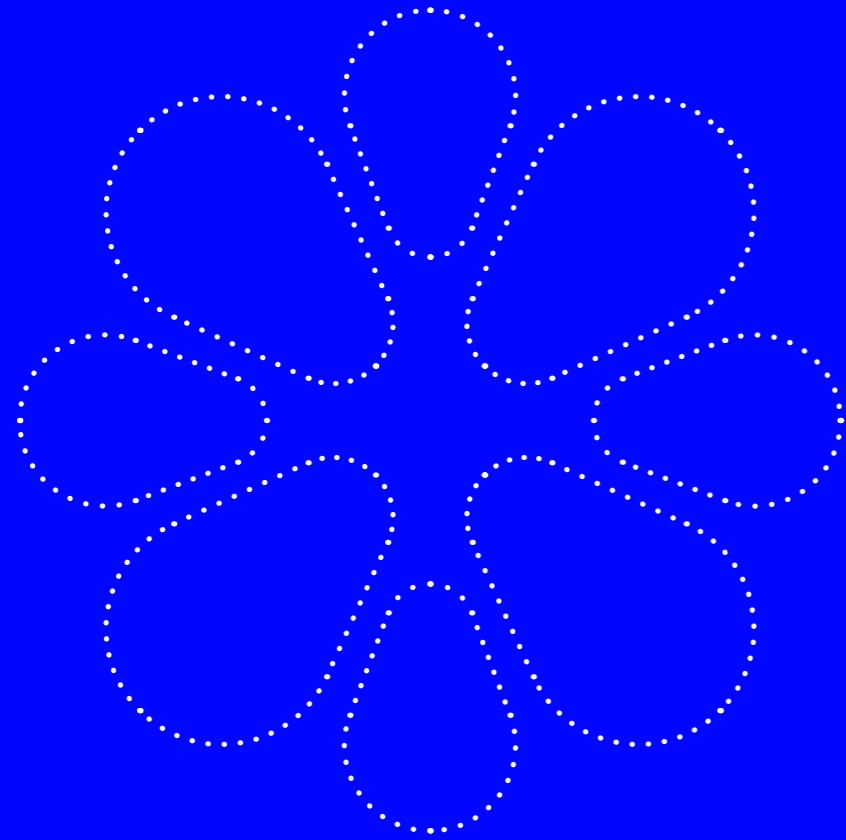


P. 3	AÉROPHONE AUTONOME
P. 6	TENSION
P. 8	AU DELÀ DU CADRE
P. 10	INSTRUMENT SOLITAIRE
P. 13	D3 MINIMAL
P. 15	CABANE MINIMALE
P. 18	CHRONICALLY ONLINE
P. 20	NEYGEN MUSIC



Ma pratique s'articule autour du son comme matière première, que je façonne à travers des installations, des objets, des machines et des compositions. Formé au graphisme et aux arts visuels, j'expérimente à la croisée de l'art sonore, de la création de dispositifs et des œuvres visuelles.

Le graphisme occupe une place centrale dans mon travail. Il influence ma manière de penser l'espace, la composition, le rythme et la narration visuelle. J'aime explorer les correspondances entre ce que nous voyons et ce que nous entendons : faire dialoguer l'image et le son, créer des formes hybrides où l'un active la perception de l'autre. Cela peut prendre la forme de performances audiovisuelles, d'objets imprimés ou de dispositifs dans lesquels le visuel devient sonore, et inversement.

Je m'intéresse tout autant aux textures électroniques qu'aux sons issus du monde physique. J'explore les possibilités du design sonore en combinant des sources analogiques, des traitements numériques, des enregistrements de terrain et des objets amplifiés. L'ordinateur constitue un outil central dans mon processus, aussi bien pour la composition que pour la manipulation du son dans ses moindres détails. Je cherche toutefois à détourner ses usages conventionnels, en confrontant la précision du numérique à l'imprévisibilité de l'organique.

Qu'il s'agisse d'une performance en direct, d'une œuvre visuelle ou d'une installation, je conçois mes projets comme des espaces d'écoute et de regard, où la perception devient une expérience sensorielle et immersive. Ce qui m'anime, c'est la création de formes ouvertes et sensibles, capables de s'adresser autant aux corps qu'aux machines.

AÉROPHONE AUTONOME

[Aérophone Autonome](#)
[Extrait Vidéo](#)

