

Annexe 6 – Interviews

Table of Contents

<i>Guide d'Interview</i>	3
<i>Résumé des interviews</i>	6
Interview d'Albert	6
Interview de Bernard.....	9
Interview d'Emile.....	13
Interview d'Urbain	16
<i>Transcriptions intégrales des interviews</i>	18
Interview d'Albert	18
Interview de Bernard.....	47
Interview d'Emile.....	61
Interview d'Urbain	76

Guide d'Interview

Présentations

Qu'est-ce que Logic Pro Virtual Session Player Bass ? (LPVSP Bass)

Cet outil fait partie de l'offre standard d'Apple Logic Pro. Le premier « Session Player » était Drummer, apparu dans Logic Pro X en 2013. Avec la mise à jour vers Logic Pro V11 en 2024, Drummer a été amélioré et Apple a également introduit un « Session Player » pour la basse et un pour les claviers.

LPVSP Bass génère des lignes de basse et des fills adaptés à un style spécifique, en fonction d'une piste d'accords, du rythme général et d'un style particulier. Il peut également adapter la dynamique à la structure du morceau (couplet, refrain, pont, etc.) et le rythme peut se synchroniser avec une autre piste (MIDI ou audio). Jusqu'à douze paramètres permettent d'affiner la performance selon la vision de l'utilisateur. L'outil génère du format MIDI qui peut être routée vers le plugin Bass de Logic ou vers n'importe quel plugin tiers (cependant, certaines articulations et messages de contrôle peuvent être perdus). Le résultat peut aussi être converti en piste MIDI à tout moment pour être ajusté avec tous les outils MIDI du DAW.

Note: cet outil est considéré comme un système expert « classique », basé sur des règles et des paramètres. Il ne s'agit pas d'un outil d'IA générative. Même si Apple a vraisemblablement utilisé l'apprentissage automatique pour rendre le modèle plus réaliste.

Objectif de notre étude :

Recueillir les retours d'expérience de bassistes et/ou d'utilisateurs de l'outil concernant son impact sur leur création musicale et leur carrière.

À la suite de cette première série d'entretiens, nous prévoyons d'adopter une approche plus quantitative afin de valider certains résultats.

Le mémoire de master sera remis en juin 2026.

À propos de vous :

Comment définiriez-vous votre rôle dans la création musicale ?

Utilisez-vous une station de travail audio numérique (DAW) ? Si oui, laquelle ?

Avez-vous de l'expérience avec Logic Pro depuis la version 11 ?

Avez-vous utilisé les Virtual Session Players ? Plus précisément, le Virtual Session Player pour la basse ?

(Si la personne interrogée n'a aucune expérience, il faudra prévoir de :

Présenter une brève démonstration de l'outil.

Lui faire écouter des exemples de lignes de basse générées par LPVSP Bass.)

Avez-vous déjà utilisé d'autres outils pour composer des lignes de basse ?

Votre avis:

D'après votre expérience ou votre compréhension de l'outil, quel impact attendez-vous d'un tel outil ?

Globalement

Sur vos créations musicales

Sur votre carrière

L'utilisation d'« outils » est-elle généralement acceptable ou... ?

Afin d'alimenter la conversation, les questions suivantes pourraient être posées :

Stimulation de la créativité

L'outil inspire-t-il de nouvelles idées ou élargit-il les possibilités musicales ?

Aide-t-il à surmonter les blocages créatifs ou encourage-t-il l'expérimentation ?

Productivité et efficacité du flux de travail

Réduit-il le temps consacré à l'arrangement ou à l'enregistrement des parties de basse ?

Simplifie-t-il le processus de composition par rapport aux méthodes traditionnelles ?

Accessibilité et inclusivité

Permet-il à un musicien pro qui n'a pas accès à un bassiste d'accéder à des lignes de basse de qualité (suffisamment) professionnelle ?

Facilite-t-il l'accès à des compositeurs ayant des compétences instrumentales limitées ?

Qualité et authenticité du résultat

Les parties de basse générées sont-elles réalistes et musicalement convaincantes ?

L'outil répond-il aux normes professionnelles de production en studio ?

Apprentissage et développement des compétences

L'utilisation de l'outil permet-elle d'apprendre les bases de l'arrangement de basse, du groove et de l'harmonie ?

Favorise-t-il une meilleure compréhension de la structure musicale ?

Satisfaction émotionnelle et artistique

L'outil permet-il aux compositeurs de s'approprier leur travail et d'éprouver une satisfaction artistique ?

Renforce-t-il la confiance dans le produit final ?

Résumé des interviews

Interview d'Albert

Mardi 2 décembre 2025 – Vidéoconférence

Ce document présente une interview détaillée et une discussion consacrée à l'outil Basse Virtual Session Player de Logic Pro, une fonctionnalité de composition musicale assistée par un système expert. La conversation aborde les capacités de l'outil, son application dans la production et l'enseignement musical, le réalisme des lignes de basse générées et les implications plus larges des outils d'IA sur la pratique musicale et l'industrie musicale.

Présentation des outils de composition Virtual Session Players de Logic Pro

Logic Pro intègre des musiciens virtuels depuis 2013, à commencer par la fonctionnalité Drummer pour la génération de pistes de batterie. En 2024, la sortie de Logic Pro 11 a amélioré Drummer et introduit deux nouveaux outils pour la composition de lignes de basse et de clavier. L'outil génère des lignes de basse et des breaks (fills) adaptés à huit styles musicaux spécifiques, en fonction des progressions d'accords, de la structure du morceau, du rythme et du style sélectionnés par l'utilisateur. Le résultat est un fichier MIDI, permettant aux utilisateurs de modifier les lignes générées de manière approfondie.

Aspects techniques et réalisme de l'outil Basse

L'outil Basse utilise un système expert, probablement soutenu par des techniques d'apprentissage automatique, pour simuler le jeu d'un bassiste. Ce logiciel tente de reproduire des nuances telles que le choix des doigts (index ou majeur) et les types d'articulation (notes étouffées, harmoniques, glissandos) à partir d'échantillons enregistrés auprès de bassistes professionnels. Cependant, la discussion met en lumière un certain scepticisme quant à la pertinence de simuler des sonorités spécifiques à chaque doigt, car les techniques de jeu et les sonorités varient considérablement d'un bassiste à l'autre et d'un style à l'autre. L'outil offre un nombre limité d'options d'articulation et risque de standardiser arbitrairement les styles de jeu.

Considérations musicales et stylistiques

L'outil inclut des préréglages pour différents styles, dont un style Modern Motown, ce qui a soulevé des questions en raison du caractère analogique et vintage de ce style, ainsi que du jeu unique de bassistes emblématiques comme James Jamerson, qui jouait exclusivement avec un seul doigt sur des cordes à filet plat. L'interviewé a exprimé des doutes quant à la capacité du logiciel à reproduire fidèlement, numériquement, des styles aussi nuancés et riches d'histoire. Le rendu de cet outil de

basse est perçu comme fonctionnel plutôt qu'original ou expressif, convenant à la génération de lignes de basse standard pour accompagner des progressions d'accords plutôt qu'à la création de riffs marquants.

Usages pratiques et contexte de l'industrie musicale

La conversation reconnaît que ces outils (d'IA) sont précieux pour gagner du temps et réduire les coûts de studio, notamment pour des instruments, comme la batterie, coûteux et complexes à enregistrer. Pour la basse, qui nécessite moins de pistes et est plus facile à enregistrer, l'impact est moins important. La disparition progressive du rôle de musicien de studio est constatée. Les pressions économiques et l'essor des outils numériques réduisent la demande de bassistes professionnels en studio et sur scène. Certains musiciens utilisent ces outils pour créer des pistes d'accompagnement à des fins pédagogiques ou pour des démos rapides, mais leur adoption reste limitée pour la production professionnelle de haut niveau ou les performances live. En particulier dans certains genres comme le jazz ou les musiques latines, où le sens du rythme et l'improvisation sont essentiels.

Perspectives sur l'IA dans la création musicale et l'authenticité

L'interviewé souligne la valeur sociale et artistique du talent humain des musiciens et s'inquiète des effets déshumanisants de la musique générée par l'IA. Il établit une distinction entre la musique en tant que forme d'art nécessitant la créativité humaine et la musique d'ambiance fonctionnelle ou commerciale, pour laquelle les outils d'IA peuvent être plus acceptables. Le débat éthique porte notamment sur la perte potentielle d'emplois pour les musiciens et la dilution de l'authenticité artistique. La discussion aborde également le paradoxe de certains musiciens professionnels qui, tout en déplorant la baisse de fréquentation des concerts, apportent leur soutien à des outils d'IA dans des publicités. L'interviewé souligne aussi l'importance de la transparence quant à l'utilisation de l'IA dans la production musicale.

Applications éducatives et amateurs

L'outil pourrait s'avérer utile dans un contexte éducatif, par exemple pour créer des pistes d'accompagnement pour les élèves. Toutefois, l'interviewé suggère qu'extraire des pistes de basse isolées (stems) ou utiliser des applications de pistes d'accompagnement existantes comme iReal Pro serait plus pratique. Pour les amateurs, les outils d'IA peuvent faciliter la création musicale et apporter une aide créative, mais les utilisateurs doivent être conscients des limites de l'outil et du caractère parfois convenu des lignes générées. L'importance de la culture musicale, de la perception sonore et de l'intentionnalité dans la composition est soulignée comme un savoir essentiel pour utiliser efficacement ces outils.

Défis liés à l'interaction musicale et à la prise de décision

Si les outils d'IA offrent commodité et rapidité, ils ne permettent pas la communication interactive ni la finesse de la collaboration avec des musiciens humains. La multitude d'options générées (en modifiant quelques paramètres) peut compliquer la prise de décision en l'absence d'une direction artistique claire. L'interviewé souligne que l'interprétation musicale doit servir l'intention de la chanson plutôt que de faire étalage de prouesses techniques, et que la musique générée par l'IA risque de tomber dans la caricature sans un encadrement humain réfléchi.

Réalités économiques et avenir de la production musicale

Les défis économiques actuels, notamment les coûts élevés des concerts et des enregistrements, en particulier pour la batterie, posent des problèmes à de nombreux musiciens professionnels. L'essor des outils d'IA témoigne de mutations plus profondes dans l'économie de la production musicale. L'entretien aborde la manière dont les musiciens amateurs évoluent souvent au sein d'économies collaboratives et passionnées, contrastant avec les professionnels qui dépendent de contrats rémunérés. Le document se conclut par des réflexions sur les habitudes d'écoute, la signification culturelle de la qualité sonore et des rituels, ainsi que sur le travail invisible qui se cache derrière les sons échantillonnés de haute qualité.

Interview de Bernard

Mardi 16 décembre 2025 – Vidéoconférence

Notes de la réunion résumée :

Présentations et parcours des participants : Marc et Bernard se sont présentés, partageant leurs parcours et discutant de leurs expériences avec la technologie musicale et la composition.

Parcours académique et professionnel de Marc : Marc est formé à la microélectronique, travaille actuellement chez IBM Consulting et prépare un master en musicologie, en centrant son mémoire sur l'outil de bassiste Logic Pro.

Expérience musicale et pédagogique de Bernard : Bernard décrit sa carrière de professeur de musique au collège et au conservatoire, sa formation classique, ainsi que son adoption précoce de la technologie musicale, y compris le MIDI et divers logiciels musicaux.

Utilisation du bassiste virtuel Logic Pro dans l'éducation musicale et la composition : Marc et Bernard ont discuté en détail de la manière dont Bernard utilise le bassiste virtuel Logic Pro pour des productions théâtrales, des projets scolaires et des compositions personnelles, en mettant en avant les flux de travail, les approches techniques et les stratégies créatives.

Application dans le théâtre et les projets scolaires : Bernard utilise le bassiste virtuel Logic Pro pour composer et arranger la musique de pièces de théâtre dans son école, adaptant des styles tels que le heavy metal et le jazz pour répondre aux capacités des élèves et aux exigences thématiques de chaque production.

Flux de travail technique et choix d'instruments : Bernard décrit son processus consistant à saisir des accords, générer des lignes de basse avec le bassiste virtuel, les convertir en MIDI pour un montage ultérieur, et sélectionner les plugins et articulations appropriés, comme l'utilisation d'un son de basse heavy metal (bibliothèque BFD) ou de contrebasse pour différentes pièces.

Défis et solutions avec les articulations et styles : Bernard évoque son approche de l'ajustement fin des fills, de la complexité et du swing, ainsi que des limites de l'outil pour fournir certains styles ou contrôler précisément les fills.

Approche itérative et expérimentale : Les deux participants discutent de la nature itérative de l'utilisation de l'outil, de l'expérimentation de différentes combinaisons de batterie et de basse, et de l'utilisation des suggestions de l'outil pour inspirer de nouvelles idées et arrangements musicaux.

Autonomisation créative et expérimentation avec des instruments virtuels : Marc et Bernard ont exploré comment le bassiste virtuel Logic Pro et les outils associés favorisent l'expérimentation

créative, inspirent de nouvelles idées et élargissent les possibilités musicales pour des utilisateurs de divers horizons.

Inspiration et surmontage des blocages créatifs : Bernard partage que cet outil offre des solutions musicales alternatives et encourage l'expérimentation des styles, arrangements et combinaisons d'instruments, conduisant parfois à des résultats créatifs inattendus mais précieux.

Équilibre entre possibilités et concentration : Ils discutent du risque de se perdre dans les nombreuses options de l'outil, mais conviennent que l'exploration de ces possibilités fait partie du processus créatif, et que faire des choix est essentiel pour une composition efficace.

Comparaison avec la composition classique : Bernard a réfléchi à la manière dont cet outil modifie le processus compositionnel par rapport à la rédaction traditionnelle de partitions, permettant une expérimentation rapide et un ajustement sans réécrire les partitions.

Gains d'efficacité et de productivité du flux de travail : Marc et Bernard ont examiné comment le bassiste virtuel Logic Pro simplifie l'arrangement et l'enregistrement, réduit le besoin de musiciens en live, et soutient un flux de travail d'un groupe solo.

Réduction de la performance manuelle : Bernard note que cet outil élimine le besoin de jouer des parties de basse manuellement, économisant du temps et des efforts, notamment lors de l'organisation de projets scolaires ou de productions théâtrales.

Processus d'arrangement itératif : Il décrit comment essayer différents styles de basse et pistes peut susciter de nouvelles idées et conduire à de nouveaux affinements, un peu comme collaborer avec un musicien live.

Maintien des pistes originales pour la flexibilité : Bernard explique sa pratique consistant à conserver les pistes originales lors de la conversion en MIDI, permettant des ajustements faciles et une réversibilité si la version éditée n'est pas satisfaisante.

Accessibilité, inclusivité et impact éducatif : Marc et Bernard discutent de la manière dont des instruments virtuels comme le bassiste Logic Pro rendent la musique professionnelle accessible à ceux qui n'ont pas de ressources pour les musiciens en direct, et comment ces outils sont intégrés à l'éducation musicale.

Rentabilité et accessibilité : Bernard souligne que l'utilisation d'instruments virtuels est essentielle dans les milieux éducatifs avec des budgets limités, permettant des arrangements de haute qualité sans engager de musiciens professionnels.

Enseigner aux élèves la technologie musicale : Bernard décrit comment il a initié les élèves de 12 à 16 ans à des outils comme BandLab et GarageBand, les guidant dans la création de jingles et de bandes-sons, et les aidant à comprendre l'importance d'assembler les motifs de batterie et de basse.

Introduction progressive aux outils avancés : Il recommande aux élèves de maîtriser d'abord les styles de base avant d'explorer toute la gamme de paramètres dans des outils avancés comme le bassiste virtuel Logic Pro, afin d'éviter toute confusion et d'assurer une compréhension de base.

Arrangement, mixage et considérations techniques : Bernard aborde les aspects techniques de l'arrangement, du mixage et de l'égalisation, et évoque les limites et forces des instruments virtuels dans le support de ces processus.

Arrangement et égalisation : Bernard explique que l'arrangement inclut de s'assurer que les instruments n'interfèrent pas avec les fréquences vocales, et que l'égalisation est utilisée pour améliorer la clarté et l'équilibre dans le mix, notamment pour les projets éducatifs.

Limitations des outils et édition manuelle : Ils discutent de l'absence de paramètres directs pour empêcher les parties de basse d'entrer en conflit avec les sections mélodiques, nécessitant un montage MIDI manuel pour obtenir l'arrangement souhaité.

Développement des compétences et apprentissage avec des instruments virtuels : Marc et Bernard discutent de la manière dont l'utilisation des instruments virtuels favorise le développement des compétences tant pour les enseignants que pour les élèves, ainsi que l'importance de comprendre la structure et l'arrangement musicaux.

Résultats d'apprentissage des élèves : Bernard décrit comment les élèves apprennent à enregistrer, monter et arranger la musique, et développer une compréhension de la manière dont différents éléments musicaux doivent s'assembler pour un accompagnement efficace.

Progression progressive des compétences : Il souligne la nécessité pour les élèves de développer des compétences fondamentales avant de s'attaquer à des fonctionnalités complexes d'instruments virtuels, afin d'éviter toute confusion et d'assurer un apprentissage significatif.

Comparaison entre la musicalité virtuelle et en direct : Bernard et Marc ont réfléchi aux similitudes et différences entre l'utilisation d'instruments virtuels et la collaboration avec des musiciens en direct, y compris l'influence de musiciens réels sur la composition.

Instruments virtuels comme partenaires créatifs : Bernard compare le bassiste virtuel Logic Pro à un travail avec des musiciens en direct, notant que l'outil peut suggérer des techniques et des motifs inspirés par de véritables interprètes, rendant accessibles les idées musicales avancées.

Limites de l'IA et des motifs enregistrés : Ils précisent que l'outil n'est pas une véritable IA, mais utilise plutôt des motifs enregistrés (basés sur des enregistrements) par de vrais musiciens, ce qui améliore l'authenticité et l'utilisabilité pour les compositeurs sans accès à des interprètes en direct.

Réflexions sur d'autres instruments virtuels : Marc et Bernard évoquent brièvement leurs expériences avec d'autres instruments virtuels Logic Pro, tels que le piano et le batteur virtuels, ainsi que leur efficacité relative par rapport au bassiste.

Limites du piano et du batteur virtuels : Les deux participants ont convenu que le pianiste virtuel produit souvent des résultats artificiels et nécessite une modification importante, tandis que le batteur virtuel est plus utile mais pas fondamentalement différent dans son impact par rapport au bassiste.

Interview d'Emile

1 décembre 2025 – Rhodes-Saint-Genèse

Ce document est la transcription détaillée d'une interview réalisée le 1er décembre 2025, portant sur un outil d'aide à la composition musicale intégré à la station de travail audio numérique (DAW) Logic Pro d'Apple. L'interview aborde les fonctionnalités de l'outil, son utilisation et son impact sur la création musicale, notamment du point de vue d'un bassiste professionnel, compositeur et directeur de label.

Présentation de l'outil Session Players de Logic Pro

L'outil présenté fait partie de Logic Pro, une DAW propriétaire d'Apple, initialement développée par Emagic. Il comprend des instruments virtuels et des aides à la composition, notamment « Drummer », introduit en 2013, qui simule un batteur virtuel. En 2024, Logic Pro a amélioré Drummer et introduit deux nouveaux Session Players pour basse et clavier, conçus pour générer des lignes instrumentales adaptées aux styles musicaux choisis.

Le Session Player pour basse génère des lignes de basse et des breaks à partir d'une progression d'accords et d'un style sélectionné. Cependant, les styles sont limités à des genres comme le rock, la pop et le disco, excluant le jazz et les styles latins. Les utilisateurs doivent saisir manuellement les noms d'accords à partir d'une bibliothèque, une tâche actuellement un peu fastidieuse qui devrait s'améliorer dans les versions futures. L'outil s'adapte à la structure du morceau (par exemple, couplet, refrain) et peut se synchroniser avec les pistes de batterie ou audio, détectant les nuances rythmiques pour effectuer des micro-ajustements de timing.

Bien qu'il puisse s'aligner rythmiquement sur les lignes mélodiques, il n'en tient pas compte pour éviter des « collisions »; de tels ajustements nécessiteraient une édition manuelle.

Aspects techniques et expérience utilisateur

Les lignes de basse générées incluent des événements MIDI détaillés, notamment des contrôleurs pour les articulations comme les glissandos, spécifiques aux instruments de Logic Pro. La sortie MIDI de l'outil peut être routée vers d'autres plugins, mais certains détails d'articulation peuvent être perdus ou moins efficaces avec des instruments non natifs. Malgré leur qualité semi-professionnelle, les instruments par défaut de Logic Pro offrent des sons de haute qualité convenant à de nombreux utilisateurs.

Programmer manuellement des lignes de basse expressives est complexe et chronophage, ce qui rend cet outil précieux pour générer rapidement des parties de basse réalistes. GarageBand, une

version simplifiée de Logic Pro, propose des sons d'instruments similaires, mais ne dispose pas des Session Players intelligents.

Nature de l'outil : IA ou système expert ?

L'interview précise que l'outil n'est pas une IA générative, mais plutôt un système expert statique utilisant une bibliothèque de motifs et de règles musicales. Il a probablement bénéficié de l'apprentissage automatique lors de son développement, mais son comportement est prévisible : il produit le même résultat pour les mêmes entrées. Les utilisateurs peuvent ajuster une douzaine de paramètres pour modifier la complexité, la fréquence de remplissage et les articulations spécifiques au style.

Contrairement aux systèmes d'IA qui génèrent de la musique à partir d'instructions abstraites (par exemple, « ligne de basse lente et mélancolique »), cet outil exige une sélection explicite du style et la saisie des accords.

Parcours musical et utilisation de l'outil par l'interviewé

L'interviewé, Emile, est bassiste, guitariste, compositeur et directeur de label. Il travaille principalement dans le jazz, la musique improvisée et les musiques du monde. Il se charge des arrangements, de la composition et de l'enregistrement, trouvant souvent un équilibre entre la précision de la notation et la liberté instrumentale. Il utilise Ableton Live et Digital Performer pour ses projets. Il n'a pas utilisé Logic Pro, mais occasionnellement Garage Band, dans lequel il a un peu utilisé le Session Player Drummer.

Il utilise également d'autres outils génératifs ou semi-génératifs comme les séquenceurs Elektron Analog Four et Noodler, qui proposent des éléments aléatoires ou basés sur des motifs, mais ne sont pas spécifiquement conçus pour la génération de lignes de basse.

Démonstrations et exemples sonores

Plusieurs morceaux de démonstration ont été joués, illustrant différents styles tels que le Disco Slap, la Motown moderne et la Pop Songwriter. L'interviewé a noté la capacité de l'outil à produire des articulations de basse réalistes, comme des ghost notes et des slides, bien que les lignes de basse elles-mêmes soient assez basiques, mais efficaces. Il a exprimé son intérêt pour tester des progressions d'accords plus complexes et des anticipations rythmiques afin d'évaluer la réponse du système.

Impact sur la création musicale et la pratique musicale professionnelle

Emile a évoqué l'intérêt limité de ces outils dans le jazz et la musique improvisée, où la personnalité du musicien est primordiale. Il a toutefois reconnu leur utilité pour des démos rapides, des pistes d'accompagnement ou des projets commerciaux comme la composition de musiques de films et la publicité, où la rapidité est essentielle. Il a noté que l'IA et les outils génératifs sont de plus en plus utilisés dans la production musicale commerciale et les médias.

Concernant l'authenticité, Emile a comparé l'utilisation de ces outils à la cuisine avec des ingrédients tout prêts plutôt qu'avec des ingrédients frais, soulignant que l'apport créatif et l'intervention humaine restent indispensables. Il a exprimé des sentiments subjectifs quant à la menace potentielle que représente cet outil pour le rôle des instrumentistes, mais a reconnu son effet démocratisant, permettant aux non-professionnels de créer des résultats musicalement satisfaisants sans formation approfondie.

Il a également perçu le potentiel pédagogique de l'outil pour permettre aux élèves bassistes d'apprendre et de s'exercer avec les lignes générées, même si l'outil n'améliore pas intrinsèquement la compréhension de la structure musicale au-delà de l'accord initial.

Prise en main et personnalisation

Dans la seconde partie de l'entretien, Emile a exploré l'interface de l'outil, en expérimentant avec des styles tels que Roots Upright, Pop Rock, Modern Motown et Modern R&B. Il a observé des différences d'articulation et d'adéquation au style, remarquant que certaines phrases de basse acoustique sonnaient davantage comme des lignes de basse électrique. L'outil permet d'ajuster la complexité, les fills, l'humanisation (micro-variations) et les pré-réglages sonores de basse. Les transitions entre les sections du morceau peuvent être adoucies par des anticipations rythmiques. Emile a apprécié la possibilité de générer plusieurs versions et de mixer les paramètres pour différentes sections, ce qui permettait un contrôle précis du jeu de basse.

Conclusions et perspectives

L'entretien se conclut par des réflexions sur l'adéquation de l'outil principalement aux contextes commerciaux ou de production, plutôt qu'aux compositions jazz et artistiques d'Emile.

Interview d'Urbain

Vendredi 12 décembre 2025 – Lasne

Ce document présente une interview et une démonstration d'un nouvel outil de session pour basse intégré à Logic Pro, un logiciel de station de travail audio numérique (DAW). La discussion porte sur les fonctionnalités de l'outil, son rôle dans la création musicale et son impact potentiel sur les musiciens professionnels, notamment les bassistes, ainsi que sur ses implications pour la créativité et l'efficacité du flux de travail.

Présentation de l'outil de session pour basse de Logic Pro

L'interview débute par une explication des outils de session de Logic Pro, initialement introduits en 2013 pour la batterie et étendus en 2024 aux outils de session pour basse et clavier. Cet outil génère des lignes de basse à partir des progressions d'accords et de la structure du morceau saisies par l'utilisateur, fonctionnant comme un expert du système plutôt que comme une intelligence artificielle générative. Il fonctionne entièrement sur l'ordinateur de l'utilisateur et est intégré aux outils internes de Logic Pro (ou éventuellement un autre Plug-in). L'outil propose des styles et des paramètres de personnalisation, mais exige que l'utilisateur saisisse explicitement les accords et la structure, et ne génère donc pas de musique de manière autonome.

Parcours musical et approche de l'interviewé

Multi-instrumentiste et compositeur, l'interviewé utilise principalement Logic Pro pour des commandes musicales telles que des jingles, des livres audio, des musiques de film et des musiques événementielles. Maîtrisant la production musicale numérique (sur Logic Pro) depuis 1995, il privilégie la création musicale organique avec des musiciens en direct, appréciant l'interaction et la qualité sonore qu'offre le jeu en live. Cependant, les contraintes économiques et pratiques liées aux commandes l'obligent parfois à programmer certains éléments comme la basse et la batterie. Dans ces cas là, il joue principalement ses lignes de basse au clavier (Il ne possède pas de basse) et utilise parfois des boucles ou des samples, mais son expérience des musiciens de session de Logic Pro est très limitée.

