

## **MACHINES INTERACTIVES** Cod.Act - Michel et André Decosterd, **Suisse**

Des machines électrotechniques, sonores, visuelles, ludiques, émouvantes et fortes : des expériences à ne pas manquer !

Depuis plus de dix ans Michel et André Decosterd, respectivement architecte et musicien de formation, créent des performances et construisent des machines pour des installations interactives multimédia. Ces plasticiens ont déjà été invités dans de très nombreux musées ou festivals en Suisse et à l'étranger (Pologne, Allemagne, Russie, ...). De plus, ils ont reçu le prix international de l'Art des Nouveaux Medias (2004) organisé par Arte, Süddeutsche Runfunk et Zentrum für Kultur und Medien à Karlsruhe ainsi que le prix du Japan Media Art Festival, division art interactif, au Metropolitan Museum of Art de Tokyo.



Samedi 3, Dimanche 4 et Samedi 10 novembre de 14h00 à 19h00  
Mercredi 7, Jeudi 8 et Vendredi 9 novembre de 16h00 à 20h00

**CAN – Centre d'Art Contemporain, Neuchâtel**

- Site Internet : [www.codact.ch](http://www.codact.ch)

### ] INSOFERN [

Un scanner mobile permet de sonder un cerveau humain synthétique. Isolé dans un sas, en tête à tête avec l'encéphale, le spectateur est convié à une incursion sonore et visuelle dans un univers mouvementé et translucide. Au passage du scanner, la masse nerveuse s'agite, émet des sons et libère des informations prisonnières de ses tissus, vestiges d'un contact sensoriel avec le monde extérieur. Par transmission simultanée de l'opération, l'aventure individuelle franchit les limites du sas et se communique aux autres spectateurs. Une mémoire se répand dans un lieu public.

### EX ] PHARAO

Une proposition de réécriture de l'opéra « Moïse et Aron » du compositeur A. Schönberg sous forme d'une nouvelle pièce orchestrale dont les paramètres sonores et dramaturgiques peuvent être modifiés en temps réel à l'aide d'un dispositif mécanique composé de câbles et de leviers hydrauliques. Le visiteur devient à la fois chef d'orchestre et acteur de l'opéra !

- Cod.Act :  
« Depuis 1999, les plasticiens produisent des dispositifs complexes dont l'esthétique sobre et fonctionnelle évoque l'univers industriel. Empreinte de rationalité voire de radicalité, la machine se situe ainsi au cœur du travail de Cod.Act mais elle n'en constitue pas pour autant la finalité. En effet, l'œuvre visée, sonore, se trouve stockée, encodée dans la machine. Latente, elle se dévoile au public par une mise en action du dispositif, opérée soit par les artistes lors des performances, soit par le public dans le cadre des installations interactives. La machine ne délivre pas un contenu qui serait prédéfini et unique, mais elle assemble et elle organise les informations, selon des paramètres variables. Aléatoire, éphémère et multidimensionnelle, l'œuvre se révèle chaque fois différente, infinie. » Maryline Billo