

# VOYAGE ATOUR DE MES PLASTICITÉS MULTIPLES

Catherine NYEKI

Texte écrit en collaboration avec Marc DENJEAN

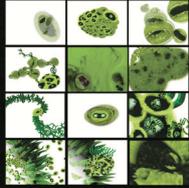
À l'heure des manipulations génétiques, de la bio-informatique, des nanotechnologies, des cellules souches, du développement de l'intelligence artificielle, de la robotique, et bien sûr des avancées en neuroscience, la notion de plasticité s'immisce dans de nombreux domaines. L'art n'y échappe pas, puisqu'à sa manière il est intrinsèquement plastique.

La malléabilité et la puissance de calcul des outils numériques, l'écran comme miroir de notre pensée ont produit une extraordinaire et une vertigineuse accélération des possibles dans le domaine de la création. Les technologies digitales permettent désormais de passer de l'idée à sa réalisation quasi immédiatement, de développer une grande inventivité, d'offrir la possibilité de découvrir parfois une œuvre en train de se faire comme on peut le voir actuellement dans l'exposition « *Artistes et robots* » au Grand Palais à Paris.

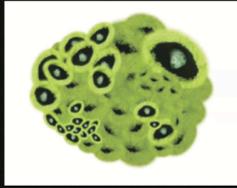
Que ce soit dans l'écriture, la photo, la vidéo, la sculpture, le dessin, la peinture, certaines œuvres seraient impossibles à réaliser à la main. Grâce aux possibilités des machines, elles peuvent prendre vie devant nous.

Notre corps et notre cerveau évoluent tous les jours dans une plasticité permanente et multi-sensorielle. Nous ne sommes plus exactement la même personne que nous étions hier, ni même il y a quelques secondes et ce, à tous les stades de la vie. Les interactions entre le cerveau, le corps, l'intelligence, la conscience préoccupent depuis toujours philosophes, scientifiques et artistes, chacun explorant avec leur connaissance et leur sensibilité leur propres frontières d'eux-mêmes.

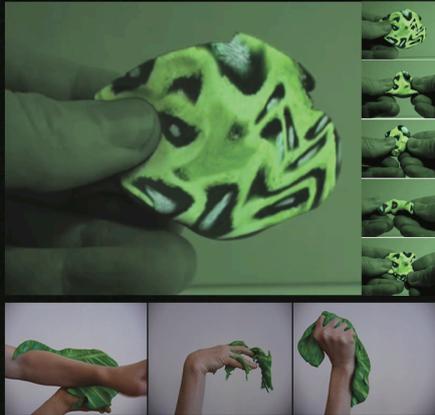
**H2\_Zoo**



Cellules [vidéo souche]



Pâte à modeler vidéo fertile



Boite de Pétri



**MU herbier**

Microscope sensoriel incubateur d'imaginaires



Laboratoire tactile Manipula - morphoses

Familles



Aquatiques, bulbeux, cotonneux, creux, épineux, granuleux, lumineux, poilus, poussus, tâchus

**Botaniques parallèles** Nano évolution  
Plantes-animales

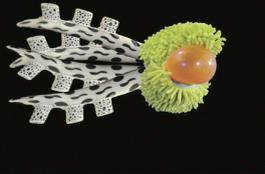


**Micros Univers**

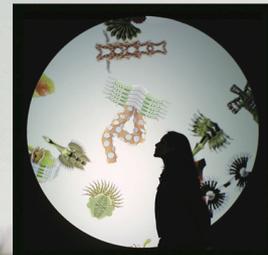


**MIMETIKA**

Une plongée vidéoplastique



**Hublots-vidéo**  
Mise en eau virtuelle



**Granular**



**INDY\_Gène**



Trois écrans : 1 film mère et 2 films filles



**H2\_Zoo** - Mare virtuelle  
projection sur un écran de sel



**Motoo Viridis**

Cellule vidéo Mère  
Cellules vidéo Filles

Hypothèse imaginaire  
divisions cellulaires  
seraient sonores



**Biomimétisme**  
A la frontière du mime

**CORPUS de 100 organismes**  
Classification par familles

Mot mimétisme chants en 22 langues



**Meccano biologique**  
Hybridation corps-animal

Alphabet gestuel

Artiste plasticienne plurimedia, musicienne, j'ai déployé depuis une vingtaine d'années, une sorte de biotope polymorphe en évolution, un « *vivarium* » à la fois sonore, visuel, interactif et vidéo peuplé de formes dont la variété et les structures s'inspirent des organismes vivants. Beaucoup de mes dessins et de mes écrits consignés dans de nombreux carnets constituent une partie invisible mais essentielle de mon travail. A la manière des cellules souches, je considère de nombreuses œuvres comme des réservoirs pour la mise en culture de « *graines de formes* » porteuses à la fois d'une plasticité originelle et d'une diversité à venir.