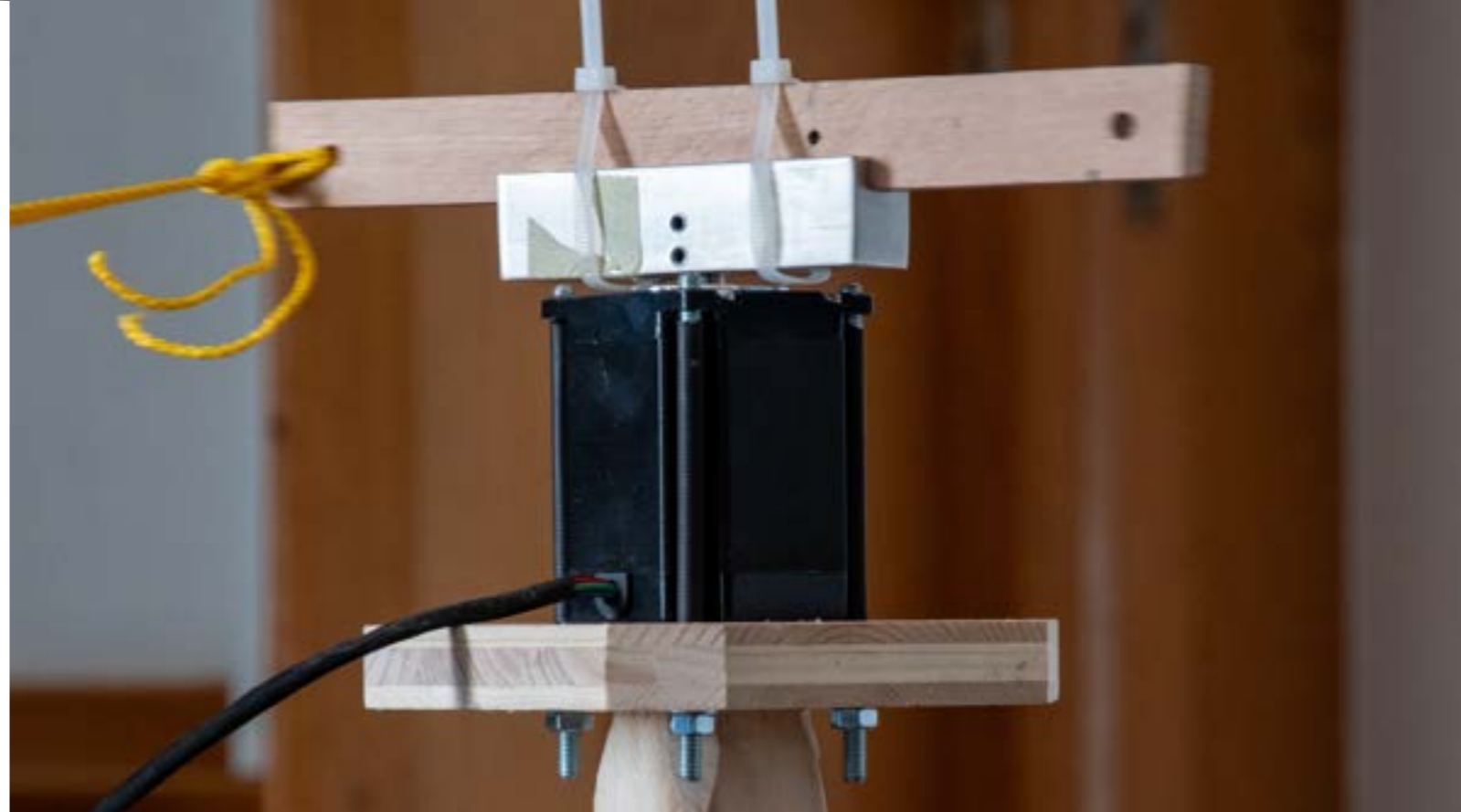
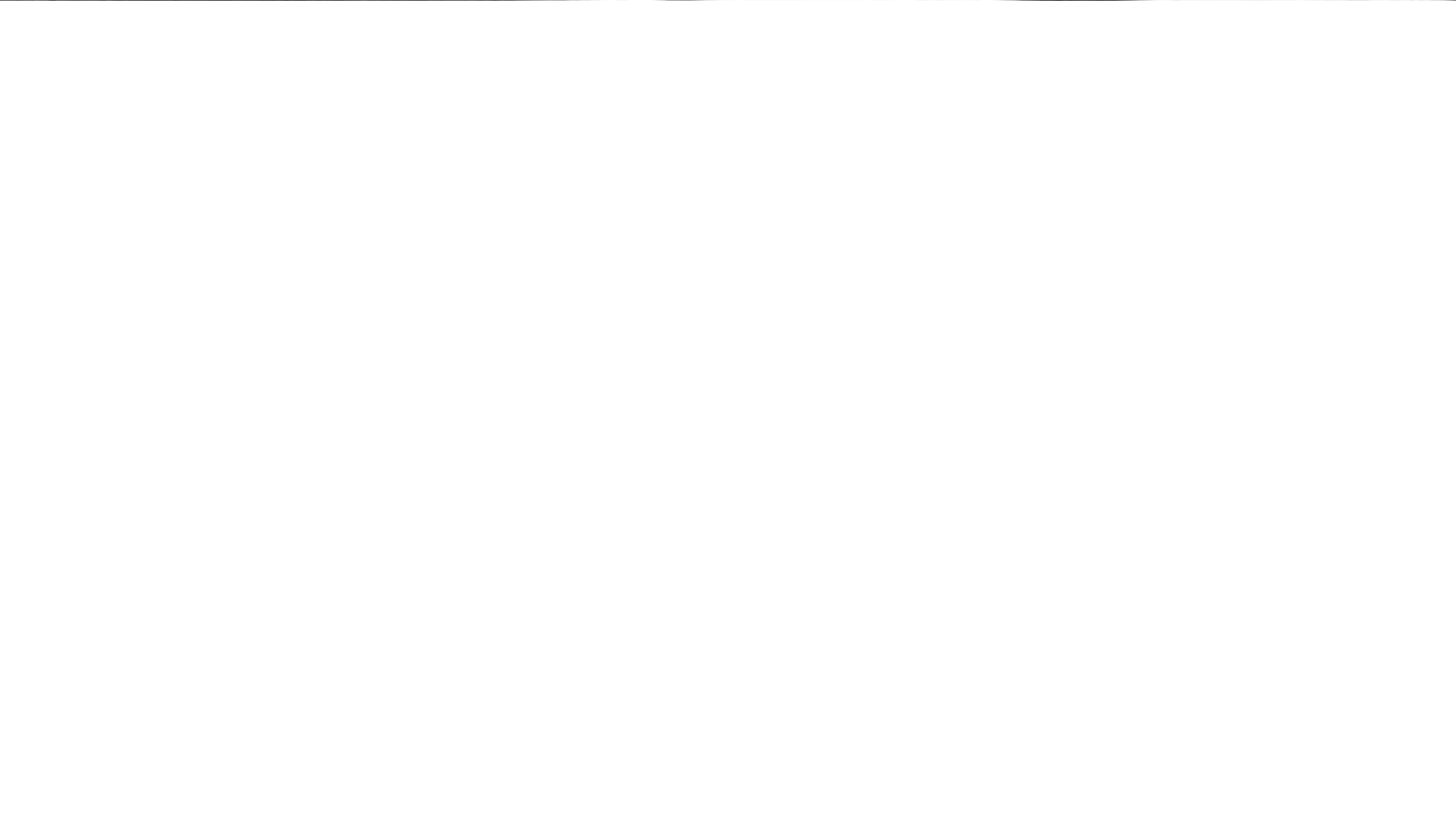
Aérophone Autonome est une installation composée de trois sculptures cinétiques identiques. Chaque module est construit autour d'une structure en bois équipée d'un moteur pas à pas qui entraîne la rotation d'une corde. À l'extrémité de celle-ci est suspendu un rhombe : une petite lame de bois traditionnellement utilisée comme instrument à vent rituel dans diverses cultures.

