalement convaincante de la basse générée dans le contexte du morceau. L'outil adopte une stratégie implicite efficace : les sauts d'octave sont systématiquement placés sur les mesures paires, avec une variabilité contrôlée du nombre de notes consécutives. Ce comportement contribue à une unité stylistique forte, perceptible sur l'ensemble du morceau.

La gestion, manuelle, des silences est particulièrement critique : plusieurs entrées et sorties de la basse ont été explicitement alignées sur la structure formelle du morceau, renforçant les effets de relance et de respiration. Comparée à la basse générée par Suno, la ligne du Session Player apparaît moins mélodiquement distinctive, mais plus régulière et structurellement cohérente, ce qui s'avère pertinent dans un contexte indie disco.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

Les deux exemples montrent que le Session Bass Player est particulièrement performant dans les esthétiques Indie Disco, où la répétition, la régularité rythmique et la richesse articulatoire priment sur la variation mélodique.

Les principales pistes de réappropriation concernent : l'alignement précis des régions de basse avec la structure formelle du morceau (entrées, breaks, silences), la gestion manuelle de la complexité afin d'éviter une surcharge rythmique dans les sections déjà denses, l'édition MIDI ponctuelle pour simplifier certains passages trop techniquement élaborés.

Ce cas illustre une situation où le contrôle indirect proposé par l'outil se révèle particulièrement adapté au style. La logique générative, fondée sur des patterns répétitifs enrichis par des micro-variations, correspond étroitement aux attentes perceptives de l'indie disco. La réussite stylistique dépend alors moins de la transformation du matériau généré que de la capacité de l'utilisateur à en organiser le déploiement formel dans le temps.

Style Disco Slap

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Dans les esthétiques disco-funk et, plus spécifiquement, disco slap, la basse occupe une position hégémonique dans l'organisation musicale. Elle constitue à la fois le moteur rythmique, le principal vecteur d'énergie corporelle et un marqueur stylistique immédiatement reconnaissable. Le jeu repose sur des techniques instrumentales spécifiques — slap et pop — (Friedland & Downing, 2004, pp. 136–138) caractérisées par des attaques percussives, des notes courtes, une forte présence de contretemps et des sauts d'octave omniprésents.

Présentation de l'essai réalisé avec le *Bass Session Player*

L'exemple DEF5 – Disco Slap 2 correspond à une génération directe à partir du style *Disco Slap* proposé par le Session Bass Player. L'instrument utilisé est le Logic Pro Studio Bass – modèle Modern, avec un preset explicitement orienté *Slap & Pop*. L'articulation par défaut repose sur le slap, complété par une grande variété d'articulations associées. La grille harmonique repose sur des accords enrichis (accords de septième, extensions), dans un tempo modéré à rapide (105 BPM), en métrique 4/4. La structure formelle est simple et régulière (intro, couplets, refrain, outro).

Les paramètres de complexité restent relativement modérés, mais la densité d'événements demeure élevée en raison de la nature même du jeu slap.

L'intention musicale de l'essai est d'évaluer la capacité de l'outil à produire une basse agressive, rythmique et techniquement crédible, sans intervention manuelle a posteriori.

Examen musicologique et technique de la ligne produite

L'analyse met en évidence une ligne de basse immédiatement caractérisée par un jeu très dense, constitué majoritairement de notes courtes en slap et pop, organisées en motifs de doubles-croches et de contretemps. Dès le premier couplet, la densité est élevée (29 notes sur quatre mesures), traduisant une activité rythmique continue, conforme aux attentes du style.

Les sauts d'octave, omniprésents, constituent l'ossature même du discours musical : ils ne relèvent plus ici de l'ornementation, mais d'un principe génératif fondamental. À l'inverse, l'utilisation d'autres notes de l'accord est quasi inexistante, ce qui renforce le caractère percussif et la fonction motrice de la ligne, au détriment d'une richesse harmonique étendue.

Le micro-timing est quasiment absent, et le paramètre *humanize* reste faible. Ce choix contribue à une sensation de précision mécanique, cohérente avec une esthétique disco très métronomique, mais qui s'éloigne du caractère plus "live" observé dans d'autres styles. L'outil privilégie ici la netteté de l'attaque et la régularité rythmique à la micro-variabilité expressive.

Sur le plan des articulations, la variété est particulièrement importante : slaps, pops, et articulations intermédiaires se succèdent rapidement.

L'analyse des fichiers MIDI révèle une complexité événementielle élevée, chaque geste instrumental étant décomposé en de nombreux événements MIDI, ce qui souligne la contribution productive de l'outil, mais pourrait rendre une édition manuelle ultérieure fastidieuse.

Globalement, la ligne générée est stylistiquement conforme et immédiatement reconnaissable, mais son agressivité constante laisse peu de place à la dynamique interne ou à la respiration formelle.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

L'exemple Disco Slap illustre un cas où le Session Bass Player parvient à produire une émulation stylistique convaincante, mais au prix d'une forte rigidité expressive.

Les principales pistes de réappropriation concernent : la réduction volontaire de la complexité afin d'introduire des zones de relâchement rythmique, la suppression ou l'édition de certaines régions pour créer des contrastes dynamiques entre sections, un éventuel réalignement de la batterie, notamment du *kick*, afin de renforcer la pulsation disco attendue.

Ce cas met en évidence une limite structurelle du contrôle indirect : lorsque le style repose sur une saturation gestuelle permanente, l'outil tend à maintenir un niveau d'intensité élevé sans modulation fine. La réussite musicale dépend alors largement de la capacité de

l'utilisateur à organiser les pleins et les vides, non par transformation du matériau généré, mais par son agencement formel dans le temps.

Style Modern R&B

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Dans le modern R&B, la basse — souvent synthétique ou hybride — occupe un rôle subtil, profond et enveloppant. Les attentes privilégient des lignes minimalistes, parfois réduites à quelques notes soigneusement placées, exploitant les registres graves et sub-graves. La basse y interagit étroitement avec la batterie et les textures harmoniques, contribuant à une sensation de fluidité et de relâchement rythmique.

La crédibilité stylistique repose sur la précision du placement, la gestion de l'espace et la capacité à soutenir le groove sans surcharger la texture.

Présentation des essais réalisés avec le *Bass Session Player*

Trois essais structurent l'observation.

(1) DEF8 – Modern R&B 2 : génération directe dans le style R&B moderne. Le modèle est Studio Bass – Session avec preset Contemporary Soul, incluant un traitement spectral explicitement orienté “basse profonde” (gain autour de 87,5 Hz et low-cut à 50 Hz). La grille repose sur des accords enrichis (maj7, sus4, 9/13...), tempo 75 BPM, structure “Intro – 2 couplets – 1 refrain – outro”.

(2) DEF9 – Modern R&B HG : test “personnalisé” construit à la demande d'Emile, bassiste/compositeur, dans une logique de réception professionnelle. Une progression d'accords imposée, avec changements anticipés sur les trois dernières mesures du groupe (regions) de 8, et fills poussés à 100% afin d'éprouver l'outil dans une configuration plus contrainte et plus expressive.

(3) SR4 – Modern R&B (remplacement Suno) : cas “problématique” ajouté pour examiner une intégration en contexte réaliste. Ici, la basse Modern R&B est décrite comme un élément central de reconnaissance stylistique, ce qui rend l'écart entre la basse d'origine (Suno) et la proposition par défaut du Bass Player particulièrement sensible.

Examen musicologique et technique des lignes produites

DEF8 montre une ligne globalement conforme à l'esthétique annoncée : caractère “profond”, harmonies riches, et un jeu décrit comme paisible mais sophistiqué et mélodique lorsque la complexité monte.

Un point intéressant, du point de vue musicologique, est la présence d'événements qui dépassent le simple “root support” : l'exemple mentionne la tenue d'un accord à la basse

(notamment quand la fondamentale de Fmaj7 n'est pas jouée), précédée d'un slide, ce qui participe à l'identité lounge/neo-soul de certaines productions R&B contemporaines.

Le microtiming est signalé comme léger et discret, contribuant au réalisme sans basculer dans un "loose" trop marqué.

L'évaluation conclut que la basse correspond aux caractéristiques de douceur et de richesse harmonique, avec une réserve : certaines lignes peuvent paraître "assez complexes" au regard de l'objectif de décontraction, complexité néanmoins considérée comme ajustable via les paramètres.

DEF9 (Développé lors de l'interview d'Emile) constitue un cas particulièrement utile, car il introduit un test orienté intention : progression imposée, décalages de changements d'accord, et recherche de variation (fills 100%).

Les résultats sont notés comme conformes aux attentes de la modification demandée, ce qui fournit un élément de réception professionnelle venant renforcer l'idée que, dans certaines conditions (paramétrage explicite + contrainte harmonique), l'outil peut répondre efficacement à une demande de bassiste expérimenté.

SR4 révèle en revanche un point de friction stylistique majeur : la génération par défaut suit la progression harmonique, mais produit une basse jugée trop variable et insuffisamment répétitive pour installer la régularité cyclique attendue du Modern R&B.

La tentative de "calage" sur la basse Suno (rythmique uniquement) s'est avérée inefficace, ce qui conduit à une stratégie interventionniste. La solution adoptée n'est pas de chercher "le bon réglage magique", mais de contraindre la forme : bouclage des 16 premières mesures sur un seul pattern pour installer un socle stable, répétition d'un groupe de 8 mesures, retour au pattern initial via conversion en MIDI puis copie manuelle, ajustements fins pour éviter des redémarrages indésirables, et anticipation harmonique (Mib7 anticipé d'un temps) pour améliorer les transitions.

Sur le plan sonore, l'instrument est configuré avec un compresseur, un mute à 24%, et une accentuation marquée du bas du spectre, soulignant l'importance de la dimension timbrale dans l'identité Modern R&B.

L'évaluation globale conclut que le résultat final est très différent de la basse Suno, mais convaincant dans le style, au prix d'un travail méthodique et d'une maîtrise de l'outil permettant de le "contraindre".

Pistes de réappropriation et d'amélioration

Les trois exemples convergent vers une idée centrale : en Modern R&B, la réussite stylistique dépend autant (voire plus) de la gestion de la répétition et de la macro-forme que du détail des ornements.