Avec le recul aujourd'hui, des liens se dessinent, des ramifications, des branches, des connections émergent. Mes fils de plasticités se révèlent au fur et à mesure de mes expériences successives qui procèdent par itérations, mais aussi par des coupes ou des tailles comme le ferait un jardinier avec son sécateur pour créer des boutures, des greffes ou stimuler, par exemple, la montée de sève d'un arbre.

Je vous propose donc un voyage autour de mes plasticités multiples au travers d'un récit de la genèse de certaines de mes créations, mais aussi des rencontres et expériences avec le public lors de quelques-unes de mes expositions.

## **PÂTE À MODELER FERTILE**

Je commencerai par une œuvre fondatrice intitulée *Mu Herbier*. En 2005, avec Marc Denjean (designer/codeur, plasticien du langage) nous avons édité en série limitée une pièce interactive et sonore basée sur l'idée de créer « *un laboratoire tactile, un microscope sensoriel, incubateur d'imaginaire* ».

Nous avons procédé par l'élaboration de toute une gamme de « *tactilités* » possibles, l'objectif étant d'expérimenter par manipulation le remodelage d'autres visibles et d'autres audibles. Pour cela, nous avons développé une sorte de « *géologie du sensible* », « *une pâte à modeler fertile stimulant l'imagination* ». Par « *forages tactiles* », le

visiteur peut accéder à un univers singulier composé d'une collection de « *plantes-animales extravagantes* » accessibles via une boîte de pétri virtuelle ou par un tableau de classification taxinomique imaginaire organisé en 10 familles : *les aquatiques, bulbeux, cotonneux, creux, épineux, granuleux, lumineux, poilus, poussus et tâchus*. Ainsi, plus de 3000 compositions peuvent être explorées, modifiées et mémorisées à tout moment.

Comme la palette d'un peintre, nous avons constitué une « *palette tactile* » proposant en guise de couleurs un spectre de sensations constitué de dégradés d'émotions, comme l'angoisse, la répulsion, la peur, l'agressivité, la douceur, la légèreté, la fluidité ou l'humour.

### **MANIPULA-MORPHOSES** *objets malléables et transformables - espaces potentiels*

Par le hasard du geste et de la manipulation contrôlée de plusieurs strates animées et superposées, le visiteur peut engendrer des méta-formes, des méta-événements et des méta-espaces encapsulés, sans jamais être les mêmes. En une fraction de seconde, une « *plante-animale* » peut être transformée en un espace hors échelle et devenir potentiellement, bouture virtuelle, jardin ou paysage. Ces « *manipula-morphoses* » sortes de « *pâtes à modeler virtuelles en mouvement* » ont été la source d'une grande diversité d'interprétations et de découvertes exubérantes qui n'auraient pu exister si elles n'avaient pas été manipulées par le « *spectateur acteur* ».

*Mu Herbarium* a permis de développer une perception expérimentale « *une plasticité de la plasticité* » où la main devient l'œil. En s'appuyant sur des paradoxes de mouvements, de matières et de sonorités, nous avons tenté de créer un « *archipel de sens* » où manipuler l'image revient, en quelque sorte, à l'animer, la remodeler et créer sans cesse, par là même, des formes à plusieurs échelles de vision, transformables à l'infini.

Ces « *manipula-morphoses* » ou métamorphoses gestuelles, nous ont permis de faire découvrir aux petits comme aux grands sans limite d'âge un potentiel de création exponentielle où, comme l'a écrit Edmond Couchot dans la préface de *Mu herbier*, « *vous vous découvrirez vous-même* ».

## **BOTANIQUE PARALLÈLE**

Grâce à un alphabet modulaire constitué de « *corps node* » et de « *bras branche* », doté de propriétés tactiles et sonores et s'inspirant des greffes pratiquées par les jardiniers pour obtenir de nouvelles plantes, nous avons élaboré une sorte de grammaire « *tactilo-audio-optique* », une botanique parallèle mi-animale, mi-végétale en constante transformation. Tel un corps vivant en permanence animé par des cycles de mouvements internes (respiration, pulsation, contraction, dilatation) la main, à la manière d'un projecteur de lumière s'est transformée en pinceau de notre regard.

## **RÉACTIONS ÉPIDERMIQUES**

*Mu Herbier* a fait l'objet de nombreuses expositions en France et à l'étranger. Certaines réactions auprès du public nous ont vraiment surprises. Nous avons constaté notamment que certaines personnes phobiques ne pouvaient absolument pas supporter la vue et encore moins manipuler certains organismes d'apparence poilus, piquants ou épineux, tout en sachant pertinemment qu'il ne s'agissait que de formes virtuelles, de plus, assez abstraites, totalement inoffensives.