Utilisation et perception des outils d'IA et de boucles

La discussion aborde l'utilisation par l'interviewé d'autres outils comme Reason et de vastes banques de samples pour la musique de film. Il adopte une vision pragmatique de l'utilisation des boucles et des matériaux préexistants, soulignant que le choix artistique et l'intention dans la

sélection et la manipulation définissent l'acte créatif. L'interviewé fait référence au concept de « Ready Made » de Marcel Duchamp pour illustrer que le choix et l'agencement d'éléments existants constituent une création artistique. Cependant, des questions de droits d'auteur et d'originalité se posent, notamment concernant la génération automatique de boucles et la gestion des droits au sein d'organismes comme la SABAM.

Impact de l'outil sur la créativité et le flux de travail

L'interviewé perçoit l'outil de basse en studio comme un gain de temps potentiel, en particulier lorsqu'on travaille sous pression ou avec des styles musicaux inconnus. Il pourrait aider les compositeurs qui ne maîtrisent pas d'instruments en leur fournissant rapidement des lignes de basse stylistiquement appropriées. Toutefois, l'outil ne va pas susciter la « magie » ou l'originalité propres au jeu en direct, même s'il peut servir de base ou d'élément de fond utile. L'interviewé souligne que son inspiration provient souvent de combinaisons sonores fortuites plutôt que des seuls rythmes générés. L'outil pourrait être plus utile dans le contexte de la pop ou de la musique commerciale que pour le jazz ou les productions indépendantes pour lesquelles l'authenticité et l'originalité sont primordiales.

Normes professionnelles et authenticité

Concernant la qualité des lignes de basse générées, l'interviewé estime que l'outil peut (parfois) répondre aux normes de production professionnelles en fonction du style musical et du contexte de mixage. Il convient à la musique commerciale ou d'ambiance, mais pourrait ne pas satisfaire les puristes ou les créateurs en quête de lignes de basse uniques et très raffinées. Sa capacité à appliquer des articulations et des variations de timing subtiles est appréciable, même si la sensation mécanique reste perceptible. Les utilisateurs peuvent générer des variations en ajustant les paramètres entre les sections du morceau afin d'éviter la répétitivité ce qui est appréciable.

Résumé

L'outil de programmation de basses de Logic Pro est considéré comme un outil pratique et rapide pour les compositeurs et les producteurs, notamment dans le domaine de la musique commerciale et d'ambiance. Bien qu'il ne possède pas la finesse expressive des musiciens en direct, il constitue une ressource précieuse pour les utilisateurs aux compétences instrumentales limitées ou ceux qui ont besoin de générer rapidement des lignes de basse. Son rôle est complémentaire et non substitutif : il soutient la créativité par le choix et la paramétrisation, sans pour autant remplacer l'intuition artistique ou l'interprétation en direct.

Transcriptions intégrales des interviews

Interview d'Albert

3 décembre 2025 – Vidéoconférence

□

Marc van der Rest 2:58

M

Spécifiquement au sein de Logic pro il y a des outils d'aide à la composition. Le premier qui est apparu c'est un drummer donc un générateur de piste de batterie. En 2013 déjà, ça fait déjà un petit bout de temps. Et puis dans la dernière mise à jour vers pro 11, en 2024, ils ont amélioré le drummer et puis ils ont introduit 2 outils supplémentaires, un qui compose les lignes de basse et un autre pour les claviers.

M

Marc van der Rest 3:31

Donc cet outil-là, il génère des lignes de basse et puis les fills qui vont avec, et cetera, adaptés à un style spécifique. Il y a 8 styles en tout, qui sont pour le moment supportés dans cette première version. J'imagine que par après ils ajouteront peut-être d'autres styles aussi.

Et donc ça s'appuie sur une piste d'accord. On commence par rentrer quelque part les grilles d'accord, on rentre la structure du morceau aussi. On peut dire ceci est un refrain, ceci est un couplet, ceci est un pont, une intro, et cetera. Le rythme évidemment général. Et puis le style qu'on choisit et en fonction de ça, il va générer (une ligne de basse) sur base d'une série de paramètres.

M

Marc van der Rest 4:07

Alors on reviendra un petit peu plus tard dans l'interview sur ce que toi tu fais dans la musique, histoire de bien cadrer. Mais ce que je propose peut-être, c'est qu'on passe d'abord la petite partie démo, histoire que tu voies de quoi on parle.

Albert 4:09

Oui j'ai écouté quelques-uns des extraits que tu m'as envoyés déjà donc je trouve ça intéressant que ça ne sorte pas de l'éther.

Albert 4:37

Qu'il y ait une forme de prompt avec des accords et déjà une forme de préparation harmonique et rythmique de base (faites par l'utilisateur)..

M

Marc van der Rest 4:37

Oui, on n'est pas sur un outil de generative AI comme ça se fait maintenant, on ne lui dit pas ce qu'on veut, on rentre effectivement les grilles d'accord, les styles, une ligne de batterie, éventuellement et on lui demande sur cette base-là de générer.

M

Marc van der Rest 5:06

Alors il (l'outil) utilise une connaissance qu'il a développé. Qui a probablement utilisé du machine learning, certaines techniques de type AI pour créer un système expert qui va qui va générer à ce moment-là les notes. Mais on garde une forte main sur ce qui se passe. On peut encore retoucher fortement avec des paramètres.

Et puis ce qu'il génère en définitive ce sont des pistes MIDI, donc ces pistes MIDI on en fait ce qu'on veut aussi. On peut très bien les reprendre, les copier, coller, modifier, supprimer des notes, en rajouter.

- Démo préenregistrée de l'outil Logic Pro Virtual Session Player Bass --

M

Et voilà donc pour cette brève démo de l'outil session Player Bass de Logic Prince.

M

Marc van der Rest 16:21

Tu as des questions particulières concernant ce que ce que tu as vu maintenant ?

Albert 16:25

Oui.

Il y a quelque chose qui m'a beaucoup intrigué. Bon, outre le côté assez ironique de la fonction humanize que je trouve très drôle dans un outil d'IA. Tu as parlé notamment de simuler avec quel doigt quelque chose serait jouée.

Albert 17:17

Et ça, m'intrigue énormément parce que c'est pas quelque chose qui pour moi dans mon métier, a une énorme réalité en fait.

Pour une simple et bonne raison. Bon après je sais pas si tu as quelque chose à dire là-dessus mais pour parler très rapidement sur le sujet en fait. Alors à la base on joue principalement à l'index et au majeur mais tout le monde n'a pas le même doigt conducteur. La plupart des joueurs ont un doigt conducteur qui est l'index, donc ça c'est très intéressant aussi par rapport à l'extrait

qui a montré qui est censé être de la Motown. Le bassiste emblématique de la Motown, c'est James Jamerson, qui avait pour surnom The Hook le crochet parce que c'était un ancien contrebassiste qui jouait que à l'index. Il joue à un seul doigt donc c'est très rigolo dans ce contexte ci parce que bah... en plus la référence du style c'est quelqu'un qui joue avec un seul doigt pour avoir plus de régularité entre les notes, parce qu'on a forcément un doigt conducteur qui va avoir quelque chose d'un peu plus puissant peut-être, et dans le jeu de basse, en réalité, y a plusieurs types de techniques. Et donc déjà, si en fait un bassiste a peut-être un majeur un peu plus puissant qu'un index, qu'est-ce que ça veut dire de vouloir privilégier ça dans un outil d'IA ? Et puis on a aussi des jeux dans des styles plus alternatifs où on va aussi jouer avec l'annulaire pour pouvoir jouer des formules rythmiques plus complexes ou juste rapides. Et donc là aussi réussir à définir quel est le son d'un doigt. Pour moi c'est quelque chose de très étonnant parce que ce n'est pas quelque chose de quantifiable dans la réalité.

Au final, surtout que si, et je rajoute juste ça, moi je donne pas mal de cours de basse aussi, et on voit que d'une personne à l'autre avec un même instrument, le même amplificateur, les mêmes micros, les mêmes preset, le son n'est pas le même et donc du coup en fait le son d'un doigt ça ne veut vraiment rien dire en fait, c'est ça qui m'a un peu fait tiquer parce que je trouve ça très drôle.

M

Marc van der Rest 19:34

Écoute, honnêtement je ne suis pas bassiste moi-même. Oui je sais ce qu'est une basse mais je n'ai jamais vraiment joué donc je ne sais pas vraiment commenter. Mais je comprends ce que tu dis tout à fait. Ce que je peux dire de mon expérience c'est qu'effectivement dans les bibliothèques de sample de basse ils enregistrent des samples qui sont joués effectivement avec différentes techniques de jeu, et je pense probablement que d'une façon ou d'une autre, ils essaient de retrouver certains de ces aspects liés avec le doigt avec lequel on joue. J'imagine que ça peut s'entendre dans les samples et que donc quand ils font du sampling, ils essaient d'avoir les différentes techniques qui sont représentées dans la bibliothèque. Et donc ce qui est important dans l'outil ici, c'est qu'en fonction du style et de ce qu'il essaie d'exprimer sur base du modèle il va utiliser ces différentes articulations, et donc il va dire qu'il joue principalement avec (le sample enregistré avec) l'index, mais peut-être que, sur certaines transitions, il veut jouer de façon différente, de façon à essayer de reproduire autant que possible ces petites nuances qu'aurait un vrai bassiste. Alors je suis d'accord qu'elles ne sont probablement pas représentatives d'un bassiste particulier, mais quelque part ils cherchent dans l'outil à reproduire un peu ces différentes nuances. D'ailleurs si tu veux, on peut regarder rapidement dans Logic Pro.

Voilà donc les articulations, c'est tout (les samples d'articulations) qui sont en principe dans le dans l'outil. Donc jouer avec l'Index, Deadnotes, Harmonics, Middle finger. Donc il y a Index et Middle. Et différents types de slides, portamento et autres.

Donc c'est là-dessus qu'ils jouent en fait. Mais effectivement en termes de doigts je vois juste un index middle, ce sont les 2 doigts qu'ils ont l'air de d'utiliser. Il y a des pick-up hits aussi et donc ils vont quelque part mélanger ces différents samples qui ont été enregistrés par un vrai bassiste dans un studio forcément.

Pour essayer de reproduire autant que possible un jeu réaliste. Je ne sais pas si ça répond un peu à ta question.

Albert 21:51

Si, mais c'est vrai que je trouve ça du coup très particulier. Enfin c'est assez étonnant du coup qu'y ait ce setting là à jouer seulement au majeur. Oui mais le majeur de quelqu'un qui a un majeur conducteur ce n'est pas la même chose que le majeur de quelqu'un qui a un index conducteur du coup c'est essayer de standardiser le jeu de l'instrument sur des prérequis très arbitraire. au final.



Marc van der Rest 22:23

Oui, tu veux dire qu'il y a des choix quelque part arbitraires, probablement basés sur des critères musicaux, mais des choix arbitraires qui ont été faits par le développeur de l'outil. Enfin par l'équipe qui a développé l'outil. Oui, bien sûr.

Albert 22:32

Complètement. Et puis y a aussi des choses techniques parce que j'ai vu qu'on pouvait choisir juste l'index ou juste le majeur. Mais ça veut dire si on demande à l'outil de jouer quelque chose de très complexe ?

En fait, parce que bien évidemment par défaut on va utiliser majeur et index, par exemple pour des débits de croche ou de double croche. Au'est-ce que ça veut dire si on lui demande quelque chose qui ne serait pas réaliste ?

Dans la praticité de l'instrument, quel son ça générerait ? Ça m'intrigue un peu parce que forcément c'est logique parce que c'est un outil vraiment technique et qui génère quelque chose et qui s'adapte à ce qu'on lui demande. Mais du coup on peut lui demander des choses qui ne sont pas de l'ordre du pragmatisme et de la réalité du jeu, ça c'est sûr.



Marc van der Rest 23:33

Tout à fait. Oui, ça c'est oui, c'est clair. Quand on emploie des outils comme ça dans un DAW ou un autre, on peut arriver à jouer, enfin à simuler un jeu, de choses qui sont techniquement (en

réalité) impossibles. Et quelle est ton commentaire par rapport à ça ? Ça, te dérange à quel niveau je dirais ?

Albert 23:41

Alors pour moi, ce n'est pas quelque chose qui m'étonne parce que c'est quelque chose qui existe déjà. On va dire que peut être on est rattrapé par un usage d'outils qui existait déjà par rapport au batteur.

Cet usage-là par rapport à la batterie, il venait d'une réalité très concrète, c'est qu'enregistrer une batterie (c'est compliqué et cher).

Ça demande un studio, ça demande une bonne batterie, ça demande un ingénieur du son, ça demande de bons micros, ça demande du bon matériel. Donc c'est toute une logique et c'est un coût au final. Pour avoir enregistré plusieurs disques, c'est vrai que ce qui coûte le plus cher en termes d'enregistrement des musiciens, c'est la batterie. Parce que de nos jours on peut très facilement enregistrer des pistes guitare et de basse sur son DAW et on peut procéder à plein de de plein de façons différentes pour ces pistes-là. On peut utiliser ce qu'on appelle le reamping. (Le re-amping c'est envoyer des pistes audios qui vont être ré-ampées et passées dans un véritable amplificateur qui va être enregistré par le biais de micro. Donc ça donne quelque chose d'assez organique même si la base est numérique.) Et sinon on peut faire des simulations d'amplis ce qui se fait énormément parce que c'est très pratique. Ou alors, la bonne vieille technique, on va en studio, on enregistre directement à partir d'un ampli. Bon, il n'empêche qu'une batterie déjà rien qu'en setup, c'est à dire monter la batterie en fonction de comment le batteur joue, monter les micros, faire les tests, et cetera. Monter une batterie ça peut prendre au moins 2 h. Donc déjà 2 h de perdues au moins sur une journée de studio. Donc ça ne m'étonne pas que cet outil (ici, Le Bass Player) existe parce que c'est juste dans la continuité de quelque chose qui se fait de depuis très longtemps maintenant qui était de gagner sur les coups de studio sur la batterie parce que c'est ce qui prend le plus de temps et qui coûte le plus cher.

Et donc là maintenant forcément on se retrouve, j'imagine, avec la continuité de cette pratique-là qui est de tant qu'à faire, si on fait ça avec les batteurs, pourquoi on ferait pas ça avec d'autres instrumentistes ?

C'est ça (qui ne) m'étonne pas trop.

Tout dépend après de ce qu'on en fait. Au final, 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 pense qu'il n'existe plus vraiment. Il pouvait exister encore peut-être il y a 20 ans, il y a 40 ans. Des gens qui peut-être même n'avaient pas forcément un niveau aussi élevé que ce que certains joueurs peuvent avoir aujourd'hui, pouvaient assez facilement s'ils étaient un peu débrouillards avec des connaissances harmoniques, travailler dans

des studios. Parce que tout le monde allait en studio d'enregistrement et peut-être il manquait un truc (dont on avait besoin pour le morceau) et donc le studio avait peut-être son guitariste, son bassiste attitré. Donc on arrivait et en 2 temps 3 mouvements il fallait enregistrer. Donc il fallait avoir une certaine technique et une certaine adaptabilité et avoir des compétences qui ne sont pas forcément des compétences de musiciens, on va dire de concert, mais de musiciens de studio quoi.

C'est vraiment un métier à part entière. On a plein de grands noms de la basse là-dessus. On peut penser à Alice Clark qui est un très vieux bassiste qui doit avoir peut-être plus de 70 ans, qui a dû enregistrer plus de 4000 titres ou 5000 titres. On a Carole Kay qui est très connue pour ça aussi et qui a joué sur plus de 10000 titres.

Et donc ça c'est un métier qui déjà n'existe plus vraiment. C'est un métier qui subsiste un petit peu on va dire en complément de revenu, qui s'est ubérisé avec l'apparition de plateformes comme Fiverr où on a des bassistes qui du coup essayent de grappiller un petit peu des sessions ici ou là, mais en se vendant aussi très peu cher par rapport à ce que ce qui pourrait être une réalité de métier, on va dire avec un encadrement salarial.

Et donc du coup c'est vrai que ça, ne m'étonne pas que ces outils-là existent. Parce qu'au final aujourd'hui, à part si on a envie d'avoir quelque chose d'humain, qu'est-ce qui nous empêche ? La tendance elle va vers ça. Après ça dépend beaucoup des styles.

Il y a des réalités aussi économiques qui sont très différentes dans l'industrie de la musique aujourd'hui, à tous les niveaux. Moi j'étais en tournée en septembre avec un groupe et le groupe qui faisait notre première partie avait des samples de clavier.

Et il se trouve qu'ils avaient aussi des samples de basse dans leurs morceaux. Alors moi ça m'a énormément étonné parce que je me suis dit tiens, c'est quand même très particulier, surtout quand j'ai pu constater qu'ils avaient un morceau qui avait toute une section de 30 secondes en basse batterie, ce qui rendait les choses un petit peu un petit peu dommage sur scène.

Quand même c'est un peu malheureux. Et pour avoir discuté avec eux, au bout d'un moment je leur dis mais bon pourquoi vous avez pas de bassiste ? Ils nous ont dit bah en fait : On n'en a pas trouvé, on n'a pas de bassiste, on n'arrive pas à trouver un bassiste et là il fallait partir en tournée donc on a samplé la basse tout simplement. Là c'était un choix de nécessité.

Un peu de faut qu'on parte. Il nous manque un membre. Ah bah on y va. J'ai déjà vu des groupes partir, ça existe des groupes qui font ça et qui n'ont pas de batteur.

P-être on a une urgence matérielle liée à une tournée, mais en même temps, il y a aussi de plus en plus dans des styles comme la POP, des formations très réduites. Ça va être Guitare-Chant avec un guitariste ou un claviériste ou chant-piano avec des samples ici ou là où on peut lancer des séquences. Et tout ça, participe du fait d'une économie de la tournée qui est une économie complètement ravagée, à tous les niveaux, que ce soit des très grands artistes ou des plus petits artistes. Nous, en France, on a ce qu'on appelle le régime de l'intermittence du spectacle. Et pour

payer un musicien, alors techniquement, il faudrait que tous les concerts soient rémunérés de la sorte.

Mais pour rémunérer un musicien, il faut faire une déclaration dont le coût global est à peu près de 170€. Pour après un revenu net d'à peu près 90€ donc ça veut dire qu'y a 80€ de charges qui après servent de cotisation et quand on a un certain nombre de contrats on peut après avoir l'année suivante une espèce de, pas vraiment un salaire parce que c'est considéré comme du chômage, mais on a on touche un certain nombre d'euros en fonction de notre taux horaire. Donc il faut à minima 43 contrats de 12 h (c'est standardisé). Et donc si on suit cette logique, ça veut dire que si on est 2, il faut au moins que la soirée fasse 350€. Donc quand on est 4 ou quand on est 5 les coûts sont juste insupportables en fait.

Ce qui fait que beaucoup de gens ne se font pas payer le net, ne demandent peut-être que le brut pour les cotisations ou les charges. Donc ça veut dire qu'ils font l'impasse sur le fait d'être payé, ils ne font que cotiser pour avoir des heures. Et donc (si) on (n')a fait que 200€ ce soir. Bah au moins on peut se payer un cachet avec ça, on peut récupérer au moins quelques heures pour après l'année prochaine. Pour continuer d'avoir tous les mois un salaire qui tombe quoi.

Donc ça ne m'étonne pas que ces outils existent après ça dépend qu'est-ce qu'on en fait ? Donc là effectivement, on peut retirer le MIDI. On peut mettre un simulateur.

En fonction du coût de tous ces outils-là, parce qu'il faut avoir l'outil pour générer la piste de basse. Bon, s'il est intégré dans le logiciel ça veut juste dire (qu'il) faut faire un investissement dans j'imagine peut-être une version suite du logiciel parce que tous les peut-être toutes les versions du logiciel ne comprennent pas cet outil (NDLR : Dans Logic Pro l'outil fait partie de la version standard).

Il faut avoir un bon logiciel pour avoir des simulateurs d'amplis ou de sons, donc ça veut dire à quel point il faut investir pour se passer d'un regard humain en fait.

Parce que au final, moi 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. Ce qui est aussi malheureux.

Mais du coup c'est ça dépend comment c'est utilisé. C'est à dire que moi je conçois qu'on puisse utiliser cet outil dans le cadre d'une maquette. Pour après, par exemple, effectuer un travail de groupe, on va dire ça, je le conçois.

Ce qui ce que je trouve « étonnant », c'est qu'on ait un preset motown, parce que la Motown c'est un style qui est quand même très « Old School ». Et je connais, bon après c'est vraiment mon regard là-dessus, personne qui voudrait faire de la Motown en logiciel sans se dire qu'y a le plaisir d'avoir le son vraiment humain. Et les chœurs ou autre quoi. Pour moi c'est un style... Il y a tellement de peu de gens « qui le pratiquent » que ceux qui le pratiquent l'aime trop pour passer par du digital. C'est tellement analogique comme style dans son approche, surtout à la basse ! Surtout à la basse. C'est des types de basse particulières avec des types de cordes particuliers.

Ben, si je reprends un peu James Jimerson, qui est un peu la grosse référence en Motown. James Jimerson, jouait sur une (Fender) bass precision. À l'époque, il y avait qu'un type de corde qui était les cordes à filet plat qui sont des cordes, un peu comme les cordes de contrebasse. Et qui, contrairement aux cordes à filet rond qui sont celles qu'on utilise aujourd'hui, s'usent très peu. Parce que la friction la friction est moindre et elles ont un son moins brillant. Du coup elles ont un son beaucoup plus mat, un peu plus bas, médium, elles percent moins dans le mix. Et lui il mettait au niveau de son chevalet une espèce de gros bout d'éponge. Pour tuer un peu le

Albert 35:01

Et en plus de ça il jouait avec un seul doigt sur une basse avec des cordes qu'il avait pas changé depuis 20 ans. Donc c'est tout, un tas de caractéristiques en fait. Bon c'est peut-être pas si difficile à quantifier et à mettre en logiciel. Mais pour que ce soit aussi fluide et aussi humain et aussi aussi convaincant, ça me paraît difficile de passer par un logiciel. Alors peut être que je suis un petit peu naïf sur la question.

Mais en tout cas, au niveau du style, je suis à peu près sûr d'affirmer que c'est plus quelque chose que les gens aimeraient faire d'eux-même dans un contexte d'époque. Parce que y a peut-être aussi la nostalgie de ce son. On ne peut pas nier qu'il a quand même une différence entre un son analogique et un son digital.

Ça, c'est certain. Et donc qu'il y ait des presets rock, POP, synthé, ça, m'étonne pas du tout. Mais qu'il y ait un preset motown, pour moi c'est très très étonnant en fait, parce que c'est (un style) tellement vintage, c'est tellement aux antipodes du digital au final que c'est très drôle quoi. Ce n'est vraiment pas un son qui est adapté à l'époque moderne en fait.



Marc van der Rest 36:19

Et en écoutant les différents démos que j'ai envoyées, ça te frappait justement que certains styles soient peut-être plus convaincants, réalistes que d'autres par exemple ?

Albert 36:23

Oui, oui.

Bah en fait, y a rien qui m'a trop surpris on va dire d'un point de vue de la concurrence, de ce que quelqu'un aurait pu faire. C'est à dire que je ne me suis pas dit : Ah oui Oh là ça prend une avance de fou par rapport à ce qu'on sait faire. Donc je ne sais pas si ça m'a rassuré quelque part. Mais j'ai pas été bluffé on va dire. Donc c'est surtout quand on voit certains des outils qui existent aujourd'hui, des outils comme SUNO (AI) par exemple.

Ça ne m'a pas frappé, et encore une fois, c'est sans doute parce que c'est du MIDI.

Et donc du coup même si l'idée de base est bien, il faut quand même quelque chose derrière pour que le son soit bon.

Après l'avantage c'est que à la basse on peut s'en tirer avec des choses pas forcément très complexes. Ce n'est peut-être pas ce qu'il y a de plus difficile à sonoriser. Faut quand même un petit outil ou 2. Je pense qu'on passe par du MIDI pour que ça reste un peu convaincant. (Mais) ça reste quand même moins difficile je pense peut-être qu'une guitare. Où peut-être il a plus de paramètres, il a plus de sons simultanés qui se jouent en même temps. Mais il n'a rien qui m'a vraiment trop bluffé. Donc après c'est sûr que ce n'est pas la même chose de l'entendre nu que dans un mix.

Donc ça c'est vraiment la question qui se poserait. Est-ce que ces pistes ont été utilisées dans des mix ? Est-ce que cet outil a vocation à être un outil qui est utilisé vraiment dans de la production ? En fait on va dire qu'après est distribué comme d'autres sons. Donc c'est surtout ça qui peut-être m'intéresserait, c'est de savoir quelle est la réalité du terrain, de l'utilisation de cet outil. En fait, est-ce qu'il y a des producteurs qui vraiment l'utilisent pour faire des sons ? (Ou) est ce que ça reste à l'état de maquette ? Est-ce que c'est juste un outil pour essayer de forcer la créativité en se disant : Bah tiens là il manque peut-être quelque chose d'un peu pop dans notre disque et c'est peut-être un peu moins notre fort. Est-ce que il n'y a pas une espèce de banque de son ou quelque chose d'un peu « cliché » ? Parce que ça va forcément partir du cliché en fait.

M

Marc van der Rest 39:07

Le système expert va faire ce qu'on lui a appris à faire. Donc c'est forcément c'est clair.

Albert 39:09

Voilà c'est pour moi la question, elle repose plus là-dedans? Est-ce que c'est suffisamment intéressant comme outil pour que ce soit utilisé dans des productions sur scène ou à quel point quand on a une équipe, vraiment des producteurs, cet outil va être gardé comme pour enfin en tant que remplacement d'un joueur quoi.

Albert 39:43

C'est surtout ça qui la question je pense, parce que en l'état, ça m'a l'air d'être plus une béquille. Un outil pour s'amuser. Voilà.

M

Marc van der Rest 39:57

En discutant avec Emile qui est un bassiste belge qui joue pas mal de jazz et de style latino. Je le connais bien et donc je l'ai interviewé lundi. Lui le voyait plutôt pour les usages effectivement où il s'agit de gagner du temps. Lorsqu'on ne cherche pas spécialement à créer de la musique pour ses productions propres. Mais il dit par exemple : Je donne des cours, je fais des stages, ça prend

parfois beaucoup de temps de préparer des backing tracks pour que mes élèves puissent travailler dessus. Alors oui, un outil comme ça me permettrait peut-être de faire très rapidement des backing tracks sur lesquels après les élèves peuvent improviser ou peuvent essayer de reproduire cette ligne de basse un peu standard qui est jouée. Tu perçois que ce genre d'usage là (peut-être utile) ? Enfin je ne sais pas si toi tu es même actif dans ce genre de chose. Oui, tu m'as dit que tu avais donné des cours et des choses comme ça.