Les pistes de réappropriation qui émergent directement des essais sont : Stabiliser volontairement le groove par des boucles de régions (ex. 16 mesures sur un seul pattern), y compris lorsque l'analyse harmonique varie légèrement — autrement dit, faire primer l'intention stylistique sur l'“obéissance” à la tonique telle que définie par la détection d'accord de Logic Pro.

Réintroduire la répétition quand la régénération reste trop variable : conversion en MIDI et copie manuelle d'un pattern “référence”, ce qui transforme l'outil en générateur de “briques” réutilisables plutôt qu'en générateur linéaire.

Travailler les transitions (amputation d'un dernier temps, régénération locale, anticipation d'accord) pour éviter l'effet “collage” entre sections.

Assumer l'importance du sound design (preset compressé, mute, accentuation du bas) comme partie intégrante du style, et pas comme simple post-traitement.

En synthèse, le Modern R&B met particulièrement en évidence une limite du contrôle indirect : lorsque l'esthétique exige une hypnose structurelle (stabilité + répétition), l'utilisateur doit souvent intervenir au niveau de la forme (bouclage, copie, structuration) plutôt qu'espérer que l'outil “comprenne” l'intention stylistique.

Style Modern Motown

Attentes stylistiques et rôle de la basse

Le modern Motown s'inspire explicitement des esthétiques soul et funk historiques tout en les adaptant à des contextes de production contemporains. Dans ce cadre, la basse est attendue comme mélodiquement active et rythmiquement engagée, tout en conservant une lisibilité claire. Les lignes peuvent intégrer des mouvements continus, des syncopes et des variations fréquentes, participant à une sensation d'élan et de vitalité. La basse y joue un rôle expressif fort, mais toujours au service du groove collectif.

La réussite stylistique dépend de l'équilibre entre énergie, régularité et musicalité, héritée des pratiques motown historiques.

Présentation de l'essai réalisé avec le *Bass Session Player*

L'exemple DEF7 – Modern Motown 2 correspond à une génération directe à partir du style *Modern Motown* proposé par le Session Bass Player. L'instrument utilisé est le Logic Pro

Studio Bass – modèle Classic (Vintage Soul), joué aux doigts (*finger style*), conformément aux conventions du genre. La grille harmonique repose sur des progressions simples mais étendues dans le temps (alternance C – Dm dans l'introduction et les couplets, puis progression plus développée au refrain). Le tempo est modéré (100 BPM), en métrique 4/4. La structure du morceau comprend une introduction, deux couplets, deux refrains et une outro, favorisant l'observation du comportement de la basse sur la durée.

L'intention musicale de l'essai est d'évaluer la capacité de l'outil à produire une basse dense, mélodique et expressive, tout en restant compatible avec les conventions Motown.

Examen musicologique et technique de la ligne produite

La ligne générée se caractérise par une densité relativement élevée dès le premier couplet, avec un jeu sophistiqué intégrant de nombreuses notes par mesure. Le pattern rythmique n'est pas strictement répétitif : il accentue des temps différents selon les mesures (premier temps de la première mesure, quatrième temps de la deuxième, troisième temps de la troisième), introduisant une forme de mobilité rythmique qui évoque partiellement l'esprit Motown.

Lorsque la complexité augmente dans la seconde partie du refrain, la basse devient plus expressive, avec une variété accrue de mouvements et une présence plus marquée des sauts d'octave.

Le humanize, réglé à un niveau intermédiaire, ainsi que le micro-timing discret, contribuent à un rendu globalement réaliste, sans donner l'impression d'un jeu mécaniquement quantifié.

Cependant, l'analyse met également en évidence une limite structurelle importante : le jeu typique de (walking) basse, central dans l'esthétique Motown historique, n'est pas reproduit. La basse utilise principalement les notes constitutives des accords, avec des notes de transition ponctuelles, mais sans installer ce flux mélodique continu et fortement directionnel qui caractérise le style.

Les articulations restent globalement sobres : jeu aux doigts quasi exclusif, quelques *dead notes*, très peu de slides. Cette retenue contribue à la lisibilité, mais renforce aussi l'impression d'un rendu moins vintage que ce que l'intitulé du style pourrait laisser attendre.

Cette distance stylistique a d'ailleurs été explicitement relevée par Albert lors de son interview, confirmant l'écart entre l'émulation proposée et les références historiques du genre.

Dans l'ensemble, la ligne produite est cohérente, musicale et stable, mais elle s'inscrit davantage dans une esthétique *soul/pop contemporaine* que dans une reproduction fidèle du langage Motown classique.

Pistes de réappropriation et d'amélioration

L'exemple Modern Motown met en évidence une situation intermédiaire : l'outil propose une basse fonctionnelle et expressive, mais n'atteint pas pleinement l'idiome stylistique attendu sans intervention de l'utilisateur.

Les principales pistes de réappropriation sont les suivantes : Réduction volontaire de la complexité dans certaines sections afin de reconstruire manuellement des motifs de basse plus directionnels. Édition MIDI ciblée pour introduire des lignes conjointes continues et des anticipations harmoniques plus marquées. Utilisation de la génération comme point de départ textural, suivie d'un travail d'écriture plus idiomatique lorsque l'objectif est une référence Motown explicite.

Ce cas confirme une tendance déjà observée dans d'autres styles historiquement marqués : lorsque l'esthétique repose sur un langage instrumental fortement codifié, le *Session Bass Player* tend à proposer une approximation stylistique modernisée, pertinente musicalement, mais partielle du point de vue musicologique. La réussite dépend alors de la capacité de l'utilisateur à compléter, corriger et orienter la proposition générée à l'aide de son propre savoir stylistique.

Synthèse transversale des tests et implications analytiques

L'analyse comparative des différents styles et contextes d'usage du *Bass Session Player* met en évidence un ensemble de régularités qui dépassent les spécificités stylistiques examinées.

Au-delà de la qualité musicale locale des lignes générées, les tests révèlent surtout la manière dont ce dispositif reconfigure l'activité compositionnelle, en redéfinissant les modalités de décision, les formes d'incarnation du savoir musical et les régimes de valeur mobilisés dans la création assistée.

Redistribution de l'agentivité : entre délégation contrôlée et pilotage indirect

Sur le plan de l'agentivité, l'ensemble des essais confirme que le Bass Session Player n'opère ni comme un générateur autonome ni comme un simple instrument exécutif. L'outil agit comme un interprète algorithmique, auquel le compositeur délègue une part significative des décisions micro-musicales (placement rythmique, choix d'articulations, variations locales),

tout en conservant un contrôle fort sur les paramètres structurants : style, grille harmonique, forme, densité et degré de variation.

Cette délégation se révèle particulièrement efficace dans les styles où les attentes normatives valorisent la stabilité, la répétition et la lisibilité (pop-rock, songwriter, indie disco). Dans ces contextes, le contrôle indirect proposé par l'outil apparaît non seulement suffisant, mais souvent cohérent avec les pratiques professionnelles existantes.

À l'inverse, lorsque l'esthétique repose sur un langage instrumental historiquement et gestuellement très codifié (walking bass, idiomes jazz ou Motown historiques), les limites du dispositif deviennent plus visibles : l'utilisateur doit alors reprendre activement la main, soit par une édition MIDI approfondie, soit par une organisation formelle contraignante (bouclage, duplication, structuration manuelle).

Ces observations montrent que l'agentivité créative n'est pas supprimée, mais déplacée : elle s'exerce moins dans l'écriture événementielle fine que dans la conception du cadre, la sélection des contraintes et l'évaluation critique des propositions générées. L'outil ne décide pas « à la place » du compositeur, mais modifie la nature même de ses décisions.

Incarnation du savoir musical : de la virtuosité gestuelle au comportement modélisé

La deuxième dimension mise en évidence par les tests concerne l'incarnation du savoir musical. Le Bass Session Player ne se contente pas de produire des hauteurs et des durées : il encode des hypothèses fortes sur ce que signifie « bien jouer de la basse » dans un style donné. Micro-timing, gestion des articulations, usage des silences, densité rythmique et choix de registres sont intégrés dans des comportements génératifs qui simulent une expertise instrumentale crédible.

Cette incarnation algorithmique se révèle particulièrement convaincante lorsqu'elle correspond à des pratiques stylisées et relativement stabilisées (retro rock, indie disco, disco slap).

En revanche, lorsque le style repose sur une interaction fine entre geste instrumental, intention expressive et singularité de l'interprète, l'émulation proposée apparaît nécessairement partielle.

Les tests montrent ainsi que le dispositif tend à produire des approximations stylistiques modernisées, musicalement fonctionnelles mais musicologiquement incomplètes.

L'outil déplace dès lors la compétence instrumentale : celle-ci n'est plus uniquement située dans le corps du musicien, mais partiellement externalisée dans le système, sous la forme de modèles de comportement et de règles interprétatives. L'incarnation du savoir musical

devient distribuée entre l'utilisateur et le dispositif, ce qui modifie profondément les conditions d'accès à certaines esthétiques et les modalités d'apprentissage implicites qu'elles véhiculent.

Régimes de valeur : efficacité, crédibilité et redéfinition de l'authenticité

Enfin, l'ensemble des tests met en lumière une transformation des régimes de valeur associés à la création musicale assistée. Dans de nombreux contextes, la valeur d'une ligne de basse générée ne réside pas dans son originalité intrinsèque, mais dans sa fonctionnalité, sa crédibilité stylistique et sa capacité à soutenir efficacement un processus de composition, de maquette ou de production sous contrainte.

Cette logique est particulièrement manifeste dans les usages professionnels évoqués lors des entretiens : l'outil est valorisé comme (un potentiel) gain de temps, comme support d'exploration ou comme partenaire de pré-composition, sans pour autant être perçu comme substitut à l'expressivité humaine lorsque celle-ci est centrale.

Dans ce cadre, l'authenticité ne se définit plus uniquement par l'origine humaine ou instrumentale du son, mais par le degré d'intentionnalité, de sélection et d'intervention du compositeur.

