

Regard croisé de l'artiste, de la modèle et du technicien sur la création d'un « double autre » virtuel.

Cédric Plessiet, Kelly Mézino

Note d'intention.

Le texte qui va suivre n'est pas un article au sens académique du terme. Il s'agit d'un entretien entre un artiste, technicien et chercheur, *Cédric Plessiet* et *Kelly Mézino*, artiste des arts du spectacle vivant et modèle. *Cédric Plessiet* est le responsable de l'équipe INREV du laboratoire AIAC EA401. Il a développé, sur plus de 5 ans, les outils informatiques *Taupipeline*¹ et *Taupemodel*² d'aide à la création de personnages 3D réalistes à partir de personnes réelles (Plessiet, 2019a)³. Leur collaboration a commencé en 2016, dans le cadre d'un cours-atelier organisé par *Georges Gagneré* alors enseignant Mast au département théâtre de l'université Paris 8 et dont *Kelly Mézino* était alors étudiante. Dans le cadre de ce cours, *Cédric Plessiet* avait fait une présentation sur ses thématiques de recherche, à savoir les acteurs virtuels. Ils poursuivent encore aujourd'hui leurs recherches et expérimentations et mènent une réflexion artistique et technique faite de questionnements éthiques, informatiques et esthétiques qui sont apparus au cours de l'élaboration des créations artistiques et développements informatiques de *Cédric Plessiet*, et dont par un heureux concours de circonstances, *Kelly Mézino*, est devenue une participante privilégiée.

Ce témoignage doit être pris comme tel, il est le fruit d'un dialogue entre un artiste et sa modèle. Il interroge deux points de vue subjectifs. Le premier point de vue étant celui de *Kelly Mézino*, la modèle⁴, qui réagit vis-à-vis de sa propre numérisation⁵ 3D, du développement informatique dont elle fournit les données en entrée du système et des réalisations artistiques qui en découlent. Elle a été, et est encore, la première spectatrice de la manière dont l'artiste numérique transforme ses données dans un acte de création artistique numérique. Le second point de vue est celui de l'artiste numérique et technicien *Cédric Plessiet*. Ce dernier souhaite repositionner le modèle, au sens artistique du terme, dans un processus de création qui aurait, à priori tendance à l'en exclure, par une forme de dépersonnalisation, due à la création du modèle (au sens informatique du terme cette fois) lui-même.

Ce dialogue suivra un ordre chronologique ; de la toute première numérisation 3D en 2016 aux développements plus profonds à la fois techniques, artistiques et intimes qu'ils mènent

¹ Le système *Taupipeline* est une architecture informatique autour d'un ordinateur serveur et de plusieurs ordinateurs client qui permettent à *Cédric Plessiet*, de créer de manière semi-automatique un personnage virtuel 3D, il conserve un contrôle sur les tâches les plus artistiques (modélisation, texture) et délègue les tâches les moins créatives aux machines client. Ainsi il peut réaliser très rapidement un personnage 3D animal (entre 1h et 5h en fonction du degré d'exigence, le fonctionnement de *Taupipeline* est décrit dans ce livre au chapitre « *Un outil de création et de pose semi-automatique de personnage semi-réaliste en réalité virtuelle pour la prévisualisation* ».

² Le programme *Taupemodel* est une application en réalité virtuelle construite autour du moteur de jeu *Unreal 5* et connecté à *Taupipeline*. L'utilisateur revêt une combinaison de capture de mouvement et peut « prendre possession » d'une marionnette virtuelle et le mettre aisément puis de manipuler le décor, le cadrage et les lumières de manière immergée le fonctionnement de *Taupemodel* est décrit dans ce livre au chapitre « *Outil de création et de pose semi-automatique de personnage semi-réaliste en réalité virtuelle pour la prévisualisation* ».

³ Page 46-50.

⁴ Par parti pris, nous décidons de féminiser modèle lorsqu'il est employé pour désigner Kelly, car elle est une femme, et de le laisser au masculin quand il désigne un modèle informatique ou théorique...

⁵ Par numérisation nous entendons le processus informatique qui nous permet de reconstruire une représentation informatique en volume d'un élément ou d'une personne réelle. Pour se faire nous pouvons utiliser différentes techniques et outils (photogrammétrie, scanner 3D)

actuellement. Il fait écho au premier questionnaire que nous pouvons trouver dans l'habilitation à diriger des recherches de *Cédric Plessiet*(Plessiet, 2019a)⁶.

Entretien.

L'entretien a été réalisé entre juillet et août 2022, et a été agrémenté de réflexions issues de conversations par messagerie numérique et discussions passées commencées dès 2016. Pour faciliter la lecture, nous avons artificiellement ajouté des sous-titres qui soulignent la thématique principale abordée dans chaque passage.

Les premiers contacts.

Cédric Plessiet : Ce fut en 2016, la toute première fois que nous avons travaillé ensemble, pendant le cours de *Georges Gagneré*⁷, à l'époque enseignant Mast au département théâtre de l'université Paris 8. Tu étais alors étudiante en deuxième année de licence Arts du spectacle, et il m'avait demandé d'expliquer ce qu'était un acteur virtuel. J'avais fait une démonstration de scanner 3D *Artec 3D*⁸ (cf. Figure 1) et tu t'étais portée volontaire, avec deux autres de tes camarades. Te souviens-tu ?



Figure 1 : Session de numérisation 3D avec Cédric Plessiet comme modèle et le scanner Artec 3D EVA

Kelly Mézino : Oui, mais à l'époque je ne comprenais pas trop ce que tu ne présentais ni son intérêt pour ma propre pratique.

Cédric Plessiet : Tu m'as même dit par la suite que c'était parce que ça te faisait peur que tu t'étais portée volontaire.

⁶ Pages 121-136.

⁷ *Cédric Plessiet* et *Georges Gagneré* collaborent ensemble depuis 2013. Il a rejoint le département ATI en 2020. Nous pouvons retrouver un résumé de leur recherches communes dans (Gagneré & Plessiet, 2020; Pluta, 2017)

⁸ Le scanner *artec 3D* est un scanner à lumière structurée qui est capable d'effectuer une numérisation d'un objet 3D. il peut atteindre une précision de 0.1 mm pour plus d'information, se référer à la description du produit à l'url suivante <https://www.artec3d.com/fr/portable-3d-scanners/artec-eva>

Kelly Mézino : Oui c'est vrai, et c'est parce que je craignais cette forme de technologie – les avatars et les acteurs virtuels – tout ce qui touchait au numérique en fait, que j'ai accepté de jouer le jeu et de me proposer afin de mieux comprendre.