Albert 40:38

Ouais. Bah alors, est-ce que tu veux peut-être que je t'explique un peu moi ce que je fais ?

M

Marc van der Rest 40:43

Une de mes questions effectivement au début, c'était, quel est ton rôle dans la musique ? Voilà, on en parle un peu après, mais comme ça c'est quand même dans l'interview, je peux le récupérer. Vas-y.

Albert 40:45

Oui alors moi j'ai fait des études très classiques en France à la fac où j'ai plus fait des études d'antiquité humanité. Dans ce style là, très latin, grec, mythologie et en fait moi, la musique a toujours fait beaucoup partie de ma vie parce que j'ai une mère qui est chanteuse lyrique, j'ai une tante qui est pianiste classique et j'ai d'autres personnes qui ont fait un peu de musique, sans que ce soit leur métier, dans ma famille. Donc j'ai commencé la musique très tôt, à l'âge de 3 ans, j'ai fait du violon, j'ai fait du piano, j'ai fait un peu de batterie étant adolescent et depuis bientôt 12, j'en ai 30 aujourd'hui, j'ai commencé la basse un peu par hasard, comme plein de gens. C'est à dire que j'étais un peu guitariste et quelqu'un m'a dit, tiens, j'ai un ami qui a un groupe qui cherche un bassiste, ça ne te dirait pas de faire des concerts ? Et j'ai dit bien évidemment que si. Et donc c'est vraiment un peu par hasard que j'ai démarré cet instrument.

Et au bout d'un moment, après quelques tournées, quelques projets, quelques sessions d'enregistrement, je me suis dit que j'aimerais bien faire ça de manière plus sérieuse. Et donc j'ai fait une formation dans une école professionnelle à Paris qui s'appelle l'American School of Modern Music. Qui est une école de jazz et de musique actuelle. Moi je venais plus du Punk, du Rock et du Metal, donc ça m'intéressait de me frotter à ces styles-là et de vraiment avoir un vrai regard sur l'harmonie, comprendre vraiment comment les choses fonctionnent et pas être dans une espèce de flou total où parfois il y a des petits éclats de grâce qui apparaissent sans qu'on comprenne pourquoi. Et donc j'ai fait cette formation là, ça va faire 4 ans que je suis professionnel aujourd'hui.

Et bien mon activité est on va dire, fragmentée, un peu.

Plusieurs choses quoi. C'est vraiment en fonction des propositions qui peuvent venir. Donc je

suis professeur de base. Je donne aussi parfois des cours d'harmonie, 2-3 cours de chant, par ci, par là.

J'anime aussi des ateliers de groupe. Donc vraiment avec des groupes complets où du coup, il faut avoir une vision un peu de chef d'orchestre et pouvoir savoir OK qui rentre à quel endroit, quel est l'arrangement du morceau, qu'est-ce qu'on change dans l'arrangement ? Ça c'est quelque chose que je fais depuis un peu plus d'un an.

Et je suis aussi bassiste. Je donne des concerts. Donc là cette année, j'en ai donné à peu près une cinquantaine dans des styles assez variés. Ça va du jazz expérimental au métal en passant par l'Afrobeat, la POP, les reprises.

Et donc là, il y a toujours une grosse différence entre les concerts, qu'on appelle plus événementiels, donc ils vont être plus de de la reprise et de l'animation.

Et les concerts de composition originale qui malheureusement payent un peu moins bien forcément. Donc moi voilà, je navigue un peu là-dedans. Ça peut m'arriver aussi de faire des partitions, d'enregistrer des disques aussi. Ça arrive un peu moins forcément. Comme je le disais, c'est un métier qui tend à qui tend à disparaître et qui est beaucoup plus rare. D'autant qu'il faut aussi être clair sur une chose, la basse, c'est un instrument, en fonction des styles, qui est plus ou moins bien regardé.

Et qui du coup peut être l'instrument sur lequel on va faire peut-être plus l'impasse au niveau de l'économie quoi.

Donc on peut plus souvent, en fonction des styles, se retrouver avec un groupe où le bassiste n'est pas du tout professionnel à la base. Il n'a pas forcément un gros bagage, mais il joue « suffisamment », bien. Où il fait le taf quoi. Peut-être on lui montre exactement ce qu'il doit jouer. Il n'a peut-être pas de notion d'harmonie, peut-être qu'il voit juste son instrument comme une zone où il y a des numéros de fret et il sait qu'il doit aller d'un numéro à l'autre. Mais si c'est suffisant, Ben c'est suffisant donc.

C'est sûr que, par rapport à ce qu'on disait, il y a déjà cette difficulté qui s'ajoute. Au final il y a plein de groupes où le bassiste est « le maillon faible », d'un point de vue harmonique et technique. C'est un instrument qui est très facile d'accès, je pense, mais où le plafond de verre est très bas aussi. En fait, on peut faire plein de choses, mais on peut être très vite bloqué là où d'autres instruments peut-être sont un peu plus difficiles d'accès. Mais une fois qu'on a compris certaines choses, ça va peut-être plus vite. Et à la basse, je pense qu'on peut être bloqué très rapidement dans des façons de faire, dans une espèce aussi d'incompréhension et dans un rôle où de toute façon on va me dire quoi faire.

Donc ça c'est assez particulier parce que du coup y a un peu 2 catégories de bassistes. J'imagine que le bassiste que t'as interviewé s'il vient du jazz.

C'est un style où là cet instrument a un rôle très important, qui a un rôle aussi de batteur par rapport à d'autres styles C'est vraiment la basse qui donne le tempo en jazz et c'est un instrument

qui doit être très solide d'un point de vue harmonique.

Parfois plus que le reste du groupe, parce que c'est un instrument qui est, j'ai pas envie de dire en improvisation totale, mais qu'y a une énorme liberté de mouvement. Parce qu'on sort d'un cadre d'écriture et on est plus dans le fait de pouvoir se balader harmoniquement en jazz donc.

Des outils un peu comme celui-ci en jazz, en réalité, ils existent aussi déjà.

Il y a une application qui s'appelle iReal pro.

Marc van der Rest 46:54

M

Oui, alors j'en ai entendu parler. Effectivement Emile m'en a parlé aussi. Donc ton collègue que j'ai interviewé m'a parlé iReal Book Mais enfin bon, voilà, c'est la même chose donc.

Albert 46:55

Oui, en fait, il y a 2 choses. Il y a le Real book qui est une encyclopédie de standards et de grilles d'accord avec les mélodies. C'est quelque chose qui a été créé aux États-Unis parce que beaucoup de joueurs en avaient marre que les gens se pointent en jam session sans connaître les chansons et les standards. Donc c'est un peu un recueil de standard qui est né de cette nécessité là que les gens sachent jouer les morceaux qu'ils venaient jouer. Et le iReal Pro du coup est une application qui se base là-dessus où on n'a pas les mélodies, on a juste les grilles d'accords avec des backing tracks. Et donc du coup, on peut générer des grilles d'accords et avec les banques de son ça va créer... En fonction des styles aussi. Donc est-ce que c'est du Jazz manouche ? Est-ce que c'est du swing très rapide ? Une balade ? Et pareil, on peut faire notre propre mix set. Est-ce qu'on veut de la contrebasse, du piano, quel type de piano ? Et donc ça c'est, par rapport à ce que te disais sans doute Emile, un outil qui est beaucoup utilisé aussi pour faire des petits samples de batterie, parce que en fait on peut faire des exports audios de ces pistes MIDI. Et on peut dire : Ben moi je veux 10 grilles de *all of me* à la batterie avec tel tempo avec 2 mesures de décompte et puis c'est parti. Donc ça c'est déjà un outil qui est utilisé mais vraiment plus dans un cadre de pratique ! Personne n'utilise vraiment ça dans un cadre professionnel ou de restitution live, ça c'est sûr.

Donc après, si Emile fait des stages, il peut utiliser un outil comme celui-ci (Logic Pro Session Bass Player) pour montrer des lignes de basse. Pourquoi pas, j'ai envie de dire.

Marc van der Rest 49:01

M

Il ne le connaissait pas non plus. Donc il l'a découvert lundi quand je lui ai montré. Ce n'est pas qu'il l'utilise, mais c'est qu'il m'a dit : Ah OK d'accord. Oui effectivement ça pourrait être intéressant dans le cadre de préparation de cours ou pour donner à des élèves comme (aide à l'apprentissage).

Albert 49:04

Est-il est bassiste ou contre-bassiste ?

M

Marc van der Rest 49:13

Il fait de la contrebasse aussi, mais il est bassiste. Et d'ailleurs à propos de la contrebasse, parce qu'il y a un des styles qui est basé sur la contrebasse.

Il m'a dit oui. Le son est pas mal, mais la façon de jouer c'est une façon de jouer d'un d'un bassiste électrique. C'est pas c'est pas un jeu de contrebasse. Donc l'outil n'est pas très fidèle probablement (pour ce style-là). Un peu comme toi tu dis sur la Motown. Peut-être qu'ils incluent des styles qui sont un peu limites et qui finalement ne sont pas très représentatifs (fidèles) du coup...

Albert 49:28

Alors ça du coup, oui c'est vrai que les bassistes et les contre-bassistes n'ont pas du tout la même technique. Donc ça c'est assez rigolo. Ben forcément c'est classé dans la même catégorie, C'est compréhensible mais. Ce sont des approches tout à fait différentes. Et la Contrebasse n'est pas un instrument tempéré. Donc ça change aussi beaucoup de choses en fait. Ça ouvre un monde (d'expressivité) que le logiciel ne peut pas (atteindre). (Théoriquement) on pourrait essayer de quantifier ça et dire je veux que cette note soit jouée un peu plus diesée ou un peu plus bémolée. Mais un logiciel ça me paraît bizarre de pouvoir se dire jusqu'à quel point... Et donc forcément il y a dans la contrebasse tout un champ de possible lié à la justesse qui n'existe pas sur la basse électrique, ça c'est certain.

M

Marc van der Rest 50:30

Tout à fait. Donc oui, vous rejoignez là-dessus. Ok, très bien.

Albert 50:31

Donc il disait que c'était éventuellement une des applications qu'il verrait pour lui. S'il devait l'utiliser ce serait peut-être dans le cadre de stage. Donc moi là où je tempèrerais cette utilisation, dans le cadre hypothétique d'un stage sur la basse ou la contrebasse. Je n'irai pas utiliser cet outil pour une simple et bonne raison, c'est qu'aujourd'hui on a des outils d'IA qui sont assez poussés. Il y a plein d'applis qui se vendent assez bien, que je n'utilise pas forcément, qui permettent de supprimer ou d'extraire certaines pistes (Stem Splitter) avec plus ou moins bons résultats, mais. C'est vrai que si je devais aller chercher quelque chose comme ça pour un stage, où je devrais montrer différentes lignes de basse, j'irais plus chercher ça quoi. Quelque chose qui va extraire l'original. Surtout qu'en fonction des morceaux et des styles, il y a déjà des banques qui existent.

De même sur YouTube on peut trouver parfois les pistes isolées de certaines chansons assez connues, donc en fait il n'y aurait quand même pas forcément besoin de cet outil-là.

Outre le fait que, moi pour avoir suivi un parcours professionnel, c'est toujours bien d'avoir quand même la partie, la partition en fait quoi. (NDLR : Ce qui est possible dans Logic Pro aussi)

Et donc du coup si on a la partition, en stage, ce qui serait intéressant c'est d'avoir plus la batterie pour pouvoir caler la basse dessus.

Après idéalement, voilà, il faudrait peut-être éventuellement un batteur solide sur plusieurs styles et que le stage se fasse avec un batteur et un bassiste professionnel. Et qu'on puisse montrer les lignes ou que les élèves puissent les jouer avec le batteur accompagnateur.

Donc c'est toujours difficile de finalement trouver un cas très pratique d'utilisation de cet outil.

Peut-être qu'une utilisation dans une production pop ou rock marcherait sans doute mieux.

Éventuellement en punk aussi. Parce que c'est des styles un peu cliché où la basse a (peut-être)

un rôle très simple et on a juste besoin que l'instrument suive le l'harmonie de manière un peu

bébête avec un rythme soutenu de croche comme on peut le voir dans plein de morceaux. Ben

tiens, si je prends un exemple tout bête. On prend le morceau With or Without You de U2, il y a

4 accords et la basse pendant 5 minutes elle ne fait que des croches sur 4 accords sans s'arrêter.

Donc ça c'est aussi une utilisation de l'instrument. Je peux comprendre que dans ce cas-là. (Si on peut se dire) nous dans nos productions la basse ne fait rien d'intéressant. Pourquoi avoir besoin d'un humain pour faire ça ?

M

Marc van der Rest 53:57

D'accord, mais tu n'as presque pas besoin de l'outil alors. Parce que finalement tu peux programmer ça en MIDI de façon assez simple. Je veux dire (par rapport à) l'outil qui essaie de vouloir faire des fills et des choses comme ça.

Albert 54:08

C'est ça au final, là on revient plus sur le débat de la basse jouée ou programmée par synthé. Qui est déjà... Je n'ai pas envie de dire un débat, mais c'est quelque chose qui existe depuis déjà très longtemps. Que ce soit dans des productions de Stevie Wonder, de Michael Jackson, de Prince, de plein d'artistes...

Aujourd'hui même moi, ça m'est déjà arrivé d'avoir à faire des partitions pour d'autres bassistes et on me demandait de relever la basse dans des morceaux où il n'y avait pas de basse !

Et donc quand je le faisais remarquer on me disait : Oui mais il y a du sub. Et en fait c'est un

clavier avec vraiment genre... le Mi 0 qui n'est même pas jouable à la basse. Et on me

demandait de retrouver ces plages-là qui sont juste des nappes sur 4 accords de claviers.

A titre personnel, je ne me sentirais pas très menacé par ce genre d'outil parce que de toute façon,

je pense qu'il serait utilisé que par des gens qui ne voudraient pas engager des (musiciens) professionnels de toute façon.

M

Marc van der Rest 55:29

Soit parce qu'ils n'en ont pas les moyens, soit parce que ce n'est pas leur ambition.

Je ne sais pas si toi tu le fais, mais certains musiciens gagnent quand même un peu d'argent en faisant de la musique, je dirais « utilitaire » pour de la publicité, pour des jeux vidéo. Des choses comme ça où là, en discutant avec Emile, il me disait : Oui, l'important c'est d'aller vite. Donc effectivement, si on a un outil qui permet de gagner du temps, on va le faire. Ou au cinéma ou des choses comme ça. C'est un domaine d'activité que toi tu as (dans lequel tu es actif) ou sur lequel tu as une opinion ?

Albert 56:01

Moi ce n'est pas un domaine d'activité que j'ai. Je peux comprendre éventuellement que dans ce cadre-là on ait envie d'avoir des belles banques de données d'instruments effectivement.

Et malheureusement après ça c'est plus une question de clientèle. Je pense que les clientèles dans la publicité peuvent être assez particulières. Là c'est sûr on ne va pas s'inquiéter de « Oh, est-ce que cette basse est super réaliste ? » On est moins dans une création artistique en fait quoi. On est dans de l'habillage, ce n'est donc pas pareil. Il faut différencier peut-être quelque chose de très pratique au niveau de la publicité où il y a peut-être plus un point de vue d'efficacité qui est recherché. Et la création vraiment de bandes originales où là forcément les attentes ne sont pas les mêmes en fonction des budgets et des types de production. Ça c'est certain. Donc éventuellement pour de la publicité, je peux concevoir que ce soit utilisé.

À voir en fait comment ça, rivalise avec d'autres outils ou d'autres banques de son qui existent en fait. Est-ce qu'il n'y a pas pour l'instant peut-être des banques de clavier qui font plus ?

Comment dire qui font un meilleur effet ? Et il y a toujours en fait une zone aussi, selon les styles, où certains sons de clavier ou de basses se mélangent un peu. En fonction des effets qu'on met sur l'un ou sur l'autre. Entre les effets d'octavers de filtres, on a toujours un peu une zone grise aussi.

Il y a des synthés qui vont peut-être plus marcher.

M

Marc van der Rest 57:57

Mais bon, ici en soi, la partie sur laquelle je me focalise, c'est plus la composition de la ligne de basse. Plus que le son en tant que tel. Comme je t'explique en gros on sort du MIDI, donc après ça on pourrait attaquer un synthé derrière si on voulait.

Ou un autre outil (plug-in) AU (Audio Unit). C'est plutôt la question de savoir si la façon dont la ligne de base est composée sur base de la grille d'accord avec les fills, les transitions, et cetera...

Est-ce que quelque part elle a une valeur ajoutée et elle a du sens ? Est-ce qu'elle est réaliste dans sa façon de faire ? Bon, (même si c'est) un peu cliché comme tu l'as déjà dit. Ou bien est-ce qu'il n'y a pas d'intérêt à faire ça ? D'une part, il y a la question de savoir si c'est suffisamment bon pour être utile ? Et l'autre question, bien sûr, est la question alors plus philosophique de l'authenticité, est-ce que c'est acceptable d'utiliser un outil comme ça pour simuler le travail d'un humain alors qu'humainement, ce serait préférable que ça reste un humain. Mais on peut concevoir que pour des raisons de temps ou pour des raisons économiques, on n'y a peut-être pas accès.

Albert 58:59

Sur le côté philosophique, c'est sûr que moi, je ne peux pas décemment dire que c'est « vraiment acceptable ».

(Mais) moi, cet outil-là en particulier m'effraie peu.

Par rapport à d'autres outils comme SUNO par exemple, qui en plus sont vraiment très médiatisés. La problématique, moi je la vois quand certains musiciens professionnels se font les porte-parole de ces marques-là.

Parce que ça c'est un problème que peut-être on n'attendait pas. Mais beaucoup de musiciens professionnels font du complément de revenu. (Ou je ne sais pas si c'est par avarice) et se font du coup les étendards de ces outils-là. Et pas forcément des musiciens qui auraient des capacités limitées. Il y a une bassiste très connue sur les réseaux sociaux qui s'appelle Mohini Dey. Elle est très connue pour avoir un jeu très technique. Et qui est porte-parole, qui fait des contenus sponsorisés pour SUNO.

Et ce qui va être très ironique, c'est de voir ces mêmes personnes là après par exemple tenir des discours du style : « Ah bah, dis donc il y a quand même beaucoup de monde pour aller en boîte pour voir un mec appuyer sur la touche espace, mais il y a moins de gens qui viennent à nos concerts, alors qu'on se décarcasse pour faire de l'art ». Bon, outre le côté très pédant entre les musiques « avec des instruments » et les musiques électroniques qui reste un débat assez vif encore malheureusement à notre époque. Je trouve que c'est quand même très fort de café de vendre la déshumanisation sur les réseaux sociaux et puis après de se plaindre qu'il y a moins de gens à nos concerts. Parce que si on vend (promeut) le fait de se passer des gens, on ne peut pas s'attendre à ce qu'après les gens viennent soutenir de l'art.

Donc moi ce que je vois c'est, peut-être dans certaines niches, un attachement fort à la musique faite par les humains. Donc c'est le prisme de mon expérience bien évidemment. Donc il vaut ce qu'il vaut dans certaines scènes et surtout des scènes qui sont à la base engagée.

Il y a un peu cette idée que, en fait, l'utilisation de l'IA, c'est inacceptable.

Limite il y a plein de gens, ça leur viendrait même pas à l'esprit de se dire non mais je vais pas soutenir cet artiste si il y a de la musique qui est faite par IA.

Ces mouvements-là, moi je les ai beaucoup vu se former sur les IA génératives d'images. Donc là c'est encore un autre débat, c'est le débat des pochettes d'ALBUM et des visuels. Mais donc ce débat il est beaucoup né là-dessus.

Alors bien évidemment, ça reprend les mêmes thématiques qu'on a abordées, les thématiques économiques de combien ça coûte d'avoir une pochette d'album jolie ou autre ? Et y a plein de gens qui disent : Ah oui, mais si cet artiste se passe des services d'autres artistes ou ne veut pas payer quelqu'un pour avoir sa pochette.

Moi je ne l'écouterai pas, même si la musique me plaît, je ne le soutiendrai pas, donc déjà qu'il y a ces mouvements-là.

Pour plein de gens, écouter de la musique où il y a de l'utilisation de l'IA, ce serait impensable en fait, parce que c'est renier le côté humain de la création, c'est peut-être sortir du domaine artistique.

Alors je ne sais pas si on en reviendrait à un débat vieux comme notre civilisation entre art et technique finalement. Parce qu'il y a de ça finalement. Si on a la technique pour faire ça (créer de la musique) et que peut être ma contribution artistique elle n'est plus que de l'ordre de 30% et les 70% restant, c'est de la technique donc.

Moi, j'entends parfaitement une frustration qu'on peut avoir (aussi les musiciens), c'est d'avoir une petite mélodie dans sa tête et de se dire « Oh là faut absolument que je note ça » et j'entends quelque chose de formidable en moi, il faut que j'en fasse quelque chose.

Et soit on n'a pas le temps de l'écrire, soit on n'a pas les compétences de l'écrire.

Mais de là à se dire, comme je peux le voir dans certaines publicités que j'ai vu sur les réseaux sociaux, qu'on va sortir son dictaphone, on va chanter 4 notes et tout d'un coup on a une orchestration qui sort.

Oui, tout le monde ne pourra pas être un compositeur de génie en fait, c'est sûr. Mais de là à se dire comme je ne pourrai pas être un compositeur de génie, je ne vais pas m'y intéresser et je vais surtout m'intéresser à une technique qui me permettrait de me débrouiller dans mon coin.

Je trouve que c'est dommage parce que c'est encore quelque chose qui brise du lien social. En fait, c'est ça, ça brise aussi du lien social. Il a un métier qui est le métier d'arrangeur. Il y a plein de gens dont on écoute les morceaux qui ne sont pas les auteurs de leurs textes. Ni de la composition originale. Qui posent (juste) leur voix. Moi, ça ne me dérange absolument pas tant qu'il y a d'autres gens qui sont impliqués là-dedans. C'est un effort collectif au final et moi ça me ne dérange absolument pas. Et c'est un métier (d'arrangeur) que quelqu'un vienne : « Ben j'ai telle grille d'accords, j'ai telle base de morceaux et j'ai envie de faire une session d'enregistrement à telle date ». Et soit c'est quelque chose qui se fait en groupe, soit c'est quelque chose qui se fait

en commande avec un arrangeur qui va faire (le reste).

On voit vraiment un arrangeur qui va écrire peut-être des pêches, des petits rendez-vous. Moi ça me pose aucun souci qu'il y ait des points de médiation quoi, des intervenants externes ou autres mais de là (à ce qu') on doit faire des arrangements par IA pour après les enregistrer par des humains. Alors là c'est quand même c'est super ironique et malheureusement c'est aussi en train d'arriver parce que beaucoup d'arrangeurs utilisent ces outils-là et font des fausses voix autotunées.

C'est un peu ridicule. Mais donc pour moi il y a un enjeu aussi de lien social en fait.

M Marc van der Rest 1:06:09

OK, et donc l'accessibilité je dirais presque par Monsieur tout le monde. Si on va vraiment dans la générative AI, on peut vraiment en parler. Si on parle de SUNO, c'est effectivement accessible à Monsieur tout le monde. Je veux dire, s'il a un peu de compréhension, voire s'il n'a pas beaucoup de compréhension de ce qu'il met dedans, il peut sortir quelque chose.

Bon, ici on est évidemment sur un outil qui quand même demande un minimum de compétences.

M Parce que déjà un DAW comme Logic Pro, savoir ce que c'est une grille d'accord, et cetera, c'est en tout cas une compétence technique au minimum qui doit exister. Mais donc le fait que ça rende plus accessible (la composition), tu le vois plutôt comme un danger d'une part pour la profession et d'autre part pour le lien social que la musique normalement représente quand les musiciens se rencontrent.

Albert 1:06:48

Pour moi ouais, je dirais limite plus pour le lien social que pour le musicien. Parce si quelqu'un utilise vraiment l'IA dans sa production, il y aura des gens qui s'en ficheront. Il y aura des gens qui diront quand même c'est pas dingue. Et puis il faut voir surtout le résultat quoi. Que ce soit utilisé pour maquetter. Bon je ne sais pas, si on prend un guitariste. Il sait faire un peu de guitare. Il n'a pas de basse.

Peut-être qu'il utilise cet outil parce qu'il sait s'en servir. Et puis après il envoie ça comme maquette pour avoir une espèce de produit un peu fini et quelque chose d'assez convaincant. Ou quelqu'un d'autre va passer derrière. Moi ça ne me dérange pas comme je le disais tout à l'heure. De toute façon c'est quelque chose qui se fait beaucoup pour la batterie.

Quelqu'un compose un motif, a une maquette ? Ah c'est sûr, que ça sonne mieux quand il y a une batterie derrière, même si on va la changer du tout au tout juste après. Ça donne un peu une énergie globale. Ça aide. Même si c'est un peu factice quoi donc.

Pour moi (la vraie question) c'est comment on s'en sert après. Si l'utilité vraiment c'est juste une petite maquette. Donner une petite idée... Est-ce que c'est super intéressant ? À quel point cet outil est-il intéressant ? C'est surtout la question que je me poserais.

Donc est-ce que cet outil existe aujourd'hui parce qu'il y aurait éventuellement une revalorisation de l'instrument et qu'on veut à tout prix avoir des lignes de basse un peu plus intéressantes ? Ça, peut aussi être quelque chose qui est posé. Parce que l'instrument a quand même une réputation un peu péjorative. Il a quand même des lettres de noblesse qui sont quand même de plus en plus (reconnues). Enfin, c'est une image qui est quand même très redorée en fonction des styles. On a de plus en plus de musiciens qui sont très bons. Quels que soient les styles, on pense à des groupes comme Vulfpeck avec leur bassiste Joe Dart. C'est un des rares groupes où il y a un morceau par exemple qui s'appelle Dean Town qui est influencé par un morceau de Weather Report avec Jaco Pastorius. Ce morceau là il y a des concerts où une salle de 10000 personnes peuvent chanter la ligne de base parce qu'en fait la ligne de basse c'est le thème quoi !

Et donc ça c'est intéressant parce que c'est quelque chose qu'on ne pouvait peut-être pas imaginer y a 5, 10 ans ou 15, 20 ans. Les gens viennent pour chanter la ligne de basse. Et donc ça je pense, y a quand même quelque chose là-dessus...