Les tests montrent ainsi que la valeur artistique se déplace vers la capacité à cadrer, contraindre et retravailler les propositions du système, plutôt que vers la production ex nihilo de chaque événement musical.

Transition vers la discussion du rôle du Bass Session Player

Pris ensemble, ces résultats montrent que le Bass Session Player agit moins comme une technologie d'automatisation que comme un dispositif de médiation, redistribuant l'agentivité, reconfigurant l'incarnation du savoir musical et redéfinissant les critères de valeur mobilisés dans la création contemporaine.

L'enjeu central n'est donc pas de déterminer si l'outil est « créatif » ou « intelligent » en soi, mais de comprendre quel rôle il joue dans l'écosystème des pratiques musicales, et quelles implications cette médiation technologique entraîne pour la figure du compositeur, pour les pratiques professionnelles et pour les représentations de l'authenticité.

C'est précisément à l'analyse de ce rôle — entre augmentation, normalisation et reconfiguration de l'activité créative — que se consacre le chapitre suivant.

Discussion

Les points de vue externes à l'étude

Synthèse du positionnement de l'éditeur

Intention, cadrage et limites déclarées

Afin de compléter l'analyse des usages et des perceptions professionnelles du Bass Session Player, il est nécessaire de prendre en compte le discours de l'éditeur du dispositif. En tant que concepteur et diffuseur du logiciel Logic Pro, Apple constitue une partie prenante institutionnelle centrale, dont les choix techniques et les orientations conceptuelles structurent en amont les formes possibles d'usage de l'outil.

L'entretien accordé cette année sur une chaîne YouTube par des responsables de l'équipe Logic Pro offre un accès récent au positionnement déclaré des Session Players.

Ce discours relève d'un cadrage intentionnel, exposant la manière dont l'éditeur définit le rôle de la technologie, les frontières de l'intelligence artificielle mobilisée et la place qu'il entend préserver pour l'auteur-compositeur.

L'analyse de cette prise de position permet de mettre en regard les intentions de conception et les effets observés dans la pratique, ouvrant la discussion sur les écarts, les convergences et les tensions entre discours industriel et l'expérience musicale des autres parties prenantes.

Résumé de l'entretien avec Apple sur YouTube

Dans un entretien accordé à la créatrice de contenu SEIDS (SEIDS, YouTube, février 2026, à l'occasion de la sortie de Logic Pro 11) (Danty et al., 2026), des représentants de l'équipe Applications Product Marketing d'Apple exposent explicitement la philosophie qui sous-tend le développement des nouveaux Session Players de Logic Pro, et en particulier du Studio Bass Player.

Apple inscrit cet outil dans une continuité directe avec le Drummer, introduit plus d'une décennie auparavant (avant la vague IA actuelle), et revendique une approche fondée sur la modélisation du comportement musical humain plutôt que sur des techniques d'intelligence artificielle générative basées sur de grands modèles de langage.

Les intervenants précisent que le Studio Bass Player ne repose ni sur l'analyse de bases de données musicales en ligne ni sur la génération probabiliste de contenu, mais sur une

codification de la manière dont les musiciens jouent, réagissent aux structures musicales, aux tempos et aux contextes harmoniques.

Apple insiste sur le fait que cet outil a été conçu « sur le langage de la musique », en observant et en modélisant les pratiques réelles des bassistes, puis en intégrant ces comportements dans les technologies d'échantillonnage et de performance déjà présentes dans Logic Pro.

Cette approche positionne le Studio Bass Player d'agir comme un partenaire réactif et musicalement cohérent, capable de s'adapter aux décisions de l'utilisateur. L'objectif n'est pas de produire de la musique de manière autonome, mais de reproduire une interaction aussi comparable que possible à celle que l'on pourrait avoir avec un musicien humain dans un contexte de création ou de composition.

L'interview met également en évidence la position d'Apple concernant l'intelligence artificielle dans les outils créatifs. Les intervenants affirment que l'IA, telle qu'ils la conçoivent, doit « amplifier et non remplacer la créativité humaine ». Cette position se traduit concrètement par plusieurs choix techniques et éthiques : les fonctionnalités de Logic Pro ne sont pas entraînées à partir du contenu des utilisateurs, et les données créées dans l'application ne servent pas à alimenter des modèles externes. Cette orientation vise à préserver l'auteur comme centre du processus créatif, tant sur le plan artistique que sur celui de la propriété intellectuelle.¹⁶

Enfin, le Studio Bass Player est explicitement présenté comme un outil optionnel, mobilisable à la demande, et entièrement intégré dans l'écosystème sonore du musicien. L'utilisateur conserve le contrôle sur le choix des sons, qu'ils proviennent d'instruments internes, de plug-ins tiers ou de matériel externe. Cette possibilité renforce l'idée que le Session Player ne constitue ni un instrument fermé ni une solution standardisée, mais un dispositif d'accompagnement destiné à stimuler l'inspiration, accélérer les phases de prototypage et soutenir le flux créatif sans se substituer au créateur/musicien.¹⁷

¹⁶ Apple insiste également sur le fait que l'outil fonctionne en local en s'appuyant sur les performances de leur matériel. C'est cohérent avec la logique industrielle de Apple qui est avant tout un fabricant de matériel. Mais cela différencie également les *Session Players* de l'IA générative en les rendant beaucoup moins consommateurs d'énergie.

¹⁷ Ce positionnement est toutefois à mettre en perspective avec la stratégie de Apple qui est de proposer un écosystème technologique dans lequel la valeur est principalement créée par l'intégration étroite entre les composants du catalogue. C'est tout aussi vrai ici, puisque la valeur ajoutée unique du Bass Player provient principalement de son intégration en amont avec l'environnement de Logic Pro (Piste d'accords et marqueurs d'arrangement) et en aval avec le Studio Bass Player (Articulations et position sur le manche).

Dans cette perspective, Apple positionne le Studio Bass Player comme une extension intelligente de l'environnement de travail du compositeur et du producteur.

Accueil par la presse spécialisée

Afin de compléter l'analyse du discours de l'éditeur, il est nécessaire d'examiner la manière dont ces intentions et choix de conception ont été reçus et évalués dans les milieux professionnels. L'accueil par la presse spécialisée constitue à cet égard un niveau intermédiaire particulièrement pertinent : il ne s'agit ni d'un discours de conception, ni d'un retour d'usage ordinaire, mais d'une évaluation experte, mobilisant des critères de crédibilité musicale, d'intégration au flux de travail et de pertinence professionnelle. Cette réception permet ainsi de situer les Session Players dans un cadre normatif partagé par les praticiens avancés, avant d'examiner les formes d'appropriation et de débat observées dans les communautés d'utilisateurs.

Points forts et limites identifiées du système

Lors de la sortie de Logic Pro 11 en 2024, la presse spécialisée a globalement accueilli très favorablement l'introduction des Session Players, et en particulier du Bass Session Player, en soulignant avant tout la crédibilité musicale des lignes générées et leur intégration fluide dans le flux de travail du logiciel.

Sound On Sound (White, 2024) met en avant la qualité stylistique des motifs, la pertinence des variations et l'efficacité de l'interface, qui permet d'obtenir rapidement des résultats musicalement cohérents tout en conservant un contrôle expressif via un nombre réduit de paramètres centraux tels que la complexité, l'intensité ou les fills.

Audiofanzine (Cueff, 2024) insiste de son côté sur l'équilibre entre accessibilité et profondeur, ainsi que sur l'intelligence structurelle du système, capable d'adapter la ligne de basse aux transitions formelles et à la piste d'accords sans nécessiter une programmation MIDI détaillée, tout en soulignant le rapport qualité-prix particulièrement avantageux de Logic Pro dans ce contexte.

Les principales limites relevées concernent toutefois la dépendance aux styles et motifs internes, qui peut engendrer une certaine reconnaissabilité des signatures génératives à long terme, ainsi que la nature fondamentalement indirecte du contrôle, susceptible de frustrer les utilisateurs recherchant une écriture entièrement déterministe.

Enfin, les deux revues insistent sur le fait que les lignes générées peuvent être converties en MIDI et retravaillées au gré de l'utilisateur. Cela positionne le Bass Session

Player non comme un substitut total à l'écriture ou à l'interprétation humaine, mais comme un outil avancé de génération et de pré-composition.

Discussions sur les forums spécialisés

Méthode et précautions d'interprétation

Si la presse spécialisée fournit un premier cadre d'évaluation experte des Session Players, elle ne rend toutefois compte que partiellement des usages réels et des appropriations quotidiennes de ces outils. Les discussions observées sur les forums et groupes d'utilisateurs permettent dès lors d'élargir l'analyse à des discours moins institutionnalisés, dans lesquels se manifestent des positions plus hétérogènes, des tensions et des formes d'évaluation directement ancrées dans la pratique.¹⁸

L'intention de cette démarche n'est pas de constituer un corpus exhaustif ni représentatif au sens statistique, mais de documenter des discours d'usage, de réception et de perception autour du Bass Session Player, tels qu'ils s'expriment spontanément dans des espaces d'échange entre utilisateurs.

Ce choix méthodologique répond à une contrainte spécifique du terrain étudié. Malgré la diffusion large de l'outil, il s'est avéré difficile d'identifier et de recruter un nombre important d'utilisateurs disposés à participer à des entretiens approfondis, en particulier parmi des profils intermédiaires (utilisateurs réguliers mais non experts, amateurs avancés, producteurs indépendants). Les forums spécialisés constituent dès lors une source complémentaire pertinente pour observer des attentes récurrentes, ainsi que des points de friction ou d'enthousiasme exprimés par les communautés d'utilisateurs.

La démarche adoptée repose sur une lecture qualitative et thématique de discussions publiques, sélectionnées de manière ciblée en fonction de leur pertinence pour l'objet de recherche (mentions explicites du Bass Session Player, comparaisons avec d'autres outils, jugements sur la crédibilité musicale, le contrôle, le flux de travail ou le statut "IA" de l'outil). Les extraits mobilisés ont été synthétisés non comme des données empiriques équivalentes aux entretiens, mais comme des indices permettant d'éclairer la diversité des positions et des représentations en circulation.