Probablement sans le savoir, nous avons déclenché un réflexe conditionné bien connu de répulsion et de peur comme cela peut être le cas à la vue d'une araignée ou d'un serpent par exemple. Nous savons que l'on peut soigner ou « *re-plastifier* » ces phobies en déprogrammant ces peurs via notamment des expériences interactives immersives. Certains programmes informatiques ou des jeux vidéo en réalité virtuelle ont fait leur preuve thérapeutique en permettant de déjouer les neurones de notre cerveau reptilien, là où est ancrée cette peur primitive.

Indépendamment de cela, quelques psychologues, psychiatres, éducateurs spécialisés rencontrés lors de mes expositions m'ont dit que *Mu herbier* devrait être remboursé par la sécurité sociale. Et si ce n'était pas une simple boutade ?

## MANIPULATIONS RÉGÉNÉRATRICES

Une expérience avec un enfant trisomique a été très marquante pour moi. Je la cite souvent. Lors de l'exposition d'une œuvre interactive et sonore antérieure à *Mu herbier* intitulée *Micros Univers*, un petit groupe d'enfants accompagnés de leurs éducateurs sont venus faire une visite. Jamais, je n'aurai pensé vivre ce moment.

Un garçon d'une dizaine d'années s'est approché de la vidéo projection, intrigué par les formes abstraites dansantes et surtout par la musique. Une des éducatrices m'a tout de suite dit, que Kevin, ce petit garçon trisomique ne pourrait malheureusement pas manipuler l'œuvre car il n'était pas latéralisé et ne faisait aucune relation entre une souris et le curseur sur un écran.

Sur ce, la dame me laissa, car elle devait surveiller d'autres enfants dans la salle. Je me suis donc retrouvée seule avec Kevin qui visiblement était très intrigué et captivé par mes manipulations et interprétations en tempo rythmé de mes chorégraphies de sculptures virtuelles organiques.

Je sentais qu'il avait envie de participer, alors je lui ai expliqué comment faire. Je lui ai tout simplement pris la main, la posant sur la souris pour lui faire comprendre qu'il pouvait attraper et bouger les formes projetées, même si elles étaient éloignées de son corps.

Au début, les mouvements étaient très chaotiques et saccadés, totalement désordonnés, mais au bout de quelques minutes, un déclic s'est fait. Je ne sais pas comment, mais Kevin s'est mis à jouer tout seul avec les formes. Il a, par des gestes rythmés, réalisés sous mes yeux plusieurs interprétations et compositions plus

originales les unes que les autres en chantant et bougeant tout son corps au rythme des musiques qu'il entendait.

Je me suis d'ailleurs, moi-même, prise au jeu, en chantant sur ma propre voix enregistrée qui provoqua un mélange très étonnant et un moment unique partagé avec Kevin. Je ne sais pas quel a été le déclencheur de son lâcher prise, mais ce jour-là, j'ai ressenti que l'Art n'était pas qu'une simple expérience esthétique. Lorsque l'éducatrice est revenue chercher Kevin, le voyant ainsi, si épanoui et joyeux, elle nous a remercié et nous a dit que nous n'imaginions pas le progrès énorme qu'il venait de faire en si peu de temps. Cela faisait plusieurs années qu'il avait un blocage au niveau relationnel, les éducateurs ne trouvaient pas de solution. Si un travail artistique peut permettre d'ouvrir de manière intuitive et sensible des perceptives de bienfaits régénérants au niveau émotionnel alors je ne pouvais qu'être enthousiaste à l'idée de continuer dans cette voie.

## SONORITÉS ÉLASTIQUES

Baignée dans la musique depuis toujours, j'ai été très fortement marquée dans mon enfance par une œuvre intitulée *Mutation* de Jean-Claude Risset, compositeur français aujourd'hui disparu, que j'ai eu la chance de connaître. Écrite en 1969, cette œuvre électroacoustique devint célèbre par les paradoxes auditifs qu'elle contenait : des sons dont on ne pouvait déterminer l'octave, un glissando montant sans fin, un agrégat dont on ne pouvait distinguer s'il s'agissait d'un accord ou d'un timbre, un son qui donnait l'illusion sonore de monter sans fin. Nous pourrions comparer ce phénomène à la fameuse œuvre *La cascade* d'Escher représentant une perspective paradoxale donnant l'illusion que l'eau entraînée par une roue semble à la fois monter et descendre dans un mouvement infini. L'œuvre de Jean-Claude Risset m'a laissé une forte empreinte. Elle m'a ouverte très tôt à d'autres perceptions musicales. Je dirais aujourd'hui que la transformation de ces boucles étranges révélait déjà une certaine plasticité sonore avant l'heure. Le temps a passé et j'ai modelé depuis ma propre pâte sonore.