Cédric Plessiet : Tu as raison de souligner cette appréhension, car c'est ce qui définit complètement la raison de mon envie de recréer un lien entre le modèle et l'artiste numérique. J'avoue avoir toujours une certaine interrogation déontologique quand je vois des artistes numériques recréer des acteurs morts, ou réaliser un avatar en image de synthèse d'un acteur célèbre sans que ce dernier ait donné son accord⁹, et les nouvelles technologies de deep-fake¹⁰ me posent de vrais problèmes moraux.

Kelly Mézino : Oui, tu m'as fait part dès nos premiers échanges de ces inquiétudes.

Cédric Plessiet : En fait, j'ai toujours envié le lien qu'entretenaient certains artistes avec leur modèle, je pense à des figures comme *Kiki de Montparnasse* ou encore *Victorine Meurent*, dont sa représentation dans le « *Olympia* » (1863) de Manet m'avait profondément marquée¹¹ plus jeune. En réalité j'ai toujours eu envie de traiter du lien entre le modèle et l'artiste, et même lors de mon film en images de synthèse en 2003 pour valider ma maîtrise au département Art et Technologies des Images(ATI) à l'Université Paris 8, avec mes camarades *Ali Hamdan* et *Sylvain Muzet*(Figure 2), j'avais traité ce sujet en racontant l'histoire d'un peintre et de sa modèle. La modèle était d'ailleurs très fortement inspirée par ma compagne.



Figure 2: Extrait du film en image de synthèse « *Krysalide* » réalisé par *Ali Hamdan*, *Sylvain Muzet* et *Cédric Plessiet* en 2003

Cédric Plessiet : Et j'avais déjà compris qu'il me fallait avoir une approche holistique du personnage, à la fois technique, artistique et sensible. Ces interrogations ne sont donc pas nouvelles pour moi, et dès mes premiers pas en art numérique, je me posais la question de redonner une place à la figure du modèle dans mes créations.

⁹ Nous pensons en particulier, à la recréation par le studio Weta Digital de l'acteur *Paul Walker* suite à son décès, pendant le tournage de « *fast and furious 7* »(2013) (*Furious 7, ou comment les effets spéciaux ont resuscité Paul Walker*, 2018)

¹⁰ Pour plus d'informations <https://fr.wikipedia.org/wiki/Deepfake>

¹¹ Actuellement Cédric Plessiet est en train de réaliser deux œuvres « *Olympia 2.0* » et « *Olympia 2.1* » en collaboration avec deux autres modèles qui est une relecture interactive du tableau de *Manet* où il essaie de restituer son ressenti lors de sa première vision du tableau alors qu'il était enfant

Kelly Mézino : C'est vrai qu'en tant que modèle on sent qu'on a une part dans le processus créatif de l'artiste.

Cédric Plessiet : C'est pour ça que je me sens proche de la démarche des préraphaélites¹². Je veux, comme eux, m'attacher à restituer mon modèle dans son entier et non comme un patchwork de parties de corps prises aux uns et aux autres. Les artistes numériques ont tendance à travailler en picorant des éléments pris du réel par-ci par-là, pour créer une image de synthèse qui leur convient. C'est bien sûr évident quand il s'agit de reproduire des objets réels (une voiture, un bâtiment) mais aussi pour créer des créatures de synthèse imaginaires, ainsi on va photographier une carapace de crabe pour générer l'aspect chitineux d'un extraterrestre. Ce qui est plus étrange c'est que si nous souhaitons recréer un humain en images de synthèse photoréaliste, nous aurons la même approche. Une de mes connaissances, qui travaille à la création de doublures numériques photoréalistes de personnes réelles, m'avait expliqué que, pour recréer une doublure numérique d'un acteur ou d'une actrice de cinéma, ils assemblent des captations de formes, des textures et des mouvements issus de plusieurs personnes, trouvées parfois même dans la rue, au cours de castings sauvages. Ainsi, ils récupèrent les informations de sourire de l'un, une manière de regarder d'un autre, ou les lèvres d'un troisième pour les combiner dans un personnage virtuel afin d'assurer la ressemblance avec l'individu à recréer. D'ailleurs ton corps virtuel a été réalisé avec la même démarche, car je suis parti d'une géométrie de corps de femme de base que j'ai retravaillé pour ressembler au tien, et pour créer la texture de la peau, de références photographiques de corps de femmes issues de bases de données d'anatomie pour artiste 3D....

Kelly Mézino : Et c'est donc aux antipodes de l'approche à laquelle tu aspirés.

Cédric Plessiet : À l'époque, je n'avais pas de modèle (rire).

Le double autre.

Cédric Plessiet : Mais oui, c'est vrai, je voulais remettre le modèle à sa vraie place et par exemple, quand *Georges Gagneré* m'a demandé de créer un double virtuel que les étudiants pourraient contrôler pour son cours sur les technologies aux théâtres, j'ai demandé ton accord afin de réaliser ton double virtuel. Il était évident, pour moi, de t'inclure entièrement dans mon processus créatif (Figure 3).

Kelly Mézino : Oui, et j'avais accepté, justement parce que ça me faisait peur, comme je le disais, et que je ne comprenais pas très bien pourquoi. C'est pour comprendre tout ce que cela impliquait que j'ai accepté que tu fabriques mon double. Et quand mon double virtuel a commencé à servir de support de cours¹³, ce qui m'avait vraiment surpris, c'est l'attitude de certains étudiants qui se sont mis à agir avec moi comme si on avait vécu des choses ensemble, comme si on se connaissait, alors qu'ils avaient juste

¹² Mouvement artistique anglais, la confraternité préraphaélite de la seconde moitié du XIXème siècle qui s'est construit en opposition à la peinture académique de la peinture victorienne en voulant retourner à un certain idéal des peintres précédent Raphaël. ils construisent une esthétique imaginaire en puisant des éléments du réel (Larousse, s. d.).

¹³ De ces cours a émergé une pièce de théâtre, « la psychanalyse augmentée » de *Mathieu Milesi* qui a été présenté au Cube d'Issy les Moulineaux et à la semaine des arts de l'université Paris VIII en 2017.

interagi dans le cours de *monsieur Gagneré* avec mon avatar. C'était comme s'il y avait une autre Kelly qui avait sa vie propre quelque part dans l'université.



Figure 3: Le premier double de Kelly Mézino réalisé en 2016 pour les cours de Georges Gagneré.

Cédric Plessiet : un peu comme « Substance mort » (1977) de *Philippe K. Dick* ? Où le héros se voit surveiller un double lui-même¹⁴?

Kelly Mézino : Oui, c'est ça.

Cédric Plessiet : Et ça t'a gêné ?

Kelly Mézino : Oui et non, enfin, pas réellement, enfin juste de la surprise de voir que des gens agissaient comme s'ils avaient vécu des choses avec moi, alors que moi non.