Cette approche comporte néanmoins des limites méthodologiques clairement assumées. Les contributions issues des forums sont hétérogènes, non contextualisées sur le plan biographique ou professionnel, et ne permettent pas de contrôler les profils des intervenants ni

¹⁸ Pour référence, davantage d'informations concernant ces discussions se trouve en annexe 2

la cohérence de leurs usages réels. Elles sont également marquées par des biais propres aux espaces numériques (effets de polarisation, sur-représentation des avis critiques ou enthousiastes, absence de contradiction structurée). Pour ces raisons, cette synthèse ne vise ni la généralisation, ni la validation des résultats, mais constitue un matériau complémentaire, mobilisé à des fins de contextualisation et de mise en perspective des discours recueillis par entretiens.

Sound On Sound : une lecture experte centrée sur le contrôle et le flux de travail

Les discussions observées sur le forum Sound On Sound émanent majoritairement d'utilisateurs avancés, souvent professionnels ou semi-professionnels, disposant d'une longue expérience des stations audionumériques. Les Session Players y sont principalement abordés sous l'angle du contrôle créatif et de leur intégration dans le flux de production.

Les contributeurs insistent fréquemment sur le fait que le Bass Session Player constitue un outil de délégation partielle, capable de prendre en charge des décisions micro-interprétatives (phrasé, variations, articulations), tout en laissant à l'utilisateur la responsabilité des paramètres structurants : grille harmonique, forme, densité et style. La conversion en MIDI est souvent mentionnée comme un levier de réappropriation (figer une proposition, retoucher ponctuellement), mais elle n'est pas décrite comme un passage obligé : plusieurs échanges soulignent aussi l'importance du pilotage en amont (réglages par section, découpage/répétition de régions) et les difficultés possibles liées à la densité des données MIDI une fois converties.

Dans ces échanges, le dispositif est rarement perçu comme une menace pour la créativité humaine, mais plutôt comme un accélérateur de workflow, particulièrement pertinent pour la pré-composition et la maquette, à condition que l'utilisateur conserve une écoute critique et un rôle actif de sélection et de révision.

Audiofanzine : entre enthousiasme pragmatique et vigilance stylistique

Les discussions issues d'Audiofanzine présentent un spectre de profils plus large, mêlant amateurs avancés, musiciens professionnels et utilisateurs occasionnels. Le ton général y est globalement favorable, avec une valorisation marquée de l'accessibilité et de l'efficacité des Session Players.

Les utilisateurs soulignent fréquemment la crédibilité musicale des lignes générées, notamment par comparaison avec des programmations MIDI manuelles jugées plus mécaniques. Toutefois, ces échanges font également apparaître une vigilance accrue face au risque de standardisation stylistique. Plusieurs participants relèvent que, sans intervention

ultérieure, certaines signatures génératives peuvent devenir reconnaissables, en particulier lorsque les presets sont utilisés tels quels.

Cette critique est néanmoins largement nuancée par la possibilité de conversion MIDI et d'édition, perçue comme un moyen de réintroduire de la singularité. Audiofanzine apparaît ainsi comme un espace où coexistent un régime de valeur pragmatique (gain de temps, crédibilité immédiate) et une attention portée à la nécessité de réappropriation créative.

Groupes Facebook Logic Pro : primat du résultat et logique utilitariste

Les groupes Facebook dédiés à Logic Pro se distinguent par un discours majoritairement orienté vers l'usage concret et la résolution de problèmes pratiques. En réponse à une question sur le fait de savoir si l'usage de tels outils relève de la tricherie, les Session Players y sont le plus souvent évalués selon un critère central : l'efficacité du résultat sonore.

Un argument récurrent consiste à affirmer que « le résultat compte plus que le moyen », formulation qui traduit une approche essentiellement utilitariste de la création musicale. Dans ce cadre, la question de l'agentivité ou de l'authenticité est rarement théorisée ; elle est implicitement subordonnée à la capacité de l'outil à produire rapidement une ligne crédible et exploitable dans un mix.

Ces échanges mettent en évidence un public pour lequel les Session Players constituent avant tout des solutions pratiques, particulièrement adaptées aux contextes de création individuelle, de maquette ou de production sous contrainte économique. La figure du musicien-instrumentiste y est peu mobilisée, au profit d'une conception fonctionnelle du rôle de la basse.

Reddit : débats explicites sur l'IA, l'agentivité et la légitimité

Les fils Reddit consacrés à Logic Pro et à ses Session Players se caractérisent par des discussions plus réflexives et parfois polarisées. Les utilisateurs y interrogent explicitement le statut de ces outils au regard de l'intelligence artificielle, de l'agentivité et de la légitimité créative.

Une distinction claire est fréquemment opérée entre les Session Players intégrés à Logic Pro et les plateformes de génération musicale autonome. Ces dernières sont souvent décrites comme moins maîtrisables et moins compatibles avec un travail incrémental, tandis que les Session Players sont défendus comme des dispositifs de médiation permettant de conserver un pilotage humain du processus.

Parallèlement, certains contributeurs expriment des réserves plus marquées, notamment sur le risque de dévalorisation du rôle des musiciens de session et sur la reconnaissance symbolique du savoir-faire instrumental. Ces critiques, bien que minoritaires, révèlent des tensions identitaires et professionnelles proches de celles exprimées par certains bassistes interrogés dans le cadre des entretiens.

Synthèse transversale : agentivité, savoir musical et régimes de valeur

Pris ensemble, ces quatre ensembles de discussions convergent vers une compréhension relativement stable des Session Players comme outils de délégation partielle, et non comme systèmes de décision autonome. L'agentivité créative y apparaît redistribuée : déplacée des décisions micro-musicales vers le cadrage, la sélection, la contrainte et la réappropriation du matériau généré.

Les discours mettent également en évidence une externalisation partielle du savoir musical, encapsulé dans des comportements performanciels typiques et rendus accessibles à des utilisateurs non spécialistes. Cette externalisation est perçue tantôt comme une démocratisation bienvenue, tantôt comme une modélisation nécessairement incomplète face à la richesse de l'interaction humaine et de l'incarnation corporelle du geste instrumental.

Enfin, les régimes de valeur mobilisés varient selon les contextes d'usage. Dans une logique dominante, la valeur des Session Players est évaluée en termes d'efficacité, de crédibilité stylistique et de gain de temps. Les critiques portant sur l'authenticité, la standardisation ou la reconnaissance du travail des musiciens apparaissent de manière plus marginale, mais structurent néanmoins des zones de friction importantes, en particulier dans les espaces de discussion les plus réflexifs.

Discussion des résultats de l'étude

Cadre de discussion : axes analytiques et parties prenantes

Cette recherche n'avait pas pour objectif d'évaluer les performances musicales du Bass Session Player de Logic Pro en tant que telles, ni de comparer ses résultats à ceux d'un bassiste humain dans une perspective compétitive. Elle s'est attachée à analyser ce que change l'existence d'un tel dispositif dans l'écosystème de la création musicale, en le considérant comme un outil de médiation entre intention musicale, compétence instrumentale et production sonore. L'intérêt principal du Bass Session Player réside ainsi dans la manière dont il reconfigure l'activité compositionnelle et les rôles des acteurs impliqués dans le fait musical,

en redistribuant une part des décisions interprétatives au sein du processus créatif (Assayag, 2020 ; Vear et al., 2023).

Cette redistribution affecte différemment les parties prenantes. Un compositeur-producteur observe surtout que certaines décisions micro-interprétatives sont déléguées au système, tandis que les bassistes-instrumentistes perçoivent plus directement les enjeux liés à l'externalisation partielle du savoir-faire. Enfin, les concepteurs de l'outil, en encodant implicitement des normes stylistiques et professionnelles, visent prioritairement des utilisateurs capables de formuler une intention musicale sans maîtriser nécessairement l'instrument. Ce cadrage permet de déplacer la discussion d'une opposition simplificatrice entre humain et machine vers une analyse située des pratiques (Sturm et al., 2019).

L'analyse se structure autour de trois axes — agentivité, incarnation du savoir musical et régimes de valeur — conçus comme des perspectives transversales. Cette grille a permis d'articuler des matériaux hétérogènes : entretiens avec des musiciens aux profils contrastés, analyse de la presse spécialisée, discussions issues de forums d'utilisateurs, et expérimentations pratiques menées dans un cadre de production concret. L'intégration de ces différentes voix constitue un second élément distinctif de la recherche : elle évite une lecture strictement techno-centrée et permet de situer l'outil dans un réseau de parties prenantes aux attentes parfois divergentes.

Les trois axes : Agentivité, savoir musical et valeur

Agentivité : délégation, substitution et accès à la compétence

L'un des points de départ de la recherche est le constat que le Bass Session Player n'intervient pas dans un vide pratique. Dans les contextes de production évoqués par les participants, l'alternative première à l'usage de l'outil est le recours à un bassiste réel. Cette solution est, assez logiquement, mise en avant par les bassistes interviewés, Albert et Emile, et présentée comme l'option préférée par Urbain pour des raisons d'authenticité et de créativité¹⁹. À l'inverse, Bernard souligne que cette option n'est pas viable dans certains cadres à petit budget, notamment éducatifs²⁰. À défaut, le jeu des lignes de basse au clavier constitue l'autre solution fréquemment mentionnée (Urbain, Bernard), bien qu'elle soit elle aussi décrite comme

¹⁹ Citation : “cet outil-là, je pense pas qu'il va faire trouver la magie sérieusement” “le gars il va le faire 100 fois mieux, enfin pas 100 fois mieux, mais il va le faire mieux en tout cas.” Interview de Urbain.

²⁰ Citation : “ Non, non, non, je n'ai pas d'argent pour cela. Pour l'école, il est important que cela coûte le moins possible ». Interview de Bernard.

limitée. L'agentivité se joue donc d'emblée entre différentes modalités d'accès à une compétence instrumentale.