On repense quand même l'utilité de cet instrument-là. Donc peut-être que ça (l'introduction d'un instrument comme Logic Pro Bass Session Player) s'inscrit là-dedans. Mais après est-ce que cet outil va être utilisé pour de la création originale (qui sera par) après distribuée ?

Sans doute, mais avec quel succès ?

M

Marc van der Rest 1:09:55

Oui parce que l'approche de l'outil quand même, puisqu'il part de la grille d'accord, c'est de construire une ligne de basse qui est logique, mais pas très originale. Quelque part, ça fait ça fait le taf mais pas de façon très originale. Donc ce n'est pas le même genre de composition que si je parle d'un riff de basse exceptionnel qui effectivement comme tu dis est vraiment porte le morceau. Ce n'est évidemment pas l'intention ici. Oui, on peut évidemment tomber un peu par hasard sur un petit fill ou un riff qui est une partie intéressante. Et puis comme on est en MIDI, on peut bien sûr l'exploiter.

Mais en soit c'est plutôt un utilitaire qui va générer une ligne de basse en support de la grille d'accord. Dans un certain style parce qu'effectivement ce n'est pas tout à fait la même chose de faire du Disco Slap que de faire du POP Rock. Et si on veut faire du Disco Slap et qu'on n'a pas accès à un bassiste qui est capable de faire ça ou qu'on n'a pas les moyens de s'en payer un, ben on peut quand même s'arranger pour faire un morceau qui sonne un peu ce genre-là.

Albert 1:10:51

Oui donc ça moi je dis que ça ne va pas tromper les gens. (Ceci-dit il) faut pas être naïf là-dessus, nous on est aussi pris au piège de là où on se situe. C'est important de le reconnaître.

Moi j'ai, un bagage. À force d'écouter plusieurs styles de musique, plusieurs bassistes, on sait

comment ça doit sonner ou comment ça pourrait sonner. Ce n'est pas le cas de tout le monde en fait. Donc forcément moi je dis, est-ce que ça va vraiment faire des choses formidables ? Peut-être que non, mais peut-être que ça va quand même marcher. On a bien vu qu'y a des y a des morceaux par générés par IA qui font le top 10 sur les plateformes de streaming. Même avant ça il y avait quelqu'un qui avait fait une vidéo pour montrer qu'un des morceaux de Christine and the Queens à l'époque avait été fait avec que des banques libres de droits sur Logic Pro avec une batterie, un synthé. Bon, on peut déjà le faire avec ça. Ça dépend bien sûr de la qualité du matériau de base, mais ça ne veut pas dire que ça va pas marcher.

Donc c'est sûr si on se pose la question... ou même avec certains styles où les voix sont auto tunées, où on a beaucoup de synthés, bien évidemment que ça s'inscrit dans quelque chose où peut être le son est devenu plus synthétique aussi.

Et donc si les sonorités globales deviennent plus synthétiques, c'est plus facile de se passer de quelque chose d'organique. Donc ça c'est peut-être aussi une autre question. Après les questions sous-jacentes, ce serait peut-être de se dire :

Est-ce que le public est dérangé par ça ? Déjà, à quel point le public a une oreille musicale ? Et donc à quel point on s'intéresse à la question de comment sonne un humain et comment sonne un logiciel ? En fait, parce que c'est facile depuis un statut de musicien, de musicienne, de musicologue, de de se dire : Bien évidemment que ça ce n'est pas de l'IA ou bien évidemment que ça c'est de l'IA. Mais quelqu'un dont ce n'est pas la préoccupation principale, quelqu'un qui consomme de la musique en fond. Il s'en fiche totalement et à partir du moment où on se rappelle aussi qu'il y a beaucoup de musiques qui sont que des musiques d'ambiance.

À quel point est-ce que ça nous importe que ce soient des humains qui la fassent ? Alors pour moi la réponse ce sera toujours la même : Même si c'est de la musique d'ambiance, il faut qu'elle soit faite par des humains. Mais d'un point de vue de société capitaliste, je ne sais pas moi quelqu'un qui a juste un hôtel ou un café et qui peut-être à juste besoin de banques libres de droits d'audio. On s'en fout quoi ! Donc ce sont surtout ces questions-là qui vont se poser à mon avis. C'est : Est ce qu'on fait une différenciation entre musique artistique et musique de fond ? À quel point les sons synthétiques peuvent remplacer un son organique ? A quel point ça importe aux gens. Et donc après, plein de gens feront leur marché quoi. Ça c'est une évidence, je pense qu'il y aura quand même un stigmate lié à ça. (L'utilisation d'IA pour composer ou jouer de musique.)

Marc van der Rest 1:14:27

M

Tout à fait. En fait il y a une discussion qui a eu lieu sur le groupe des utilisateurs Logic Pro. Alors on est bien d'accord, le groupe d'utilisateurs Logic Pro c'est 263000 personnes sur un groupe Facebook ! Donc on n'est pas dans des professionnels de haut niveau, on est, on est forcément largement dans du grand public. Et y a effectivement la question de savoir est-ce que

d'une façon générale, les outils de type Session Players pour la batterie, la basse et autre, est-ce que c'était triché ou pas ? Et la réponse qui est quand même largement sortie, c'est que on ne parle pas d'une compétition sportive en musique. Si ça sonne, si ça plaît, c'est bon. La façon dont on y est arrivé n'a pas beaucoup d'importance. J'entends que ce n'est pas vraiment la position que tu as toi.

Albert 1:15:08

Mais alors après c'est bon, je reviens beaucoup plus sur la batterie finalement parce que c'est quand là qu'il y a le plus d'historique. Mais alors par exemple, toi qui viens plus des musiques électroniques, et cetera, enfin les drums machines.

M

Marc van der Rest 1:15:15

Ouais.

Bien sûr, ça existe depuis longtemps.

Albert 1:15:23

Voilà et c'est aussi un son. C'est aussi un son qui est caractéristique de plein de morceaux. Si on passe dans les années 80, il y avait plein de groupes, peut-être dans des styles un peu entre musique électronique et post-punk qui ont utilisés des batteries électroniques. Et donc là aussi ça change toutes les questions de vélocité et de dynamique ou autre et de son donc.

Je pense que in fine, il y a beaucoup la question du rendu.

Ça c'est certain. Les questions de rendu, est-ce que le rendu est artistique ? Est-ce qu'il y a une proposition réelle aussi ?

Et puis est-ce que ça fait un changement ou un progrès en fait ? Parce que on ne peut pas avoir ce discours-là et ne pas aborder (cette question-là). Les musiques électroniques c'est une personne qui est sur son logiciel et qui fait tout et qui utilise peut-être après sample de sons et s'amuse avec ci ou ça.

Ça reste DIY quand même. Je pense qu'il y a quand même un propos où on ne peut pas revenir 40 ans en arrière et dire : Il y a les gens qui font bip bip avec leur clavier alors que nous on est des vrais musiciens.

Ça reste un peu réducteur quoi, c'est un peu vieillot comme façon de penser.

M

Marc van der Rest 1:16:45

En Belgique, on a quand même un exemple assez connu qui était Stromae. Effectivement, il est typiquement un petit gars qui a démarré en jouant tout seul dans son studio avec les instruments électroniques et qui a quand même sorti quelques tubes.

Albert 1:16:46

Oui donc, je pense que la question du rendu et du propos sera toujours centrale en fait.

M **Marc van der Rest** 1:17:07

Donc pendant que tu parles ça me frappe. Il y a peut-être au fond une question intéressante par rapport à cet outil ici. C'est que quelque part il (l'outil) fait tout pour essayer d'émuler le jeu d'une vraie personne. Ce n'est pas un outil qui justement génère comme un séquenceur ou une ligne de base tout à fait électronique.

Ils essaient quelque part de reproduire autant que possible le jeu d'un vrai bassiste. Est-ce que ça c'est à la limite peut-être la raison pour laquelle éthiquement ce serait plus dérangeant, le fait que quelque part ils font des gros efforts pour faire réaliste ?

Albert 1:17:37

Bah, je pense que de toute façon c'est ça peut être leur seul argument de vente.

Personne ne veut créer un outil pareil qui soit peu réaliste.

Au final la problématique est dans l'énoncé. On veut de toute façon remplacer quelqu'un qui va faire (aurait fait) ce travail-là. Donc si on veut le remplacer autant que ce soit le plus réaliste possible.

On parlait de du facteur économique. Il est possible que plein d'artistes utilisent des outils de la sorte au début de leur carrière. Et puis après soient aussi très heureux le moment venu de pouvoir être encadré d'une équipe de vraies personnes et que la différence se voit.

Albert 1:18:23

Au final tout ça est très lié au déclin économique de ce milieu. Parce que on voit bien qui gagne des sous dans cette histoire, ce sont les distributeurs. Les grosses agences de booking. Et ce sont éventuellement les labels. Mais les labels qui marchent sont quand même souvent anciens et ils survivent aussi parfois en tuant les petits. Si on pense au format du vinyle par exemple. Le format du vinyle, c'est un format qui a survécu grâce aux scènes alternatives, que ce soit Indie POP, que ce soit Punk, que ce soit Metal, que ce soit des gens qui aimaient l'analogique. Et ce marché est devenu saturé parce il n'y a pas plus d'entreprises qui font du vinyle aujourd'hui qu'il n'y en avait dans les années 80. Il n'y a pas plus de machines qu'à l'époque vraiment. Et donc les usines aujourd'hui tournent 24 h sur 24 parce que les vieilles majors ont décidé de refaire tout leur catalogue ancien. Donc après c'est ça le problème fondamental. Et pourquoi toutes ces questions se posent aussi, c'est parce qu'aujourd'hui c'est très difficile de vivre de la musique. En fait, c'est très difficile de faire une tournée où on ne perd pas d'argent. Ou alors où «quelqu'un »

ne perd pas d'argent. Moi, par exemple, si je pars en tournée, il est évident qu'en tant que musicien professionnel j'ai un minimum, garanti par concert. Mais la personne avec qui je suis parti en tournée en septembre a perdu des milliers d'euros. Donc moi ça ne me fait pas plaisir pour cette personne. Après je suis obligé aussi de protéger mon art et de défendre mon bifeck comme on dirait. Mais donc c'est surtout ça en fait. C'est à dire qu'aujourd'hui l'art ne peut pas exister sans la dette.



Marc van der Rest 1:20:28

Il y a quelqu'un qui va prendre le risque de s'endetter ?

Albert 1:20:30

Il y a quelqu'un qui doit jouer la banque ou alors il faut que tout le monde soit d'accord pour mettre la main à la pâte. Donc il y a aussi en fait ce truc-là. Après moi je discute beaucoup de ça. C'est un peu une espèce de dichotomie où les musiciens amateurs ont un avantage sur les professionnels. C'est que eux, ils restent un peu dans l'économie de groupe réel où tout le monde met la main à la pâte. Et les musiciens professionnels n'ont pas forcément ce « luxe-là ». Moi voilà, je viens pour jouer donc ça veut dire que quand je joue je gagne de l'argent. Ça limite aussi parfois les opportunités c'est sûr. Il y a peut-être des groupes amateurs qui vont faire des supers salles, ils ne vont peut-être rien récupérer mais ils ont fait une super salle. Après dans les groupes amateurs, quand les gens font ça par passion, aussi en fonction des styles... Bah ils ne vont pas forcément utiliser des outils de d'IA générative parce que c'est leur passion.

Donc c'est vrai que ce sont des questions qui sont très complexes.

Ça dépend beaucoup des styles de musique je pense, à partir du moment où on a une pratique du groupe par rapport à une pratique d'artiste solo. Les dynamiques sont pas les mêmes, c'est sûr.



Marc van der Rest 1:21:49

Maintenant bon, on peut considérer qu'effectivement il y a différents types d'usages, différents types d'utilisateurs. Et que tout le monde ne s'y retrouve pas nécessairement (dans l'usage d'un outil tel que celui-ci). Donc effectivement, dans le type de musique de scène à laquelle toi tu participes, ce serait pas du tout relevant. C'est d'ailleurs ce que m'a dit Emile aussi. Dans le latino, ça n'a aucun sens, donc effectivement ça ne sert à rien.

Albert 1:22:04

Ah oui oui, parce que d'autant plus dans le latino je dirais. Parce qu'en fait c'est très drôle. Parce que les gens qui font du jazz jouent du latino (Bon, je vais dire ça un petit peu brutalement) mais comme des blancs quoi. C'est à dire que les gens qui font vraiment du Latino ne sentent pas les

claves pareil.

Les Occidentaux sont très attachés à des façons de voir le rythme et eux pas par exemple. Si on part sur le premier temps, beaucoup de gens (occidentaux) vont se dire où est le premier temps ? Et ils (les latinos) disent : Ben le premier temps c'est quand on a démarré ! Après on s'en fiche du premier temps. Donc c'est à quel point est-ce qu'on peut quantiser ? Un jeu plus africain, plus péruvien, tout ça c'est très difficile. Peut-être qu'on y arrivera un jour... sans doute dans très peu de temps. Mais là, je pense que la véritable maîtrise de tout ça et la notion de feeling n'est pas possible avec une machine qui sera toujours un peu froide.

M

Marc van der Rest 1:23:04

Mais il peut y avoir un public intéressé à faire ce genre de choses et peut-être effectivement comme tu dis : Un public qui peut-être moins professionnel. Ou alors au contraire, un public qui travaille peut-être justement pour des utilisations commerciales. Où la productivité, le gain de temps, l'argent est important et donc quelque part n'importe quoi... Enfin quelque chose qui fait plus ou moins l'affaire est suffisant parce que de toute façon on ne va pas écouter ça avec une oreille extrêmement attentive et critique.

Albert 1:23:28

Bien sûr. Après voilà, moi je ne suis pas contre l'utilisation de ces outils de la part de « Monsieur ou Madame tout le monde » qui a envie de s'amuser un petit peu et qui peut-être ne sait jouer que d'un instrument et tout d'un coup se dit j'aimerais quand même ne pas juste être cantonné à enregistrer mes petites guitares par exemple.

Donc si, ça peut être dans une espèce « d'éveil » tout en gardant en tête que forcément c'est un outil qui est cliché parce que forcément, même s'il a plein de paramètres, il se base quand même sur une (ligne de) basse qui essaye d'être représentative mais qui doit forcément forcer un peu le trait si c'est fait dans cet esprit-là.

Qui est-ce que ça dérange quoi ? Moi je comprends qu'on puisse ne pas avoir une pratique musicale et enfin c'est très rare les multi instrumentistes qui sont très doués dans tout. Et je conçois aussi que c'est difficile d'avoir le temps de jouer en groupe ou de rencontrer d'autres personnes. Donc qu'il y ait des gens qui dans leur temps libre fassent des petites chansons ou des petites choses comme ça pour leur plaisir et que ça leur permette d'être aidés. Ou que ça leur permet de faire quelques petits trucs, pourquoi pas après ?

Mais si ça sort « dans un domaine à l'écoute de tout le monde », il faut qu'il y ait des notices. Il faut que ce soit écrit. Il ne faut pas que ce soit caché ces choses-là. Il faut que s'il y a des consommateurs, ils puissent savoir ce qu'ils consomment.

Et puis après se dire aussi : Ah Ben tiens si je fais peut-être un disque, est ce que ça ne vaut pas le coup d'avoir quelqu'un derrière ? Une ou 2 personnes qui peuvent apposer quelque chose ? Et je reconnais que ce que je vais dire reste problématique dans le sens où la batterie sera toujours le premier instrument sacrifié.



Marc van der Rest 1:25:32

Oui, puisque c'est la plus chère à mettre en place.

Albert 1:25:33

Voilà, c'est la plus chère à mettre en place. Et donc c'est sûr c'est la plus chère aussi. Peut-être c'est la plus difficile à mixer en fait. Ce sont des réalités juste très matérielles. Mais une basse. On va faire une ou 2 pistes séparées. Pas plus. C'est à dire que même si on est dans le domaine de styles plus alternatifs où on va jouer avec des effets de distorsion... Les effets de distorsion ou de drive ont tendance à faire des coupes bas et donc on perd un peu de gras. Donc en général on passe éventuellement par une piste en DI supplémentaire où on enregistre 2 pistes séparées de la même chose.



On en garde une pour avoir plus de bas et une autre pour des effets plus X et Y et donc ça donne plus de corps. Bon ça reste 2 pistes. Une guitare si on veut la doubler peut-être on va faire jusqu'à 3-4 pistes. Une batterie bien sonorisée, ça peut être 17 micros ! Et donc du coup rien que pour mixer ça : Il y a la room, la caisse claire, le charley, la grosse caisse, éventuellement les Toms, 2-3 pistes de cymbales, une piste d'ambiance. C'est sûr, ce sera toujours plus difficile. Donc les vrais perdants dans les IA génératives ce sont vraiment les batteurs, et pas les bassistes. Et de toute façon en termes de studio en tout cas, il y a déjà moins de travail (pour les bassistes) lié au fait qu'il y a plein de gens qui sont juste amateurs. Ou qui font « le taff ». Et c'est suffisant.

(Petite discussion anecdotique sur l'expérience positive de Marc en studio avec un batteur professionnel durant le COVID)

Albert 1:28:03

Oui, c'est sûr que ça prend du temps. C'est sûr que ça va plus vite de se dire : Ah bah tiens là tu jouais trop. Est-ce que tu peux jouer un peu moins ? Alors que tout d'un coup on peut bouger une molette pour se dire : Ah, je veux moins de fill. Il y a un côté très pratique, un côté gain de temps. Après, l'avantage du désavantage, c'est l'absence de communication. Encore une fois quoi, c'est encore ce côté un peu lien social où on crée quelque chose ensemble, où on teste différentes choses.

Et on se dit Ah bah tiens, on va faire une ou 2 versions je pense. Il y a aussi la difficulté de la multiplicité des possibilités avec un outil pareil. Et quand on peut bouger la molette 18 fois, du

coup on peut avoir 18 pistes différentes.

Comment on choisit en fait ?

Alors que si on a un joueur et qu'on lui dit : Fais-moi une version très busy, une version plus calme et à la limite on essaie de trouver un compromis et on écoute les 3 mix avec les 3 pistes différentes et éventuellement on fait un choix ou on fait une 4e proposition.... C'est tout de suite plus facile à choisir...



Marc van der Rest 1:29:17

Et puis on est 2.

Albert 1:29:21

Et puis il y a aussi le regard humain. En fait là il y a un mélange au niveau de la question technique et artistique. C'est une des notions qui est au centre.

En fait la bonne pratique instrumentale, surtout dans cet instrument là (à une époque où comme je le disais, on a de plus en plus de joueurs et de joueuses virtuoses), c'est de servir un propos en fait.

Albert 1:29:52

Parce qu'il y a ce qu'on peut faire. Le maximum de notre technique. Mais le maximum de notre technique, ce n'est pas ce qui sert l'instrument. Enfin ce qui sert le morceau. Et le morceau doit toujours être le l'horizon à avoir en tête.



Marc van der Rest 1:30:10

Tout à fait. Quelle est l'intention qu'on a ? Qu'est-ce qu'on peut exprimer à travers ce morceau ? Et donc être au service de... (cette intention).

Albert 1:30:11

Voilà, est-ce qu'on est dans notre ego d'instrumentiste à vouloir en mettre des caisses, des caisses ? Ou est-ce qu'on est dans : Oui, moi peut-être ce qui m'intéresse c'est jouer à des tempos de 200 sur des motifs super complexes en 7/4.

Mais en même temps-là je suis payé pour faire des reprises et jouer des fondamentales.

C'est aussi ce qui fait que c'est un métier. C'est une conversation que je peux avoir avec plein de collègues. Oui, il y a plein de concerts qui sont alimentaires. Et il y a plein d'artistes qui font plein de choses au quotidien qui ne leur plaisent pas. Et pourtant. Bah oui parce que c'est un métier aussi. Donc ça c'est aussi une autre question en fait.

A quel point éventuellement ça peut nous appauvrir dans l'idée de comment on se place ? Ou comment ça doit se placer ? Parce que du coup c'est un coup de molette. Est-ce que le coup de molette il est représentatif d'une réflexion ou pas ?

Donc c'est sûr, ça permet d'avoir une vision de chef d'orchestre. En fait, c'est ça qui est formidable avec ces outils. Mais à quel point est-elle juste ? Ou est-elle caricaturale ? Ou à quel point fait-on des vraiment des choix ?

M

Marc van der Rest 1:31:28

Parce que l'utilisateur (doit être) conscient (qu') il y a une compétence minimum pour se mettre dans cette posture de chef d'orchestre.

Albert 1:31:28

Parce que c'est tout l'enjeu aussi. C'est de se dire : OK j'ai le choix de vouloir un truc , un peu moins, un peu plus... Mais je n'ai pas vraiment le choix (ou le contrôle) de ce qui se passe. J'ai le choix entre ce que le logiciel me propose « plus de si » ou « moins de ça ».

M

Marc van der Rest 1:31:46

Ouais, effectivement, c'est ça.

Albert 1:31:47

Après comme tu le disais on peut revenir dessus. Eventuellement changer les notes et partir d'une base pour refaire quelque chose. Encore faut-il savoir le faire. Donc ça peut être un outil d'éveil. Il faut toujours se poser la question après de comment on écoute vraiment quoi ? Ou de se dire, si on est dans une optique de composition en solo, (et c'est pas évident, je reconnais parfaitement) mais en fait si je dois écrire pour une guitare ou si je dois écrire pour une batterie, c'est quoi les sons que j'aime en fait ?

Et donc ça c'est au final un enjeu de culture musicale très fort. De savoir OK alors.

C'est quoi un son de guitare qui me plaît et quel type de guitare ? Est-ce que c'est une guitare acoustique ? Est-ce que c'est une guitare avec des cordes en nylon ou des cordes à nickel ? Est-ce que c'est la basse que je veux elle a des filets plats? Elle a des filets ronds, est-ce que je veux qu'elle soit plus nasillarde ?

De plus comme ci comme ça, quelles sont mes références en fait ? Et donc c'est un exercice qui est déjà très difficile pour des professionnels, donc je comprends qu'il soit encore plus difficile à envisager éventuellement pour des amateurs. Mais ça pose aussi la question de comment on écoute, on conçoit et on perçoit le son?

Après ça va avec des choses très matérialistes. De comment on consomme quoi.

Même les musiciens. Moi je vais le reconnaître Combien de musiciens aujourd'hui, sans doute à cause des rythmes de travail, se posent et écoutent un album en entier.

Et dans quelles conditions ? Est-ce que c'est dans les transports en commun ? Est-ce que c'est chez soi ? On prend peu (le temps de faire) comme si on allait communier pour vraiment écouter un disque, se poser. C'est le danger je pense de la perte du repère, du son, de la réflexion autour de ce son.

M

Marc van der Rest 1:33:59

Ça a toujours été mon habitude d'écouter des albums en entier. Mais bon, je suis quelque part passionné, sinon je ne me lancerais pas dans 2 années d'études de musicologie.

Albert 1:34:05

Alors c'est très tu vas peut-être rire. Moi à une époque, j'écoutais beaucoup de cassettes. Et j'aimais beaucoup ce rituel de me dire, bon même si j'ai du fast forward, je ne peux pas passer à autre chose quoi c'est j'écoute ma face A après je passe sur ma face.

Je suis assez équipé, j'ai un j'ai un un double lecteur avec un vieil ampli Marantz et j'ai aussi un Walkman Sony sportif donc je suis un peu équipé mais même avec le vinyle. Bon, on se moque beaucoup des gens qui aiment le vinyle le son est plus chaud, et cetera, mais est-ce que c'est pas aussi la façon dont on écoute ?

M

Marc van der Rest 1:34:56

Oui, de toute façon, dans toute consommation, y compris de musique, effectivement il y a le rituel autour qui fait qu'on ne fait pas juste l'écoute. C'est aussi : Qu'est-ce que je fais ? Dans quelle condition je le fais ? Quelle est ma démarche ?

Albert 1:35:03

Et donc c'est sûr que ça change tout. Moi je pense qu'après si je reviens sur comment c'est fait par rapport à ton anecdote en studio. Ah bah oui, c'est le temps long quoi. Comment ça se fait ? Mais ça montre aussi que les samples ils ne sortent pas de nulle part. Et donc même si on n'a qu'une piste à la basse. Cette piste il y en a 15 derrière avant l'export. Et elles sont faites dans ces conditions-là. Donc ça pourrait être intéressant qu'on ait ces réalités-là à disposition de manière un peu explicative pour les gens. Pour qu'ils comprennent que derrière même le moindre sample, il y a quelqu'un qui a passé des heures à faire un son. Ou il y a un ou une professionnelle qui est derrière en studio qui utilisent tel type de matériel, ils ont fait telle recherche, et cetera. Et aujourd'hui comme on ne voit que le produit fini (et à la limite les heures de travail c'est un argument marketing) mais on ne pense pas trop à ça.

On ne pense pas trop au fait qu'il y a quand même derrière quelqu'un qui a dû jouer et qui a dû bosser pour qu'on ait ça.



Marc van der Rest 1:36:11

Bon, en tant que créateurs, même amateurs, on en est conscients. Parce qu'une bonne partie du marketing, de la communication, des firmes qui vendent des samples, c'est effectivement la qualité du travail. Quand ils font du Deep sampling.... Effectivement, ça veut dire on (l'équipe) a quand même passé beaucoup de temps dans des conditions excellentes, avec des gens très compétents pour.

Mais je suis d'accord que « Monsieur tout le monde » il entend un son, il ne se rend pas compte de la différence.

Interview de Bernard

Transcription, traduite en de l'anglais

16 décembre 2025

□ **Marc van der Rest** 0:39

Je suis donc un Belge francophone installé un peu au sud de Bruxelles, mais je connais aussi assez bien la région où vous vivez. Je vais régulièrement à Bruges et à la côte belge. De formation, je suis ingénieur en microélectronique, mais cela remonte à longtemps, comme vous pouvez l'imaginer.

Et il y a trois ans, j'ai commencé des études de musicologie, ce qui n'est pas une formation de musicien au sens pratique. Comme vous le savez peut-être, c'est davantage l'histoire de la musique, entre autres. C'est donc la science qui l'entoure. Et je suis maintenant dans la dernière année de mon master court. Ce sera un master en un an seulement au lieu du master long en deux ans.

Et dans ce cadre, je dois réaliser un mémoire, et j'ai choisi d'étudier cet outil, le bassiste de Logic Pro, afin de comprendre ce qu'il signifie pour les musiciens et comment il est utilisé. Le comparer à d'autres outils du passé, et ainsi de suite. C'est essentiellement la base de mon travail...

Peut-être pouvez-vous dire quelques mots sur vous et, en même temps, expliquer un peu ce que vous faites autour de la musique, parce que nous en aurons de toute façon besoin pour l'entretien.