Cédric Plessiet : C'est d'ailleurs cette réflexion qui m'a amené à réfléchir à ce "Double Autre"¹⁵ dont je parle dans mon habilitation à diriger des recherches (2019), c'est-à-dire une entité coconstruite par l'artiste numérique, le modèle et l'interaction avec le spectateur, mais c'était encore un peu embryonnaire. À l'époque je ne travaillais pas encore sur *Taupipeline*, et donc c'était un peu artisanal. Je crois que j'ai commencé à réfléchir à *Taupipeline* l'année d'après avec le projet Idéfi Créatic « *masque et avatar* » en collaboration avec *Georges Gagneré*, *Erica Magris* et *Giulia Filacanapa*(Gagneré et al., 2017; Plessiet et al., 2018). En particulier lorsqu'on m'avait demandé de réaliser *Cassandra* pour la pièce « *Agamemnon Redux.* » de *Andy Lavender* et *Tim White* en 2017.

¹⁴ « Substance mort » est un roman de science-fiction de Philippe K. Dick qui se met à enquêter sur lui-même l'entraînant dans un cauchemar schizophrénique. (Dick, 2000)

¹⁵ « Selon moi, mon double virtuel recrée sa propre existence qui, grâce à son autonomie, devient sa propre référence. C'est ce que j'appelle le Double Autre »(Plessiet, 2019b) Page 31

Comme j'avais déjà réalisé ton double, je t'ai demandé la permission de me baser sur ton corps pour réaliser un avatar plus réaliste (Figure 4).



Figure 4: le double de Kelly Mézino en Cassandra Virtuel.

Kelly Mézino : Comme c'était dans la continuation de ce qu'on avait commencé, ça m'avait semblé assez logique. Et ça m'amusait aussi...

Cédric Plessiet : On a mis ensemble au point le système de censure¹⁶ pour assurer les limites de l'exercice et te protéger. En effet, j'ai commencé à séparer la notion de corps de la notion de vêtement, ceci afin de permettre de composer plus facilement un personnage en fonction des rôles que je lui donne¹⁷.

Kelly Mézino : C'est aussi à ce moment-là que tu m'as demandé régulièrement que je te donne des retours sur ton travail et que je valide ou pas l'avatar ; j'étais donc moins "extérieure", mes retours contribuaient à faire évoluer l'avatar.

Cédric Plessiet : C'est pendant cette expérience que pour moi une forme d'amitié a commencé à apparaître.

Kelly Mézino : Oui, pour moi aussi.

Cédric Plessiet : C'est d'autant plus étrange que l'on ne se voyait pas beaucoup, voire quasiment pas. Nous échangeons quasiment exclusivement en ligne. Dans un va-et-vient de commentaires et de retours. Je pense que c'est à ce moment-là que j'ai

¹⁶ Dans *Taupipeline*, le modèle et l'artiste numérique définissent le niveau de censure qui sera appliqué au personnage virtuel. Il existe plusieurs niveaux de censure, de ce que nous pourrions assimiler à un « maillot de bain une pièce », à l'absence totale de censure. Une fois le niveau de censure choisi, le programme déclenche un algorithme qui entraîne la destruction de la géométrie et des textures des parties du corps concernées. Ainsi il est impossible que le corps virtuel soit réutilisé hors du contexte défini par le modèle.

¹⁷ La simulation des vêtements est encore imparfaite. Dès que les vêtements sont amples, il reste un certain nombre de problèmes d'interpénétrations entre le corps et le tissu que nous n'avons pas encore résolu d'un point de vue technique,

compris que ce double était en fait une sorte de cocréation entre “comment je te percevais” et “comment tu te percevais”.

Kelly Mézino : Oui, c’était amusant, ces va-et-vient entre tes propositions et mes retours...

Cédric Plessiet : Surtout, qu’au final, on avait oublié un élément important dans la création de ce double : le tatouage que tu as dans le dos (Figure 5a).

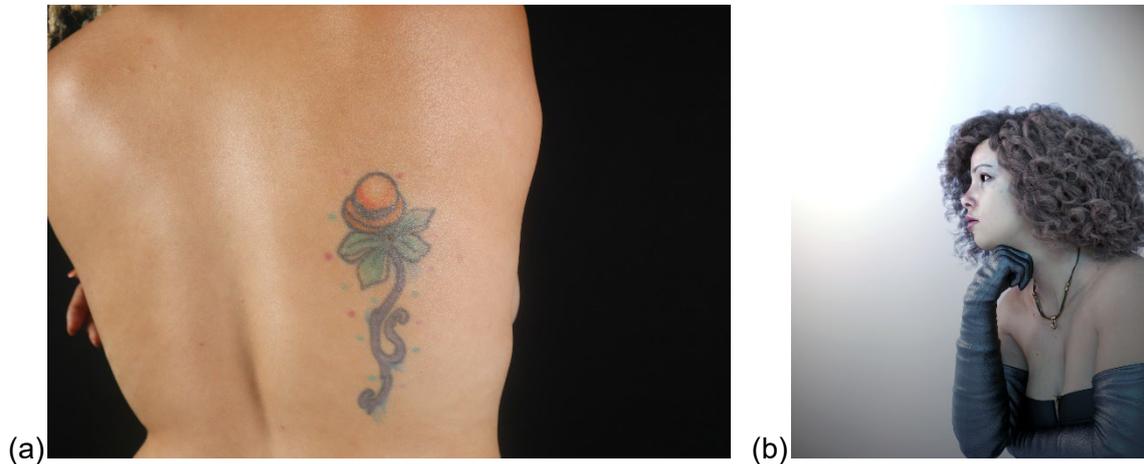


Figure 5: le tatouage de Kelly Mézino dans le dos, et le portrait « rêverie » (2017)

Kelly Mézino : Je l’avais tellement intégré à moi que je l’avais en réalité complètement oublié.

Cédric Plessiet : Je crois que l’on s’est aperçu de ça dans la création de ton double interactif (Figure 5b)¹⁸ pour le portrait “Rêverie” (2017), lorsque nous avons organisé une session de capture de mouvement et de son, et que j’ai vu dans ton dos le haut de ton tatouage dépasser de ton débardeur.

Kelly Mézino : Quand tu me l’as fait remarquer, il me semblait évident que mon double devait avoir ce tatouage, ainsi que la cicatrice en forme d’étoile que j’ai sur l’avant-bras, et je t’ai donc fourni les photographies de référence.

Cédric Plessiet : À ce moment, tu as commencé à servir de “cobaye” pour ma plateforme de création de personnages *Taupipeline*. Et nous avons commencé à explorer plus à la fois les aspects techniques comme tes cheveux(rire), mais aussi esthétiques et déontologiques. Nous avons même travaillé sur des impressions en 3 dimensions de ta tête, comme l’impression de ton buste que j’avais effectué sur mon imprimante 3D (Figure 6) pour ton anniversaire en 2017. C’est d’ailleurs dommage que nous n’ayons pas plus approfondi ça...