Les résultats de notre étude montrent que le Bass Session Player fonctionne comme un dispositif de délégation ciblée plutôt que comme un mécanisme de substitution complet. Une part importante des décisions micro-interprétatives (phrasé, placement rythmique, articulations, variations) est confiée au système, tandis que l'utilisateur conserve la responsabilité des paramètres structurants (cadre harmonique, forme, densité, style, degré de variation). Cette configuration rejoint les analyses de Vear et al. (2023), pour qui l'agentivité, en contexte de co-créativité, est distribuée entre l'utilisateur et le système selon des modalités de contrôle et de négociation variables.

Les entretiens menés confirment cette lecture, tout en faisant apparaître des points de tension. Bernard et Urbain décrivent l'outil comme un partenaire pragmatique, utile pour accélérer le travail et obtenir rapidement une base crédible, à condition de pouvoir ensuite sélectionner, ajuster et, au besoin, convertir en MIDI. À l'inverse, Albert exprime une réserve plus marquée, liée à la perception d'une dépossession symbolique du rôle de l'instrumentiste²¹ — position que l'on retrouve également dans certaines discussions de forums spécialisés.

Ces tensions illustrent un point central souligné par Wang (2025) : la collaboration entre l'humain et la technologie ne supprime pas l'agentivité humaine, mais la déplace vers des opérations de cadrage et de validation. Dans cette perspective, le risque — également relevé par Sturm et al. (2019) — n'est pas tant l'existence d'une délégation que sa confusion avec une automatisation totale, notamment lorsque l'utilisateur n'exerce plus une écoute critique sur les propositions générées. Cette position peut être mise en perspective avec les analyses de Wang (2025), qui décrit ce type de technologie comme un catalyseur de pratiques créatives itératives plutôt que comme un substitut au savoir musical. Autrement dit, la délégation reste compatible avec une responsabilité créative à condition que le compositeur conserve la maîtrise des paramètres structurants et traite les sorties de l'outil comme des propositions à évaluer et à réviser. Les risques identifiés par Assayag (2020) demeurent toutefois présents : opacité des mécanismes de décision, standardisation potentielle des résultats et tendance à accorder une confiance excessive à des sorties « plausibles ».

Ce déplacement de l'agentivité est particulièrement significatif pour des créateurs disposant de compétences instrumentales limitées — au sens où l'entend également Apple dans

²¹ Citation : « Donc moi ce que je vois c'est, peut-être dans certaines niches, un attachement fort à la musique faite par les humains. » Interview de Albert.

son discours de conception : des utilisateurs capables de formuler une intention musicale, mais ne maîtrisant ni l'instrument, ni l'ensemble des conventions stylistiques, ni les subtilités de l'édition MIDI. L'un des enjeux centraux soulevés par l'usage du *Bass Session Player* concerne ainsi l'accès à une compétence instrumentale crédible sans maîtrise préalable de l'instrument. Apple revendique explicitement cette orientation en positionnant l'outil comme un moyen d'abaisser les barrières techniques tout en préservant l'intention créative de l'utilisateur.

Cette promesse est confirmée par les retours d'utilisateurs non-bassistes, pour qui l'outil permet de produire des lignes de basse stylistiquement plausibles, là où le jeu au clavier ou une programmation MIDI basique génèrent souvent des résultats plus mécaniques.

Toutefois, plusieurs musiciens interrogés soulignent un risque de naturalisation des conventions stylistiques encodées dans l'outil. Comme le rappellent Vear et al. (2023), lorsque des paramètres globaux remplacent l'écriture détaillée, le danger est de figer une esthétique « par presets », en particulier chez les utilisateurs peu expérimentés. Cette tension entre démocratisation et standardisation constitue un point de vigilance central de la création assistée, même si, pour ces profils, l'outil ouvre l'accès à un savoir-faire instrumental crédible qui aurait autrement exigé une collaboration humaine (souvent coûteuse) ou un apprentissage long.

Incarnation du savoir musical : de l'instrumentiste au dispositif

Le second axe de discussion met en évidence que la spécificité du Bass Session Player ne réside pas prioritairement dans la génération de « notes », mais dans l'encodage d'un savoir-faire performanciel : choix de techniques de jeu, gestion du micro-timing, transitions, dynamiques et, plus largement, production de comportements stylistiquement plausibles. Le dispositif opère ainsi un déplacement de l'incarnation du savoir musical : une partie de la compétence traditionnellement située dans le corps de l'instrumentiste est externalisée dans un comportement modélisé, rendu opératoire par l'intégration étroite entre le moteur multi-articulations de Logic Pro et les paramètres de pilotage du Session Player.

Cette externalisation partielle rejoint ce que Gérard Assayag (2020) décrit comme une musicalité artificielle : non pas une créativité autonome, mais une capacité fonctionnelle à produire des comportements musicaux crédibles dans une logique de co-action avec l'utilisateur.

Toutefois les tests menés dans le cadre de cette recherche, ainsi que les retours des musiciens interrogés, convergent sur un point : la modélisation apparaît convaincante dans des contextes stylistiquement normés, mais elle devient plus fragile dès lors que l'expressivité

singulière de l'interprète ou l'interaction humaine (dialogue, négociation, ajustements en temps réel) constitue le cœur de la valeur musicale.

Dans cette perspective, Sturm et al. (2019) invitent à ne pas confondre plausibilité perceptive et compétence musicale pleine. Une performance simulée peut être sur-interprétée par l'auditeur, qui risque d'attribuer à la machine de l'émotion, de la virtuosité ou de la profondeur, alors que ces qualités résultent avant tout de compromis techniques et esthétiques soigneusement calibrés. Cette mise en garde éclaire les réserves exprimées par certains bassistes interrogés, en particulier lorsque le jeu instrumental constitue un marqueur identitaire fort.

Il n'en demeure pas moins que, comparé au jeu au clavier ou à une programmation MIDI basique — souvent perçus comme mécaniques —, le Bass Session Player mobilise nativement des ressources difficiles à écrire note à note : articulations (slides, notes mortes, attaques), variations fines de vitesse et micro-déplacements temporels, via le sampler multi-articulations de Logic Pro.

Ensuite, l'authenticité ne se joue pas tant au moment de la génération qu'au moment de la réappropriation. Cette observation recoupe les propositions de Wang (2025), selon lesquelles la responsabilité artistique s'exerce moins dans la production *ex nihilo* que dans la sélection, l'assemblage et la transformation du matériau. Plusieurs utilisateurs experts décrivent ainsi le *Bass Session Player* comme un générateur de « briques musicales » — motifs, variations, transitions — qu'ils stabilisent, combinent et retravaillent pour les inscrire dans une intention propre. Celle-ci peut passer, dans certains cas, par la conversion en MIDI, transformant une proposition algorithmique en matériau explicitement éditable ; mais elle s'exerce le plus souvent en amont, par des stratégies de cadrage, de segmentation, de répétition et d'ajustement ciblé des paramètres. La compétence valorisée se déplace alors vers une virtuosité de pilotage : savoir cadrer l'outil, contraindre la forme, décider quand régénérer et quand « figer » le résultat pour revenir à une écriture explicite. Ce point est souligné tant par la presse spécialisée (Cueff, 2024 ; White, 2024) que par les essais menés avec Emile, qui observe que l'outil réagit de manière cohérente lorsque des contraintes fortes sont formulées — à condition que l'utilisateur soit en mesure d'évaluer et de juger les sorties produites.

Ce déplacement du savoir musical n'est toutefois pas neutre. En facilitant l'accès à des esthétiques « prêtes à l'emploi », le dispositif tend également à naturaliser des conventions stylistiques implicites. Les utilisateurs expérimentés (Albert, Emile, Urbain) identifient rapidement ces conventions et peuvent les contourner par l'édition ou par des choix structurels ;

à l'inverse, des utilisateurs moins avertis risquent d'en adopter les résultats comme allant de soi. Le savoir musical devient ainsi distribué entre l'utilisateur et le dispositif, avec des implications pédagogiques non négligeables : comme le souligne Bernard, un accès trop précoce à ce type d'outil peut court-circuiter l'acquisition et la compréhension des fondements du jeu de basse et de ses logiques stylistiques.

Régimes de valeur : efficacité, crédibilité et impact sur le travail musical

Le troisième axe met en lumière une transformation des régimes de valeur associés à la création musicale assistée. Dans les contextes professionnels évoqués — maquette, musique de commande, production sous contrainte — la valeur d'une ligne de basse est souvent évaluée en termes de crédibilité fonctionnelle et d'efficacité, plutôt que d'expressivité individuelle²². Comme le souligne la littérature, cette sobriété constitue d'ailleurs fréquemment le meilleur choix lorsqu'une ligne de basse est au service de l'ensemble. Le Bass Session Player répond globalement à ces attentes, ce qui explique son accueil favorable dans la presse spécialisée et dans de nombreuses communautés d'utilisateurs.

Il est cependant nécessaire de rappeler que cette valorisation pragmatique coexiste avec des réserves éthiques plus générales, fréquemment exprimées par les musiciens à propos des usages d'une technologie comme l'IA lorsqu'elle tend vers la substitution plutôt que vers l'assistance. L'étude de Herington et al. (2025), déjà citée dans l'état de l'art, montre que ces réserves s'organisent moins autour d'un rejet univoque que de tensions entre bénéfices et risques : crainte d'une réduction des opportunités de travail (notamment pour les musiciens de session) tout en reconnaissant que certains outils peuvent rendre des créateurs plus autonomes et productifs ; inquiétudes liées à l'exploitation du travail des artistes (et aux conditions d'entraînement des systèmes) tout en valorisant des dynamiques d'échange et de circulation ouvertes propres à de nombreuses scènes musicales ; enfin, peur d'une aggravation des inégalités (captation de valeur, asymétries entre plateformes et artistes), contrebalancée par l'idée que certains dispositifs peuvent élargir l'accès à la production musicale. Dans leur conclusion, les auteurs insistent sur le fait que les implications éthiques varient fortement selon le type d'usage — de l'outil d'appoint à la logique de remplacement.