## PÂTE À SON, PÂTE À SENS, PÂTE À MOTS

Passer du sens au son et du son au sens, de la texture à la structure, façonner des bruits, des matières sonores brutes, les rendre élastiques, échantillonner des micros-extraits vocaux a capella pour en prélever des nano-sons, jouer avec les lois acoustiques, composer des musiques organiques, modeler des mots multilingues, « étirer la sémantique », manipuler les structures temporelles, rythmes, tempi, tessitures sont autant d'actions qui me permettent de mettre en œuvre des expériences de plasticités sonores.

Loin de composer de manière classique, je dirai plutôt qu'en tant que plasticienne, je sculpte le son en ajoutant et retirant de la matière, en la démultipliant, la malaxant comme un matériau souple et extensible. J'aime découvrir des surprises sonores par le hasard des manipulations numériques. Je prélève souvent des « micros boucles » réelles issues de ma voix, d'instruments de musique, percussions et objets du quotidien. Après une première récolte de « son souche » je commence à composer, par accumulation, déformation, accélération. Les résultats sont imprévisibles, les sons se révèlent par sérendipité féconde. J'aime être modelée par l'expérience de l'improvisation pour en extraire ensuite une musique qui n'attendait qu'à être révélée.

### PISCICULTURE DE MOTS *greffes et proliférations sémantiques*

J'aime aussi procéder par connexion linguistique et donnerai pour exemple l'expérience d'une transplantation de plasticité sonore d'une œuvre dans une autre. Dans *MU herbier*, l'origine du mot MU vient d'une contraction du titre de l'œuvre *Micros Univers*. Le mot s'est transféré à la manière d'un gène. Par curiosité et expérimentation sonore, je me suis amusée à récolter plusieurs significations à partir de ce « mot souche » et j'y ai découvert tout un territoire de sens inattendus :

μ : préfixe du mot micro [en Grec]

Mu : mutation, mouvement, métamorphose

Mue : changement de peau, de voix [en Français]

Mû : continent perdu, mythe de l'Atlantide

Mü , « egy mü mü » signifie une œuvre, synthétique, artificielle [en Hongrois]

Mu 無 : rien, vide, infini [en Japonais]

Mu 木 , arbre, bois [en Chinois]

Cette polysémie du mot MU faisait parfaitement écho à notre travail jalonné par les mots-clés : microscope, mutations physiques et sonores, arbre, archipel, œuvre synthétique, œuvre artificielle, changement de peau, changement de voix, œuvre calculée n'ayant ni de début ni de fin.

J'aime, à la manière d'un éleveur, créer une sorte de pisciculture de mots dans différentes langues, procéder à des greffes qui par capillarité de sons et de sens ouvrent un vaste champ poétique.

### **CARTES PARTITIONS *Jardin de signes***

Publié dans le cadre d'une résidence d'artiste que j'ai faite à l'École Supérieure d'Art de Pau en 2004, dans la collection Carnet Sagace, j'ai dessiné toute une série de *cartes partitions* dans un esprit différent des partitions musicales graphiques comme l'on fait en leur temps, Cage ou Ligeti, mais, plutôt des jardins de signes composés de mots-clefs. Une des cartes intitulée « *dégradé sonore de mots-clefs* » est assez caractéristique du mode plastique que j'utilise lors de mes créations sonores. Il ne s'agit pas d'une partition linéaire, mais d'une cartographie faite pour l'improvisation et ponctuée par des mots à consonances proches dans différentes langues.

Par exemple, l'enchaînement à partir de la proximité sonore de mots français et hongrois (inspirés par mes origines) comme « *Pêche, pech, pécs, pöty, ponyt, pest* » n'engendrera pas la même phrase musicale que « *Barlang, bang, puha, puni, pêche, pech, pécs* ». Ainsi, plusieurs « *chemins de mots translinguistiques* » peuvent être à tout moment combinés. L'interprétation de ces mots dessinés sur la carte est source d'une grande richesse modulaire débridée. Cette « *pâte à son* » mais aussi « *pâte à sens* » issus d'une « *pâte à mots* » m'a ouvert tout un champ d'interprétations possibles.

## MUSIQUES PLASTIQUES *Time stretching and pitch shifting*

En 1994, L'IRCAM avait développé un logiciel fascinant, utilisé dans le film *Farinelli* de Gérard Corbiau consacré au célèbre castra, qui permettait par une sorte de morphing sonore de transformer une voix d'homme en voix de femme sans pour autant modifier la vitesse. Il a fallu attendre une dizaine d'années pour que cet outil se démocratise. Dès 2005, j'ai eu la possibilité d'utiliser ces étonnantes fonctionnalités intégrées dans l'outil « *Pitch in Time* », sorte de modelleur de son, étireur de temps et onduleur de ton. Il m'a permis de réaliser de nombreuses métamorphoses sonores.