¹⁸ « Rêverie » est un portrait interactif de Kelly Mézino. En fonction du niveau sonore de la pièce, le personnage s’anime, demande le silence de sa main, puis à la fin se prend la tête dans les bras en attendant que le calme revienne. Il a été présenté à l’Exposition Play ! Bar le duc 2019, et l’exposition Recto-Verso Laval Virtuel 2019



Figure 6: buste en impression 3D de Kelly Mézino réalisé par Cédric Plessiet en 2016

Kelly Mézino : Il faut rattraper ça...

Quand le virtuel influence le réel.

Kelly Mézino : Et j'ai vu aussi ce que cette Kelly virtuelle pouvait proposer, quand je me suis davantage plongée dans ces questionnements. C'est à cette période, par exemple, que je t'ai demandé de me montrer à quoi je ressemblerais avec les cheveux lisses et en blanc pour le personnage de Gabrielle dans *L'Idéal*¹⁹ (Figure 7). Je me suis dit que cela m'aiderait à choisir la meilleure coupe de cheveux pour mon personnage, d'avoir un aperçu. Que cette Kelly virtuelle pouvait me donner un coup de pouce.



Figure 7: le double virtuel de Kelly Mézino avec les cheveux lisses, et Kelly Mézino avec les cheveux lisses qu'elle a réalisés après coup (2017)

Cédric Plessiet : Ça m'a fait bizarre de te voir avec les cheveux lisses, je me suis même demandé à quel point ma proposition t'avait influencée... Car il y avait quand même une sacrée similitude.

¹⁹ <https://lakyrielle.fr/project/lideal/>

Kelly Mézino : Un peu : ça m'avait rassuré (rire).

Cédric Plessiet : C'est aussi à ce moment-là que je t'ai offert ton premier portrait pour ton anniversaire (Figure 8), et que j'ai fait de toi, au-delà du simple cobaye de développement, le sujet de certaines de mes créations artistiques.

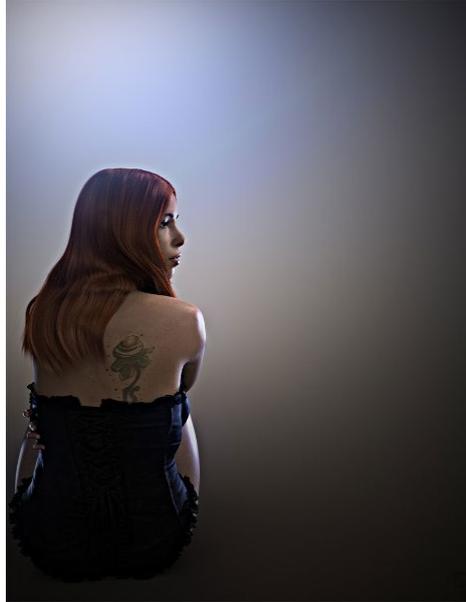


Figure 8: « L'attente » (2017)

Kelly Mézino : Oui, mais à l'époque, j'étais encore assez étrangère au processus créatif. Tu me proposais une image de moi que je validais ou pas, c'était très différent de ce que je ressentais dans mes autres travaux de modèles.

De la modèle réelle au modèle virtuel.

Cédric Plessiet : Ce n'est pas comme ça quand tu poses pour un photographe ou des sculpteurs ? C'est vrai que parfois les données que tu m'offrais étaient au-delà de la simple "fourniture" de poses. Au début, vis-à-vis du processus, il s'agissait surtout de produire dans le cadre de mes recherches ; par exemple pour « l'International Festival of Theatre Research » (IFTR) 2018 de Belfast, il avait fallu enregistrer ta voix pour « *Kelly Conférencière* »²⁰ (Figure 9); aujourd'hui, c'est différent ; et j'espère que cela nous aidera pour la Kellynoïde²¹

Kelly Mézino : Oui, un des projets qui te fait rêver ! En effet, le processus avec toi était très différent. Après ça change aussi beaucoup en fonction des personnes. Mais là, dans ce que tu me demandais, j'étais vraiment en dehors du processus créatif, j'en étais la source, mais après c'est comme si mon corps n'existait plus, et que tout devenait

²⁰ *Cédric Plessiet* a réalisé plusieurs conférences-performances avec des marionnettes ou des golems virtuels, avec lequel il interagit durant la conférence elle-même. Ces entités virtuelles, sont généralement capable de détecter certains gestes ou commandes vocales, permettant ainsi à *Cédric Plessiet* de donner l'illusion qu'il interagit réellement avec ces doubles numériques

²¹ *Cédric Plessiet* rêve de créer une actrice virtuelle ayant les traits de *Kelly Mézino*, avec laquelle cette dernière pourrait échanger, dans une pièce de théâtre par exemple. Il l'a appelé Kellynoïde en clin d'œil aux androïdes, et gynoïdes de la littérature de science-fiction.

cérébral. J'étais heureuse de voir que je t'aidais dans ta création, mais je n'y participais pas.



Figure 9: Kelly Conférencière 2018

Cédric Plessiet : Comment cela se passe lorsque tu dois poser pour un photographe ou des sculpteurs ?

Kelly Mézino : Lorsque je pose pour un photographe ou pour une classe de sculpture, je suis là en vrai, j'existe, je sens leur présence, la création se fait avec moi et pas à côté de moi. C'est une co-construction des poses qui tient compte des objectifs des séances, des envies artistiques, des contraintes spatiales parfois aussi ; plusieurs éléments qui entrent en jeu directement dans le réel...

Cédric Plessiet : Pourtant j'essayais vraiment de te remettre dans le dialogue.

Kelly Mézino : Oui et c'était rassurant, mais d'où la différence avec le réel. Par exemple, il y a des photographes qui sont extrêmement dirigistes, d'autres qui te laissent plus de liberté, et te laissent proposer des poses ou des variations. Mais avec toi, c'était essentiellement après coup et par retours. Je crois que cela change tout vis-à-vis de l'investissement que cela demande ; et que le fait de ne pas avoir de "pouvoir d'agir" a son importance. Quand je suis en réel avec des photographes ou des dessinateurs ou sculpteurs, il y a un rapport direct, immédiat à la création, qui n'existait pas avec toi. Avec mes retours, nous recherchions une correspondance, un certain réalisme, mais l'image et la pratique te revenaient ; je n'avais que peu de place, même si mon avis comptait. Je dirais qu'avec l'évolution de nos rapports, c'est aussi cette dimension artistique qui a grandi, en parallèle de ma compréhension du système ; de ce qui était nécessaire, de ce qu'il serait intéressant de développer ; de ce qui pouvait être amélioré. Je pense que les évolutions techniques ont suivi les ambitions artistiques ; et que nos dialogues ont permis de mettre le doigt sur ce qui nous ferait avancer davantage *ensemble*, comme tu le souhaitais. Le fait de participer directement à la création, en plus des échanges, est vraiment ce qui fait la différence. Comme si j'avais finalement trouvé une place.

