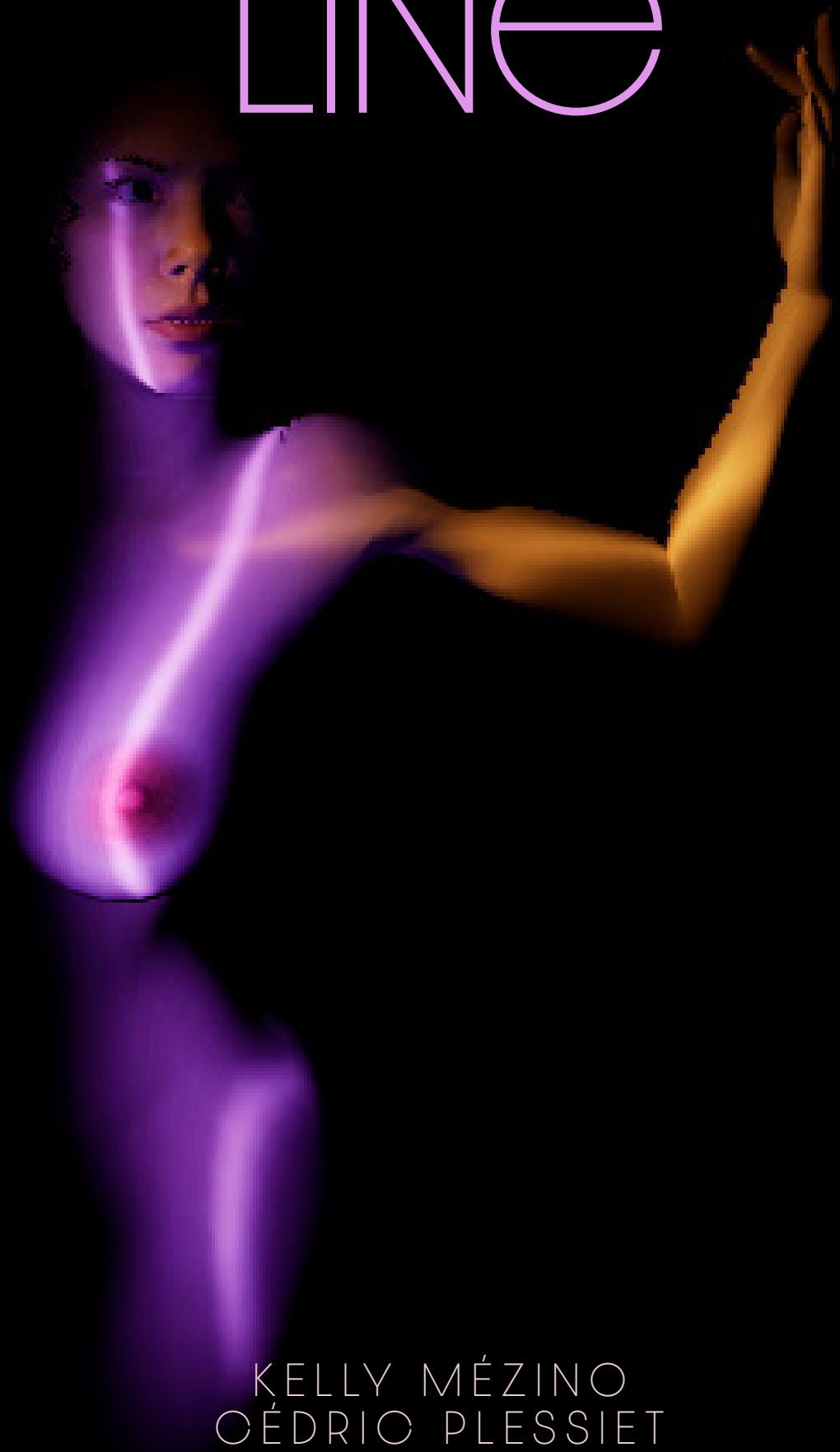


LINE



KELLY MÉZINO
CÉDRIOS PLESSIET

PRÉSENTATION DES ARTISTES

KELLY MÉZINO



Artiste plurielle issue du spectacle vivant, Kelly Mézino collabore avec Cédric Plessiet en tant que modèle. Depuis leur rencontre en 2016, le duo artiste-chercheur explore les multiples dimensions de l'avatar. À travers une approche à la fois technique et sensible, ils interrogent les notions d'extimité et de représentation. Apportant un regard plus organique et réaliste, Kelly insuffle à leurs œuvres communes une palette d'expressions corporelles qui questionne le rapport au double-autre et au virtuel.