Dans le CD *Mutamorphe*, publié la même année, j'ai fait une expérience qui m'a beaucoup inspirée par la suite. Un des morceaux intitulé « *Génétique parasite botanique toxique* » m'a amené à manipuler temporellement une mélodie chantée en accélérant plusieurs fois le même son sur lui-même sans changer sa hauteur. Ce démultiplicateur de vitesse que seul l'ordinateur permettait de faire m'a permis d'appliquer par incrémentation une suite d'accélération. Cette fonction répétée un grand nombre de fois a eu pour résultat, non pas quelque chose d'inaudible comme je m'y attendais, mais, au contraire, un sifflement harmonieux comme une flûte ressemblant à un chant d'oiseau.

Comment une voix humaine pouvait-elle se transformer en animal ? Un acousticien nous dirait probablement que le son, ce sont des vibrations. Plus il y a de vibrations par secondes, plus le son est perçu comme aigu. Si on accélère un son, on comprime temporellement le nombre de vibrations par seconde et le timbre devient plus aigu. Un pan de nouvelles musicalités venait alors de s'ouvrir pour moi, les sons pouvaient devenir élastiques et la musique devenir plastique. Plusieurs créations ont été réalisées par la suite sur ce principe.

En 2009, j'ai fait une autre expérience dans la vidéo intitulée *Motoo Viridis* basée, cette fois-ci, sur l'accélération d'une interview que j'avais faite avec un chercheur

en biologie du développement, Mathias Mericskay de l'INSERM expliquant le fonctionnement de la pulsation des cellules cardiaques ainsi que la division cellulaire de cellules mère en cellules filles et de leurs potentielles évolutions asymétriques.

L'accélération de sa voix, répétée plusieurs fois sur elle-même a engendré, non plus un message compréhensible, mais une texture sonore étonnante dont la granularité particulière constituée d'effets électriques n'auraient pas été possible autrement. Les résultats de cette « *élasticité sonore* » ont été intégrés dans l'œuvre *Motoo Viridis* composée de 3 écrans : un « *film mère* » et deux « *films filles* » dont les trois sources sonores se mixaient les unes aux autres.

J'avais émis une hypothèse un peu fantaisiste que la division cellulaire ne pouvait pas être silencieuse. Michel GHO, directeur au CNRS du Département Biologie du Développement Pierre et Marie Curie (Université Paris VI) avec qui j'ai eu la chance de collaborer dans le cadre de ce projet, à mon grand étonnement, abonda dans mon sens, me confiant qu'il rêverait même d'entendre ces sons et disant, je le cite, « *qu'ils seraient fracassants avec des bruits d'une puissance phénoménale* ».

## **PLASTIKA [TOTIPOTENTA]**

Plastika [Totipotentia] trouve son origine dans le titre d'une exposition personnelle à l'Espace d'Art Contemporain Camille Lambert en 2009. Par la suite, en 2011, j'ai écrit, avec pour même titre, un article dans le livre, « *Metaplasticity in virtual Worlds Aesthetics and semantic concept* », coordonné par Gianluca Mura (*Chercheur à l'Université Politique de Milan, membre du comité consultatif international de l'AICA Italian Informatics Association*).

L'association des mots Plastika et Totipotentia m'a particulièrement intéressée car elle est porteuse d'une musicalité et d'un sens en adéquation avec mes recherches. **Plastika** exprime pour moi la merveilleuse plasticité du vivant et **Totipotentia**

exprime l'incroyable potentialité des cellules souches totipotentes. Pour rappel, la *totipotence* est la propriété d'une cellule à se différencier en n'importe quelle autre cellule spécialisée et de se structurer en formant un être vivant multicellulaire.

### [CELLULA] dessins souche

Le principe de « *totipotence* » est apparu dans mon travail lors de la création d'une série de dessins originaux à l'encre de chine représentant des cellules plus improbables les unes que les autres évoquant la complexité des mécanismes cellulaires. Parmi cette collection, j'ai sélectionné un dessin, le considérant comme un « *dessin-mère-papier* » qui une fois scanné et transféré sur l'écran de l'ordinateur m'a permis de mettre en œuvre, grâce au passage du « *dessin-mère-papier* » en « *dessin-mère-numérique* », un processus de « *totipotence graphique* ».