Cédric Plessiet : Je t'y ai poussé d'ailleurs. Car pour moi c'était une manière de te remettre dans le processus créatif. Je voulais vraiment essayer de trouver une méthode, de te remettre, toi, Modèle, dans ma boucle créative, mais à l'époque je voulais me réfugier derrière la barrière du virtuel. Et donc on communiquait encore quasiment

exclusivement par messagerie numérique et donc nous avons développé des méthodes de travail exclusivement “à distance”. Je t’envoyai une image et tu commentais. D’ailleurs très souvent tu me répondais en envoyant une photographie retouchée pour expliquer ce qui n’allait pas (Figure 10).

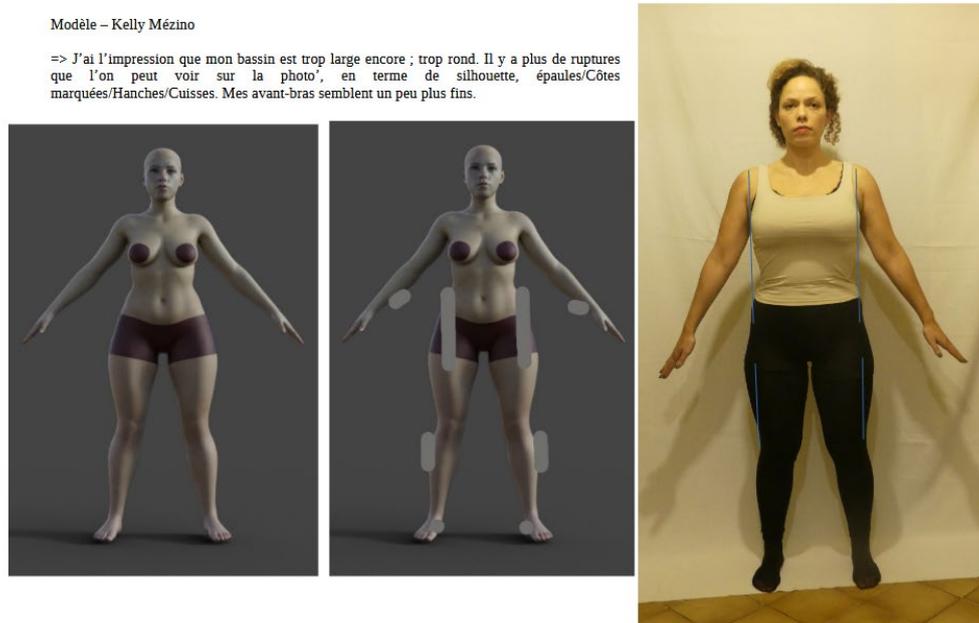


Figure 10: exemple de retour effectué par Kelly Mézino sur l’image et avec une photo de référence

Cédric Plessiet : Je veux recréer ce lien entre l’artiste numérique et le modèle, j’estime que ce lien a été perdu, quand on lit comment *Modigliani* échangeait pendant ses séances de peinture, c’est surprenant de voir qu’actuellement, on peut réaliser un travail photoréaliste, sans même que le modèle soit au courant, et avec ceci, son lot de dérives²². C’est d’ailleurs pour ça que je te demande de valider chaque étape du travail. Je crois que c’est aussi pour ces raisons que je fais des portraits des personnes dont je suis proche, et que j’ai beaucoup de mal à travailler avec des personnes avec qui je n’ai pas de lien. C’est aussi une manière de montrer que tout corps est beau, alors que les images 3D nous ont abreuvés de pinup aux formes généreuses et de guerriers robots issus de la « culture Peter Pan »(Daste, 2008). Mais je suis content de voir que maintenant il existe une véritable scène 3D où des artistes essaient de faire des portraits sensibles et pas juste des fantasmes adolescents²³.

Représenter un rôle ? Ou représenter une personne ?

Kelly Mézino : Oui, mais c’est paradoxal, car tu me mets souvent dans un rôle, comme si tu hésitais à me représenter “en vrai” ; tu me demandais toujours si je me reconnaissais, mais parfois, l’identification restait difficile, pour plusieurs raisons.

Cédric Plessiet : Lesquelles ?

²² Nous pensons, par exemple, à l’anecdote qui est arrivée pendant la réalisation du jeu vidéo de Quantic Dream « *Beyond Two souls* »(2013), où ont été rajouté des séquences de jeu sans qu’*Elliot Page* (à l’époque *Ellen Page*) ait donné son accord (Gilbert, 2015)

²³ En particulier aux travaux de comme *Dan Roary*, *Hossein Diba*, *Alex Huguet* ou *Wei Long Zhong*.

Kelly Mézino: On peut dire qu'en 1, il y avait la distance vis-à-vis de l'outil, en 2 la distance vis-à-vis de la perception que tu avais de moi, en 3, la distance vis-à-vis de la représentation artistique, car l'idée que tu avais, le concept artistique devait me dépasser. Mes retours étaient donc plus "fonctionnels", "techniques", alors que parfois, tu aurais aimé plus d'émotions.

Cédric Plessiet : Oui c'est vrai, je voulais trouver une partenaire de création, je crois et pas juste un corps à représenter.

Kelly Mézino: En 4 donc, le fait que je ne devais pas contraindre ton imagination, en imposant mes images et mes sensations et en 5, que mon impact puisse rester "au service de l'œuvre" (rire). Participer et m'approprier les images fait-il de moi un co-auteur (systématiquement) ?

Cédric Plessiet : Comme je l'ai dit juste avant, moi c'est ce que je souhaitais, en fait. Mais à l'époque on ne s'en donnait pas les moyens. En réalité, ce n'est que très récemment, il y a même pas un mois que nous en avons pris le chemin, mais comme nous le verrons, plus tard, c'est moi qui posais un certain nombre de barrières déontologiques... Là, c'est vrai que c'est moi qui proposais l'image, que d'ailleurs parfois je te décrivais en deux trois mots avant de commencer ou parfois c'était une œuvre qui m'inspirait et que je te montrais... Si tu me disais que tu aimais, alors j'en faisais mon point de départ pour ma propre création !

Kelly Mézino: Comme pour le portrait de « Salomé »(Figure 11) ? Car quand j'ai vu ce que tu avais commencé, ça m'avait enthousiasmé...