Animée par une forte exigence esthétique, elle co-construit une relation sensorielle à l'image, où le rôle interactif du spectateur est d'entrer en dialogue avec l'entité numérique : la Kellynoïde. Ce travail, fondé sur une identification profonde, s'ancre dans le réel – en collectant les traces, la voix, les textures et les gestes du modèle – afin de permettre une recréation. Ce processus ouvre un champ d'analyse sur les relations entre réel et virtuel, réalité et imaginaire, à travers différents médiums. Grâce aux outils développés dans le cadre de cette collaboration, Kelly Mézino élargit sa pratique, repoussant les frontières de la représentation sur une scène où l'avatar prend toute sa place.

CÉDRIC PLESSIET

Cédric Plessiet est professeur des universités et responsable de l'équipe Images Numériques et Réalité Virtuelle (INREV, EA410 AIAC) à l'Université Paris 8. À la fois artiste numérique et chercheur, il a exposé ses œuvres dans de nombreux festivals d'art numérique (Ars Electronica Linz, Recto VRso, Laval Virtual...) et présenté ses recherches lors de grandes conférences internationales (Eurographics, Visigrapp...). Ses travaux actuels portent sur les acteurs virtuels semi-autonomes et les doublures numériques, et mobilisent des domaines tels que la capture de mouvement, les moteurs temps réel et la réalité virtuelle.

Artiste-programmeur, il conçoit ses propres outils numériques, qu'il utilise dans des créations artistiques exposées en France et à l'étranger. Il est l'auteur de nombreux articles et chapitres d'ouvrages dans les domaines de l'art numérique et de l'informatique.

Depuis 2016, il collabore avec Kelly Mézino sur le projet Kellynoïde – la création d'un double autonome utilisé à la fois dans le cadre de recherches, de performances, de conférences et d'œuvres numériques. Ensemble, ils ont coécrit plusieurs articles et chapitres d'ouvrages, et présenté leurs travaux lors de conférences scientifiques internationales et de grands festivals d'art numérique.



CE MOMENT SUSPENDU ENTRE LE REGARD DE L'ARTISTE ET LA PRÉSENCE DE SA MUSE

Line est une installation de réalité virtuelle intime qui invite le spectateur dans un espace faiblement éclairé pour y rencontrer la Kellynoïde – le double numérique autonome de l'artiste et performeuse Kelly Mézino. Équipé d'un casque VR et utilisant ses mains pour diriger des faisceaux de lumière colorée, le spectateur explore la présence de cet être virtuel insaisissable. La Kellynoïde réagit à la lumière projetée sur son corps : si le geste est doux et respectueux, elle peut s'offrir au regard ; s'il est trop brusque ou intrusif, elle peut se dérober, se cacher ou détourner le visage. Un lien de confiance doit se créer – ou non – entre cette muse virtuelle et celui ou celle qui tente de la regarder.

Cette œuvre réinvente ce moment fragile où un artiste et son modèle se rencontrent pour la première fois – le regard qui cherche, le corps qui s'offre, la tension d'une confiance encore à conquérir. Par la lumière, le mouvement et la voix, une négociation silencieuse se met en place. Le modèle virtuel n'est pas passif : elle évalue, répond, évolue. Son comportement est modelé par un réseau de neurones



qui apprend de chaque interaction, créant l'illusion d'une sensibilité, voire d'un désir. Plus qu'une simulation, Line est un simulacre – une fiction poétique ancrée dans la rigueur technologique. Elle explore les frontières de l'intimité, de l'autonomie et de l'illusion. La rencontre n'est pas seulement visuelle, mais émotionnelle : les gestes et la voix du spectateur déclenchent les réactions de la Kellynoïde, faisant de chaque session une chorégraphie unique entre présence humaine et présence numérique. L'installation ne cherche pas à recréer le réel, mais à en questionner la texture à travers un échange sensible et affectif.