Le passage du « *dessin-mère-papier* » au statut numérique m'a ouvert tout un territoire de plasticités étonnantes. De nouvelles expérimentations graphiques devenaient alors possibles comme par exemple, sortir des limites de ce que la main peut physiquement réaliser, écrire des mots minuscules sur des courbes complexes irréalisables autrement, créer des ramifications imbriquées, appliquer des fonctions dynamiques ou encore explorer la possibilité de créer à des échelles infiniment petites tout un monde de « *micro-dessins* ».

Ainsi, la souche « *dessin-mère-numérique* » m'a permis de générer une collection de « *dessins-filles-numériques* » constitué d'une grande diversité qui évoque, à la fois, des espaces cartographiques, des réseaux stellaires et des formes organiques (animaux, virus, cerveaux, filaments d'ADN, végétaux. Pour exemple, voici quelques titres de ces « *dessins-filles* » : *Cellula* [Arbora], *Cellula* [Carta], *Cellula* [Coda], *Cellula* [Constella], *Cellula* [Expenda], *Cellula* [Gena], *Cellula* [Grappa], *Cellula* [Hémisphera], *Cellula* [Papillona], *Cellula* [Transgena], *Cellula* [Vira].

L'œuvre *Cellula* constituée, en son centre, du « *dessin-mère* » original relié à ses « *dessins-filles* » a été présentée à la Galerie Griesmar-Tamer à Paris en 2009 sous forme d'une arborescence inter-reliée.

## CELLULES [ VIDEO SOUCHES ]

En m'inspirant des mécanismes des cellules souches, en écho à ma démarche musicale et graphique, j'ai imaginé un processus similaire de création vidéo basée sur des captations de courtes séquences filmées d'éléments réels en mouvement mis en boucle à diverses échelles et vitesses variables. J'ai constitué ainsi par « *micro prélèvements* » une sorte de « *matière première mouvante* » issue de sources aussi diverses et variées que la nature, le corps et l'environnement.

Dans un deuxième temps, les extractions d'échantillons filmés se transforment en briques de base « *cellules [vidéo souches]* », qui encapsulées dans des enveloppes fixes ou mobiles créent toute une collection « *d'œufs vidéos* ». L'agrégation des « *cellules [vidéo souches]* » les unes sur les autres et les inclusions les unes dans les autres par manipulations, transformations, superpositions, agglomérations, duplications, déformations, accélérations ou décélérations crée un nouveau matériau modelable et incroyablement mobile.

Le hasard de la superposition spatiale et temporelle des « *cellules [vidéo souches]* » engendre des organismes irréels complexes constitués par des grappes de vidéos élémentaires qui se greffent et s'imbriquent les unes aux autres et dont les textures peuvent évoquer parfois des tissus organiques proches du vivant. Ainsi, la superposition des « *cellules [vidéo souches]* » génère une grande potentialité de polyvalences sans cesse modifiables.

L'installation vidéo *H2\_Zoo* propose « *un bestiaire aquatico organique* » sous forme d'un film projeté au sol sur un grand écran en sel de forme patatoïde. Mise en scène à la manière d'une mare virtuelle, le public, pouvait découvrir en déambulant

tout autour, un « *zoo primitif moléculaire* » à plasticité variable dont les sonorités évoquent un « *proto-langage* » mystérieux, basé sur des sons de bulles et de borborygmes primitifs constitués de molécules H<sub>2</sub>O imaginaires. Dans cette œuvre, les « *cellules [vidéo souches]* » se sont transformées en algue expulsant des graines, en cellules parlantes, en animaux et plantes hors nature.

## **INDY-GÈNE - *Indigène***

*Un autoportrait largement transformé*

Inspiré par le gène de longévité découvert en 2000, et nommé par des chercheurs INDY (*I am Not Dead Yet - je ne suis pas encore mort*) clin d'œil au film des Monty Python *Sacré Graal*, les scientifiques américains de l'équipe de Stephen Helfand (University of Connecticut, health center) ont émis l'hypothèse, suite à des expériences sur des mouches drosophiles, que la mutation de ce gène en relation avec le métabolisme des aliments pourrait prolonger la vie et la santé.

Cette découverte m'a inspirée 2 vidéos assez particulières qui sont devenues inter-reliées. Dans la vidéo *Granular* je me suis filmée, face caméra avec mon haut du corps garni de collages d'yeux en plastiques me transformant ainsi, en une observatrice mutante telle une « *Argos* » en version féminine revisitée, inspirée du mythe d'Argos Panoptès (*Argos qui voit tout*) le géant aux 100 yeux. A la fois observatrice et inquisitrice, elle regarde le spectateur droit dans les yeux évoquant la dérive des *surveillances panoptiques* de nos technologies d'aujourd'hui.