Figure 11: Salomé (2018)

Cédric Plessiet : À la base ce travail ne t'était pas destiné, mais destiné à une autre modèle. J'étais dès le début parti sur un travail nu sans censure avec elle, à sa demande. Nous travaillons à la réalisation de son double sans photographies de référence, juste par échanges écrits. Cette personne m'avait explicitement demandé un travail très sensuel directement basé sur le portrait de *Gustave Moreau*. Malheureusement, quand elle a vu le résultat final, bien qu'elle trouvait le portrait très beau, elle prit peur, car le résultat final était trop réaliste et qu'on la reconnaissait.

Kelly Mézino : Moi je l'avais trouvé vraiment beau, et j'ai eu envie d'être cette Salomé. Et surtout dans cet environnement-là !²⁴

Cédric Plessiet : Oui, cette Salomé te correspondait bien. D'ailleurs, la personne à l'origine de la demande m'avait dit, après avoir vu mon travail, qu'elle avait envié le fait que tu n'étais pas gênée devant ce portrait. Elle aurait aimé « garder cette image pour elle ». J'ai donc recréé à nouveau ton corps virtuel, en recommençant à zéro et en adoptant un système de censure spécialement adapté au costume de Salomé qui à la base avait été pensé pour un corps nu. À l'époque, nous avons convenu que nous voulions avoir un système de censure clair entre toi et moi afin d'établir une relation de confiance et ainsi te protéger.

Kelly Mézino : Je ne sais pas qui ça mettait plus en confiance, à la réflexion, moi ou toi (rire).

Cédric Plessiet : ça devait être réciproque. Oui, en effet, je pense que tu as raison, c'était plutôt pour moi que j'avais créé ce système de censure avec ton double. D'ailleurs, ceci explique aussi pourquoi je m'étais senti très mal à l'aise avec ce selfie que tu avais fait en 2019 (Figure 9).



Figure 9 : selfie de Kelly Mézino (2019)

Kelly Mézino : Pourquoi ?

Cédric Plessiet : Bien, en réalité avant cette photo, je te voyais comme une amie, bien sûr, avec laquelle et pour laquelle j'aimais créer, mais aussi comme une fournisseuse de « matériel » avec les photographies de référence (Figure 12) ou des photographies de détails de ton corps comme ton tatouage ou ta cicatrice. Les données que tu m'offrais étaient dénuées d'émotions, et c'était donc purement utilitaire.

²⁴ Pour l'instant, *Cédric Plessiet* s'est concentré essentiellement sur les personnages, il réfléchit encore à la meilleure méthode de travail pour générer des environnements complexes. Ainsi le portrait de « Salomé » est un de ces rares travaux artistiques ou nous pouvons noter un travail sur le décor

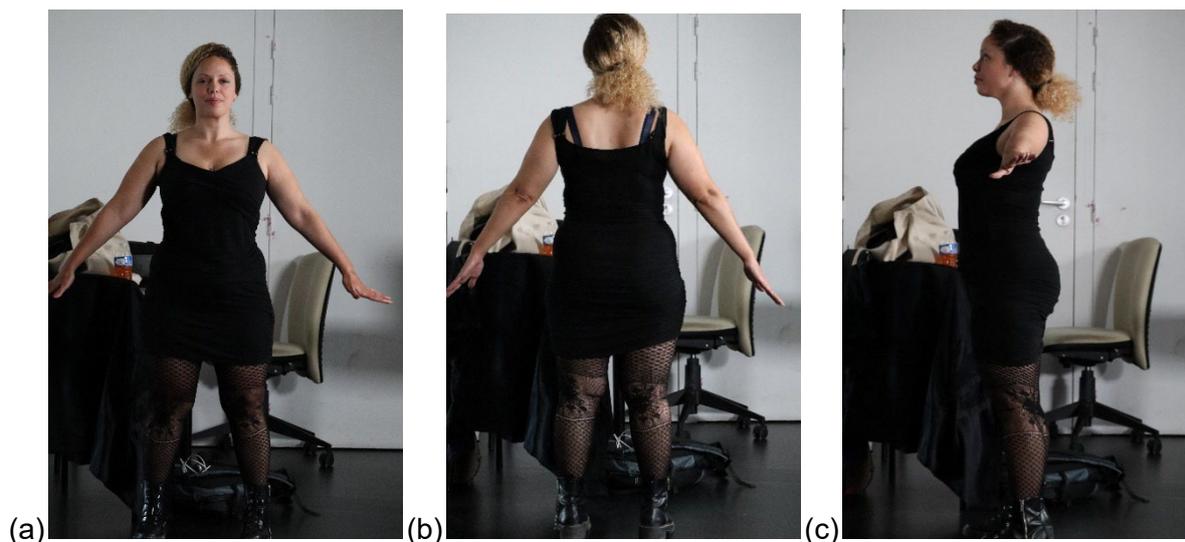


Figure 12: Photo de référence en pose A et T de face, de dos et de profil

Cédric Plessiet : Et avec ce portrait, j'ai vraiment pris conscience que tu étais une « femme », et, en plus, que tu étais "belle". Enfin je savais inconsciemment que tu avais du charme, mais ça ne me concernait pas, car je ne me focalisais que sur la beauté de ton double virtuel. Je t'ai même dit que je pensais que je n'arriverais pas à faire un portrait de toi dans une pose aussi sensuelle.

Kelly Mézino : C'est paradoxal encore, car le portrait de Salomé était beaucoup plus dénudé que ce selfie.

Cédric Plessiet : Mais dans "Salomé", ce n'est pas toi qui étais représentée, mais toi dans un rôle, ce qui me permet de prendre une distance...

Affronter l'image de l'autre.

Kelly Mézino : Là, je ne comprenais pas trop. Nous étions partis du principe du réalisme dans la représentation, d'où l'importance de mes retours, pour que l'image "fantasmée", ta perception, et l'image réelle, le "moi" se correspondent au maximum. Pour que l'œuvre me représente, et ne soit pas seulement "virtuelle", il fallait sortir de ces rôles ; tu voulais reproduire ce que j'étais, tout en conservant de la distance, cela ne simplifiait pas la démarche...

Cédric Plessiet : Et moi j'avais besoin de comprendre aussi... Pourquoi travailler sur toi me gêne, mais pas toi dans un rôle, car je n'ai senti aucune gêne pendant la réalisation de Salomé... Nous touchons à de l'intime, là... C'est à ce moment-là que nous avons décidé de nous poser un défi mutuel en deux étapes. Pour la première étape du défi, je devais trouver une pose qui soit à la limite de ce que je pense acceptable pour ton double virtuel. La deuxième partie de l'épreuve t'était destinée, tu devais, toi aussi, trouver une pose qui selon toi devait te représenter le mieux et me demander de la refaire.