Appliquées au Bass Session Player, ces préoccupations aident à clarifier pourquoi l'outil peut être simultanément perçu comme légitime et problématique. Au-delà de leur jugement sur la qualité musicale des résultats, les enquêtés les plus critiques inscrivent leurs

²² Citation : « c'est vrai que pour un certain nombre de productions, ça fera tout à fait le job. Si c'est dans le mix... si ce sont des musiques un peu plus « commerciales » un peu plus passe-partout, ça va aller ». Source interview d'Urbain.

réserve dans une réflexion plus large sur les conditions contemporaines du travail musical. Le recours à ce type d'outil est en effet perçu non seulement comme un gain de temps ou un levier d'optimisation du workflow, mais aussi comme un élément susceptible de reconfigurer les équilibres entre efficacité productive, reconnaissance du savoir-faire instrumental et négociation de la valeur du travail musical.

Ainsi dans l'entretien, Albert replace explicitement ce type de dispositif dans un contexte de fragilisation des métiers musicaux²³ (pression budgétaire, réduction des équipes, raréfaction de certaines opportunités de studio) et formule une attente de transparence lorsqu'un tel outil est mobilisé dans des productions destinées à une diffusion publique. Albert et Urbain²⁴ évoquent également la question de la reconnaissance et de l'attribution des droits d'auteur lorsque des dispositifs reposant sur des algorithmes d'apprentissage sont mobilisés. De leur côté, les discussions de forums synthétisées plus haut prolongent cette ambivalence : d'un côté, un régime de valeur orienté vers l'efficacité (maquette, composition sous contrainte, rapidité) tend à normaliser l'usage du Session Player comme instrument de travail ; de l'autre, des critiques récurrentes pointent la crainte d'un glissement de l'assistance vers une forme de remplacement implicite des musiciens. Ainsi, ce n'est pas l'automatisation interprétative en soi qui fait controverse, mais la manière dont elle est cadrée (usage, crédit, édition/réappropriation) et la place qu'elle occupe dans une chaîne de production où se jouent à la fois la valeur économique du travail musical et la valeur symbolique de l'authenticité.

Synthèse des points de vue des parties prenantes

Convergences : un outil perçu comme médiateur plutôt que remplaçant

Un premier point de convergence fort apparaît entre les différents acteurs concernés — concepteurs, presse spécialisée, utilisateurs professionnels et amateurs — autour d'une lecture majoritairement *non substitutive* du *Bass Session Player* : l'outil est compris comme un dispositif destiné à soutenir le travail créatif (maquette, pré-composition) plutôt qu'à remplacer un musicien humain en contexte artistique où l'interaction est centrale.

Une seconde convergence concerne la valeur fonctionnelle et pragmatique de l'outil. Le *Bass Session Player* est largement reconnu pour sa capacité à produire rapidement des lignes

²³ Citation : « Ça s'inscrit aussi dans un contexte assez particulier qui est un contexte de destruction et de disparition du métier de bassiste ou de musicien de session de manière générale. C'est un métier qui est voué à disparaître. » « Je connais plein de gens aujourd'hui, qui juste « Pour le plaisir de faire leur métier », sont prêts à ne pas être payés très cher ». Source interview d'Albert.

²⁴ Citation : « avec la SABAM, on défend quand même les auteurs créateurs qui effectuent vraiment un travail de quelque chose puisque c'est un salaire de créateur ». Source interview d'Urbain.

de basse crédibles dans des contextes de maquette, de composition individuelle ou de production sous contrainte. Cette crédibilité repose moins sur l'originalité des lignes que sur leur adéquation stylistique, leur intégration rythmique et leur cohérence sonore dans le mix. Emile mentionne des lignes de basse simples et efficaces, tout en reconnaissant que la richesse des articulations employées (notes mortes, slides) contribue fortement au réalisme du résultat.

Enfin, l'ensemble des parties prenantes reconnaît — explicitement ou implicitement — la pertinence particulière de l'outil pour les créateurs travaillant de manière isolée et ne disposant pas d'une maîtrise instrumentale avancée. Dans les interviews, Bernard et Urbain mentionnent la possibilité de réaliser des travaux de commande dans des styles qu'ils maîtrisent moins, en s'appuyant sur le *Session Player* comme point de départ crédible. L'outil est ainsi perçu comme un moyen d'accéder à une compétence instrumentale incarnée (jeu de basse plausible, articulations, placement rythmique) sans passer par l'apprentissage long de l'instrument ni par une programmation détaillée, ce qui constitue un point d'accord transversal. Emile, malgré son attachement subjectif au rôle du bassiste, reconnaît la possibilité, pour des créateurs isolés, d'accéder via ce type d'outil à un niveau de production auparavant difficilement atteignable.

Zones de friction : agentivité, identité et standardisation

Les principales zones de friction apparaissent autour de la redistribution de l'agentivité musicale. Si les compositeurs-producteurs et les utilisateurs amateurs tendent à percevoir la délégation de décisions interprétatives comme un gain de fluidité et de confort (par exemple lorsque Bernard et Urbain évoquent la possibilité de composer dans des styles qu'ils maîtrisent moins), certains musiciens interprètes — en particulier les bassistes — expriment des réserves liées à un sentiment de dépossession symbolique ou identitaire. Dans ce contexte, la controverse observée ne concerne pas prioritairement la qualité des résultats générés, mais touche davantage à des enjeux de reconnaissance : la visibilité du savoir-faire instrumental et la place du musicien dans une chaîne de production où certaines décisions sont déléguées à un dispositif technique. Albert exprime aussi la crainte de voir des amateurs déstabilisés par la multiplicité des choix possibles, avec le risque corrélatif d'une direction artistique floue.

Une autre zone de friction concerne la standardisation stylistique potentielle. Plusieurs discours, notamment dans les forums, soulignent le risque d'une reconnaissance trop facile des signatures génératives de l'outil, en particulier lorsque les styles sont utilisés sans transformation ni réappropriation. À l'inverse, Bernard et Emile pointent aussi un potentiel créatif lié à des combinaisons improbables. Ainsi, Bernard met en avant le fait que l'outil

permet une approche créative différente d'un travail d'écriture classique : il favorise une logique d'essais et d'erreurs et ouvre la possibilité de tester des combinaisons de styles inhabituelles. Urbain quant à lui évoque l'apparition d'« heureux accidents » pouvant mener à des résultats inattendus mais intéressants.

Enfin, une tension récurrente traverse les échanges autour de la notion d'authenticité et, plus spécifiquement, autour de l'identification du rôle joué par des dispositifs mobilisant l'une ou l'autre forme d'IA. Si la plupart des acteurs s'accordent sur la légitimité de l'outil dans des contextes utilitaires ou professionnels, les usages artistiques plus exposés (publication, diffusion publique) cristallisent davantage les interrogations, notamment chez les instrumentistes, sans pour autant conduire à un rejet massif du dispositif.

Repositionnement par rapport à l'IA générative

La qualification du Bass Session Player au regard de l'« IA générative » constitue un point sensible, car le terme « IA » circule dans les discours industriels, médiatiques et amateurs comme une catégorie englobante, souvent déconnectée des distinctions techniques. Or, comme le montre déjà la revue de littérature, les enjeux de légitimité, d'authenticité ou de substitution dépendent fortement du type de système en jeu (modèles appris produisant du contenu ex nihilo, systèmes à base de règles, dispositifs de modélisation de la performance, etc.). Clarifier le positionnement du Session Player n'est donc pas un exercice terminologique secondaire : c'est une condition pour discuter correctement ce que l'outil délègue, ce qu'il automatise, et ce qu'il reconfigure dans le processus créatif.

Dans ce mémoire, le Bass Session Player est défini comme un dispositif d'assistance intégré à la station de travail audio, destiné à générer une partie instrumentale de basse à partir de contraintes explicites : progression d'accords, structure formelle (marqueurs d'arrangement), tempo et paramètres de style/jeu réglés par section (regions). Son fonctionnement relève d'un pilotage indirect : l'utilisateur ne fournit pas une suite d'événements note-à-note, mais spécifie un cadre à l'intérieur duquel le système propose une performance plausible (choix de motifs, variations, articulations, micro-timing). Il s'agit donc moins d'un « générateur de morceaux » que d'un interprète algorithmique spécialisé, conçu pour l'usage en maquette, pré-composition et production enregistrée.

En quoi peut-on, malgré tout, parler d'« IA » ? Si l'on adopte une définition large de l'IA comme ensemble de techniques permettant à un système de produire des décisions contextuelles à partir d'une représentation d'un problème, le Session Player s'inscrit dans une tradition d'IA dite symbolique ou de systèmes experts (au sens de Gimazane). L'outil mobilise

une base de connaissances et de comportements stylisés (vocabulaire rythmique, patterns, règles de transitions, choix d'articulations), puis applique ces règles à une situation décrite par l'utilisateur (accords, sections, paramètres). Dans cette perspective, l'intelligence de l'outil n'est pas celle d'un modèle généraliste, mais une intelligence procédurale, à base de règles spécialisée. Elle encode des heuristiques musicales et des décisions interprétatives, de manière relativement cadrée, explicable par les réglages accessibles et par l'observation des sorties MIDI.

Ce positionnement diffère de l'« IA générative » au sens dominant des débats actuels, généralement associée à des modèles connexionnistes entraînés sur de grands corpus (apprentissage profond) et capables de produire du contenu musical à partir d'un prompt, avec une part d'opacité plus importante. Plusieurs contrastes sont déterminants pour l'analyse. Premièrement, le Bass Session Player est contextualisé par une représentation musicale interne à la station audionumérique (accords, sections, tempo) et vise une partie instrumentale fonctionnelle, plutôt qu'une œuvre complète. Deuxièmement, le contrôle y est majoritairement paramétrique et structurel (par section, par densité, par intensité), plutôt que textuel et global. Troisièmement, la génération apparaît plus contraignable et largement reproductible dans un projet donné, ce qui favorise un travail incrémental. Enfin, la question des données d'entraînement — centrale pour l'IA générative (copie de style, provenance des corpus, droits) — se pose ici de manière différente : l'enjeu se déplace vers l'implémentation de modèles de comportement et vers les normes stylistiques encodées par l'éditeur.