Puis, la vidéo *Granular*, suite à de successives manipulations digitales a comme mutée en un nouveau film intitulé *INDY-Gène* dans lequel *l'indigène*, cet autochtone, s'est transformée en de curieuses cellules corporelles sonores, génératrices d'une succession d'états non identifiés. A travers « *ce microscope dynamique* » de moi-même, c'est comme si, à la manière d'un gant qu'on retourne, mon corps filmé de l'extérieur s'était transformé en corps de cellules intérieures potentiellement régénératrices.

## **MIMETIKA** *une biologie vidéo plastique*

Le travail sur le corps prenant de plus en plus d'importance au fil des années, j'ai ressenti le besoin de me matérialiser pour mieux me dématérialiser ensuite, utiliser une partie de mon corps pour le transformer, explorer un autre soi par hybridation d'échantillons corporels avec des assemblages improbables. Cette fois-ci, il s'agissait dans l'œuvre *Mimetika* de découper virtuellement un morceau de mon corps par détourage numérique pour le transformer en organismes aquatiques, mettre en scène une sorte de *manipulation inter-espèce* imaginaire.

Mon bras revêtu d'une sorte de nouvelle peau grâce à des matériaux du quotidien tels des collants à rayures, à pois et autres textures, m'a permis de mimer des morphogénèses de motifs biologiques afin de suggérer les organismes étonnants de la faune abyssale connus ou inconnus.

L'ondulation de mes bras costumés imitant la nage a donné naissance à tout un corpus de formes animées, en attente d'être assemblé à la manière d'un « *meccano biologique* », en organismes aquatiques imaginaires.

*Mimetika* propose, dans un univers aux frontières du mime, un « *alpha-bête* » de plus de 150 gestes filmés, qui tel un bestiaire, constitue un corpus de « *nano-vidéo-souches* » servant de base à la création des organismes miméliques imaginaires.

Parallèlement, ces organismes ont développé chacun un langage de chants élastiques et multilingues issue de la traduction du mot mimétisme en 22 langues, ouvrant, par là même, vers des territoires musicaux aux harmonies fluides, ondulantes mais aussi dissonantes et agressives.

Le biomimétisme nous apprend qu'un animal peut imiter une plante mais aussi qu'une plante peut imiter un animal à la perfection afin de déjouer les prédateurs, leurrer les adversaires dans la lutte pour la survie et la reproduction. Les frontières

entre les deux seraient-elle poreuses ? La plasticité inter-espèce existerait-elle ?

*Mimetika* a été créé en 2010 pour la Biennale internationale d'art et de design de Liège et a été présentée au Musée de l'Archéoforum situé sous la Place Saint-Lambert. Le contexte souterrain du Musée et la présence d'une nappe phréatique a permis la mise en scène tout au long de la visite des vestiges archéologiques d'une installation de 14 familles d'hublots-vidéo, sorte d'aquarium-vivarium. Pour clôturer, cette « plongée videoplastique », une 15<sup>ème</sup> vidéo projetée au sol sur un grand cercle proposait une « mise en eau virtuelle » d'une centaine d'organismes biomimétiques issus des 14 hublots-vidéo.

### ***CORPO / SONO / LINGUISTICO / MUSICO / SENSO / VIDEO [ PLASTIES ]***

Ce petit voyage autour de mes *corpo / sono / linguistico / musico / senso / vidéo [Plasties]* se termine. J'ai voulu vous faire partager mes pâtes à modeler d'expériences multisensorielles peuplant mon territoire artistique, en espérant livrer ainsi quelques clés pour donner accès à un aspect peu perceptible de ma démarche.

Ce qui se dessine, c'est que, peut-être, quoique « individu / indivisible », nous ne sommes par un seul corps, mais des corps encapsulés les uns dans les autres, voire même un réseau de corps à échelle micro et macroscopique et que nos plasticités sont à la fois multiples et interdépendantes.

Mais, deux questions récurrentes et imbriquées émergent toujours de mes expériences de plasticités, les voici telles des arbres plantés sur les rives opposées d'un même fleuve dont les racines pourraient peut-être nous dire que ces deux questions n'en font qu'une.

*Qu'est-ce qu'on modèle et qui nous modèle ?*

*Qu'est-ce qui me modèle, quand je modèle ?*

Publications :

« *Les plasticités des vivants potentiels* » Catherine Nyeki  
N° 369 article Revue Biofutur : Mensuel européen de biotechnologie, 2015