Kelly Mézino : L'idée ici était de se confronter tous les deux à une image subjective que représenterait mon double. Ton image de moi, et mon image de moi. Comme si cette Kelly pouvait nous déranger, tous les deux.

Cédric Plessiet : Cela me rappelle une conversation que j'avais eue avec *Georges Gagneré* sur le fait que ces personnages virtuels ne pouvaient pas, et surtout ne devaient pas être toi. Je pense qu'on rejoint ici les questions que Baudrillard évoque dans *Simulacre et simulation* (Baudrillard, 1985). J'aurais une position, enfin une intuition (car elle n'est basée que sur mon approche sensible), plus ambiguë... Celle de dire que ce personnage virtuel soit toi ou pas n'est pas le problème, la question est plutôt de savoir si nous pouvons nous mettre d'accord sur le fait que dans le monde virtuel nous pouvons accepter que ce corps en 3D peut te représenter... Et que le temps d'une image, d'un rôle, ou d'une interaction, le travail soit suffisamment cohérent pour que la suspension consentie d'incrédulité fasse son office.

Kelly Mézino : Pourtant dès que tu te sens en danger par ma "réalité" tu me mets dans un rôle.

Cédric Plessiet : Oui et même si je ne le comprends pas, j'en ai conscience ; et c'était la raison même de ce défi : je ne devais pas me réfugier en te mettant dans un rôle comme pour Salomé, mais vraiment travailler avec la logique que c'était toi que je représentais. J'ai abouti à un premier résultat que je t'ai soumis et on s'est dit que cela devait être un triptyque.

Kelly Mézino : Oui, j'aime beaucoup ce triptyque, et j'ai hâte que tu le reprennes avec la nouvelle version de *Taupipeline*.

Cédric Plessiet : Pour moi cela a été très difficile. J'avais vraiment peur que le résultat soit trop "érotique" et je me suis dit justement que ma limite était là : "la représentation sensuelle de ton corps nu". J'ai donc rapidement décidé de faire que ta pose cache la censure de la poitrine ou du pubis. En relisant nos conversations de l'époque, à un moment je t'écris :

"En gros, dans la pose il y a compression de la poitrine et il y a déformation du sein là où la main et les doigts se posent. Il faut donc que je simule sur ces zones la pression, car sinon le doigt ou la main traverse, et quand j'ai activé la qualité photoréaliste de mon rendu j'ai eu un sentiment de gêne un peu comme si j'avais collé mon nez dans ton décolleté sans demander ta permission... Je m'en suis voulu en fait. Et puis dès que j'ai bougé un peu la main, j'ai vu la censure et pouf plus de gêne... "

On touche ici un point sensible : il y a en réalité trois niveaux de travail dans ma méthodologie de création. L'analyse technique, en tant que telle, d'une problématique donnée, ici un problème biomécanique, comment le corps se déforme et comment je dois y trouver une approche logique pragmatique. Puis, il y a le sensible qui intervient, et là je comprends que mon sujet c'est toi, enfin ton corps que j'interprète... puis survient le problème moral : "qui m'a donné le droit de le faire ?" Mais étrangement, dès que je repassais sur le plan technique, ma gêne disparaissait... À ce moment-là, j'étais vraiment mal à l'aise, car tu ne m'avais pas explicitement permis de faire un tel portrait. Même si le portrait respectait la contrainte, à savoir le niveau de censure que l'on s'était fixé, j'avais l'impression de te prendre quelque chose sans ton accord. Et donc quand je t'ai envoyé l'image pour validation, j'avais vraiment peur...

Kelly Mézino : Oui je le sentais.

Cédric Plessiet : J'avais très peur pour ce portrait, quand je te l'ai envoyé, je le trouvais beau, mais très osé, et j'appréhendais d'une réaction violente, car je ne savais pas du tout comment tu réagiras devant son érotisme... Bien qu'il respectait les règles que l'on s'était fixées. Puis ton retour enthousiaste m'a émue surtout quand tu m'as demandé de prolonger le tableau en un triptyque (Figure 13) ...

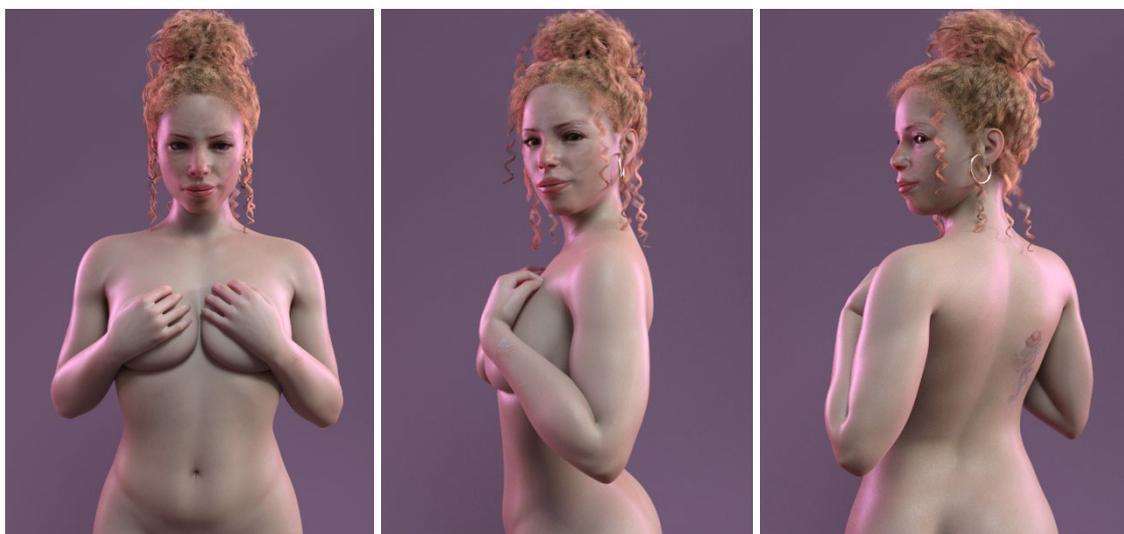


Figure 13: les trois panneaux du triptyque (2019)

Kelly Mézino : Il devrait y avoir moins de gêne puisqu'on est amis.

Cédric Plessiet : Ce n'est pas si facile que ça pour moi, je crois, je suis même sûr que cela aurait été plus simple si, justement, nous n'avions pas été amis. Ce qui m'a convaincu qu'il fallait que j'aille au bout de ce test, c'est quand tu m'as envoyé une photographie dans la pose pour m'aider à la comprendre, je me suis dit "c'est bon j'ai ta permission".

Kelly Mézino : J'ai eu un petit "oh la la" quand je devais envoyer les photographies, mais c'est vite passé contrairement à toi, moi, j'ai mis fin à mes doutes en 3 secondes, pas 3 ans (rire)...