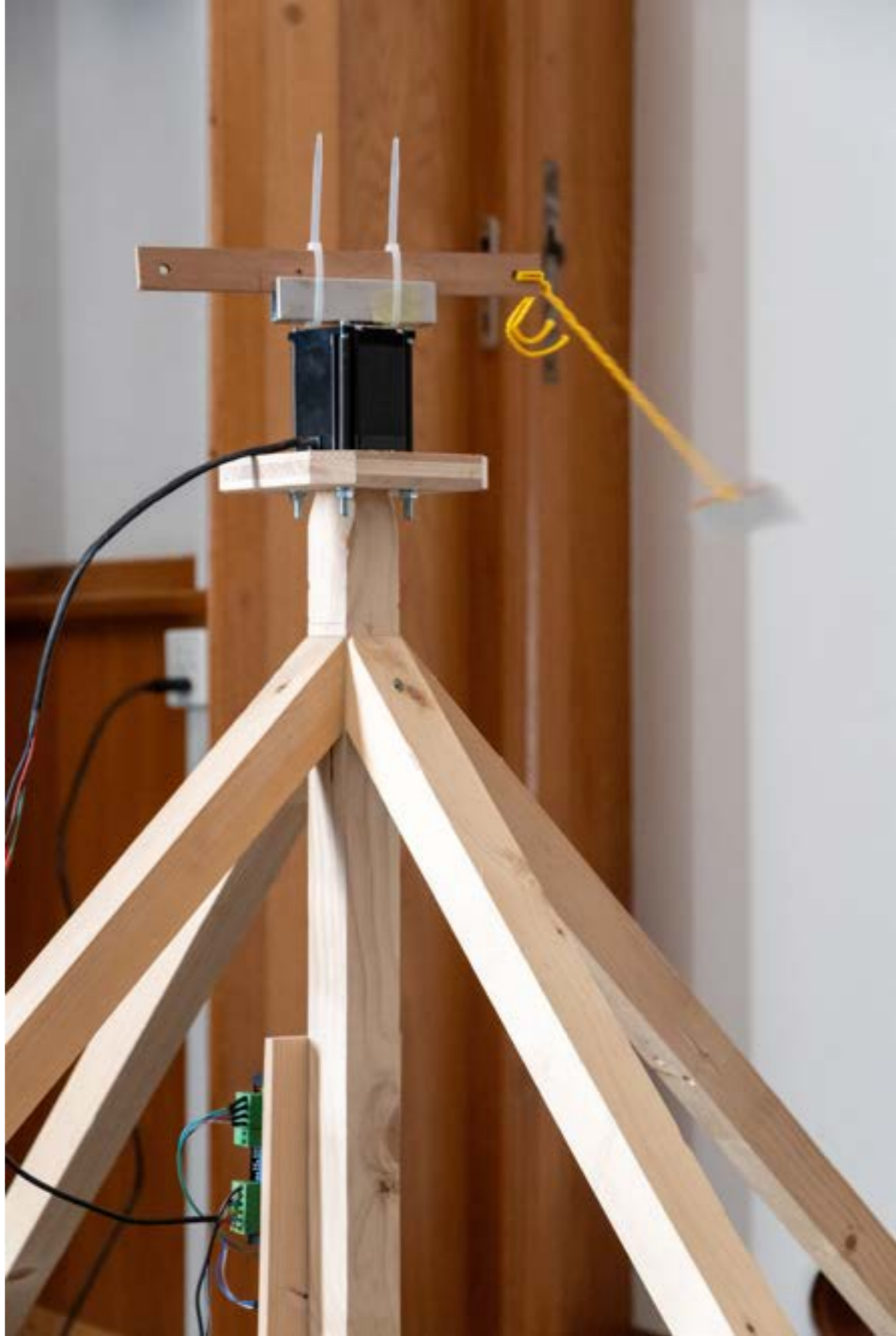
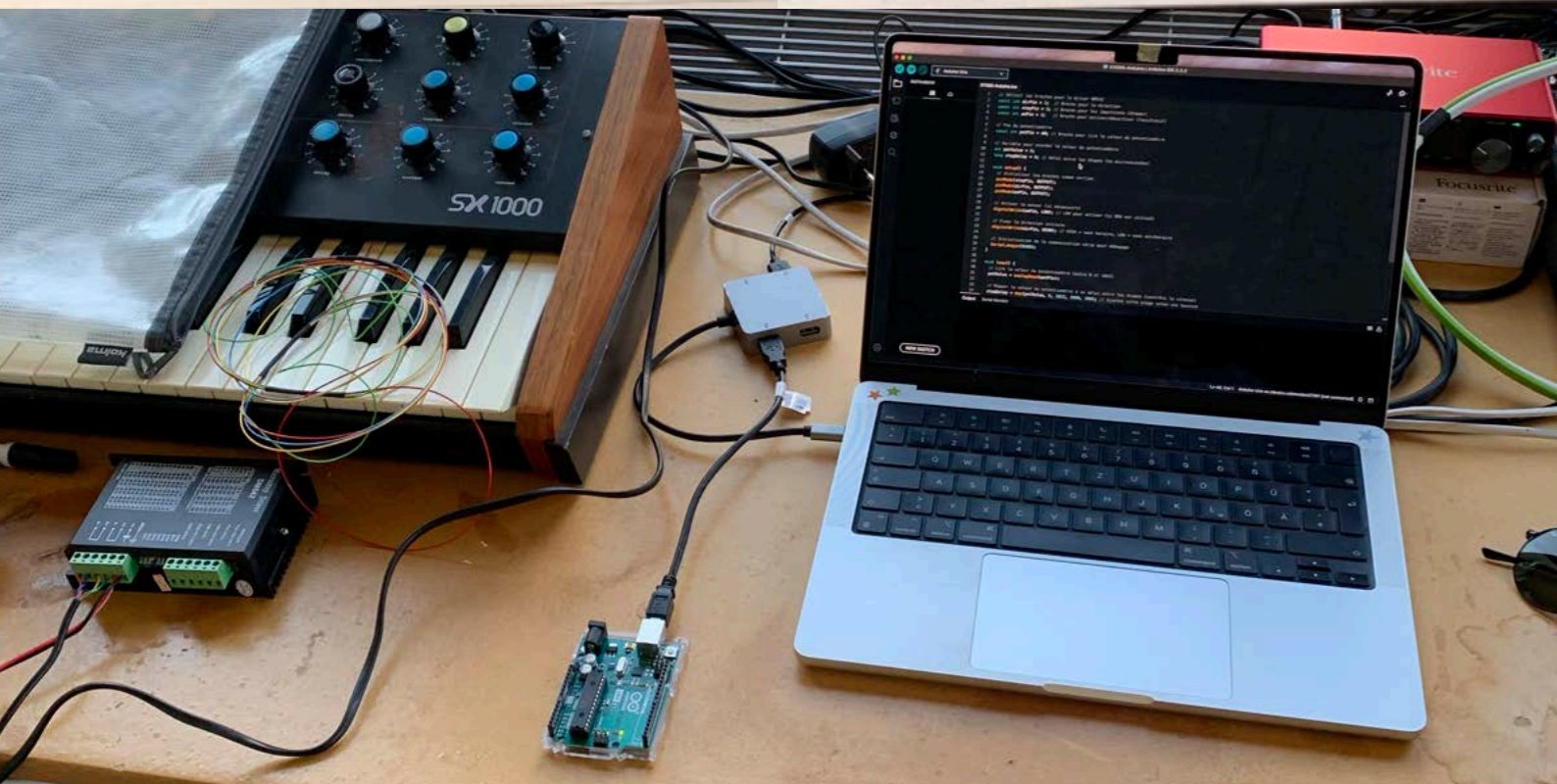
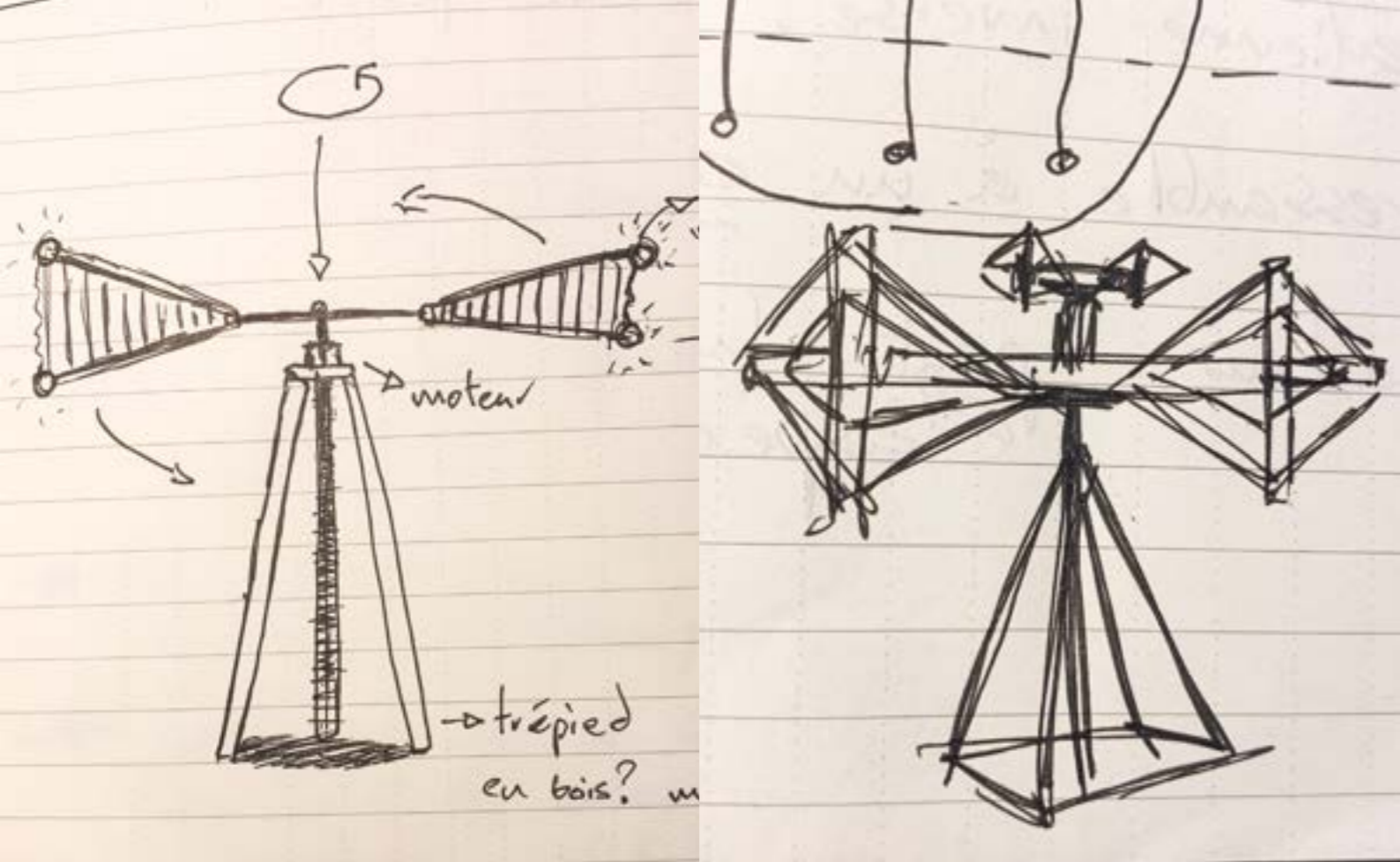
En tournant, le rhombe entre en friction avec l'air et produit un son continu proche d'un bourdonnement, dont la fréquence varie selon la vitesse et l'orientation du mouvement.