Née d'années de collaboration artistique et de recherche technologique, Line est aussi une réflexion sur l'auteur·e, l'incarnation et la création partagée. Elle trouble les frontières entre le créateur, le modèle et le double artificiel. Inspirée par le mythe de Pygmalion, nourrie par la recherche en intelligence artificielle et en performance, elle donne vie à une nouvelle forme de muse – une muse qui nous observe autant que nous l'observons.



DU MODÈLE AU DOUBLE VIRTUEL

La Kellynoïde n'est pas une reconstitution, mais une transformation. Elle porte les gestes, la voix et l'apparence de Kelly Mézino – et pourtant, elle est tout autre. Née de numérisations, de code, de capture de mouvement et de mémoire, elle se tient à la frontière entre présence et projection. Elle n'est plus simplement un modèle : elle devient une alter ego, une muse numérique qui résiste autant qu'elle se dévoile, qui apprend de ceux qui cherchent son regard, et qui parfois – doucement – s'évanouit.

La création de la Kellynoïde est le fruit des recherches menées depuis plusieurs années par Cédric Plessis sur la notion de double – un travail qui a donné lieu à plusieurs publications scientifiques. Kelly Mézino, à la fois collaboratrice et performeuse, a été la principale protagoniste de ces expérimentations, offrant son image, ses gestes et sa voix à cette exploration de la présence numérisée. À travers ce processus artistique et scientifique, elle est devenue non seulement le modèle, mais aussi la muse et le miroir – celle à partir de qui émerge l'autre virtuel.

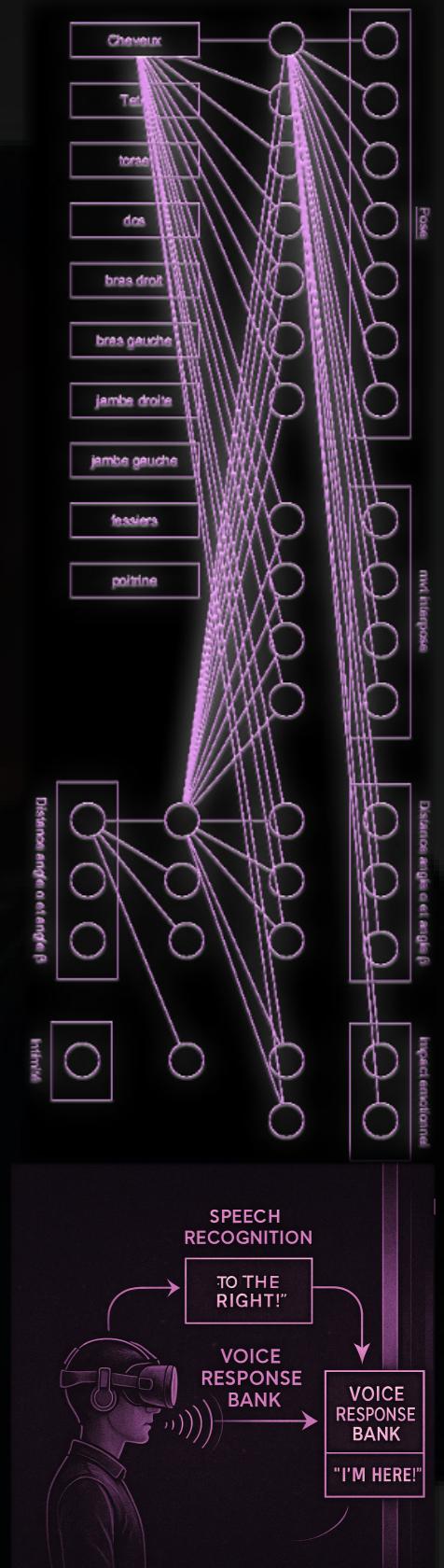


PRÉSENCE PERCEPTIVE

Le comportement de la Kellynoïde est gouverné par un réseau de neurones artificiels conçu sur mesure, entraîné à interpréter en temps réel les gestes du spectateur. Il analyse où et comment la lumière projetée touche son corps, la vitesse du mouvement, la distance entre les corps, et ajuste sa posture en conséquence. Si le geste est doux et respectueux, elle peut s'offrir au regard. S'il est intrusif ou brusque, elle peut se dérober, détourner le regard ou disparaître. Un mécanisme de rétroaction lui permet de s'adapter légèrement au fil du temps, créant l'illusion d'un état d'âme ou d'une mémoire.