Le discours d'Apple, tel qu'analysé plus haut, renforce ce cadrage. L'éditeur présente les Session Players, en insistant sur la modélisation de pratiques musicales et sur une conception de l'IA comme amplification de la créativité plutôt que substitution. Dans une logique de communication, il n'est cependant pas surprenant qu'Apple mobilise le terme « IA » au sens large : d'une part, parce qu'il correspond au vocabulaire désormais attendu pour désigner des fonctions « intelligentes » dans les logiciels créatifs ; d'autre part, parce qu'il permet de rapprocher ces outils de la dynamique générale d'innovation, tout en maintenant une distance avec les plateformes de génération autonome. L'enjeu, pour l'analyse musicologique, est alors de distinguer le label discursif (« IA ») du régime technique effectif : un dispositif procédural/paramétrique, fortement intégré à la station audionumérique, dont la valeur tient autant à son encodage stylistique qu'à son ergonomie de pilotage.

Les discussions de forums synthétisées dans ce mémoire confirment la nécessité de cette clarification. D'un côté, de nombreux utilisateurs qualifient spontanément l'outil d'« IA »

au motif pragmatique qu'« il génère » ; de l'autre, des contributeurs plus technophiles ou plus critiques refusent l'étiquette, en soulignant son caractère pré-configuré, son pilotage par paramètres et la dépendance aux styles internes. Une troisième position, fréquente dans les échanges orientés workflow, relativise le débat : ce qui importe est la possibilité de travailler de manière itérative et de conserver une responsabilité artistique (cadrage, sélection, révision). Ces positions rejoignent les distinctions mises en avant dans l'état de l'art : elles opposent implicitement des dispositifs de génération autonome (perçus comme plus « boîte noire » et moins maîtrisables) à des outils intégrés, conçus pour la pré-composition et la production, où l'utilisateur peut conserver un contrôle distribué sur le processus.

En conclusion, le Bass Session Player de Logic Pro peut être décrit comme un dispositif génératif au sens fonctionnel (il produit du matériau nouveau à partir de contraintes), mais il n'est pas assimilable, en première approximation, à l'IA générative telle qu'entendue dans les débats contemporains sur les modèles entraînés et la génération autonome de morceaux. Son fonctionnement s'apparente davantage à une forme d'intelligence procédurale ou de système expert spécialisé, encodant des comportements performanciers et des normes stylistiques. Son utilisation redistribue l'agentivité vers le cadrage, la sélection et la réappropriation. Ce positionnement permet de déplacer la discussion : les questions centrales ne portent pas seulement sur la performance « créative » de l'outil, mais sur les conséquences de l'encodage industriel des styles, sur les conditions de contrôle et de transparence offertes à l'utilisateur, et sur les effets de ces médiations sur les identités et régimes de valeur du travail musical.

Angles peu couverts, zones périphériques et perspectives

Certains angles ont été relativement peu traités dans ce travail ou restent en périphérie du débat.

- Les enjeux juridiques et institutionnels — droits d'auteur, reconnaissance du travail créatif, cadres de rémunération — sont évoqués par certains interviewés (Lisa) et par des acteurs institutionnels (European Parliament. Directorate General for Parliamentary Research Services. et al., 2019; Mayer et al., 2025), mais sans faire l'objet d'une analyse approfondie.
- Les implications pédagogiques à long terme du recours à des musiciens de session virtuels restent largement ouvertes. Si l'outil est perçu comme facilitateur pour l'apprentissage implicite des styles, peu de discours permettent de trancher sur son impact durable sur la formation musicale, notamment en ce

qui concerne la compréhension des gestes instrumentaux et des choix performanciers. Ce sujet a été évoqué lors des interviews de Bernard, Emile et Albert mais pourrait faire l'objet d'un approfondissement spécifique.

- La question de la recomposition des hiérarchies professionnelles (entre musiciens de studio, compositeurs, producteurs et outils logiciels) est présente en filigrane, mais rarement formulée de manière explicite par les utilisateurs eux-mêmes. Elle constitue davantage un arrière-plan structurel qu'un objet de débat direct.
- Concernant les possibilités d'intégration dans des dispositifs de jeu interactif, il convient tout d'abord de rappeler que le Bass Session Player n'est ni conçu comme un instrument d'improvisation en temps réel ni comme un dispositif de jeu interactif live. Il repose sur une interprétation différée de structures harmoniques et formelles, ce qui le distingue des systèmes étudiés par Assayag (2020) en improvisation interactive. Son potentiel réside surtout dans la pré-composition, la maquette et l'itération rapide. Il n'empêche que certains usages hybrides peuvent être envisagés : lors de l'entretien, Emile s'est notamment montré intéressé par l'exploration de l'outil comme générateur de boucles ciblées (motifs, grooves) destinées à être ensuite intégrées dans des dispositifs d'improvisation.

Une piste de recherche future concerne la satisfaction du créateur lorsqu'une part de l'expressivité instrumentale est déléguée à un outil d'assistance (comme le Bass Session Player). Au-delà du résultat sonore, il s'agit d'identifier ce qui rend l'expérience « satisfaisante » : sentiment de contrôle, progression (maîtrise de l'outil), ou encore dimension relationnelle d'une cocréation.

Sur le plan théorique, cette question peut être éclairée par la Self-Determination Theory, qui relie l'engagement à trois besoins : autonomie, compétence et affiliation (sentiment d'appartenance, collaboration, reconnaissance) (Deci & Ryan, 1985). Appliquée aux outils d'assistance, elle suggère que la satisfaction dépend de la manière dont l'outil soutient (ou fragilise) ces besoins, et pas seulement de la « qualité » du rendu. Cette idée recoupe le cadre du *Human-AI Musicking* de Vear et al. (2023), qui insiste sur les conditions d'un musicking satisfaisant en contexte humain-IA : contrôle et négociation significatifs, lisibilité des actions du système, boucles de feedback, et possibilité de réappropriation.

Dans le cas du Bass Session Player, l'enjeu est saillant parce que l'outil combine un pilotage indirect (paramètres, régénération), une réappropriation possible (conversion/édition MIDI) et l'absence de partenaire humain. Un programme de recherche pourrait tester : (1) l'effet d'un pilotage détaillé, voire de l'édition MIDI, sur le sentiment d'autonomie et d'appropriation, (2) des différences de satisfaction selon les profils (non-bassistes vs bassistes, novices vs experts), et (3) l'impact comparé de plusieurs workflows (bassiste humain vs Session Player ; Session Player édité vs non édité ; travail solo vs co-crédation humaine). Une méthodologie mixte pourrait combiner entretiens et mesures standardisées (autonomie/compétence/affiliation, auto-efficacité créative, *ownership*).

Une telle enquête prolongerait directement ce mémoire : après avoir décrit le déplacement de l'agentivité et du savoir musical, il s'agirait d'analyser comment ce déplacement est vécu et évalué par les créateurs, et comment il conditionne l'adoption (ou le rejet) de ce type d'assistance.

Conclusion

Synthèse finale

Ce mémoire a proposé une analyse située du Bass Session Player de Logic Pro comme « musicien de session virtuel ». L'enjeu central n'est pas d'établir une hiérarchie abstraite entre création humaine et automatisation, ni de statuer sur la « qualité » des lignes produites en général, mais de décrire ce que change ce type d'assistance dans l'activité de composition et de production : quelles décisions sont déléguées, selon quelles modalités de contrôle, et avec quelles conséquences pour le savoir musical et les critères d'évaluation mobilisés par les acteurs.

Agentivité. Les résultats confirment une logique de délégation ciblée : dans de nombreux contextes, le dispositif propose des lignes de basse stylistiquement plausibles et prend en charge une part des décisions micro-interprétatives (phrasé, micro-timing, articulations, variations), tandis que l'utilisateur conserve l'essentiel des décisions structurantes (harmonie, forme, densité, choix stylistiques). L'agentivité ne disparaît pas ; elle se déplace vers le cadrage, l'itération (réglages par section, régénérations locales), l'écoute critique et la sélection. La réappropriation peut passer par une conversion en MIDI et une édition note-à-note (le moteur génératif étant alors désactivé), mais ce levier a aussi un coût potentiel : le matériau converti peut être dense (contrôleurs, articulations) et donc plus difficile à manipuler. À l'inverse, une part importante du contrôle s'exerce en amont, par des stratégies de segmentation, de répétition/duplication et de paramétrage ciblé.

Incarnation du savoir musical. Le *Bass Session Player* ne génère pas seulement des hauteurs et des durées à partir d'un style choisi : il encode aussi un savoir-faire performanciel (gestion des articulations, placement, attaques, transitions) et le rend opératoire au sein de la station audionumérique. Une partie de la compétence traditionnellement logée dans le corps de l'instrumentiste est ainsi externalisée dans un comportement modélisé, fondé sur des conventions et heuristiques stylistiques encodées par l'éditeur. Ce comportement est fréquemment jugé convaincant lorsque les normes stylistiques sont relativement stabilisées, mais il devient plus fragile dès que l'identité singulière du jeu, l'improvisation ou la négociation humaine constituent le cœur de la valeur musicale. Ce déplacement reconfigure les conditions d'accès à des esthétiques « crédibles » pour des créateurs non bassistes, tout en rendant visibles des tensions identitaires et professionnelles exprimées par certains instrumentistes.

Régimes de valeur. La discussion a montré que la valeur attribuée à l'outil est fréquemment pragmatique : efficacité, rapidité d'itération, crédibilité stylistique et intégration dans un flux de production (maquette, musique de commande, production sous contrainte). Dans ce cadre, l'authenticité est moins rapportée à l'origine « humaine » du geste qu'au degré d'intentionnalité assumé par le compositeur : capacité à cadrer l'outil, à choisir et transformer ses propositions, et à en répondre dans l'œuvre finale. Les zones de friction — standardisation potentielle, reconnaissance du travail des musiciens, glissement de l'assistance vers la substitution — dépendent moins de la performance technique du système que des conditions d'usage (contexte de production, visibilité du recours à l'outil, niveau de réappropriation) et des exigences propres aux styles et aux situations.