L'installation explore les relations entre mouvement mécanique, forme sculpturale et phénomènes acoustiques. Bien que simple dans sa construction, le dispositif met en jeu des principes physiques et sensoriels complexes, en jouant avec la perception du son dans l'espace. À travers cette œuvre, l'air devient un médium actif, une matière vibrante révélée par la rotation des lames.

Aérophone Autonome invite à une écoute attentive, presque méditative, où le son émerge du dialogue entre la machine et l'élément invisible qui l'entoure.

Installation sonore – 2025
3 sculptures cinétiques
châssis en bois, moteur pas à pas
rhombe, Arduino



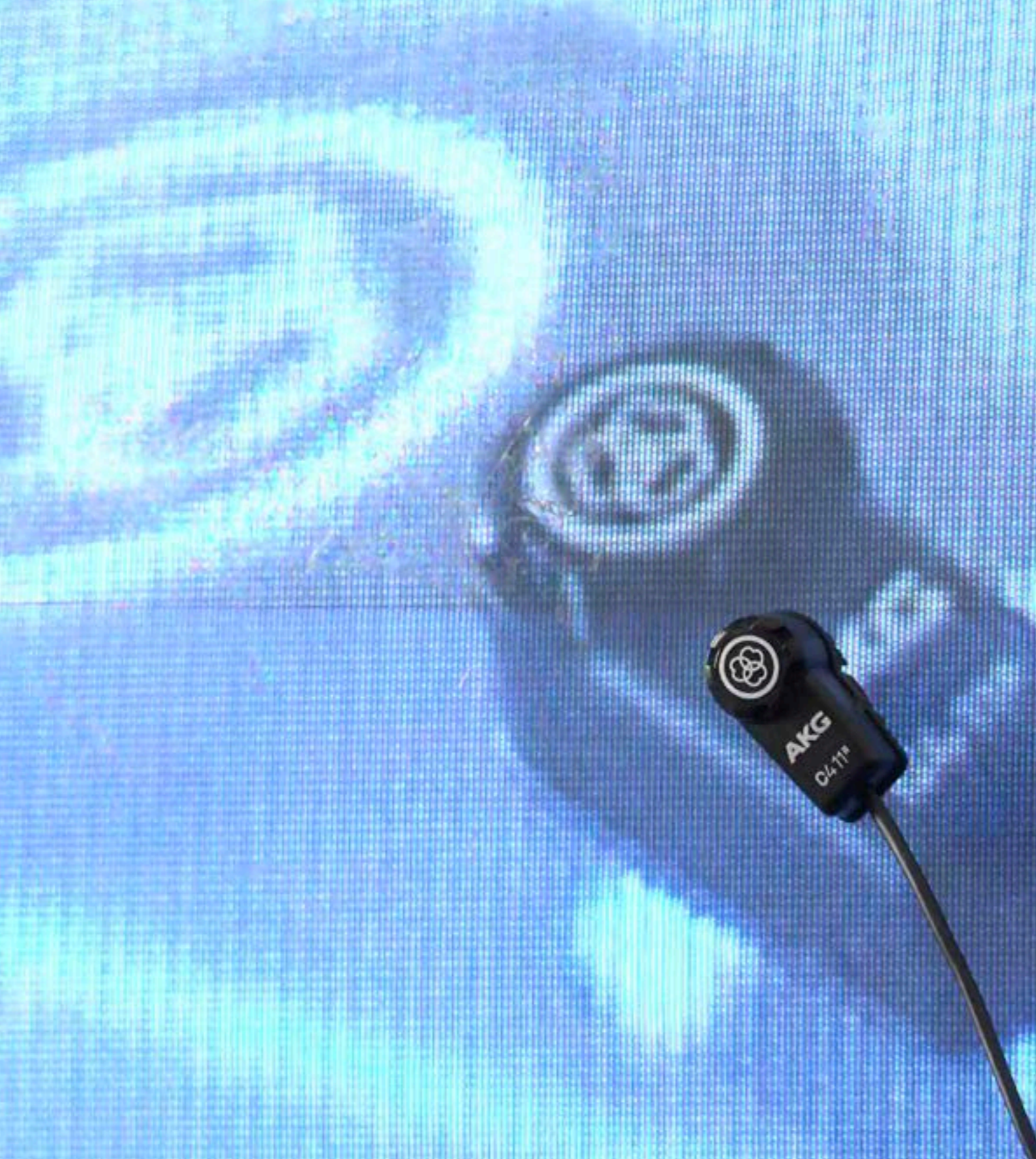


TENSION

Tension est une installation sonore mettant en scène trois téléviseurs à tube cathodique de tailles différentes. Chacun est équipé d'un microphone de contact fixé à l'écran, captant et amplifiant les vibrations sonores en fonction de l'intensité de la lumière émise.

L'écran supérieur diffuse un bruit blanc constant, tandis que celui du bas, bien qu'allumé, ne projette aucune image, générant une fréquence grave continue. Au centre, un téléviseur relié à une caméra DV retransmet sa propre image en direct, créant une boucle de rétroaction audiovisuelle.

Les sons produits par les téléviseurs ont ensuite été mixés et filtrés de manière aléatoire à l'aide d'un système conçu dans Ableton Live, générant une nappe sonore en perpétuelle évolution.





AU DELÀ DU CADRE

 [Au-delà du cadre](#)
[Extrait Vidéo](#)

Au-delà du cadre est une installation audiovisuelle immersive qui interroge notre rapport à l'image, à la mémoire et à l'environnement. L'œuvre se compose d'une vidéo diffusée en boucle, accompagnée d'une bande sonore spatialisée en quadriphonie qui enveloppe le public.

La vidéo met en scène un téléviseur à tube cathodique au cœur d'une forêt. Ce dispositif visuel, à la fois simple et énigmatique, crée une tension poétique entre la présence obsolète de la technologie et l'environnement naturel. L'écran lumineux devient une fenêtre ouverte sur un ailleurs, un objet anachronique qui perturbe les repères temporels et spatiaux.