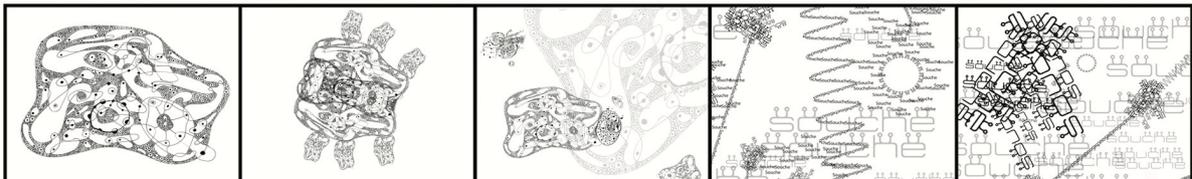
*Plastika [Totipotenta]* Catherine Nyeki (texte en anglais)  
Livre de contributions collectives, coordonné par Gianluca Mura  
« *Metaplasticity in virtual Worlds* » *Aesthetics and semantic concept.*  
Edition IGI Global, publishing Academic Excellence USA, 2011

*Mu herbier* Catherine Nyeki et Marc Denjean, 2003  
Article publié dans la revue ICHIM Paris 03, École du Louvre  
Rubrique Art numérique - publication dirigée par Xavier Perrot

*Micros Univers* : Catherine Nyeki et Marc Denjean, 2001  
Article publié dans la Revue Ecar/arts #2 dirigée par Eric Sadin

Conférence accessible en ligne :

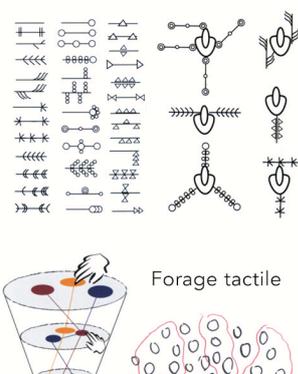
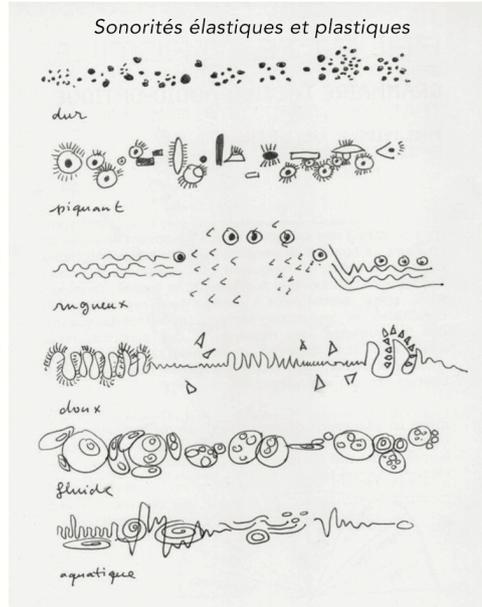
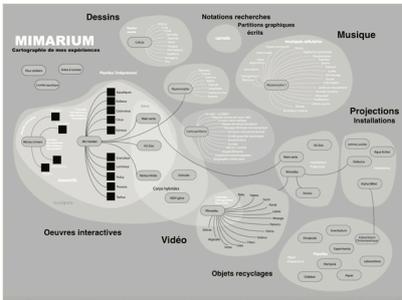
*Mimarium : une biologie vidéoplastique*, Catherine Nyeki  
Diffusion dans le cadre de la THEMA : le temps des ruptures - Quand la science  
bouleverse l'art  
Archive - Cité des Sciences de la Villette, Universcience, 2018



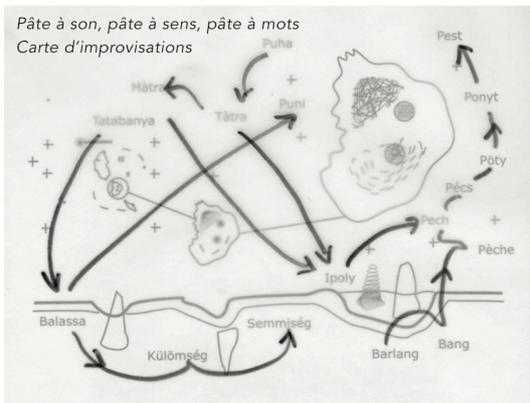
[Dessin mère] papier

[Dessin fille] numérique

CELLULA [Vira], CELLULA [carta], CELLULA [transgena], CELLULA [coda]



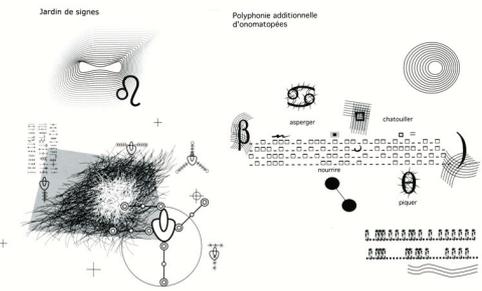
**Dégradé sonore de mots clefs**  
Jeu de mots, jeu de sens par capillarité de sonorité  
Prosodie du Hongrois et du Français. Associations  
libres, chocs sensibles, lectures multiples



Forage tactile



Cartes partitions



Dessins [souches]

Carnets