BERNARD 2:30

Donc, contrairement à vous, je ne suis pas ingénieur. J'ai été professeur de musique à temps plein dans l'enseignement secondaire.

Également au Conservatoire d'Ostende, où j'enseignais le « samen zingen », donc le chant collectif. Dans l'enseignement secondaire, j'étais professeur de musique mais aussi d'esthétique. Il n'y a pas vraiment d'équivalent exact en Angleterre. On pourrait dire que c'est une initiation à l'histoire de l'art. Je suis donc un musicien de formation classique. J'ai étudié la direction de chœur au Conservatoire royal de Gand.

Et je pense que dès 1988, un de mes élèves m'a dit : « Ah monsieur, je fais de la musique avec mon ordinateur à la maison », et j'ai été vraiment intrigué. Je voulais voir ce qu'il faisait. Je suis allé chez lui, et il utilisait, je crois, un Apple classique. On parle ici de l'époque du MS-DOS pour les ordinateurs IBM.

C'était déjà, en 1988, l'époque du WYSIWYG — « ce que vous voyez est ce que vous obtenez »...

J'enseignais le chant choral au conservatoire de Bruges et je réalisais des partitions. Avant cela, ce n'était pas du tout simple : il fallait passer par beaucoup de codes complexes. Alors, grâce à cet élève et au fait d'avoir vu qu'on pouvait écrire des partitions sur un si petit écran, comme sur le Mac classique...

D'accord, j'ai regardé ma chère épouse droit dans les yeux, et une semaine plus tard j'avais commandé mon premier ordinateur. Faire de la musique avec un retour visuel aussi simple, à l'époque...

Je l'emmenais avec moi aux répétitions de chœur pour travailler, par exemple, *Ceremony of Carols* de Benjamin Britten.

Et les choristes connaissaient l'accompagnement de harpe par cœur mieux que la harpiste que j'avais engagée pour le concert !

Cela a donc été ma première initiation à la création en MIDI et à l'usage du MIDI pour soutenir une pratique chorale classique.

Ensuite, j'ai réalisé mes propres arrangements pour des chansons à l'école, par exemple. J'ai toujours fait cela en MIDI avec mon Mac classique, puis je suis passé à d'autres modèles et maintenant, ce n'est plus Finale mais Dorico pour les partitions, et Logic Pro pour le reste. Voilà. Donc déjà 37 années de pratique.

Marc van der Rest 8:05

J'utilisais déjà le MIDI sur un Atari ST. Je pense que c'était au milieu des années 80. Et puis je suis resté assez longtemps sur Windows, parce que lorsque j'ai commencé à utiliser le prédécesseur de Logic, qui était Emagic, sur Windows — même si, à la base, c'était plutôt un programme Mac — puis quand Apple l'a racheté, je suis passé à Logic et j'ai alors aussi basculé ma plateforme informatique vers Apple.

BERNARD 8:44

C'est très intrigant, je pense que la plupart des développeurs de logiciels musicaux viennent d'Allemagne et d'Europe du Nord. (Nous en avons d'ailleurs un peu discuté.)

M Donc, principalement enseignant, et je comprends aussi que vous avez été impliqué dans une certaine création musicale.

BERNARD 10:23

Oui. Je pense que c'est maintenant la cinquième pièce de théâtre que nous montons avec l'école où j'enseignais. Ils utilisent un « listening play », donc une pièce audio comme base plutôt qu'une pièce de théâtre classique. Ils ont un script, mais la musique composée pour Lighthouse est trop difficile. En plus, on ne peut pas en obtenir le MIDI. Tout est en audio, donc on ne peut

pas transposer. J'utilise donc seulement les paroles et j'en fais quelque chose à ma manière. Je sais, par exemple, que la façon la plus sûre de composer une mélodie pour des élèves qui ne sont pas vraiment chanteurs, c'est d'utiliser un hexacorde, donc seulement six notes. J'essaie de m'y tenir, mais assez souvent il faut un peu plus bas ou un peu plus haut ; quand je compose tout en MIDI, il devient très facile de transposer.

BERNARD 11:48

Ce qui est intéressant, c'est que cette année ils ont choisi une pièce intitulée « Bokrijk ». Vous connaissez Bokrijk (*village historique en Flandre*) ? Ils y ont construit une nouvelle... comment dit-on en anglais ? Une forge. C'est là qu'un forgeron travaille.

Et ils se sont dit : d'accord, un forgeron travaille le métal, alors pourquoi ne pas utiliser le heavy metal comme genre musical ? Cette fois, j'ai donc vraiment dû étudier comment faire du shredding à la guitare électrique. Mais d'un autre côté, je savais que ces enfants ne pouvaient pas simplement chanter du heavy metal. Cela abîmerait leur voix, tout d'abord. J'ai donc dû trouver un équilibre. D'accord, il faut peut-être les faire rapper comme les Beastie Boys, par exemple.

Ou les faire chanter, mais d'une manière qui soit acceptable pour eux comme pour le public. Il y a donc un peu de shredding. J'ai dû chercher de bons sons de batterie et de bons sons de basse. Et je suis très heureux de ne pas devoir transposer quoi que ce soit, car sinon je devrais réenregistrer toutes mes parties de guitare, et je joue déjà en drop D, donc je ne peux pas passer en drop C, à moins d'acheter une autre guitare.

Marc van der Rest 14:18

Et donc, c'est un cas où vous avez utilisé Logic Pro ? Cela signifie que vous avez saisi les accords dans la piste d'accords puis généré la basse ?

BERNARD 14:21

Oui, j'ai généré la basse, mais je l'avais déjà fait aussi pour les deux ou trois dernières pièces de théâtre.

BERNARD 14:42

(En utilisant l'un des styles du bassiste virtuel...) puis j'essaie d'affiner les choses au niveau des fills, de la complexité, puis je convertis le tout en MIDI et j'effectue alors de très légers ajustements.

Je crée d'abord les motifs de batterie, puis le bassiste doit suivre le motif de batterie. Je pense que c'est la meilleure façon de procéder.

Le problème que j'ai avec le bassiste virtuel dans Logic, c'est qu'on ne dispose pas de tous les sons. Par exemple, pour un son de basse heavy metal gratuit, j'ai trouvé un plugin — je pense que c'était TLS...

Ils avaient un plugin gratuit pour le heavy metal. Donc je laisse d'abord Logic me suggérer une ligne de basse.

Ensuite je la transforme en MIDI, je l'édite un peu plus, puis je choisis cet autre son de basse avec l'autre plugin.

Marc van der Rest 16:50

(L'outil utilise plusieurs canaux MIDI) pour piloter les articulations que possède le son de basse interne de Logic Pro ; et si vous passez à un autre plugin pour la génération du son, j'imagine que certaines articulations risquent de ne plus fonctionner correctement. Ou bien cela ne vous préoccupait pas ?

BERNARD 17:05

Je n'ai rien changé aux articulations, surtout ici avec le heavy metal.

Dans une autre chanson, j'ai utilisé une contrebasse. Et là, on joue des glissandos, des notes étouffées, mais dans ce cas je suis resté avec cet instrument. Donc aucun problème. En revanche, je ne connais pas beaucoup de bassistes heavy metal qui utilisent des slides et des notes étouffées. Ce qu'ils jouent reste plutôt basique, donc là ce n'est pas un problème.

(S'en est suivie une petite recherche sur le style effectivement utilisé par Bernard.) Style du bassiste : roots upright. C'était un peu jazzy. Et c'est ce que je recherchais.

Marc van der Rest 20:23

Très bien, je me disais que cela pourrait peut-être être utile. J'avais préparé une petite démonstration que j'ai montrée aux autres personnes interviewées. Évidemment, la situation était différente parce qu'elles ne connaissaient pas l'outil, mais cela peut peut-être quand même être utile que je vous la montre. Cela dure juste cinq minutes, donc ce n'est pas trop long.

Cela me permettrait de recueillir vos commentaires ou vos réactions à ce sujet.

- Lancer la même démonstration du bassiste LPVSP —

Vous connaissez donc bien l'outil. Je ne sais pas si vous avez des commentaires par rapport à ce que j'ai montré, ou par rapport à la façon dont cela se compare à votre propre usage ?

BERNARD 31:14

Moi, je procède plutôt dans l'autre sens : j'ai d'abord l'idée de ma chanson, posée sur les accords. Ce n'est qu'ensuite que j'ajoute la piste d'accords.

Normalement, je demande simplement à Logic de faire suivre le bassiste, par exemple, la piste de piano ou la piste de batterie. L'avantage de faire suivre à la fois la piste d'accords et la batterie, c'est évidemment que cela correspond mieux aux accords que vous avez joués au piano, par exemple.

BERNARD 32:11

Je n'ai jamais, au grand jamais, regardé la liste des événements. C'est très intrigant que vous l'ayez fait. Là, on voit vraiment ce qu'il y a sous le capot. C'est incroyable.

BERNARD 32:25

Mais la chose qui m'agace le plus avec les musiciens virtuels, surtout le batteur, c'est qu'on ne peut pas définir qu'on veut un fill seulement, par exemple, toutes les 8 ou 16 mesures. On peut dire : d'accord, moins de fills. Mais dès qu'on veut créer une autre section dans la même piste, il y a toujours un fill à la fin, et parfois je n'en veux pas. Et si on dit plus du tout de fill, cela peut affecter le motif lui-même. Et cela, c'est vraiment très agaçant. Les gens disent toujours : d'accord, alors transforme simplement en MIDI et coupe. Oui... Une autre chose que j'ai remarquée, c'est que vous convertissez en MIDI. Moi, ce que je fais, c'est créer une autre piste, y glisser le contenu, puis convertir cette nouvelle piste en MIDI, de façon à toujours garder la piste originale. Comme cela, je peux y revenir si je ne suis pas vraiment satisfait du rendu de ma piste MIDI. Je garde donc toujours la piste originale. Et c'est étrange que je ne l'aie pas fait pour ma dernière chanson. Apparemment, oui.

Marc van der Rest 34:35

Avant d'utiliser celui-ci pour générer la basse — puisqu'il n'existe que depuis 2024 dans sa version basse au sein des musiciens virtuels — quel type de techniques utilisiez-vous ? Et quel impact cela a-t-il eu pour vous de passer de l'une à l'autre ?

BERNARD 35:06

Il y a environ quarante ans, je jouais sur une Fender Precision Bass. J'ai donc une certaine habitude de la basse, de ce qu'on peut y faire, et passer au bassiste virtuel a été pour moi une vraie révélation, parce que tout à coup on entendait d'autres possibilités pour ce qu'on pouvait faire dans cette mesure. Cela m'a donc offert énormément d'alternatives. J'ai commencé à jouer sur la complexité, sur la quantité de fills, un peu aussi sur le swing, et ainsi de suite.

Parce que le swing aussi, déjà avec le batteur virtuel et d'autres outils, a été pour moi une vraie révélation en tant que musicien classique et interprète. On a tendance à penser : une croche doit être une croche. Mais les humains sont imparfaits, et le MIDI aussi. Les 1024 divisions d'une note ou d'un temps, c'est inhumain.

Je pensais : non, cela doit être correct comme sur la partition. Mais dans la vraie vie, c'est impossible. Donc jouer aussi avec la quantité de swing dans mon motif de batterie, puis chercher une basse, c'est l'inverse de ce que vous avez fait. Je ne l'ai jamais utilisé autrement. Je ne sais donc pas comment un motif de batterie s'ajuste réellement à la quantité de swing que vous avez ajoutée à votre bassiste.

Et une chose que je voulais suggérer, c'était ceci : vous avez votre ligne de basse, vous avez votre ligne de batterie. Faites l'inverse : regardez comment Logic fonctionne, comment Logic invente une nouvelle ligne de basse à partir de la ligne de batterie qui, elle-même, a été créée à partir de votre ligne de basse ?

Et écoutez à quel point votre son de batterie ou votre piste de batterie est différente de l'originale, créée à partir de votre partie de basse.

M **Marc van der Rest** 37:50

D'accord. Refaire cela une fois encore pourrait être intéressant, et c'est en effet une expérience facile à faire. Oui, je dois dire que dans ma pratique personnelle, je commence normalement toujours, bien sûr, par la piste de batterie, puis je génère la ligne de basse à partir du rythme de cette piste. Pour l'exercice ici, comme je partais un peu des valeurs par défaut du bassiste, je l'ai fait dans l'autre sens, mais je ne l'avais jamais fait auparavant... Au passage, oui, cela pourrait être intéressant et, d'ailleurs, vous le savez probablement, mais on peut aussi synchroniser à la fois la batterie et la basse sur une piste audio. Et si vous prenez une guitare normale, que vous grattez la guitare, il détectera les transitoires et alignera la batterie et la basse dessus. C'est assez impressionnant de voir ce que la technologie fait si facilement. Vous pouvez même le chanter dans le micro avec toutes les imperfections de timing et de ressenti que vous voulez y mettre. Ou le taper sur la table, et alors il s'adaptera.

BERNARD 38:50

Oui, oui.

Marc van der Rest 39:01

Donc, auparavant vous utilisiez une vraie basse avant d'employer cet outil. Et utilisiez-vous d'autres outils ? Je ne sais pas, des séquences programmées, une basse programmée, ou pas vraiment ?

BERNARD 39:07

D'autres logiciels programmés, vous voulez dire ? Non, non. Disons plutôt mes claviers. Oui. Clavier MIDI. Oui, oui. Autre chose, pardon de vous interrompre : jusqu'à ce jour, je n'ai pas beaucoup utilisé les motifs manuels dans l'outil LPVSP Bass.. Parce que je pense que cela

fonctionne très bien avec de la musique très électronique, un peu robotique. Mais ce que j'apprécie le plus dans le batteur virtuel et les bassistes virtuels, c'est la sensation humaine. Oui, donc normalement j'aurais toujours quantifié, mais depuis lors je joue davantage aussi avec la quantification et les quantités de swing. Et ces changements subtils donnent maintenant quelque chose de plus humain.

Marc van der Rest 40:25

Oui, je suis tout à fait d'accord. Pour moi aussi, cela a été un grand changement. Avant cela, comme je n'étais pas très bon en timing, j'avais tendance à tout quantifier et tout le monde me disait : ta musique sonne trop mécanique, ce n'est pas naturel. Et puis, grâce à ces deux outils LPVSP, on a effectivement accès à un bon timing. Ils sont bien alignés l'un sur l'autre, mais ils peuvent avoir un ressenti intéressant. Et donc on n'est pas obligé d'aller vers quelque chose de mécanique simplement parce qu'on ne maîtrise pas parfaitement son propre timing. Donc oui, d'accord.

BERNARD 40:46

Oui. En plus, il y a toujours un très léger délai entre votre clavier MIDI et Logic. On ne peut pas le négliger. Et puis, quand on joue sur un vrai piano, le moment où l'on obtient le son correspond vraiment au moment où la touche est enfoncée, alors qu'avec un clavier MIDI c'est un peu entre les deux, et on ne peut jamais totalement contrôler cela. C'est impossible.

Marc van der Rest 41:42

Avez-vous beaucoup d'interactions avec d'autres utilisateurs de l'outil ? Ou avec d'autres musiciens ? Et quel regard portent-ils sur son utilisation ? Avez-vous une idée à ce sujet ?

BERNARD 41:55

Oui.

Je suis un « one person band », surtout pour l'école...

Un ami avec qui je jouais de la guitare et de la basse est maintenant, à cause de son travail, un homme de Windows. Sa fille étudie maintenant dans l'enseignement secondaire musical à Gand. Mais je pense qu'ils utilisent surtout Fruity Loops. C'est possible ?

J'ai aussi expérimenté cela à l'école. J'ai expérimenté avec BandLab, mais toutes ces choses utilisent des clichés. Et c'est très bien pour mes élèves. Ou du moins, c'était très bien pour eux. Par exemple, l'un des exercices que je leur donnais était : faites un jingle de maximum 30 ou 40 secondes. Vous devez enregistrer votre voix pour dire ce que vous faites, et je pouvais consulter leur projet en ligne. Mon objectif était de les amener à construire quelque chose qui mène à un climax.

Une autre activité, par exemple, c'était au Concertgebouw de Bruges. Ils y ont le Sound Lab, avec des iMacs et toutes sortes d'échantillons différents dans GarageBand. Chaque année, j'y allais avec eux, et ils avaient une consigne : créer quelque chose qui évolue. On pourrait dire une très courte bande-son pour un film qui n'existe pas, en utilisant au moins trois pistes. C'était la consigne. Je sauvegardais ensuite leurs travaux sur ma clé USB. Je les évaluais, puis je commentais pour chacun : qu'est-ce qui est bien ? Pourquoi seulement 7 ? Pourquoi ai-je mis 9 ou 10 ? Et ils comprenaient vraiment la différence entre les différentes parties, les différents morceaux, ce qui se passe dans GarageBand...

Marc van der Rest 45:22

GarageBand. Donc vous avez utilisé GarageBand parce que c'est évidemment l'outil le plus abordable. Il n'utilise donc pas la technologie des musiciens virtuels, qui n'est disponible que dans Logic Pro.

BERNARD 45:26

Mais disons qu'une partie de la technologie virtuelle de Logic Pro est aussi introduite dans GarageBand, mais de manière beaucoup plus simple, bien sûr, oui.

Marc van der Rest 45:45

J'ai encore quelques questions plus détaillées. Nous en avons déjà abordé un bon nombre, mais allons peut-être les prendre une par une afin d'obtenir un commentaire un peu plus approfondi. La première porte sur la capacitation créative. Est-ce que l'outil inspire de nouvelles idées ou élargit les possibilités musicales, et aide-t-il d'une certaine manière à dépasser les blocages créatifs ou à encourager l'expérimentation ? Je pense que vous avez déjà beaucoup commenté cet aspect, mais si vous voulez peut-être développer un peu...

BERNARD 46:21

Oui. Par exemple, pour cette dernière chanson avec la contrebasse, j'envisage maintenant de la faire évoluer un peu vers un ressenti plus ska. Avec beaucoup de contretemps.

Je pourrais donc modifier un peu le motif de batterie, ou le son de batterie, mettre un peu plus la grosse caisse sur chaque temps pour accentuer davantage l'afterbeat, et cela pourrait m'amener à changer aussi le son de basse.

Je pourrais aussi utiliser ces cuivres de studio, ou enregistrer en direct un motif de guitare.

Le simple fait de faire cela et d'avoir cette possibilité vous amène à expérimenter différents styles.

Marc van der Rest 47:34

C'est intéressant parce que vous êtes un utilisateur de cet outil. Donc vous comprenez pleinement et vous avez envie d'expérimenter. Certains commentaires de bassistes professionnels étaient plutôt : oui, nous avons tellement de possibilités que nous nous y perdons un peu. Mais je pense que se perdre un peu fait partie du plaisir. C'est précisément de se dire : ah, mais si j'essaie cela, ça sonne plutôt bien. Cela crée un autre champ, une autre idée, et ainsi de suite.

BERNARD 47:55

C'est une autre manière de composer. Disons que si je faisais cela en écrivant la musique sur une partition, ce serait comme ceci. (Il fait le geste d'une vision en tunnel.)

Alors que travailler avec Logic, c'est plutôt comme cela. (Il fait le geste d'un champ ouvert à 180°.)

En effet, il faut éviter de se perdre dans toutes les possibilités. Composer, c'est aussi faire des choix, mais l'avantage ici, c'est qu'on n'a pas à réécrire toutes ses partitions. On peut simplement essayer une autre alternative.

Et on peut se demander si quelqu'un comme Beethoven ou Bach aurait composé bien davantage avec ce type d'outils, ou si leur musique aurait sonné différemment.

Ou bien ils diraient : je m'en tiens à mes idées. Je sais dans ma tête comment cela doit sonner.

BERNARD 49:06

Alors que, dans ma manière de composer en pratique, je pars d'une certaine progression d'accords sans rien enregistrer. Je veux avoir une idée de la mélodie et des progressions harmoniques, et une fois que j'ai cela, je commence à enregistrer. J'ai donc déjà une idée de ce que la chanson doit être sur le plan mélodique et selon les schémas harmoniques.

Mais pas encore en termes de style. Je sais qu'il existe différentes possibilités et j'expérimente avec elles. J'ai déjà une certaine idée. Par exemple, j'ai su immédiatement : d'accord, ceci doit sonner heavy metal. Ceci a un côté plus joyeux, donc allons vers un autre style. C'était un peu jazzy, mais cela pourrait évoluer vers quelque chose d'un peu plus ska, par exemple, ou combiner les deux.

Marc van der Rest 50:08

Très intéressant, très précis dans le détail et dans le vocabulaire. C'est tout à fait ce que j'attendrais de quelqu'un qui est musicien de formation complète, très expérimenté, et qui a ensuite cet outil entre les mains.

La question suivante porte sur la productivité et l'efficacité du flux de travail. Est-ce que cela réduit d'une certaine manière le temps consacré à l'arrangement et à l'enregistrement de la basse ?

BERNARD 50:33

Enregistrer la basse ?

Je n'ai pas besoin de la jouer, ce que je faisais avant le bassiste virtuel, donc je n'ai pas besoin de jouer au clavier MIDI.

Mais pour moi, l'arrangement est bien plus que le simple fait de regarder la basse. Il n'y a pas seulement l'arrangement, il y a aussi, entre guillemets, « un peu de mastering ».

Mais oui, cela aide. Parfois, comme je l'ai dit, si je commence à comparer différentes possibilités, créer encore une autre piste avec un autre style de basse peut me donner des idées pour modifier la première piste.

Marc van der Rest 51:33

D'accord, une sorte de processus itératif. Si j'essaie cela, cela peut en quelque sorte nourrir de nouvelles idées.

BERNARD 51:36

Oui, ce serait un peu la même chose que jouer dans un groupe : vous avez certaines idées sur la chanson, votre mélodie, votre structure harmonique. Mais votre bassiste peut avoir d'autres idées que les vôtres, et vous pouvez les aimer ou non. Et vous pouvez demander à votre bassiste de faire autre chose.

Dans cette mesure, je suis un « one person band », mais dans mon groupe il peut y avoir des suggestions, et celles-ci viennent des instruments de basse virtuels ou d'autres instruments virtuels.

Marc van der Rest 52:23

Excellent. Très bien, très bien. Merci beaucoup pour cela.

La question suivante porte davantage sur l'accessibilité, l'inclusivité. Avez-vous déjà travaillé avec un bassiste professionnel ? En engageant un, par exemple ?

BERNARD 52:40

Non, non, non, je n'ai pas d'argent pour cela. Pour l'école, il est important que cela coûte le moins possible, donc je ne suis pas rémunéré pour ma musique.

Marc van der Rest 52:44

Cela répond évidemment à la question de l'accessibilité. Cela signifie que vous pouvez utiliser des outils qui sonnent de manière professionnelle sans devoir payer pour cela. Et, bien sûr, travailler avec moins de personnes réduit le coût et augmente peut-être la rapidité.

(Nous avons ensuite discuté assez longuement du mastering assistant et de la manière dont l'égalisation peut aider à dégager de l'espace pour les voix.)

Marc van der Rest 55:16

Une remarque qu'Emile m'a faite lorsque j'ai travaillé avec lui, c'est qu'en réalité cet outil, le LPVSP Bass, n'a pas vraiment de moyen de garder les parties de basse actives à l'écart de la mélodie. On peut jouer, comme vous le dites, sur les fills, sur leur nombre, mais on ne peut pas vraiment écarter facilement la basse des parties mélodiques. Il n'y a pas de paramètre immédiat dans l'outil pour faire cela. Il faut donc jouer sur les fills ou convertir en MIDI, puis éditer soi-même.

BERNARD 57:04

Mais cela fait effectivement partie de l'arrangement. En tant que musicien de formation classique, j'en suis peut-être plus conscient. Je me souviens que mon inspectrice de musique disait qu'il n'est pas évident de composer pour des voix d'enfants et d'obtenir ce type d'arrangement. Elle avait d'ailleurs remarqué que, dans mes arrangements, je tenais compte de ces voix. J'utilise soit des violons très aigus, soit un hautbois. Et c'est à peu près tout. Ainsi, la voix dispose encore de suffisamment d'espace. On ne peut pas mettre, je ne dirais pas trop de déchets, mais trop de sons dans l'accompagnement au point de vraiment causer beaucoup de difficultés aux chanteurs pour passer au-dessus de toute cette musique.

Donc, restez dans l'aigu et dans le grave, et laissez de l'espace au milieu pour la voix, la voix des enfants.

Marc van der Rest 58:36

J'ai encore une question sur l'apprentissage et le développement des compétences, ce qui rejoint un peu ce que vous faites. Vous enseignez donc la musique à des enfants entre 12 et 16 ans.

BERNARD 58:57

Ma dernière année, j'ai commencé avec des élèves du deuxième degré en utilisant BandLab. Progressivement, et à la fin de l'année scolaire, ils devaient être capables de créer leur jingle. Enregistrer leur voix, éditer, copier, etc., et construire une chanson. C'était, disons, une activité musicale plus « virtuelle » que ce qu'ils faisaient à la Sound Factory du Concertgebouw de Bruges avec GarageBand. Mais ils ont commencé à comprendre qu'on ne peut pas simplement

utiliser n'importe quel motif de batterie avec n'importe quel motif de basse. Il faut que cela fonctionne ensemble, et cela les amène aussi à écouter de plus près l'accompagnement d'une chanson.

Marc van der Rest 1:00:23

Très bien. Et voyez-vous cet outil, spécifiquement le Logic Pro Bass Player, les Virtual Session Players : est-ce un outil que vous mettriez entre leurs mains ?

BERNARD 1:00:40

Ils devraient être capables de maîtriser les bases sans ces instruments virtuels. Ou alors, on pourrait, mais ils devraient être limités à des styles très simples. Au début, sans jouer avec tous ces paramètres, puis une fois qu'ils s'y sont habitués : d'accord, commençons à affiner ces différentes parties. Vraiment progressivement, sinon on s'y perd.

Marc van der Rest 1:01:15

Oui, ils pourraient sauter directement à un résultat final sans comprendre ce qu'ils font, et cela pourrait en réalité devenir brouillon parce qu'ils ne maîtrisent pas vraiment l'outil, d'accord.

BERNARD 1:01:24

Ce serait comme faire jouer quatre musiciens ensemble sans qu'ils s'entendent.

Marc van der Rest 1:01:36

Je pense qu'en une heure nous avons couvert à peu près tout ce que j'avais prévu d'aborder avec vous.

Vous avez donné d'excellents éclairages sur votre manière de l'utiliser, en particulier avec votre compréhension approfondie et le contexte d'un compositeur-arrangeur de formation classique. C'est donc très intéressant.

BERNARD 1:02:13

Je n'ai pas étudié la composition, cela dit.