Le son, diffusé en quadriphonie, ne se contente pas d'accompagner l'image : il la prolonge. Mêlant ambiances naturelles, fréquences électroniques et réminiscences sonores, la bande sonore renforce la sensation de basculer entre deux mondes : celui de la nature et celui de la machine, du réel et de la fiction.

Installation sonore - 2024
vidéo en boucle, 19:27



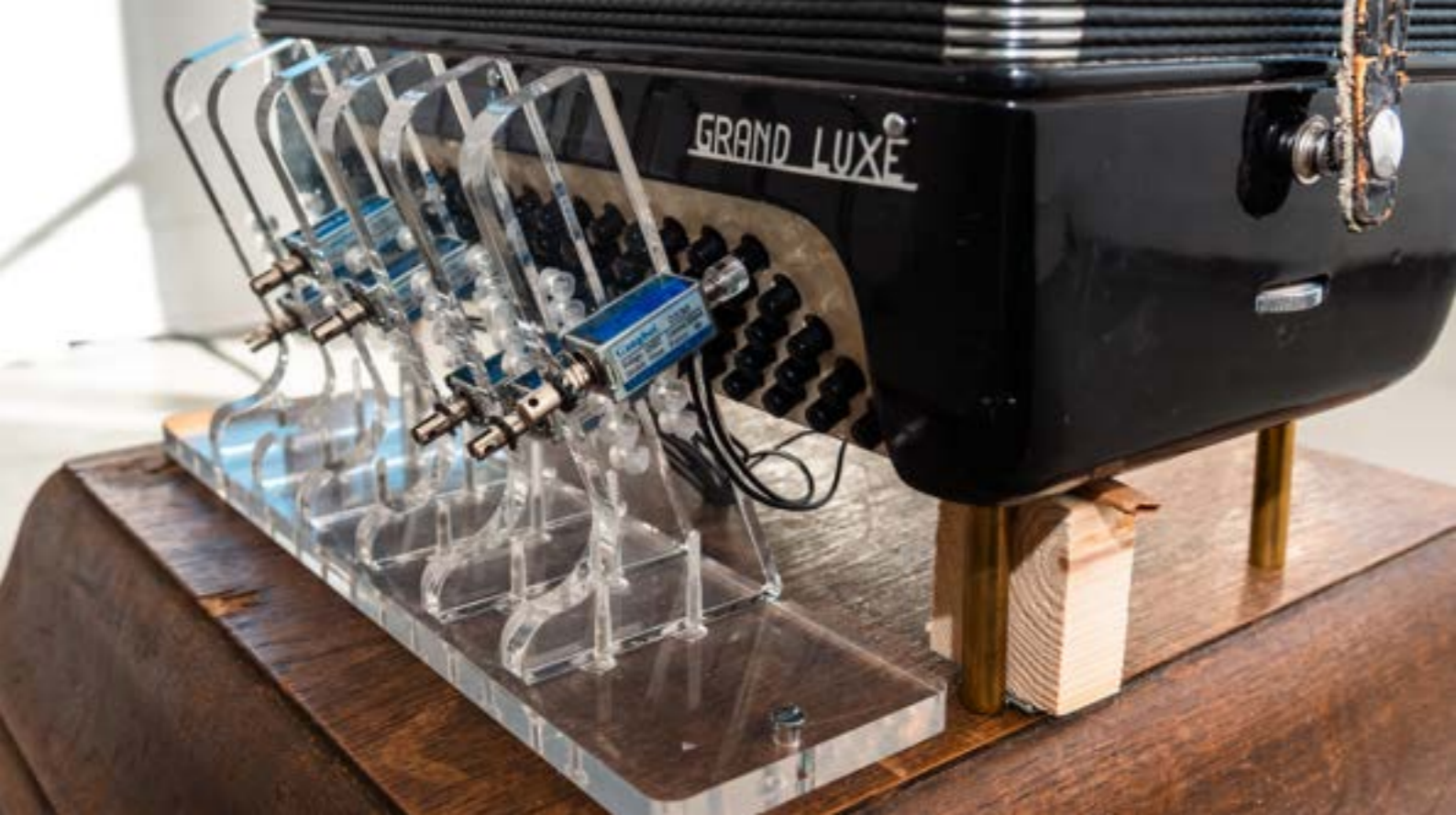
INSTRUMENT SOLITAIRE

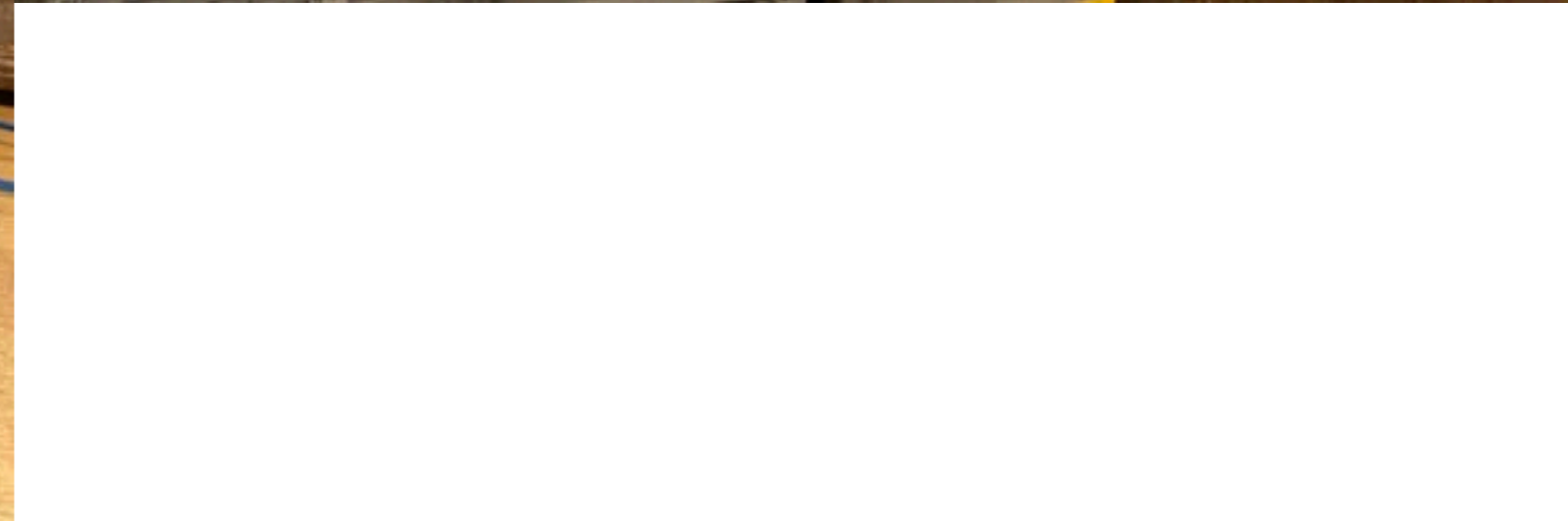
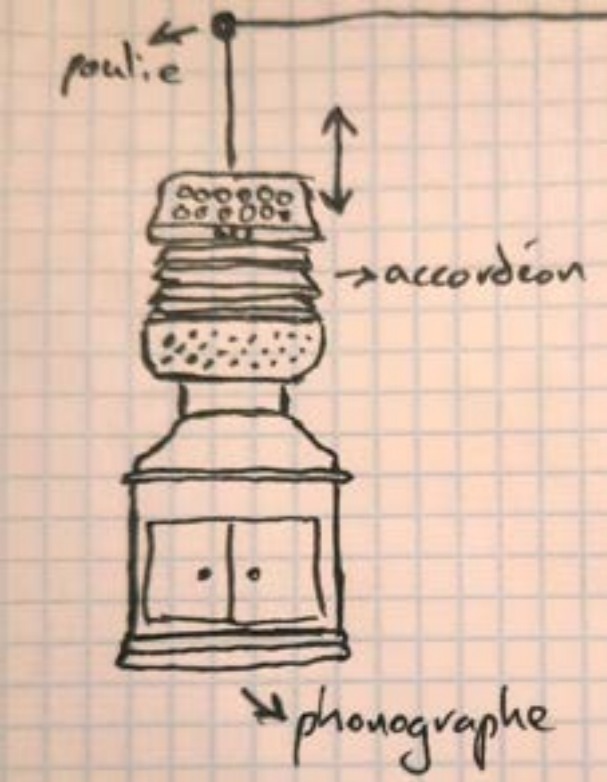
Posé à la verticale sur un petit coffre en bois, un accordéon est ouvert puis fermé en continu à l'aide d'un câble en acier raccordé à un moteur. Disposé face aux touches inférieures de l'accordéon, des électroaimants actionnent le son de l'instrument occasionnellement.

Dans ce dispositif, l'accordéon n'est plus seulement un instrument mais aussi un corps qui respire, un corps à qui je délègue l'interprétation, la composition n'étant pas aléatoire mais composée par mes soins. Les mouvements habituellement organiques (celui de l'instrumentiste) sont ici remplacés par ceux d'un moteur et d'électroaimants, soulignant l'absence humaine tout en portant le regard sur les gestes remplacés par la machine.

L'association anachronique d'objets dans la sculpture (accordéon, gramophone, mécanismes) nous invite, à l'ère de la production sonore numérique où tout peut être simulé et / ou reproduit, dans un procédé qui réinvestit la matérialité du son et la physicalité de sa production.

Installation sonore - 2026
Accordéon, coffre en bois (gramophone)
électroaimants, moteur, câble d'acier





D3 MINIMAL



[Soundcloud](#)

Amos Krakover et moi nous sommes rencontrés en 2022 à l'École de design et Haute École d'art du Valais, dans le cadre de notre formation en orientation son du bachelor en Arts Visuels.

Tous deux déjà impliqués dans la musique électronique, notre rencontre a été l'occasion de croiser nos sensibilités et de développer une pratique musicale commune.