L'architecture neuronale intègre une boucle de rétroaction : à chaque interaction, le modèle ajuste légèrement ses poids synaptiques, conservant des traces des expériences passées. Cela permet à l'entité de développer une quasi-mémoire – non pas des individus, mais des motifs comportementaux – qui donne naissance à des attitudes suggérant des préférences, des humeurs ou des hésitations. Bien que l'apprentissage reste superficiel (et non destructeur pour les comportements fondamentaux), il donne l'impression d'une personnalité en évolution, invitant le spectateur à interpréter ses réactions de manière émotionnelle.

Sa voix, composée de courtes phrases préenregistrées et prononcées par Kelly Mézino, est déclenchée par un système simple de reconnaissance vocale. Lorsque le spectateur parle, certains mots-clés activent des réponses appropriées – telles que « Je suis là » ou « À droite ! » – renforçant ainsi le sentiment de présence et de co-présence dans cet espace virtuel partagé.



INSTALLATION

Dimensions au sol :

Espace d'interaction : 2,5 m × 2,5 m

Participants :

Le spectateur : équipé d'un casque HTC Vive, d'un capteur Leap Motion (pour le suivi des gestes) et d'un microphone (pour la prise de voix en temps réel).

La performeuse cachée (Kelly Mézino) : dissimulée derrière un rideau opaque ou un paravent, elle incarne Line dans l'espace virtuel et module son comportement.

Dispositif technique :

Station VR : un ordinateur VR haute performance situé à l'arrière, connecté au casque.

Balises de suivi VR : deux stations de base installées dans les coins de l'espace pour permettre un suivi spatial précis.

Connexion filaire entre la station et le casque (via un câble suspendu ou au sol).

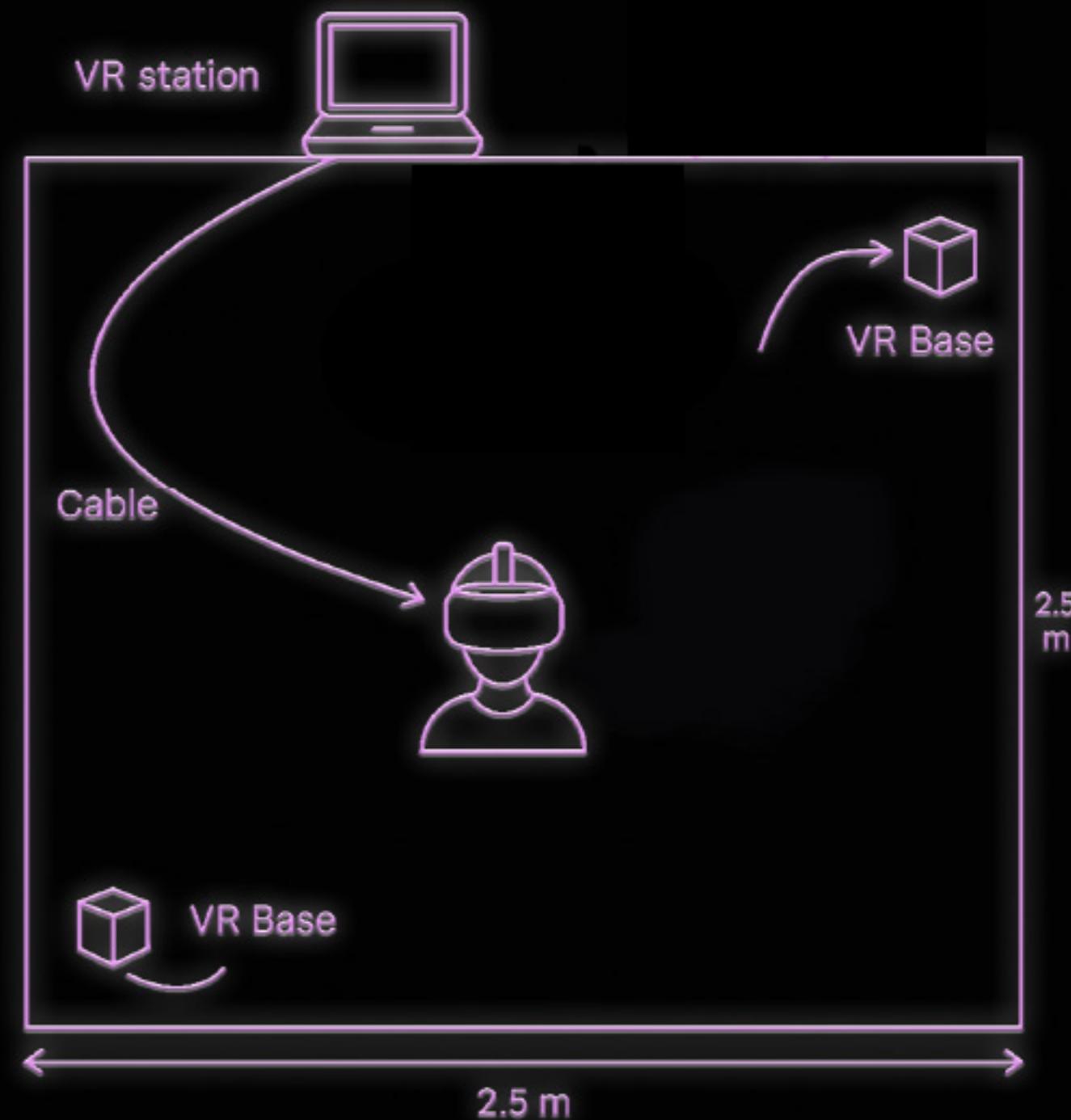
Temps d'installation :