Marc van der Rest 1:02:16

Non, vous n'avez pas étudié cela. Je sais que vous avez étudié l'arrangement, si je ne me trompe pas. Correct.

BERNARD 1:02:19

Oui, mais le mot composition est tellement réduit à l'écriture classique, alors que les choses ont évolué rapidement au cours des presque quarante dernières années. Des gens comme Hans Zimmer... je me demande s'il écrit encore vraiment ses partitions. Non, je suis presque sûr que non.

John Williams donne quelques idées à ses collaborateurs. Il leur donne des thèmes et ils les développent.

D'accord, voici le thème. Pensez à ceci. Pensez à cela. Utilisez cet ostinato, et c'est eux qui doivent le faire, pas lui. Donc, lui, il a de vrais assistants au lieu d'un assistant virtuel.

Marc van der Rest 1:03:11

C'est cela, oui.

Exactement. Mais, d'une certaine manière, vous reconnaissez que quelqu'un qui a suffisamment de formation et de connaissances peut très bien utiliser les assistants virtuels pour travailler de la même façon : donner des directions, faire les choix artistiques, puis laisser le travail plus lourd à l'outil.

BERNARD 1:03:27

C'est exact. Et plus on a de bagage, mieux c'est. Je pense qu'on peut alors choisir ses paramètres dans les instruments virtuels, mais il faut accepter d'expérimenter un peu.

M

Merci beaucoup...

BERNARD 1:30:02

Et je viens juste de réaliser quelque chose.

À propos des ressemblances, non pas des contrastes, mais des ressemblances entre les instruments virtuels comme le bassiste virtuel et l'approche classique du compositeur avec sa partition.

Quand était-ce ? Chostakovitch ou un autre compositeur a composé le Concerto pour violoncelle ? Il s'est assis avec un violoncelliste pour lui demander : quelles sont les possibilités ? Pouvez-vous faire ceci ? Pouvez-vous faire cela ? Jusqu'où vos doigts peuvent-ils s'étendre sur votre instrument ? Est-ce possible ? Et parfois un compositeur met au défi un vrai musicien d'élargir sa technique, mais c'est aussi vrai dans l'autre sens. Le musicien réel inspire le compositeur à faire d'autres choses.

Et la différence, c'est que je ne peux pas me payer un violoncelliste, mais Logic Pro peut me suggérer des choses. D'accord, mais sur un violoncelle on peut aussi faire ceci ou cela, ou sur une basse dans ce cas.

C'est donc vraiment virtuel, mais j'ai lu quelque part qu'on ne peut pas appeler cela de l'IA. En réalité, tous ces motifs ont été enregistrés par de vrais musiciens qui connaissent les techniques et ce qu'ils peuvent tirer de leur instrument. Et cela nous rend ces choses accessibles sans devoir payer ces musiciens, oui.

BERNARD 1:34:39

En fin de compte, cela revient à ceci : il s'agit de créativité et de la manière dont cela vous aide à être créatif seul dans votre studio. Et plus vous savez comment sonne un vrai violon, ou ce qu'un violoniste peut faire, ou ce qu'un bassiste peut faire, plus vous pouvez affiner ces paramètres pour obtenir le résultat que vous voulez.

Marc van der Rest 1:35:05

Je pense que ce sont là d'excellents mots de conclusion, en effet, une très bonne conclusion aussi. Je les réutiliserai probablement d'une manière ou d'une autre comme citation dans cette étude.

BERNARD 1:36:18

De bonnes choses arrivent parfois par accident, par sérendipité. Mais une fois qu'on a trouvé : oh mon Dieu, ça sonne bien, il faut encore mettre cela dans une forme de structure. Sinon, c'est juste comme cette horrible musique qu'on entend parfois dans les saunas ou ailleurs ; je me dis toujours : oh mon Dieu, qu'on coupe cette musique, s'il vous plaît.

BERNARD 1:38:09

Oui, oui, oui.

J'ai essayé le pianiste virtuel et non ! Je devrais probablement approfondir davantage les paramètres, mais cela ne me convainc pas, parce que je sais ce qu'un pianiste jouerait ou pourrait jouer, et parfois c'est simplement trop artificiel pour moi.

□

Interview d'Emile

1 Décembre 2025 – Transcription

1^{ère} partie - Interview

M : Donc l'outil en question fait partie de Logic Pro, ... c'est un DAW qui est en fait propriétaire chez Apple maintenant puisqu'ils ont racheté Emagic en fait qui est une boîte allemande dans les années 90 et puis ils ont fait un outil mais qui a continué à beaucoup évoluer. Au sein de ça, ils ont une série d'instruments virtuels évidemment des AU (Audio Unit) dans leur cas. Et ils ont également des outils qui sont en fait des outils d'aide à la composition si tu veux le premier qu'ils ont sorti, c'est un Drummer, c'est un batteur artificiel qui existe déjà depuis 2013, donc ça existe déjà depuis assez longtemps.

E : Que je connais via Garage Band.

M : Oui c'est quasiment le même que dans garage Band. Tu peux lui demander dans différents styles de jouer et tu as des paramètres pour arranger un petit peu. Et donc en 2024, donc ça c'est pas si vieux que ça ils ont d'une part amélioré Drummer pour qu'il soit encore un peu plus performants et puis ils ont introduit deux Session Players supplémentaire, un pour la basse et un pour le clavier. (Pour le clavier ça permet de faire différents styles des arèges ou des différents différents types de clavier), je trouve qu'il est assez basique. Celui sur la base on va voir. Je vais te montrer un petit peu pour te montrer ce qui se passe.

M : Donc cet outil en gros il génère des lignes de basse et des fills qui sont adaptés à style donc tu choisis le style, il y a huit styles. Tous les styles ne sont pas couverts. Le jazz n'est pas dedans, les styles latino non plus donc tu ne vas pas tellement retrouver des styles dont tu es familier. C'est plutôt du rock, de la pop, du disco des choses comme ça. Donc tu choisis un style, tu rentres dans l'outil une piste d'accord en fait donc tu dis que ce sont ta progression d'accord pour les couplets, les refrains, les ponts, les intro ce que tu veux.

E : Il faut les nommer les accords ou bien on peut les jouer ?

M : Ca c'est la partie fastidieuse pour le moment dans cette version-ci c'est pas très bon il faut vraiment les rentrer manuellement quasiment. Il faut les sélectionner mi mineurs.

E : Ah dans une bibliothèque d'accord !

M : Mineur septième, je veux une 11e aussi. Cette partie-là est un peu fastidieuse, je m'attends ce que dans la prochaine version tu puisses jouer directement. Pour le moment il faut vraiment les rentrer en fait. Donc les accords. Tu as le rythme général que tu peux choisir en 4/4, 5/4... tu

peux choisir ton rythme et donc le style particulier. En fonction de ça, il va te générer une ligne de basse. Il peut s'adapter à la structure du morceau donc couplet, refrain, pont, il va jouer un peu sur la dynamique, en disant quand j'arrive au refrain, il faut que je commence à un peu lancer des trucs etc. Donc il s'adapte. Et il peut également, (je vais le montrer dans la petite démo tout de suite), se synchroniser sur une autre piste Donc tu peux demander que la ligne de basse tienne compte de ce qui se passe sur la ligne de batterie.

E : Ah, OK.

M : Ou même sur une piste audio, tu pourrais taper sur la table, il va faire la détection des transients de façon à voir comment tu joues, tu joues un peu en avance, un peu en arrière sur le rythme, que feel tu mets dedans. Et puis appliquer ça si tu veux sur ta ligne de base, il va un petit peu faire du micro timing.

E : OK. Et par rapport à la mélodie aussi ou bien c'est pas prévu ?

M : Oui il peut se caler sur le timing de la ligne mélodique, mais pas sur la mélodie en tant que telle.

E : Pour éviter de se marcher sur les pieds par exemple, il n'était pas prévu ça encore. Éviter de surcharger quand la mélodie est active.

M : Non, il y aurait moyen de le faire mais plus manuellement par après. Tu peux corriger et mais il ne va pas le faire (automatiquement).

M : Il y a une série de paramètres qui permettent d'affiner, mais ça le mieux c'est peut-être de faire la démo.

■ On a passé la démo --

M : Donc voilà pour cette brève démo de l'outil.

E : C'est impressionnant quand même.

M : Donc on peut discuter un peu maintenant, et puis-je te remettrai quelques exemples avec un meilleur son aussi parce que là on entend le son tel qu'il est capté par le micro du Mac. Après j'ai le son direct de Logic Pro avec la basse - batterie. Un truc qui va sonner un peu plus que ça quand même.

M : Mais déjà si tu as des questions évidemment.

E : Je voyais qu'il passait beaucoup (d'événements MIDI). Oui mais c'est des contrôleurs en fait.

M : Oui, chaque note est doublé par un contrôleur. Ce sont des paramètres internes à Logic Pro.

E : En l'occurrence le CC103, tu sais ce que c'est non ?

M : Non parce qu'en ils ne sont pas enregistrés, je ne sais pas exactement ce qu'ils font effectivement. Ceci dit, comme c'est du midi, je pourrais très bien dire que au lieu d'utiliser la basse spécifique de Logic Pro, j'ai un autre plugin de basse que j'aime bien ou même mettre un synthé. Évidemment, je vais faire probablement perdre une partie des articulations parce que c'est un peu plus spécifique. S'il y a un slide, un synthé il va pas savoir que faire avec un slide. Par contre un plugging de basse peut-être d'une autre marque un truc comme Native Instrument, les articulations il va connaître...

M : Donc mais ici effectivement c'est un instrument semi-professionnel, mais il y a des vrais pros qui utilisent Logic Pro... Et donc même les instruments par défaut sont des trucs qui sonnent déjà quand même pas mal en tout cas pour jusqu'à certain niveau.

E : Même dans Garage Band c'est déjà impressionnant.

M : Oui, c'est les mêmes c'est les mêmes donc.

M : Et donc ... tu vois ... qu'on se rend compte quand même que ... si tu dois toi-même programmer le midi en tenant compte des articulations différentes ça va vite devenir fastidieux, je veux dire si tu veux juste taper des notes qui suivent la ligne évidemment comme ça avec un clavier midi tu vas dire tac tac. Mais si tu aimerais mettre un slide un petit peu avant. Ça va commencer à devenir lourd. Ou alors comme tu dis, il vaut mieux prendre une basse et savoir jouer quoi.

E : Oui oui c'est vrai que moi avec Garage Band de temps en temps quand je faisais des démos, je jouais les lignes de basse (au clavier). Plutôt que de brancher ma basse, je les jouais au clavier avec un petit peu de contrôleur (pitch).

M : Donc je propose qu'on suive un petit peu mon script. Comme ça j'aurai plus facile à retranscrire notre discussion.

M : Oui, une petite remarque quand même parce que c'est évidemment le grand sujet, la grande discussion aujourd'hui en 2025. Est-ce que c'est de l'intelligence artificielle du coup ? Alors j'ai un petit peu recherché sur la question. Ce n'est pas du Generative AI, c'est plutôt considéré comme un système expert (comme ça existe depuis 15-20 ans). Mais il a probablement été entraîné... en faisant du data mining (ou machine learning), etc. Mais en fait c'est un modèle statique. Qui tourne dans mon ordinateur, si je reviens demain matin, il va me rejouer la même chose il est tout à fait prévisible.

E : Il utilise une bibliothèque de motifs, en fait, en gros.

M : Il utilise une bibliothèque de motifs...

E : et probablement des instructions des règles...

M : Tout à fait, et puis tu vois, tu as vu, il y a quand même une douzaine de paramètres donc tu peux après dire ça c'est la base, mais ici j'aimerais que tu simplifies, j'aimerais pas que tu fasses un fill. Un peu plus un peu moins. Et par contre lui sait dans tel style, est-ce que je mets beaucoup de fill ? Quel type de fill est-ce que je mets dans du disco par rapport à du rock... Ca c'est effectivement dans la bibliothèque de l'outil. Pour le moment il y en a 8. Tu peux imaginer ... que dans la prochaine génération ils vont ajouter 3-4 de plus...

E : Mais ça n'est donc pas basé sur l'analyse de ce qui se fait, comme l'intelligence artificielle, de puis pour reproduire à partir de là.

M : Non et tu ne peux pas lui dire tiens joue-moi une ligne de basse pour un slow mélancolique. Ça ne marche pas, il faut choisir dans les paramètres et choisir le style de façon à faire ce que toi tu penses.

M : Donc, le but c'est... de recueillir... les retours d'expériences ou les opinions de bassistes ou d'utilisateur de l'outil concernant l'impact d'outils de ce type-là sur la création musicale et leur carrière en tant que bassiste. Et d'ailleurs, tu es bassiste, mais tu es aussi compositeur et tu es aussi patron d'un label.

E : Et guitariste aussi.

M : Donc est-ce que tu pourrais justement définir rapidement ton rôle dans la création musicale. Qu'est-ce que toi tu fais ?

E : Ça a différentes facettes suivant les projets. Quand je suis engagé, comme arrangeur par exemple (pour un projet extérieur)..., il s'agit de prendre un morceau existant. Et puis suivre un certain style. D'écrire la musique ... de manière plus ou moins précis suivants les instruments. Donc des instruments de sections rythmiques en général, on n'est pas toujours ultra précis parce qu'on veut que l'instrumentiste puisse s'exprimer. Étant bassiste, j'ai parfois tendance à écrire les lignes de basse parce je sais que c'est ça que je voudrais. Mais je sais que ça paralyse les (instrumentistes). Et puis j'ai encore eu l'expérience dernièrement là c'était avec un projet à moi un groupe à moi. J'ai écrit tout ce que je jouais au contrebassiste et comme il n'est pas excellent lecteur, finalement j'aurais mieux fait de le laisser libre. Parce qu'il n'a pas réussi à (vraiment) jouer ce que j'avais écrit. Donc ça a un peu coïncé. Donc dans le cas précis du bassiste, on a

tendance plutôt à mettre à quelques endroits, où on veut vraiment une note précise et puis le reste c'est libre quoi.

E : Et quand c'est pour moi-même (Une composition, pas une commande). Finalement c'est un peu le même processus en définissant (les choses) encore plus précisément. Et quand c'est pour faire des démos. Souvent j'ai fait des maquettes pour des élèves. Et pour aller plus vite, j'utilisais Garage Band avec l'automatisme de la batterie par exemple quand c'est dans des registres dans lesquels on travaille. A ce moment-là, c'est vrai que c'est pratique parce que ce genre d'outil permet d'aller plus vite. Mais c'est vrai que comme bassiste éventuellement, je peux avoir l'impression que j'irais tout aussi vite en branchant ma basse. Mais peut-être moins spécifique parce que je ne connais pas tous les styles évidemment.

M : Est-ce que tu utilises une station de travail DAW ?

E : J'utilise Ableton (Live) et Digital Performer, plutôt pour les projets acoustiques, bien qu'il y a pas mal de plugin de synthé et autres. Et Ableton pour les deux en fait.

M : Donc tu ne connais pas logiciel pro ça c'est tout à fait clair.

E : J'ai utilisé Garage Band (NDLR : Version simplifiée de Logic Pro) de temps en temps pour des maquettes vraiment.

M : Et donc les virtuels Session Players, tu as utilisé au moins le Drummer. Et jamais la basse.

E : Je sais plus si j'ai déjà utilisé la basse, je crois, j'avais juste essayé de façon anecdotique.

M : Adéfaut d'avoir utilisé cet outil là ? Est-ce que tu as déjà d'autres outils ? écrire des lignes de basse style séquenceur, arpégiateur des choses comme ça ?

E : Oui oui mais à ce moment-là nettement plus dirigé, puisque par exemple j'utilise pas mal les machines ELEKTRON. Et notamment l'Analog Four, et là c'est à base de pattern. Où on peut introduire quelques règles de hasard et de semi- contrôlé, puisque les évènements s'enchaînent et peuvent dépendre de l'évènement précédent.

E : Et puis on peut aussi avec les arpégiateurs si on les met en random. Mais j'utilise rarement ça pour la basse parce que justement la basse elle doit vraiment être définie. La note.

E : J'ai récemment acquis le NDLR de Noodler de la firme américaine, c'est un petit séquenceur à quatre pistes génératives en fait. Mais il ne génère pas de ligne de basse proprement dite. Il génère des patterns qui ne peuvent pas vraiment servir pour faire de la basse. Et dans Digital Performer il y a peut-être des plugins, mais je n'ai jamais regardé s'il y en avait des génératifs.

M : Des génératifs, il n'y en a pas tellement effectivement comparable à celui-ci. A ma connaissance, il y a chez (Toon track) EZbass. Ici évidemment Apple a tout intégré en disant, il y a une piste maître qui me donne les accords. Je vais tous les empiler les uns sur les autres, je peux les synchroniser les uns avec les autres. Ils jouent évidemment leur avantage d'avoir un peu fermé pour faire une intégration un peu plus poussée. Et puis pour jouer aussi la carte Apple d'une certaine facilité d'emploi.

E : Oui oui. Maintenant dans Max for (Ableton) Live, peut-être qu'il y a aussi des outils comme ça. Mais je n'ai pas encore (exploré).

M : Donc je propose qu'on continue. Est-ce que tu veux peut-être entendre encore un ou deux exemples comme ça on ne se les tape pas tous à la fin ?

E : Donc là c'est une démo générée... ?

M : Le principe que j'ai pris c'est d'être le moins artistique possible, pour être le plus scientifique possible. Donc je n'ai pas essayé de mettre ma vue de ce que ça devrait sonner. J'ai pris autant que possible les paramètres par défaut. En appliquant un petit process assez similaire de ce que je t'ai montré dans la démo. Prendre une piste (de basse) coller une batterie dessus. Juste une petite intro trois répétitions en changeant un peu d'intensité, puis passer sur un refrain. Je n'ai pas essayé de me dire que ça doit être beau. Sinon quelque part ça devient un jugement sur est-ce que Marc van der Rest est capable de composer une musique ? Ce n'est pas le but ici.

M : C'est plutôt de dire qu'est-ce qu'il fait s'il essaye de faire du disco?

■ Démo track Disco Slap 2 –

M : Je te dis, j'ai essayé de rester proche de ce ça donne par défaut.

■ Démo track Modern Motown 2 --

E : J'ai un outil que j'utilise assez fréquemment, iReal Book. c'est un outil sur.. les smartphones. A partir de grille d'accord, ça génère un accompagnement une trentaine de styles différents. Aussi bien la basse que la batterie, le piano, la guitare. D'accord c'est plutôt un outil d'accompagnement. C'est un peu la suite de ce qu'était Band-in-a-Box.

M : Donc voilà, tu as entendu un ou deux exemples, tu comprends plus ou moins le fonctionnement. Je dirais que même aussi évidemment bon moi quand je l'utilise, je ne prends pas nécessairement exactement ce qu'il me donne.... puisque tu reçois du midi après tu fais ce que tu veux.

M : Après les questions sont un peu plus sur l'impact d'outils de ce genre-là puisque c'est quand même relativement nouveau. Ça sort en 2024. D'abord globalement, puis sur tes créations musicales, sur ta carrière ou sur les gens autour de toi. Et puis il y a une question un peu plus générale qui est de dire est ce que l'utilisation d'outils c'est une bonne idée, c'est acceptable ou bien ce n'est pas authentique ?

M : Première question ... Quel est l'impact, pas tant ce que toi tu en ferais mais est-ce que est-ce que tu te dirais : C'est embêtant parce que moi en tant que bassiste parfois j'ai des émissions qui ressemblent à ça et quelque part le compositeur n'a plus besoin d'un bassiste, ça peut m'embêter. Ou bien, tiens ça pourrait m'aider. Voilà est-ce que ça ne me touche pas ? ou bien non au contraire effectivement ça n'est pas neutre.

E : Moi, je ne travaille pas dans le domaine plus pop ou plus commercial. Plutôt dans le domaine du jazz, la musique improvisée et la musique du monde. Je pense que c'est très rare de faire appel à ce genre d'outil, parce que on se base vraiment sur la personnalité des musiciens. Donc pour dans mon domaine, je n'en vois pas plus d'utilité que pour faire des démos rapides pour soi-même avoir une idée ou bien pour répéter ou quelque chose comme ça. Pour utilisation professionnelle, je ne m'y suis jamais réellement intéressé. Donc je ne l'envisage pas. Je ne sais pas si c'est une bonne attitude ou pas. Si j'étais dans le domaine plus pop et autre, je ne sais pas du tout si c'est un outil que en tant que professionnel... Si ça a du sens de l'utiliser ou pas. Maintenant le problème c'est que tout doit aller tellement vite. Je pense que si je travaillais encore dans la musique de film, ou j'ai un peu travaillé dans la pub. Alors à ce moment-là, je n'hésiterais pas parce que ça permet d'aller vite. Et la musique de film actuellement en documentaire ou autre. Il faut tout faire, il faut faire très vite. La publicité utilise de plus en plus l'intelligence artificielle de toute façon pour la musique, les documentaires aussi. Donc ça c'est encore autre chose. Je pense que là, j'hésiterai pas si j'avais un truc vraiment plus commercial. Au moins ça sera en place, il ne faudra pas recommencer jusqu'à ce que... Donc là je crois que j'hésiterai pas.

M : Je pense que c'est déjà relativement clair. Et quelle est ton opinion. Le fait d'utiliser des outils qu'ils soient. Est-ce que pour toi ça pose un problème par rapport à l'authenticité de la démarche du compositeur qui doit faire preuve de... Ou bien est-ce qu'effectivement l'utilisation d'outils c'est quelque chose qui s'est toujours fait et donc quelque part ça ne dérange pas

E : Ca c'est une grande question presque philosophique parce que je me pose régulièrement la question à quel point. Qu'est-ce qui est intéressant dans la création ? J'utilise, comme on le disait tout à l'heure, quelques outils où il y a du random. Mais moi dans mon projet plus électronique, j'utilise ça en superposant un jeu..., je joue par au-dessus en live ou avec un collègue qui lui joue des instruments à vent et lui c'est complètement en live. Et donc d'une certaine façon, ça nous stimule parce qu'on ne s'attend pas dans certains cas à ce que ça va faire et donc on réagit en fonction. Et ça je trouve intéressant

M : Donc c'est le côté random qui quelque part t'oblige à sortir de la zone de confort ?

E : Oui, voilà. J'ai déjà programmé un synthétiseur de manière tout à fait aléatoire (Un vieux Korg MS 20). Où alors c'était uniquement analogique, les circuits et donc il y avait la note qui sortait, ça suivait plus ou moins une gamme mais alors ça nous force à réagir. Donc là là je trouve que ça ne me dérange pas du tout du tout.

E : Maintenant ce nouvel outil que j'ai acheté le N D LR qui génère automatiquement des pads et des motifs mélodiques et autres. Je ne sais pas encore quoi en penser, j'en ai un autre aussi qui est le séquenceur (Torso T1) c'est aussi des outils qui génèrent à partir de consignes qu'on peut changer en cours de route, alors là je trouve. Là, j'aime bien. C'est parce que je trouve qu'il y a une intervention de l'humain, mais je ne sais pas pourquoi, j'aime bien qu'il y ait une intervention de l'humain. Est-ce que c'est parce que je me sens attaqué dans mon rôle d'instrumentiste si c'est la machine qui fait tout ? Donc ma réaction par rapport à ça est assez subjective en fait.

E : Je pense que c'est de toute façon le résultat qui compte. Mais si on génère (de la musique) le problème, c'est qu'on peut générer des musiques complètement automatiquement actuellement. (Comme on a des problèmes avec Spotify etc). Alors c'est dans tous les domaines créatifs, c'est le cas maintenant. Dans des domaines où on doit aller vite comme là, encore une fois, c'est commercial la publicité alors là que ce soit pour les images et tout. Oui de toute façon, c'est quelque chose de qui va disparaître après c'est temporaire. On s'en fout un peu.

M : Ça a un côté utilitaire plutôt qu'artistique ?

E : Oui, mais du coup on se peut se poser la question c'est quoi artistique ? C'est quoi la démarche créative ? Et ça remet en question tout ça ! Ça, ça ébranle un peu.

M : Donc ici évidemment la part de random est assez faible. Si tu rentres une grille d'accord, il va en fonction de ses paramètres de style te générer une ligne à laquelle tu ne pensais pas nécessairement toi. Peut-être que tu vas dire : Ah oui c'est typiquement ce que j'aurais pensé à

faire ou, au contraire, tiens il fait ça. Donc il peut y avoir ces deux effets là. Par contre on n'est pas sur quelque chose qui va générer en temps réel du random, ni sur quelque chose où tu as des boutons devant toi et où tu peux en temps réel dire tiens je vais changer. (Si) tu changes les paramètres, il prend prends deux secondes. Ce n'est pas vraiment un outil très interactif.

M : Tu as déjà une opinion sur ce que tu as entendu du point de vue qualitatif ?

E : Mais au point de vue du jeu proprement dit, des sonorités, puis des ghost notes et autres. Là c'est assez bluffant parce qu'on croirait vraiment que c'est un bassiste qui joue. Ça, c'est plus la technique de son qu'il y a derrière, mais aussi la façon dont le software va mettre des instructions des contrôleurs et autres. Sinon pour ce qui est de la ligne basse proprement dite, dans ce que j'ai entendu là, c'est vrai qu'elles sont assez basiques. Elles sont efficaces. Moi, j'aimerais tester en mettant des grilles d'accord parfois plus complexes, ou avec des anticipations ou des choses comme ça, pour voir comment le système réagit.

M : On pourra faire ça après. On va terminer l'interview puis on pourra jouer un petit peu.

M : Une autre question : Est-ce que pour des gens qui composent la musique ça peut éventuellement aider à générer quelque chose de nouveau ? Éviter le fameux blocage de la feuille blanche. Est-ce que le fait de lancer un truc comme ça peut éventuellement être l'initiateur d'un morceau qui après démarrera parce que voilà...

E : Ah oui, ça c'est possible parce qu'une des façons de composer un morceau. Enfin de façon traditionnelle, quand je dis un morceau dans le domaine pop, jazz, enfin avec une structure fixe. Si on commence par des harmonies, après on peut improviser dessus, et puis il y a une mélodie qui sort. Bien que moi en général, je fonctionne plutôt en partant de la mélodie. Mais bon je sais qu'il y a beaucoup de musiciens qui fonctionnent à partir de grille d'accord, surtout dans le domaine plus pop et chanson. Pour ce côté-là ça peut être intéressant parce qu'avoir un accompagnement qui groove plutôt que des accords tout droit ça donne tout suite...

M : Oui alors c'est vrai que si on réfléchit au type d'approche de composition qui est supporté ici. Clairement, puisqu'on démarre avec les grilles d'accord, on est quelque part sur une base qui est le support de la grille d'accord. On n'est pas sur une base qui est un riff rythmique. C'est plutôt l'accompagnement basé sur une harmonie tu as bien vu comment qu'on construit le truc quoi

M : Est-ce que c'est plus simple pour composer par rapport aux méthodes traditionnelles ?