Partant de compositions rythmiques, notre travail a peu à peu évolué vers une approche plus expérimentale et méditative, sous forme de performances mêlant son et image.

En décembre 2023, l'espace d'exposition Big Bang (Sierre) nous a invités à présenter une performance live dans le cadre de l'exposition *taking care (acid orange 20)* de l'artiste invitée Lea Vetter. À cette occasion, nous avons proposé une performance ambient mêlant enregistrements sonores, objets amplifiés et instruments électroniques.





CABANE MINIMALE

[Cabane Minimale](#)
[Extrait Vidéo](#)

Cabane Minimale est une installation sonore et performative conçue à l'occasion de l'exposition de la Blécherette 2024 à Lausanne, organisée par le collectif Exobus. Ce projet a été réalisé en collaboration avec Amos Krakover et Clarence Egger, dans une démarche collective mêlant construction, expérimentation sonore et performance en plein air.

L'œuvre prend la forme d'une cabane en bois construite spécifiquement pour le temps de l'exposition. Cette structure, à la fois fonctionnelle et symbolique, servait de point de rencontre entre l'intime et le public. À l'intérieur, les visiteur·euse·x étaient invité·e·s à s'immerger dans une composition sonore auto-générative, diffusée en continu. Le son évoluait de manière autonome, créant une ambiance contemplative, changeante et vivante.

La cabane n'était pas figée dans sa fonction : à plusieurs reprises durant le week-end, sa façade s'ouvrait, transformant l'installation en une petite scène couverte. Ce dispositif modulable permettait à Amos Krakover et moi-même de proposer des performances spontanées, intégrant objets sonores et improvisations électroniques. L'alternance entre écoute passive et activation performative inscrivait le projet dans une dynamique d'interaction fluide entre œuvre et public, entre lieu de retrait et scène partagée.