Au-delà de ces résultats, ce mémoire met en avant l'intérêt d'une logique de recherche fondée sur la pratique pour étudier des outils de production contemporains : constitution d'un corpus d'exemples contrôlés, expérimentation itérative des paramètres et des workflows. Cette articulation entre pratique et analyse permet ainsi de décrire finement ce que le dispositif rend possible (et ce qu'il rend plus indirect), en évitant de réduire l'outil à une catégorie abstraite (« IA ») et en l'inscrivant dans des cas réalistes de composition et d'arrangement.

Apports de la recherche

Le premier apport est méthodologique : la recherche combine analyse technique (paramètres, sorties, comportement génératif), analyse musicologique (attentes stylistiques et fonctions de la basse) et matériaux de réception (entretiens, presse spécialisée, forums). Cette triangulation permet de relier les propriétés du dispositif à des usages situés, et d'éviter une lecture strictement techno-centrée ou, à l'inverse, uniquement discursive. Elle ne vise pas l'exhaustivité, mais une compréhension argumentée de la manière dont un même outil est décrit, évalué et approprié selon des points de vue hétérogènes.

Le second apport tient à l'exploration de cas pratiques : l'expérimentation de l'outil dans des situations de production concrètes (construction d'exemples, essais par styles, variantes, contraintes harmoniques, stratégies de segmentation et de stabilisation) documente les opérations réellement mobilisées pour « faire travailler » un musicien de session virtuel. Il s'agit d'un apport *situé* — lié à un corpus et à des workflows explicités — qui complète les entretiens en rendant visibles des gestes de pilotage souvent implicites (cadrage, essais, stabilisation, révision), sans prétendre constituer à lui seul une généralisation à l'ensemble des usages possibles.

Enfin, sur le plan conceptuel, le mémoire propose un positionnement argumenté du Bass Session Player par rapport à l'IA générative : dispositif génératif au sens fonctionnel, mais dont le fonctionnement apparaît, au regard des distinctions mobilisées dans l'état de l'art, plus proche d'une intelligence procédurale/système expert spécialisé que d'un modèle entraîné produisant des morceaux de manière autonome.

La grille d'analyse en trois axes (agentivité, incarnation du savoir musical, régimes de valeur) fournit un cadre heuristique réutilisable pour discuter d'autres outils d'assistance intégrés aux stations audionumériques, en distinguant ce qui relève du contrôle, de la compétence encodée et des critères de légitimation — sous réserve d'adaptations selon les dispositifs et les contextes étudiés.

Limites et perspectives

Ce travail demeure limité par la taille du corpus d'entretiens et par le caractère non contrôlé des matériaux issus de forums, mobilisés ici comme indices de réception plutôt que comme données représentatives. Il est également tributaire de l'évolution rapide des outils : les Session Players s'inscrivent dans une trajectoire logicielle susceptible de modifier, à court terme, les possibilités de contrôle et les normes stylistiques encodées. Des perspectives naturelles consistent à élargir l'enquête à d'autres profils d'utilisateurs (amateurs avancés, producteurs indépendants), à étudier plus finement les conditions d'un musicking « satisfaisant » (Vear et al.) dans des workflows d'assistance, et à comparer systématiquement ce dispositif avec d'autres solutions historiques et contemporaines (auto-accompagnement, générateurs à base de patterns, IA générative), afin de préciser ce qui relève de l'outil lui-même et ce qui relève des pratiques de production.

Bibliographie

- Assayag, G. (2020). Co-créativité humains-machines. Une réflexion sur les indisciplines symboliques. *Revue Francophone d'Informatique et Musique*, (N°7-8).
<https://hal.science/hal-03140767v1>
- Becker, H. S., Menger, P.-M., & Bouniort, J. (2024). *Les mondes de l'art* (Nouvelle éd.). Flammarion.
- Bersini, H. (2022). *L'intelligence artificielle peut-elle engendrer des artistes authentiques?* Académie Royale de Belgique.
- Bigand, E. (2003). More About the Musical Expertise of Musically Untrained Listeners. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 999(1), 304–312.
<https://doi.org/10.1196/annals.1284.041>
- Born, G., & Barry, A. (2018). Music, Mediation Theories and Actor-Network Theory. *Contemporary Music Review*, 37(5–6), 443–487.
<https://doi.org/10.1080/07494467.2018.1578107>
- Bourdieu, P. (1993). *The field of Cultural Production*. Columbia University Press.
- Briot, J.-P., Hadjeres, G., & Pachet, F.-D. (2020). *Deep Learning Techniques for Music Generation*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-70163-9>
- Cueff, A. (2024). Test d'Apple Logic Pro 11—Logic implacable... *AudioFanzine*.
[https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/apple/logix-pro-11/editorial/tests/test-d-apple-logic-pro-11.html%20\(2024\)](https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/apple/logix-pro-11/editorial/tests/test-d-apple-logic-pro-11.html%20(2024))
- Danty, J., Hui, W., & SEIDS. (2026, February). *Apple Explains Subscription, New Logic Pro and AI!* [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=IdYX7BOphVk>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

- European Parliament. Directorate General for Parliamentary Research Services., Davies, J., & Ward Dyer, G. (2019). *The relationship between artistic activities and digital technology development*. Publications Office. <https://doi.org/10.2861/102096>
- Fabbri, F. (1981). A theory of musical genres: Two applications. *Popular Music Perspectives*, 52–81.
- Friedland, E., & Downing, D. (2004). *Hal Leonard bass method* (Complete ed., 2nd ed). Hal Leonard Corp.
- Gimazane, L. (2022). *Les différents types d'IA ou classifications des IA* [Eduquer à L'Intelligence Artificielle]. <https://dane.ac-nancy-metz.fr/wp-content/uploads/2022/Les-differents-types-dIA.pdf>
- Herington, J., Borasi, R., Guerrero, B. J., Miller, D. E., Koerner, B., Han, Y. J., Borys, Z., & Roberts, R. (2025). Musicians' ethical concerns about AI: An interview study. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02601-6>
- Jung, J., & Um, K.-I. (2025). Digital Sequencers in Broadcast Music Production: Technological Advancements and Changes in Creative Approaches. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 14(N°2).
- Kaye, D. B. V., Pappalardo, K., & Gray, J. (2025). In the style of: Exploring industry, creator and legal implications of copying style through generative AI. *Information, Communication & Society*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2025.2496905>
- Kjus, Y. (2024). The platformization of music production: How digital audio workstations are turned into platforms of labor market relations. *New Media & Society*, 14614448241304660. <https://doi.org/10.1177/14614448241304660>
- Laske, O. (1990). The Computer as the Artist's Alter Ego. *Leonardo*, 23(1).

- Lecamwasam, K., & Chaudhuri, T. R. (2025). *Exploring listeners' perceptions of AI-generated and human-composed music for functional emotional applications* (arXiv:2506.02856). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.02856>
- Leman, M. (2007). *Embodied Music Cognition and Mediation Technology*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7476.001.0001>
- Marrington, M. (2011, July). *Experiencing musical composition in the DAW: the software interface as mediator of the musical idea*. <https://www.arpjournal.com/asarpwp/experiencing-musical-composition-in-the-daw-the-software-interface-as-mediator-of-the-musical-idea-2/>
- Mayer, H., Yee, L., Chui, M., & Roberts, R. (2025). *Superagency in the workplace: Empowering people to unlock AI's full potential*. McKinsey & Company.
- Meyer, L. B., Delaruelle, C., & Nattiez, J.-J. (2011). *Émotion et signification en musique*. Actes Sud.
- Moore, A. F. (2002). Authenticity as Authentication. *Popular Music*, 21(2), 209–223.
- Moore, A. F., & Martin, R. (2019). *Rock, the primary text: Developing a musicology of rock* (Third edition). Routledge.
- Mycka, J., & Mańdziuk, J. (2025). Artificial intelligence in music: Recent trends and challenges. *Neural Computing and Applications*, 37(2), 801–839. <https://doi.org/10.1007/s00521-024-10555-x>
- Pirenne, C. (2011). *Une histoire musicale du rock*. Fayard.
- Revolutionizing the Music Industry: How Digital Audio Workstations Changed Music*. (n.d.). Retrieved February 19, 2026, from <https://www.strawberryhillstudio.online/blog/how-digital-audio-workstations-changed-music>
- Small, C. (1998). *Musicking—The meaning of performing and listening*. Wesleyan University Press.

- Stévance, S., Lacasse, S., & Desjardins, M. (Eds.). (2018). *Pour une éthique partagée de la recherche-crédation en milieu universitaire*. Presses de l'Université Laval.
- Tinio, P. P. L. (2019). Creativity and Aesthetics. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (2nd ed., pp. 691–708). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839.035>
- Vear, C., Benford, S., Moroz, S., & Avila, J. M. (2023). *Human-AI Musicking: A Framework for Designing AI for Music Co-creativity*. AIMC 2023. <https://aimc2023.pubpub.org/pub/zd46ltn3>
- Wang, C. (2025). *Beyond Authorship: Human-AI Collaboration and Open Creative Processes in Music*. Journées d'Informatique Musicale, GRAME, Lyon, France. <https://hal.science/hal-05102298v2/document>
- White, P. (2024). Logic Pro: Session Players. *Sound on Sound*. <https://www.soundonsound.com/techniques/logic-pro-session-players>
- Zagorski-Thomas, S. (2014). *The Musicology of Record Production* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139871846>
- Zeller, A., & Chevry Pebayle, E. (2025). Usage des Intelligences artificielles dans la création musicale: Entre interface et appropriation. *Interfaces numériques*, 14(1). <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.5512>
- Zhang, M. (2025). Advancing deep learning for expressive music composition and performance modeling. *Scientific Reports*, 15(1), 28007. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-13064-6>

Annexes

Annexe 1 : Analyse technique des exemples

Annexe 2 : Forums – Résumés anonymisés

Annexe 3 : Comparaison entre outils

Annexe 4 : Vidéo – Démonstration de l'outil Bass Session Player

Annexe 5 : Vidéo – Démonstration de conversion MIDI

Annexe 6 : Interviews

Annexe 7 : Audio – Fichiers de démonstration DEF1-9

Annexe 8 : Audio – Fichiers de démonstration SO1-4 et SR1-4