E : Pour composer composer...(bof). Moi je vois dans mon domaine puisque j'ai donné beaucoup de cours, organisé des stages et tout ça. Comme côté pratique, ça serait pour préparer des

Backing Track pour des élèves. Pour aller beaucoup plus vite qu'en devant jouer tous les instruments de moi-même.

M : C'est ça d'accord, pour qu'ils puissent avoir une base sur laquelle ils vont après improviser...

E : ...ou jouer leur mélodie

M : Question suivante est-ce que tu perçois le fait que ça permet un musicien qui n'est pas professionnel. Qui n'a pas une basse ou pas la virtuosité ou accès à un bassiste de dire maintenant je peux avoir une ligne de base qui sonne quand même un peu dans mon projet, alors que je n'ai pas les compétences ou l'accès.

E : Oui. Intuitivement, ça me dérange. Mais c'est parce que j'ai l'impression qu'il y a supercherie. Mais en fait, je ne sais pas si c'est juste comme sentiment, mais c'est la première réaction que j'ai eue. Effectivement si j'ai un copain qui n'est pas du tout un professionnel, et puis qui me pond un morceau avec tous ces outils-là.. Je vais dire en fait oui ça sonne bien. Mais ça m'énerve. Rires.

M : Est-ce que la qualité est suffisamment professionnelle pour sonner ?

E : Dans ce qu'on entend là, oui.

M : Si quelqu'un maîtrise bien l'outil et sait ce qu'il doit en faire dans le contexte de ce morceau, il arrivera probablement faire un truc qui va sonner bien.

E : Oui, ou même quelqu'un qui fait ça de manière intuitive. Je pense que tous les outils qui existent maintenant permettent à des gens qui sont pas l'éducation musicale, mais qui ont quand même des oreilles et un peu un goût pour la musique par essais et erreurs d'arriver un résultat qui leur plaît. Et ça c'est le côté intéressant. Bien sûr.

M : C'est une espèce de démocratisation effectivement, il ne faut plus apprendre longuement, mais on peut s'exprimer musicalement.

E : Parce qu'autrefois, il aurait fallu faire appel à un musicien, un batteur et un bassiste professionnel. Ça se payait : Un studio etc, donc c'était inimaginable. On pouvait rester à gratter sur sa guitare ou taper son piano à la maison de manière plus ou moins approximative.

Maintenant les gens qui faisaient ça avant, qui était de ce niveau-là, peuvent arriver à sortir un produit qui peut être en compétition avec des productions professionnelles. C'est un peu effrayant aussi. Mais tant mieux.

M : Est-ce que l'outil répond aux normes professionnelles de production en studio ? Ou bien ça va bloquer dans le processus ?

E : Non, je ne pense pas parce ça fonctionne à partir de génération de sons du software. C'est à partir de d'échantillons. La qualité est là. C'est déjà le cas la contrebasse de Garage Band. Elle est tellement réaliste que j'ai déjà enregistré des lignes de basse avec ça pour aller plus vite. Et puis en réécoutant ça longtemps après je ne sais plus dire si c'est moi qui joue (sur ma vraie contrebasse) ou pas.

M : Puisque tu donnes cours est-ce que ça peut quelque part être une aide à l'apprentissage de l'arrangement en termes de basse, en termes de groove, d'harmonie. Tu vois comme un outil d'école. Tu pourrais donner cours quelque part en t'appuyant là-dessus.

E : Ah oui ça peut être intéressant qu'un élève bassiste par exemple utilise cet outil. Ou bien que je lui génère des lignes de basse pour qu'il apprenne à les jouer. Évidemment, je filtrerais avant, j'écouterai, je dis oui non ça, c'est peut-être trop compliqué. Ou moi je rajouterai ceci ou cela. Mais comme le peu que j'ai entendu ici sonne quand même tout à fait réaliste et fonctionne bien. Ça peut pour générer des exercices. Oui, oui.

M : Est-ce que ça favorise une meilleure compréhension de la structure musicale ? Est-ce que la personne qui composerait là-dessus va se poser les bonnes questions par rapport à ce qu'il est en train de faire ?

E : Je ne pense pas que ça influence d'une façon ou d'une autre. Parce que à partir du moment où on définit quand même l'harmonie et la mesure au début. Je ne vois pas que la ligne de basse générée va lui apporter en plus dans ce contexte-là.

M : La remarque que moi je me fais, parce que j'utilise parfois aussi des générative IA. Dans le générative IA, tu n'as plus aucune compréhension sur ce qui se passe. Tu peux être intelligent dans tes tags mais après tu prends le résultat en disant wow. Tu n'as plus aucune compréhension ou visibilité sur comment le morceau a été construit. Alors qu'ici quelque part tu es quand même encore un peu la main dans le moteur, donc tu vois encore un peu ce qui se passe.

E : Ah oui à ce moment-là ça peut stimuler en écoutant la ligne de basse qui est générée à partir des accords. En fait finalement, peut-être que je vais mettre un autre accord parce que c'est cette fonction là que je voulais, je ne sais pas, c'est un sous dominant que j'ai choisi mais du coup là-basse fais ça. Non, je vais prendre un autre accord. Je vais prendre un Fa au lieu d'un Ré mineur. Mais à la limite je n'ai pas besoin de la ligne de basse pour l'entendre à l'avance quand je vois les accords écrits.

M : Non, mais toi pas. Là je pensais apprentissage donc là c'est plus quelqu'un qui veut se perfectionner. Prenons l'utilisateur moyen. On lui donne ça. Est-ce qu'on va plutôt le tirer vers le haut en lui permettant de faire d'autres choses ? Ou bien est-ce qu'il va un peu s'abêtir parce qu'il n'a même plus d'efforts à faire ?

E : Ah non, je crois qu'on peut tirer vers le haut parce qu'il peut expérimenter des choses qu'il n'aurait jamais pu expérimenter autrement.

M : Est-ce qu'en développant un morceau de musique avec des outils comme celui-là on a encore une appropriation du travail ? Et est-ce qu'on éprouve la satisfaction artistique ? Est-ce qu'on s'exprime...

E : Le fait d'utiliser des outils c'est un petit peu comme cuisiner à partir de produits qu'on achète chez Picard. On peut avoir des plats qui sont déjà tout faits ou bien d'autres qui sont des éléments, des sauces et qu'on construit à partir de ça. Donc c'est un peu le même processus, parce que moi j'adore cuisiner et je compose. Je vois que le processus créatif pour moi est très semblable. Et donc, dans le cas d'une musique réalisée avec des outils semi automatiques ou bien où on fait tout soi-même... là c'est purement une question d'Ego. On est fier d'avoir tout fait soi-même, (mais) si on a fait tout fait soi-même et que ça ne sonne pas très bien et que ça n'est pas tout à fait en place, ça n'est pas terrible non plus. Alors que si on utilise des outils qui permettent d'avoir quelque chose qui sonne vraiment dans un style qu'on recherche, mais pourquoi pas. En fait c'est comme : Est-ce que je vais faire ma béarnaise moi-même ? Ou-ce que je l'achète en pot ? Mes convives seront ravis d'avoir une bonne béarnaise réussie,

M : Si tu sais en faire une bonne autant qu'elle soit maison, mais si non ça peut être vraiment mieux que tu l'achètes.

E : En cuisine, je n'hésite pas trop parfois à le faire. (Sauf) parfois par pur Ego. En musique j'hésite un peu plus. Et je ne sais pas pourquoi en fait. Je n'ai jamais travaillé avec des samples de morceaux, mais ce n'est pas dans mon style de musique non plus. Ça m'attire, j'ai essayé un tout petit peu juste pour moi. Mais en fait je trouve ça finalement très intéressant. Dans les musiques que j'écoute qui font appel à des échantillons de morceaux existants qui sont remaniés et tout, je trouve ça super intéressant. Il y a moyen d'être hyper créatif là-dedans aussi.

E : C'est un outil. Bien utilisé et dans les mains d'un bon musicien, de quelqu'un de créatif, il y aura toujours un plus apporté par le créateur. A condition qu'il y ait un degré d'intervention possible.

2^e Partie – Utilisation de l'outil Emile/MvdR

M : Il y avait d'autres exemples, ça t'intéressait d'entendre une basse acoustique, peut-être ?

E : Oui d'accord. C'est quel genre

M : Roots Upright

- Démo exemple Roots Upright 2 –

E : C'est chouette. Mais ces phrases-là, ce sont plus des phrases de bassiste électrique que de contrebasse. On peut le faire, mais ça ne tombe pas dans les doigts. Ça sonne basse électrique en fait.

M : C'est le seul style de basse acoustique de l'outil, il n'est peut-être pas vraiment fait pour.

E : Et quels sont les styles disponibles en fait ?

M : Le Popsong Writer est un des plus simples, je crois que c'est vraiment basique.

- Démo Pop Songwriter 2 --

E : Ah oui, Il a joué un Sol quand même (comme note de transition). C'est ce qu'un bassiste ferait pour appeler la note qui suit. Oui pour ce genre de choses-là, en fait c'est c'est pratique, parce que c'est à la limite même un peu chiant à jouer quand on a besoin de faire un truc pareil. Et moi je pourrais avoir tendance à rajouter trop, et puis là au moins c'est fonctionnel.

M : Ben là tu as ton petit slide, tu peux rajouter plus ou moins si tu veux.

- Démo Indie Disco 2 –

E : Oui, une bonne précision. Avec les petits coups sur le micro aussi.

E : Ce qui serait intéressant en fait c'est de prendre un vrai morceau. Dans un style que lui connaît. Puis de rentrer la grille d'accord et de lui faire pondre quelque chose et de comparer par rapport à la basse originale du morceau

M : Mais ça je note parce c'est possible.

(C'en suit une petite discussion sur le Stem Splitting et une excellente expérience d'Emile suite à une session d'enregistrement acoustique).

M : Donc alors on peut s'amuser à démarrer maintenant une session de zéro.

E : Prenons le Pop Rock, on va voir

- On construit un exemple en Sol Mineur. Gm7, C7(9), Gm7, C7(9), Gm7, Bb7(13), Eb maj7, Dmaj7(#9)

E : Voilà parfait. Rentrer les accords ce n'est pas si compliqué.

- On écoute l'exemple qu'on a construit.

E : Et là maintenant on peut jouer sur la complexité ? More notes. Mettre plus de fills.

M : Humanize ? C'est pour introduire de petite variation quand on recopie une section.

E : Et alors on peut choisir le type de basse ?

M : Oui. Et on peut changer les presets.

E : Prenons un autre pattern pour tester. Prenons la 4.

E : Il reste beaucoup sur la note principale. C'est peut-être parce que dans le style Pop-Rock c'est normal. Tu peux prendre Motown alors ?

M : La grille d'accord sera toujours là. Mais il faut refaire certains réglages.

- On écoute la même grille d'accord avec le style Modern Motown –

E : . Oui, oui, c'est vrai que...

M : Quand tu démarres un enregistrement, tu mets juste un click derrière ? Ou une petite batterie pour caler ta basse ?

E : Oui, je vais mettre un truc rythmique ou ne fut-ce qu'un click... d'office un click ou un pattern basique éventuellement.

M : Pour répondre à ta question, ici il donne cette basse-là. Il y a une série de basses...

(S'en suit une petite discussion sur les différents types de basse présent dans Logic Pro. Emile demande quelques modifications au son. Nous regardons également comment les différentes articulations utilisées sont visibles dans l'interface)

E : Ah oui, c'est pas mal hein.

M : Le truc qu'il utilise est de générer plusieurs canaux midi qui correspondent aux différentes articulations. (Nous discutons la façon plus classique dont s'est géré en utilisant des switchs keys à l'octave d'en bas)

E : Et si on change de style encore ? Et donc dans Garage Band il y a ça aussi alors ?

(Vérification faites, non. Pas de Session Player « intelligent » dans GB).

E : Essayons Modern R&B alors

E : Ah oui, là il... Essayons Most Notes. Et augmenter fill amount. Et là quand tu changes les paramètres ça réagit direct ?

M : Quelques secondes après...

E : Oui, oui, c'est pas mal hein. Et si on décale un accord rythmiquement ? Anticiper d'un temps sur les 3 dernières mesures.

E : Oui, oui, c'est naturel.

M : C'est d'ailleurs ce que j'avais fait dans mes exemples pour passer du couplet au refrain. Si j'anticipais un petit peu, la transition se fait de façon plus naturelle. Sinon c'est un peu brutal, il manque quelque chose. Mais quand tu lui demandes de le faire, il le fait de façon assez intelligente. Donc il reste quand même une certaine part de musicalité, à dire ça me plaît ça me plaît pas. c'est pas juste si tu veux juste comme ça t'as un truc qui n'est pas idiot, mais effectivement si tu veux aller plus loin, tu peux.

E : C'est vrai que tu peux en générer plusieurs, et puis après panacher. Les paramètres peuvent changer sur chaque section.

M : Absolument

E : Ah je pourrais par exemple avoir des fill seulement sur la dernière mesure et qu'il joue plus simple ici.

M : Voilà tout à fait. PS. Voilà donc maintenant, j'ai pris deux fois le même truc. Je baisse complètement la complexité de la première fois et on va voir qu'on a finalement.

E : Ah, il a gardé sa tierce.

M : Voilà tu as un feeling sur la flexibilité. On a parlé un peu de l'usage. Toi tu le vois plutôt à des destinations commerciales ou productives, moins dans un usage pour tes propres productions parce que tu es plutôt dans le Jazz et des compositions plus « artistiques ».

Interview d'Urbain

Part 1

MvdR : On parlera tout de suite dans quelques instants de qui tu es toi est-ce que tu fais en musique parce que c'est évidemment important de savoir à quoi tu es susceptible d'utiliser ou quel regard tu portes ce genre d'outil. Mais je vais d'abord expliquer en deux mots ce que c'est. Donc c'est un outil en fait qui fait partie de Logic Pro. Logic Pro tu connais, tu l'utilises. Donc depuis 2013, ils ont introduit ce qui s'appelle un Session Player pour la batterie qui permet effectivement de faire une piste de batterie, on crée une piste de batterie dans différents styles. Et quand ils ont fait la mise à jour en 2024, ils ont rajouté deux outils supplémentaires dans la même série des Session Players, un pour la basse et un pour le clavier. L'outil que moi j'étudie ici, c'est spécifiquement celui pour la basse. Comme moi-même je l'ai utilisé pour un certain nombre de mes compositions l'année passée. Je le connais quand même un petit peu. Alors j'ai préparé une petite démo, je propose que je la fasse tourner. Comme ça parce qu'on perd moins de temps si je te montre un petit film que j'ai préparé que si on rentre tout de suite dans une grande interaction.

- Démo préenregistrée de l'Outil --

MvdR : Voilà pour cette petite introduction. Est-ce que tu as des questions immédiates par rapport à ceci ? Donc tu vois plus ou moins comment ça fonctionne. Il s'agit donc de rentrer tes grilles d'accord. Tu peux rentrer ta structure de morceaux en disant ça c'est une intro, ça c'est un couplet, ça c'est un refrain, ça c'est un pont. Et puis un style. Et il va générer une ligne de basse que tu peux utiliser avec le (plug-in de basse) interne de Logic Pro ou que tu pourrais router également vers un autre outil de sample si tu en as d'autres.

Donc je t'avais envoyé un certain nombre de démos (à l'avance). Donc ça c'est un exemple (de disco), c'est plutôt sur du Slap. Donc ça c'est une petite démo que j'ai fait juste une petite intro un couplet un refrain. Voilà, on a encore l'occasion d'en écouter d'autres un peu plus tard. Mais donc voilà, petite introduction de cet outil que tu ne connaissais pas.

Question qu'évidemment beaucoup vont poser : Est-ce que c'est de l'intelligence artificielle oui ou non ? Ce n'est pas du générative AI donc on ne lui dit pas : Fais-moi une ligne de basse de style (x, y ou z). Tu vois, tu es obligé de choisir des accords, tu es obligé de choisir un style, (de

fixer une série de paramètres). C'est un outil comme un système expert. Tu lui rentres des accords, tu rentres des paramètres et il te sort un truc. Mais qui se passe entièrement sur ton ordi. Qui prévisible, quoi. Alors Apple dit que (c'est un outil). Vraisemblablement ils ont utilisé de l'IA quelque part pour apprendre au système expert en question. Enfin ça, ça existe depuis 20 ans. Ce n'est pas fondamentalement très novateur comme approche quoi. Donc voilà. Et le but c'est d'avoir soit le retour d'expérience de gens qui l'utilisent. Bon, ce n'est pas ton cas. Soit avoir la perspective de gens qui sont dans le profession musicale. J'interview la semaine prochaine quelqu'un qui est un peu plus en amateur.

Quel est l'impact de ce genre d'outils, et de cette solution-ci en particulier évidemment. Et on peut généraliser un petit peu sur ton activité. La création médicale et ta carrière. Enin est- ce que tu vois une utilité ou au contraire c'est plutôt un danger. Et donc je fais une série d'entretiens, j'en ai déjà fait deux avec deux bassistes. Emile, qui est un belge qui est dans le jazz et le latino. Qui est un ami personnel en plus. Et alors j'ai interviewé Albert, qui est un Français qui est beaucoup plus jeune. Et qui m'a été recommandé par ma promotrice. Donc j'ai déjà deux perspectives.

Après toi tu es un profil un peu différent, on va discuter tout de suite ce que toi tu fais dans la musique comme ça on peut te positionner.

Et puis alors on verra peut-être qu'après ces interviews, on essaiera d'affiner les questions qu'on se pose. Il y aura peut-être une phase un peu plus quantitative. Il y a entre autres un groupe d'utilisateurs Logic Pro qui compte 263 000 utilisateurs dans le monde. Oui c'est un outil quand même relativement grand public. Et donc aucune on peut éventuellement faire plutôt des sondages quantitatifs...

MvdR : Donc la première question, Urbain c'est de savoir comment est-ce que tu définirais ton rôle dans la création musicale Tu as fait plein de choses, je sais, mais est-ce que tu peux rapidement rappeler un petit peu à la limite, c'est peut-être plus ton rôle actuel que toute ton histoire qui est relevant, c'est plutôt aujourd'hui voilà par rapport à un outil comme ça. Comment est-ce que tu te situes. Tu es musicien. Tu es compositeur.

Urbain : Ouais je suis un peu multi casquette. À la base je suis chanteur pianiste guitariste. J'ai commencé à utiliser l'informatique musicale en 1995 avec les premières versions Logic Pro qui étaient fabriquées à l'époque vraiment, je pense, par des musiciens pour des musiciens. C'était le plus intuitif des logiciels. Il n'y avait pas encore grand monde qui travaillait avec ça à l'époque. Je devais être dans la version 2.5 ou je ne sais pas quoi. Tout de suite, j'ai adoré cet outil !

Globalement moi j'utilise essentiellement Logic Pro pour faire de la musique de commande.

Donc si je souhaite par exemple des petits jingles musicaux pour des petites virgules musicales pour les livres audio. Des musiques pour des films, des documentaires. Des musiques pour des musées. Des musiques pour des événements.

Et donc avec Logic, je peux effectivement réaliser des produits finis qui vont directement chez le « consommateur ». (Par exemple) je travaille avec des studios plus gros qui eux traitent par exemple l'image. Ou qui font de la post-production au cinéma, des trucs comme ça. Moi je leur donne la partie musique, mais que je réalise entièrement chez moi. Et donc que je peux leur livrer clé sur porte, on va dire ça.

Après je vais utiliser Logic aussi pour faire, éventuellement, des préarrangements de choses que je compose pour moi. Donc qui sont plus du domaine de la chanson, (ou) en lien avec le jazz, en lien avec la musique du monde, etc. Le but là alors par contre c'est de faire une production qui va devenir un morceau qui va finir sur une plate-forme actuellement. Avant c'étaient des disques, maintenant ce sont des plates-formes. Soit alors, je fais une sorte de pré-production de disques. On va dire ça comme ça. Mais je vais rarement faire un produit fini sur Logic Pro. Parce que j'aime bien avoir des vrais musiciens. Voilà que ce soit effectivement la batterie, la basse. Donc j'ai énormément utilisé l'informatique musicale. Mais globalement je continue quand même à préférer largement travailler avec des musiciens.

Pourquoi parce que ma démarche actuelle est plus organique. Elle est plus centrée sur la relation, sur la rencontre, sur le son, la qualité du son, la vibration du son ! Et l'interaction entre des musiciens qui vont du coup créer quelque chose qui est impalpable quelque part. Et qui est le moins mécanique possible en quelque sorte.

Donc du coup c'est vrai que j'ai eu une époque où j'étais beaucoup plus tout le temps sur l'ordi.

Là maintenant je vais essayer de faire des choses plus organiques.

Parce que c'est vrai qu'on peut produire à l'infini sur un ordinateur ! Effectivement moi, j'ai des grandes banques de son de sample d'Hollywood (East West) par exemple. Où on a tous les petits phrasés de violon dans tous les sens. Si je dois programmer ça, j'en ai pour des heures. Je ne suis pas passionné à ce point-là de passer des heures à ça, parce que je préfère quand même... Par contre si j'ai un violoniste qui vient chez moi, là franchement je suis vraiment en extase ! Enfin il faut trouver le bon. Il faut trouver la personne qui sait le faire. Enfin qui sait faire dans

l'esthétique que j'ai envie et dans le truc que j'ai envie. Mais c'est vrai que c'est quand même autre chose.

Mais voilà par contre ça (le travail sur commande réalisé sur Logic Pro) me permet de gagner ma vie. Je gagne quand même pas mal ma vie avec des productions qui sortent du studio. Et c'est vrai que pour des raisons d'économie quelque part. Je ne peux pas quand je dois faire des commandes. Je ne peux pas engager autant de musiciens qu'il y a de parties dans ma musique. Et donc comme tous mes collègues, à peu près qui font la même chose, on produit une grosse partie des choses (sur ordinateur).

Par rapport au rôle de la basse là-dedans, c'est sûr que si elle n'a pas un rôle de soliste devant. Elle va être programmable à l'infini. On peut la programmer... Moi j'aime bien les jouer moi-même (sur mon clavier). En fait j'aime bien les jouer parce que la basse et la batterie c'est un peu deux instruments que j'entends très fort dans mon oreille. Je suis très rythmicien. Moi je suis très branché rythmique. Donc c'est vrai que j'entends dans mon oreille ce que j'ai envie d'entendre. Alors j'aime bien jouer à ma façon les lignes de basse. Mais au clavier plutôt. Je joue au clavier parce que je n'ai pas voulu acheter une basse. J'ai déjà assez avec tout ce que je fais pour (ne pas) me plonger dans cet instrument-là.

Mais jusqu'à présent, pas même pour les batteries, j'ai rarement demandé au logiciel de le faire. Par contre j'utilise assez souvent des boucles que je vais éventuellement retravailler. Parce qu'il y a certaines boucles qu'on peut remettre dans la partie MIDI. Il y a des boucles qui sont purement audio, mais il y a des boucles qui sont MIDI. On va dire qui sonnent très bien et ça par contre j'utilise assez souvent. Je prends les boucles ou alors je sample moi-même des boucles. J'en ai fait pas mal aussi à une certaine époque. Des morceaux qui existaient. Ou quand j'entends une rythmique qui me plaît, je la reproduis quoi. J'aime encore bien les jouer au clavier quand je peux. C'est vrai que une basse dans une production où il y a beaucoup de choses, franchement (c'est moins critique)... C'est un peu comme les pizzicatos, je ne vais pas m'amuser à faire venir 15 violons pour avoir un son de pizzicato quoi ! Parce que pour avoir le son qu'il y a sur Logic, il faut il faut 15 personnes ! ou 10 personnes.

MvdR : Ça répond parfaitement à la question. Et je pense que ton rôle est tout à fait intéressant. Toi tu fais effectivement pas mal de créations commerciales. Dans lequel les environnements de ce type-ci sont probablement plus vraisemblables. Mais donc oui, ça répond tout à fait à la question. Super intéressant.

Urbain : Quand les batteries sont apparues en 2011, j'ai vu le truc apparaître et je ne me suis pas tellement excité là-dessus. Mais c'est vrai que j'ai aussi un logiciel. J'ai aussi des samples qui viennent des Hollywood Strings. C'est tous des mecs qui ont enregistré des instruments à Hollywood. J'ai une grosse banque, une énorme. Un disque dur complet de sons qui viennent de là. Et là-dedans, il y a quand même des grooves. Ils appellent ça des loop groove qui sont assez dingues. En terme de basse de batterie...

MvdR : Ce sont des basse batterie ou c'est juste la batterie ?

Urbain : Parfois les deux. En fait ils sont répartis sur le clavier. Donc tu peux avoir certains patterns qui sont déjà là. Et puis alors tu peux isoler la basse si tu veux. Et retrouver certains sons. Ils l'ont décliné de plein de façons différentes. Évidemment c'est un peu limité par un beat quoi. Donc ils te disent : C'est 85, c'est 90. Et ça tu ne peux pas trop le changer. Ce n'est pas un truc qui suit si tu es totalement en libre.

MvdR : Oui, j'ai pris l'abonnement aussi donc je vois effectivement de quoi tu parles. Donc les virtual session Player, y compris celui de la batterie, tu ne les as pas vraiment utilisés ou expérimenté et tu dis que pour composer les lignes de basse essentiellement tu les joues (au cmavier). Est-ce que parfois tu utilisais d'autres outils pour générer des lignes de basse ? Alors traditionnellement, ça pourrait être des séquenceurs, ça pourrait être le TB 303, ça pourrait être.

Urbain : Ouais, il y avait un moment donné où je les utilisé beaucoup. Moins maintenant, mais il y a peut-être il y a 10-12 ans, j'avais utilisé pas mal Reason. Que j'avais fait introduit comme plugin dans Logic. Et donc là il y a des trucs qui se génèrent assez facilement. Mais ils sont très électroniques. Donc il faut avoir un peu le type (de projet). Mais c'est vrai que ça m'avait servi dans une musique de film. Ça avait bien marché. Oui tous les coups sont permis, j'ai envie de dire.

MvdR : Effectivement C'EST ce qui était ressorti également de certaines discussions sur le forum. Finalement on n'est pas en sport. Donc il n'y a pas de notion de tricher ou de pas tricher. Quelque part tu veux obtenir un résultat. Si ça remplit le but, c'est bon. Quelque part tu as aussi cette philosophie-là. ?