Installation sonore - 2024
Construction en bois récupéré
2m x 2m x 3m
Performance live



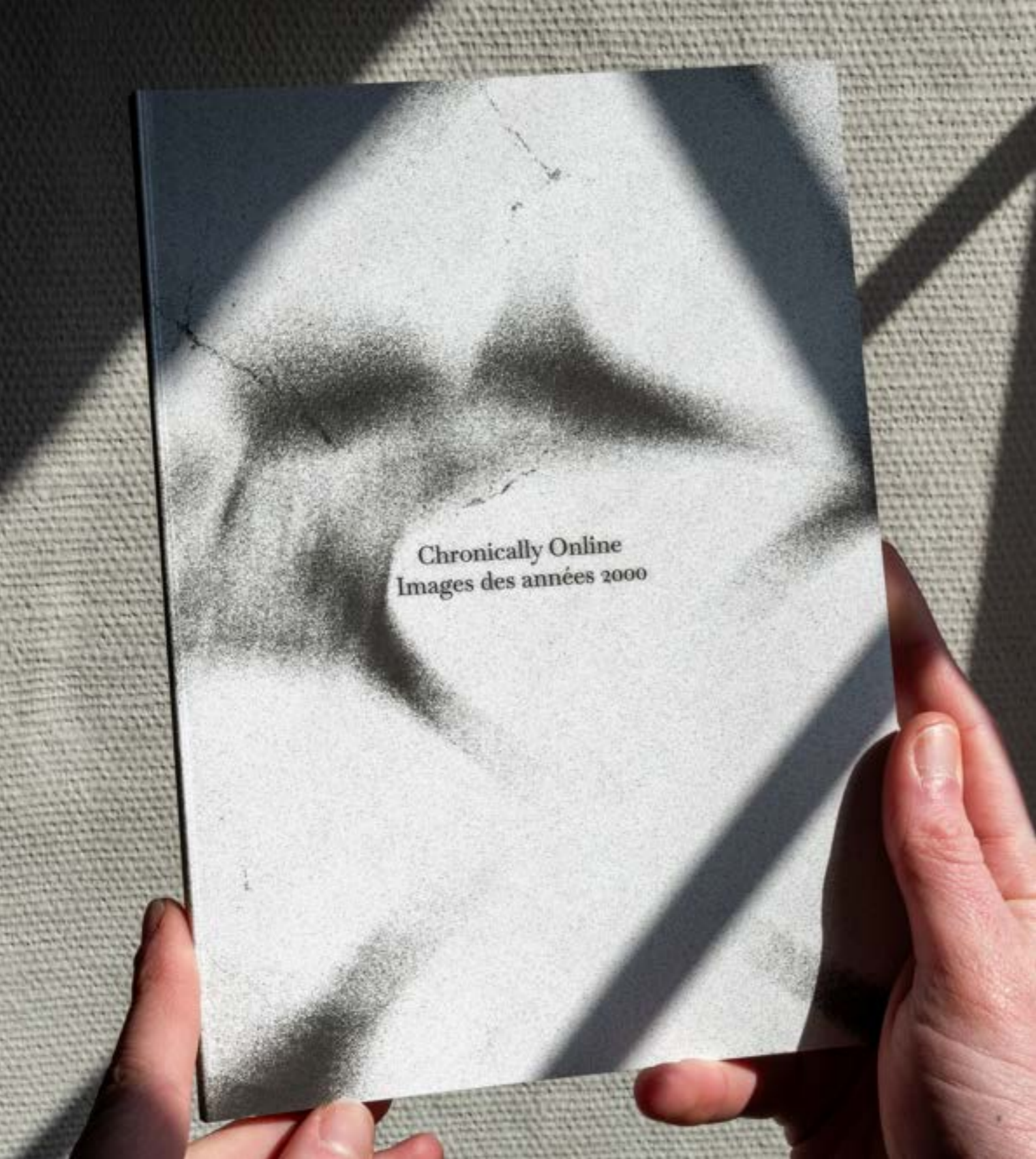


CHRONICALLY ONLINE

Porté par un intérêt pour le graphisme et Internet, ainsi qu'une certaine nostalgie des années 2000, mon mémoire se concentre sur les esthétiques qui ont façonné le monde numérique au tournant du millénaire. Il cherche à comprendre pourquoi certain•e•s créateur•ice•s contemporain•e•s se réapproprient aujourd'hui ces formes visuelles dans leurs travaux.

Inspiré par le cadre analytique développé dans *Vibes lore core: Esthétique de l'évasion numérique* de Valentina Tanni, j'identifie et regroupe ces esthétiques en deux mouvements distincts apparus successivement : le *Y2K Futurism* et le *Frutiger Aero*. J'explore également les dimensions sonores associées à ces univers visuels et tente d'identifier les esthétiques musicales qui leur correspondent. Pour illustrer les compositions évoquées dans le texte, le mémoire est accompagné d'un CD audio, également disponible en version numérique.

Chronically Online : Images des années 2000 rassemble ainsi un ensemble de références, de mouvements et d'œuvres étroitement liés à des obsessions personnelles, tout en cherchant à les situer dans une perspective critique et historique.





[Bandcamp](#)
[Instagram](#)

Cela fait près de dix ans que je produis de la musique sur ordinateur à l'aide de logiciels de composition, notamment Ableton Live. Depuis 2024, je développe mes projets musicaux sous l'alias Keygen Music, un pseudonyme qui rassemble plusieurs productions diffusées sur SoundCloud et Bandcamp.

Cette identité artistique s'articule autour d'obsessions personnelles liées aux esthétiques et aux objets emblématiques des années 2000, tels que les téléphones à touches, les lecteurs CD ou player MP3. Ces éléments, aujourd'hui en partie obsolètes, constituent une source majeure d'inspiration pour ma musique. J'accorde une importance particulière à la cohérence entre les morceaux, envisagés comme les fragments d'une narration globale. Chaque projet musical est ainsi accompagné d'une cover généralement réalisé sur Blender, pensée comme une extension de l'univers sonore et rassemblant les références qui ont nourri le processus de composition.

J'attache autant d'attention et de minutie à la création musicale qu'aux images qui l'accompagnent, c'est pourquoi ces illustrations occupent une place à part entière au sein de mon portfolio.