Montage : environ une demi-journée

Démontage : environ une heure



Installation Plan



BIBLIOGRAPHIE

Présentations précédentes

- Recto VRso 2023, 12–16 avril 2023 – dans le cadre de Laval Virtual 2023, Laval, France
- Colloque FABULA, 24–25 mars 2023 – Lyon, France
- Recto VRso 2024, 10–12 avril 2024 – dans le cadre de Laval Virtual 2024, Laval, France

Conférences et séminaires de recherche

- Pérény, E., & Amato, E.-A. (2023). Projet Symbiotek – Volet perspective [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EisHQOh5MH8>
- Plessiet, C., & Mézino, K. (21 mars 2024). L'artiste, le modèle et le "double-autre". Safra Numérique, Valenciennes, France
- Plessiet, C., & Mézino, K. (26 mai 2024). Digital artist, model and Double Other: From creation to empowerment of a virtual clone. 3AI 2024 – Arts des Images et Art Contemporain, Corfou, Grèce
- Plessiet, C., & Mézino, K. (22 mai 2025). Réalité virtuelle, voix et spatialisation sonore dans l'œuvre immersive et interactive "Amusique". Journée d'étude sur la voix et la création, Université Paris 8, Saint-Denis, France
- Plessiet, C., & Mézino, K. (5 juin 2025). Le projet Kellynoïde : de la création d'un double virtuel à son intégration artistique dans les arts numériques. SOIF I 2025, Université Paris 8, Saint-Denis, France
- Plessiet, C., & Mézino, K. (24–27 juin 2025). La Kellynoïde : identité, éthique et muse post-humaine. 15e Colloque Beyond Humanism, Université Paris 8, France

Publications et chapitres d'ouvrages

- Plessiet, C. (2019). De la Sculpture Matrice à l'Acteur Virtuel. Art et Histoire de l'art, Université Paris 8. [tel-04386350]
- Plessiet, C. (2019). Quand la marionnette coupe ses fils. Recherches sur l'acteur virtuel. Art et Histoire de l'art, Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis. [tel-03555676]
- Plessiet, C., & Mézino, K. (2023). Regards croisés sur la modélisation d'un être virtuel sensible : le cas de la Kellynoïde [PDF]. http://cplessiet.fr/wp-content/uploads/2023/11/Regard_croise_final.pdf
- Plessiet, C., & Mézino, K. (à paraître). Digital artist, model and Double Other: From creation to empowerment of a virtual clone. In Actes du colloque 3AI 2024 – Arts des Images et Art Contemporain, Image Numérique et Réalité Virtuelle

Référence associée

- Dedola, L., & Fuchs, P. (2024). Les émotions dans les créations artistiques. Arts interactifs et films de réalité virtuelle. Les Presses des Mines, p. XXX