Urbain : Oui complètement. L'essentiel c'est que en fait à partir du moment où tu fais un choix, tu crées quelque chose. Que tu fasses un choix dans des trucs qui existent ou qui n'existent pas, ça n'a pas tellement d'importance. Si tu prends une boucle qui existe... Tu vas dire : Mais bon la boucle ce n'est pas toi qui l'a faite. Oui mais tu l'as choisie. Tu l'as mise en relation avec autre

chose. Tu l'as mise dans un ensemble. Tu l'as peut-être raccourcie. Tu l'as peut-être gardé des trucs (et pas d'autres). Parfois moi dans les boucles je coupe des petites parties à l'intérieur. Même si elles sont que audio, j'arrive encore à couper le truc et à faire des choses qui m'intéressent. Je peux changer un rythme en quatre et qu'il devienne en cinq. À partir du moment où tu fais un choix, tu poses un acte artistique. C'est notre ami Marcel Duchamp qui a inventé ça : le Ready Made. On lui disait : Vous ne faites rien, vous avez juste mis un pissotoire dans un musée. Pourquoi vous avez fait ça ? Vous n'avez rien fait ! Si, si, j'ai fait un choix radical là je peux vous le dire. La preuve c'est que ça choque tout le monde. Et donc lui il avait comme idée que à partir du moment où on fait un choix... Mais c'est ça en fait un artiste c'est quelqu'un qui fait un choix. Il n'y a pas d'autre définition. C'est quelqu'un qui fait un choix. Mais radical sur quelque chose.

Donc c'est vrai qu'on a plein d'outils. Donc il faut faire des choix.

Urbain : Bon après on a des soucis, mais ça c'est une autre question. On a le problème actuellement avec la SABAM (Société Belge qui gère les droits d'auteur). Si y a un gars qui fait un truc pour danser. Et tout ce qu'il a fait est d'appuyer sur une touche et il génère une boucle qui peut durer 25 minutes. Et puis il dépose ça à la SABAM en disant : Voilà j'ai composé un truc. Et puis qu'après ce genre de boucle là se retrouve par exemple la nuit dans des programmes télé passif. Où il ne se passe rien, mais où on entend ce truc-là. En réalité, ça génère des droits d'auteur. Et donc on a un problème à la SABAM de savoir comment on peut ponctuer ce temps-là. Parce que c'est un long temps. Imagine que pendant une heure, tu as une musique comme ça. Où il a suffi qu'il appuie sur une seule touche, je caricature. Est-ce que c'est normal que ce gars touche des droits d'auteur pour une heure de musique comparé à un gars qui va passer une chanson après le JT ? Est-ce qu'on peut ponctuer ça de la même façon ? Ou quelqu'un qui a réalisé une musique d'un film d'un documentaire qui va passer... Si une minute c'est une minute de musique qui vaut tel tarif pour tout le monde, on est mal quoi et donc.

Urbain : Il y a eu même une malversation en Hollande, il y a un énorme scandale. Parce qu'il y avait un créateur « soi-disant créateur » qui fait des choix si on peut dire. Il fait toujours un choix, mais là ce n'est pas vraiment un choix artistique. Dans ce cas-là c'est vraiment une arnaque. Parce que la frontière est très intéressante.

Voilà j'essaye quand même toujours en tant qu'auteur, on peut dire... Et 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.

MvdR : Bien sûr, tout à fait je comprends. Tu as insisté beaucoup. Ce point-là est intéressant, il faudrait que je creuse un petit peu et que je le développe éventuellement.

Tu insistes sur le choix effectivement par rapport à ce choix, est-ce qu'il y a une notion d'intention aussi qui est importante ?

Urbain : Ça fait partie parce que j'on fait un choix pour atteindre un but. Une musique de film... c'est un choix. Quand on utilise ces outils-là pour des commandes. Il y a plus que des intentions. Enfin il y a les intentions du projet. Et il faut répondre aux intentions du projet. Il y a un cahier de charge. Il faut être correct par rapport (à ça). On ne peut pas mettre n'importe quoi en se disant : Ouais c'est bon j'ai fait un choix. C'est bon. Non, il faut... Oui le choix il va toujours être orienté par rapport à un feeling. Qu'on a une commande qu'on reçoit. Et ce feeling on doit l'honorer. On doit dire OK... et ça passe aussi par des discussions avec les producteurs de la chose. Il y a des gens qui te font une commande donc ils ont besoin d'avoir un résultat qui corresponde à ce qu'ils ont demandé.

MvdR : ...

Donc peux-tu développer un peu : D'après votre expérience ou votre compréhension de l'outil, quel impact attendez-vous d'un tel outil ? Je parle, globalement, sur tes créations musicales, sur ta carrière. Et l'utilisation d'outils est-elle généralement acceptable ?

Urbain : C'est un gain de temps par rapport à ce qu'on peut avoir en tête. Voilà si on est pressé, on va gagner beaucoup de temps avec ça. Ça peut être très intéressant aussi si par exemple on est confronté à une commande qui serait dans un style de musique qu'on ne maîtrise pas totalement.

Moi je ne fais pas du disco tous les jours. Je ne fais pas non plus du Motown tous les jours. Donc imaginons que j'ai une commande pour une musique de film qui était de faire la musique d'une boîte de nuit. Bah voilà, je sais que la musique va passer en fond dans la scène. Elle ne va pas passer devant. Donc tout le monde s'en fout un peu. Il faut que ça ait l'air de correspondre à ce qui s'est passé dans la boîte de nuit. Il faut que ça ait l'air de correspondre au rythme. Et donc ce cas-là, oui ça pourrait être intéressant de se dire : Bah tiens dans tel style de musique... On ne maîtrise pas tous les styles de musique forcément. Peut-être que cet outil va nous permettre d'avoir une sorte de correspondance esthétique qui correspond aux styles qui sont proposés. Dans

ce style-là, ça se joue comme ça plutôt d'habitude. Et le programme le sait et te le fait. Et voilà tu gagnes du temps quoi. Absolument.

MvdR : Donc est-ce que tu peux imaginer qu'un outil pareil puisse carrément stimuler la créativité c'est-à-dire inspirer de nouvelles idées ? Moi c'est un peu comme ça que je l'utilise.

Mais bon toi en tant que professionnel, tu as peut-être plus souvent l'idée « dans ta tête ».

Urbain : Comme je te disais, moi je suis très rythmicien, ça veut dire que moi j'entends vraiment de la musique dans ma tête toute la journée depuis que je suis tout petit. C'est un peu un enfer, il y a trop de musique qui sortent. Donc c'est vrai que souvent j'entends des rythmes, j'entends même déjà les basses dans mes oreilles Et donc c'est vrai que j'aime bien retrouver un peu ça. Enfin si l'idée me plaît, je vais souvent le chanter dans mon téléphone. Et puis après je dois avoir 250 extraits comme ça. Et puis un jour, je vais me consacrer une journée à créer un truc parce que j'ai besoin de ça. Je vais réécouter. Les trois quarts ça vaut pas tripette. Et puis tout à coup il y en a un qui me dit : Tiens il y avait quand même une petite magie là-dedans. Le problème c'est de trouver la magie. Donc ça cet outil-là, je pense pas qu'il va faire trouver la magie sérieusement. Mais il va peut-être permettre d'accéder à une autre magie qui va venir d'autres choses. De soi-même, je crois pas que on va le trouver magique. Même avec toutes les petites choses que tu as montrées, les petites nuances, le fait que c'est pas tout à fait calé, qu'il y a un peu de souplesse et tout. Je sens quand même moins fort par rapport à ce que je connais des vrais musiciens. Je sens quand même le côté un peu mécanique de la chose. Donc faut voir le contexte. Mais ça pourrait être aussi super pour un gars qui compose des chansons et qui sait pas très bien ce qu'il va demander à ses musiciens. Et il se dit bah : Moi j'aimerais quand même bien entendre tel groove. Et voilà une fois que c'est fait, il dit au gars : Voilà c'est un peu ça que tu me fais. Et puis le gars il va le faire 100 fois mieux, enfin pas 100 fois mieux, mais il va le faire mieux en tout cas. Mais en même temps ça passe tout à fait. Donc si ça reste en fond, et puis qu'au-dessus de ça on joue un clavier, ou on fait venir un trompettiste ou je sais pas quoi. Automatiquement, ce rythme, on va (un peu) l'oublier, il va servir de fond, ça va être sympa. Ça va être très sympa. Oui moi moi est-ce que ça pourrait m'inspirer vraiment ? Je n'en sais rien. Il faudrait que j'essaye un peu. De temps en temps c'est vrai que les boucles m'inspirent. C'est quasiment pareil. Pourquoi pas. Ici c'est une espèce de boucle, mais qui est (un peu) manipulable à l'infini parce que tu peux effectivement (l'adapter) du point de vue temporel, transposition, grille d'accord. C'est vraiment ça. C'est très souple.

Moi ce qui m'inspire beaucoup, c'est quand même quand j'entends... J'écoute beaucoup beaucoup de musiques hyper différentes tout le temps. Et je suis tout le temps en train de découvrir des nouveaux trucs dedans. Il peut y avoir un morceau que je n'aime pas, mais dedans il y a peut-être juste une espèce de petite trois secondes, cinq secondes, d'un truc où je me dis : Waouh ! Et alors ça je le mets dans ma playlist pour y revenir par la suite. Dans le dernier album de Rosalia, il y a un morceau où tout à coup elle a fait elle a mis des Tympanis qui sont vraiment timbrés. Donc qui sont timbrés comme des notes de musique. Pendant une petite séquence toute courte. Et je dis ça c'est génial quoi ! Et là tu te dis : Là il y a un truc magique. Il y a vraiment quelque chose qui peut t'inspirer. Du coup je me dis : Tiens bah je vais quand même retenir un peu cette idée-là.

MvdR : Mais dans ton processus vient plutôt de ce que tu entends. Ça passe dans ta tête où ça joue en permanence. Puis éventuellement tu vas te mettre devant un clavier pour (suivre cette inspiration).

Urbain : Oui je l'ai fait beaucoup. Avec des sample. Dans le temps, je le faisais beaucoup plus. Je cherchais l'inspiration beaucoup plus avec des sons. Mais ce qui va m'inspirer, c'est plutôt des trucs qui arrivent au hasard. Par exemple tu mets quelques instruments différents. Enfin tu cherches quelques trucs. Et tu as comme ça 56 pistes avec des trucs différents dessus, avec des sons différents. Et tout à coup par hasard tu as cliqué sur les as mis tous sur record. Et puis tu appuies sur le truc. Et tout à coup tu as un son qui sort de nulle part. Où tu dis putain ! Mais c'est quoi ce truc ! C'est juste parce que tu as fait jouer ensemble quatre instruments qui n'ont juste rien à voir. Ou bien le coup classique c'est évidemment tu fais une piste avec un son. Puis tu reprends la piste, tu la mets sur un autre son. Et tout à coup il y a un truc magique qui apparaît ! Ça ce sont des trucs qui vont m'inspirer. Plus que les grooves et des choses comme ça. C'est parce que je les (les grooves) ai beaucoup en tête, j'ai l'impression.

MvdR : Oui tout à fait ce n'est pas tellement différent des opinions qu'ont donné Emile et Albert. Effectivement ils ne se voient pas nécessairement trop utiliser ça pour leur composition propre. Parce qu'ils ont effectivement envie de plus organique. Mais que, par contre, effectivement peut-être pour des compositions sur commande. Surtout toi qui en a beaucoup. Là effectivement quelque part. Tout outil est bon à prendre si jamais ça te permet...

Urbain : Oui c'est ça d'arriver rapidement un résultat. Quelque part, j'essaie de gagner du temps sur mes commandes pour avoir plus de temps pour moi.

MvdR : C'est un peu comme la prochaine question. Productivité et efficacité de travail. Est-ce que ça réduit le temps consacré à l'arrangement ou à l'enregistrement des parties de basse ?

Urbain : Ah oui c'est ça

MvdR : Et alors la sous- question, est-ce que ça simplifie le processus de composition par rapport aux méthodes traditionnelles ? Le fait que tu rentres une grille d'accord et puis que ça va générer une basse. Est-ce que c'est plus simple que ce que tu ferais toi d'habitude ?

Urbain : Peut-être, mais ça ne m'amuse pas plus que ça. Oui, sûrement si je me passionnais un peu pour la chose, peut-être que oui ça simplifierait.

Ça me rappelle un peu l'époque, c'était il y a combien d'années ça ? J'avais rencontré des gars qui jouaient un peu tous les tubes de l'époque sur un clavier (arrangeur). Ils étaient très doués. Deux gars hyper doués. A l'époque il y avait des grands claviers où quand tu jouais avec ta main gauche, tu mettais juste l'accord sur le clavier et ça faisait tout le jeu de basse. Avec parfois même une batterie. Et alors ils pouvaient faire le reste avec la main droite. Et ils chantaient en même temps. Et comme ça ils animaient des soirées complètes. Ils avaient des arrangements assez complets avec juste un clavier. Et je me souviens que moi à l'époque, j'étais juste pianiste. Et je voyais ces trucs ! D'un côté ça me fascinait. Je trouvais ça génial qu'il fasse ça Et en même temps ça m'emmerdait. Je préférais refaire ma chanson juste à la guitare ou juste au piano plutôt que d'avoir tout ce bordel. Mais c'est vrai que pour animer la soirée, c'était génial. Les mecs ils faisaient danser tout le monde avec ça parce qu'il y avait de la batterie. Il y avait de la basse. Et ils étaient tout seuls donc ça coûtait rien. Mais ça ne m'amusait pas au point de dire... un moment j'ai hésité. Je me suis dit : Tiens, est-ce que je vais me passionner pour ça ? Est-ce que je vais le faire aussi ? Je me dis mais en fait non quoi. Mais c'est plus une question personnelle parce qu'en même temps j'admire. Je veux dire le mec qui sait le faire bravo ! Donc lui il gagnait du temps, il gagnait (de l'argent) tout. Surtout dans l'animation.

MvdR : J'en ai un aussi, j'ai testé un petit peu. On est vite un peu coincé dans des clichés. Sauf si tu y mets beaucoup de temps. J'imagine comme eux qui effectivement avaient vraiment pris le temps de l'adapter à leurs morceaux. Ce qu'ils voulaient jouer spécifiquement. Alors vraiment comme un outil technologique pour te donner 10 mains quoi.

Urbain : Ils chantaient bien les gars aussi c'est ça aussi beaucoup. Parce que malgré tout c'est quand même ça qui passe pour les gens qui dansent. Ils ont envie de réentendre. Enfin il faut des mecs qui sont capables de chanter un peu tout. En français, en anglais et surtout tous les tubes

qui passent. Dès qu'il y avait un nouveau tube, ils passaient des heures à essayer de retrouver comment ils allaient le faire sur leur clavier. En essayant de garder (le côté) dansant du truc.

MvdR : Mais ceci est différent. Parce que ceci clairement n'est pas un outil qui est destiné à être utilisé sur scène. Non, c'est un outil de composition.

MvdR : Donc petite question suivante, est-ce que ça permet à un musicien pro qui n'aurait pas accès à un bassiste d'accéder à des lignes de basse de qualité suffisamment professionnelles.

Urbain : Ouais tout dépend de nouveau du contexte. Toujours plutôt dans un contexte de commande que dans un contexte un peu plus sophistiqué. Parce que je n'imagine pas un musicien de jazz qui ferait ça. Il va péter une case quoi. Mais c'est vrai que quelqu'un qui serait vraiment dans de la pop. Ou peut-être dans de la commande. Ça peut aller oui. On va se passer du bassiste. S'il n'y a pas accès.

MvdR : Oui ce que m'avait dit Emile. Et c'est un peu la question suivante : Facilite-t'il l'accès à des compositeurs ayant des compétences instrumentales limitées. Donc si des gens ne savent pas jouer une basse, est-ce que ça peut faciliter l'accès ?

Urbain : Ah bah oui, il n'y a pas de soucis. Sinon c'est chouette. C'est une de base. Effectivement si tu dois jouer le Slap, le slide, tous les petits effets, ça demande une virtuosité.

MvdR : Et donc point de vue authenticité du résultat, est-ce que d'après ce que tu as entendu tu trouves qu'effectivement elles sont réalistes et musicalement convaincantes. Ce qui est généré comme ligne de basse ?

Urbain : Oui ça peut le faire.

MvdR : Je te ferai entendre après. A la demande d'Emile, j'ai fait trois petits exemples à partir de morceaux commerciaux. J'ai retiré la ligne de basse et j'ai régénéré une ligne de basse dans le style similaire avec ceci (LPVSP Bass) pour voir. Il m'avait dit tiens, ce serait intéressant d'essayer donc j'ai fait trois petits tests, je te montrerai tout de suite.

MvdR : Alors est-ce que l'outil répond aux normes professionnelles de production en studio ?

Urbain : Oui. Tout dépend le style de musique, j'ai envie de dire, Il faut voir la place de la basse et de la batterie dans l'ensemble. M c'est vrai que pour un certain nombre de productions, ça fera tout à fait le job. Si c'est dans le mix. Et alors si ce sont des musiques un peu plus « commerciales » un peu plus passe-partout, ça va aller. Alors que si on est dans la musique indépendante. Avec un producteur indépendant. Que ce soit dans la pop ou n'importe quoi. Les gens qui cherchent un peu le côté raffiné et un peu original. Ils vont peut-être être bloqués un

peu. Parce que ce sont plus des puristes. Quand je parle puriste, ça peut être Radiohead. On ne parle pas d'une question de purisme, mais ce sont des gens qui sont des créateurs à tous les stades. Je parle de tous ceux qui sont dans ce qu'on appelle la mouvance créateur-indépendant. Qui vont essayer de faire une œuvre originale.

Quelqu'un qui a besoin d'une bonne base de variété pour pouvoir après faire des trucs qui pétent dans tous les sens. Et sans jugement. C'est juste, ça va être très agréable. Pourquoi pas ? Peut-être que ça va fonctionner. Il faudrait voir un peu la production générale. Faudrait en tout cas que cette ligne de passe, si elle est sur tout le morceau, il faudrait qu'on sente qu'elle bouge bien.

Qu'elle ne reste pas (statique). Il faudrait peut-être changer après un tour de huit. Il faudra peut-être refaire un autre tour de huit avec d'autres injonctions. Je ne sais pas si c'est possible mais...

MvdR : C'est tout à fait comme ça que c'est. Tu fais un tour de huit et puis sur le suivant tu modifies un ou deux paramètres. Il faudra faire ça pour pas pour qu'on ne sente pas le côté mécanique. Ça c'est évidemment un des grands avantages ici. Parce qu'effectivement tu fais ton copy-paste et puis tu vas modifier quelques paramètres sur le deuxième couplet. Je veux que ça soit le plus comme ceci sur le refrain. Je veux qu'elle soit différente sur le troisième couplet. Je veux qu'elle soit comme le premier, mais peut-être avec un paramètre différent. Puis à la fin je veux qu'elle soit à fond. Et donc tu peux vraiment jouer là-dessus. Et il va même te le faire spontanément puisque quand tu passes de couplet à refrain de refrain à pont etc. Il va gérer les transitions. Il va faire les petites transitions pour qu'on monte gentiment (la dynamique) etc. Et on a essayé avec Emile aussi. Si tu as une grille d'accord, tu peux par exemple également lui demander d'anticiper. Tu peux tirer un petit peu la frontière de l'accord de façon à ce que sur la dernière mesure il soit déjà sur l'accord suivant. Et hop du coup il va générer une transition un peu différente. Tout ça fonctionne bien en fait.

Urbain : Ok d'accord

MvdR : Alors point de vue apprentissage et compétences. Vu la façon dont on rentre les grilles d'accord, puis en général le groove. Est-ce que ça permet d'apprendre les bases de l'arrangement de base du groove et de l'harmonie ? Pour quelqu'un qui n'aurait pas assez de compétences ?

Quelqu'un qui se lancerait là-dedans ? Plus dans une espèce d'apprentissage pour comprendre les bases du groover, de l'harmonie.

Urbain : Comment est-ce qu'il ferait s'il connaît rien ? Tout dépend un peu les gens, leur feeling. Peut-être que si la personne sent bien les choses. Alors il faut qu'elle commence à analyser un

petit peu où sont placées les notes des trucs comme ça. Et se dire voilà... Il faut quand même qu'il y ait une compréhension du temps, du rythme, de ces choses-là. De voir un petit peu comment les choses se déroulent.

MvdR : Et puis pour t'illustrer un petit peu. La façon dont moi je l'ai vécu par exemple. À la base je faisais des rythmes super simples genre séquenceur tac tac, tac tac. Après tu peux mettre un sample. Mais dans un sample si tu n'as pas vraiment la compétence tu es un peu perdu. C'est chouette mais tu ne sais pas bien ce qui se passe en fait. Avec celui-là, évidemment quelque part tu peux voir ce qui se passe. D'autant plus puisque tu peux le traduire en MIDI. Donc je peux dire : Oui ok d'accord. Là il a mis ce temps-là. Ou il a un peu avancé la note

Urbain : Oui c'est ça.

MvdR : Mais effectivement quand j'entends quelque chose de chouette. Tu peux changer les paramètres. Et puis voir ce qui s'est passé.

Urbain : Oui c'est ça. Oui non tout à fait sûrement Après la compréhension de l'harmonie, ça c'est encore autre chose. Mais bon, c'est un vaste sujet aussi ça.

MvdR : Tout à fait, c'est un peu différent effectivement Et alors la dernière question.

MvdR : Donc est-ce que tu as le sentiment que si on travaille de cette façon-là en tant que compositeur, on s'approprie quelque part le travail. Donc tu parlais du choix qui est essentiel dans l'artistique. Est-ce qu'il y a suffisamment d'éléments de choix par exemple ici dedans pour se dire : Oui j'ai quand même fait un truc. C'est moi qui l'ai fait. C'est pas juste l'outil qui l'a fait.

Urbain : Oui tu donnes des injonctions assez précises à la machine. Tu l'as dit toi-même tout à l'heure. Tu as utilisé 45 fois le mot je veux ça, je veux ça, je veux ça, je veux ça. Tu fais des choix assez clairs et assez marqués. Tu sais ce que tu veux et tu veux obtenir quelque chose que tu veux. Donc voilà et tu dis à la machine je veux ça, je veux ça, je veux ça.

MvdR : Oui c'est très bien. De ce point de vue tout à fait. Et donc la dernière sous- question c'était est-ce que ça renforce la confiance dans le produit final ?

Urbain : Je ne sais pas si ça la renforce. D'une manière ou d'une autre tu as ton produit final. Et il faut que ça sonne.

MvdR : C'est la remarque que faisait Emile. C'est-à-dire au moins si tu utilises ça en demandant de synchroniser entre tes pistes, tu sais que ça sera calé comme il faut. Tu ne vas pas te dire : Attends est-ce que ma basse elle est correcte ou elle n'est pas correcte ? Parce que tu lui as donné des injonctions. L'outil va le faire. Et c'est d'ailleurs vachement flexible parce que tu peux

caler sur la ligne de batterie, mais tu peux aussi prendre une guitare. Il va faire la détection de transient. Et puis il va caler ta batterie et ta basse dessus., Tu peux même chantonner comme tu dis, et puis lui dire cale-moi un truc sur ce que j'ai chanté. Et ça marche.

Part 2

MvdR : Ça, c'est la basse de base.

- Démo Aéroplane – Original puis version avec basse générée par l'Outil

MvdR : Je n'ai pas cherché à faire une copie en forme. J'ai juste enlevé la basse. Trouvé les grilles d'accord. Demandé de régénérer dans un certain style. J'ai consacré 10-15 minutes à faire ça, pas plus. Qu'en penses-tu quelque chose

Urbain : Ouais. Au début dans la première partie ça boitait un peu, je trouvais. Et puis après ça c'est sur la fin à partir de la partie refrain ça allait mieux.

- Démo Nothing Matters – Original puis version avec basse générée par l'Outil

Urbain : Ouais bah oui. Ça fait le taf quoi. Mais il y a quand même quelque chose qui ne convainc pas. Pas tout à fait en tout cas.

MvdR : Ce n'est pas très étonnant. En fait, c'est vraiment un exercice un peu à l'envers quelque part. Prendre un morceau existant, puis d'aller recoller une basse dessus avec l'outil. On voit ce que ça donne. Mais normalement c'est pas comme ça qu'on procéderait.

Urbain: J'imagine

- Démo Last Christmas – Original puis version avec basse générée par l'Outil

Urbain: . Là, tu as dû lui t'appuyer sur son style alors?

MvdR : Oui, j'ai choisi le style qui me paraissait le plus proche. Je peux te montrer. Le troisième, Last Christmas, voilà. Donc voilà le Last Christmas que j'ai extrait en tant que tel. Ensuite j'ai retrouvé bêtement sur Internet la progression d'accords. Elle n'est pas très compliquée. Et alors au niveau de la basse j'ai fait un stem splitting pour enlever la ligne de basse. Ça c'est la ligne de basse originale qui est ici. Et donc moi j'ai régénéré ici une ligne de basse en choisissant le style Pop Songwriter parce qu'il me semblait que c'était... Bon un peu d'après mon expérience, je me dis : OK c'est ce qui ressemble le plus à ça quoi ... On voit qu'effectivement, il fait un petit slide, par exemple. Ici, il fait une petite transition aussi. Donc il joue effectivement comme tu disais avec les pizzicato et compagnie... On sait bien que dans cette banque de sample, toutes ces articulations existent, mais si tu dois commencer à les programmer...

Urbain : Je connais des gars qui font ça, mais ce sont des malades.

MvdR : Tandis qu'ici effectivement, l'outil peut jouer sur tel et tel truc quand il met la bonne articulation.

Urbain : Ça c'est le côté peut-être que je trouve le plus sympa de l'histoire.

MvdR : J'ai fait ici évidemment une ligne de basse que j'ai généré. Je l'ai calé point de vue timing sur la ligne de basse originale. Histoire de retrouver quand même un petit peu celui du morceau. Bon j'aurais pu caler sur la batterie aussi, mais puisque je pars d'un morceau qui a déjà une ligne de basse...

Urbain : Et alors tu as une fonction de Splitting comme ça ? Tu sais splitter n'importe quel morceau ?

MvdR : Ah maintenant, dans Logic Pro, tu fais contrôle droit, tu fais stem Splitter. Tu choisis en quoi tu splittes. Et tu sors ça directement. C'est depuis la toute dernière version de Logic. Moi je suis en 11, et je pense que c'est la plus récente.

Urbain : Faudrait que je le vérifie une fois

MvdR : Tu as des outils indépendants qui le font. Mais l'avantage de Logic c'est que ça intègre tout. C'est super facile. Quand tout est bien, c'est super facile. Tu fais tout dans Logic et tout est sauvegardé en même temps. Parce que c'est vrai quand tu travailles avec un studio avec 10 000 trucs. Quand tu quittes ta session, pour tout sauvegarder...

Urbain : C'est clair c'est clair.