Cédric Plessiet : Ce qui m'a aussi fait encore plus réfléchir, c'est quand tu m'as envoyé quelques jours plus tard, une photo de toi avec le même chignon que ton double virtuel (Figure 14a), cela m'a donné l'impression qu'il y avait comme une porosité entre ces versions virtuelles de toi, et toi-même. Je crois aussi que le fait que j'ai opté pour un chignon m'a permis d'éviter un grand nombre de problèmes quand je travaille sur tes cheveux.

Kelly Mézino : Mes cheveux... c'est une constante (rire)...

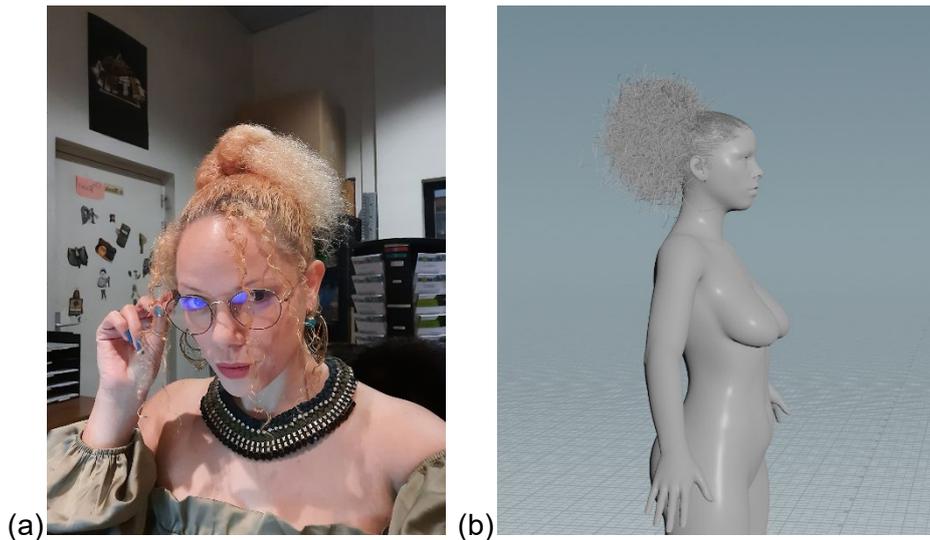


Figure 14: (a) Kelly Mézino coiffée en chignon, et (b) une image extraite du cours de simulation de cheveux donnée aux étudiants de master du département ATI

Cédric Plessiet : Oui, tes cheveux sont très compliqués à simuler, car il y a énormément de volume, j'ai même fait de la coiffure en chignon réalisée pour le triptyque un exercice de cours pour mes étudiants sur « les techniques de création de personnages avancés » (Figure 14b). Je n'ai cependant toujours pas trouvé la solution pour simuler tes cheveux « au naturel » ... actuellement pour la dernière version de ton corps, tes cheveux représentent facilement dix mille fois plus de calculs²⁵ que pour le reste du corps, la tâche était beaucoup plus simple quand tu avais les cheveux lisses... de plus, comme tu changes très régulièrement de coupe et de couleur de cheveux, je me dois de réadapter sans arrêt mon système de création de cheveux... Après, moi aussi j'ai vraiment hâte de reprendre le triptyque pour valider les dernières évolutions de *Taupipeline*, surtout après les toutes dernières améliorations que je suis en train d'ajouter²⁶.

Kelly Mézino : Oui j'aime beaucoup expérimenter (rire), mais au-delà de ça, ça m'interroge beaucoup, ces questions d'image et d'identité. C'est aussi ce que je creuse dans mes pièces et mes mises en scène, et c'est aussi ce que j'aime dans ce travail avec toi.

Cédric Plessiet : Tu devais me proposer une pose dans cette même logique par la suite, une pose avec les mêmes contraintes. Je crois que j'ai été vraiment surpris par ta

²⁵ Le corps seul est composé de 17 800 triangles et avec les cheveux 357 000 triangles. La complexité des algorithmes utilisés pour simuler le rendu des cheveux étant exponentiels, le personnage avec cheveux dynamiques est calculé en 0.2 seconde. Avec cheveux figés en 0.025 de secondes, contre moins de 0.001 seconde sans cheveux dans la version de *Taupipeline* en cours de développement, Cédric Plessiet a décidé de partir sur une solution beaucoup plus moderne pour la simulation des cheveux, car le moteur de jeu qu'il utilise dans le module *Taupemodel*, à savoir *Unreal Engine 5*, a intégré de nouvelles technologies permettant un rendu de bien meilleure qualité.

²⁶ Dans les versions précédentes de *Taupipeline*, seul le visage était numérisé avec un scanner 3D, le corps était reconstruit manuellement dans un travail artistique très proche de la sculpture traditionnelle. La toute nouvelle version, encore en cours de développement, de *Taupipeline* permettra à l'artiste numérique de scanner le corps en entier. Ainsi nous obtiendrons un corps qui sera directement construit à partir du modèle réel et ainsi de permettre une restitution plus fidèle. De plus *Taupipeline* va bientôt intégrer la possibilité d'utiliser un moteur de rendu d'images photoréalistes (*VRay*) à la place du moteur temps réel de jeu vidéo (*Unreal Engine 5*) des images actuelles, il sera ainsi possible de mieux simuler le rendu complexe de la peau, mais aussi des cheveux en abandonnant les méthodes de rendu polygonale actuel pour utiliser des algorithmes complexes de simulation de cheveux et de poils. Ceci devrait permettre de résoudre un certain nombre de problèmes liés à la nature des cheveux de Kelly Mézino.

proposition, car je ne t'ai pas reconnue (Figure 15a)... Il est vrai que nous ne communiquions que via messagerie, et que nous nous voyons, à l'époque, assez peu physiquement, et donc j'ai été surpris par cette proposition de toi qui ne correspondait pas à ma perception de toi.



Figure 15: en (a) la proposition de Kelly Mézino, et en (b) ma reconstitution

Kelly Mézino : Et pourtant ce que je t'ai proposé, c'était pour moi une photo qui me représentait vraiment... Je m'étais creusé la tête, en me demandant "comment j'étais", et ce que cela voulait dire "une image où je me sens moi-même" ; c'était moi.

Cédric Plessiet : Peut-être, mais c'était la Kelly sociale que tu avais choisi de représenter, et pas la Kelly avec laquelle j'échangeais par messagerie. De plus j'ai ressenti une sorte d'autocensure aussi de ta part dans cette proposition.

Kelly Mézino : Oui c'est vrai, un peu, car j'avais peur que tu me juges aussi.

Cédric Plessiet : C'est étrange que tu dises ça, vu ton engouement pour le triptyque, je pensais que tu aurais dû au contraire te sentir en sécurité de ce point vu de là.... Par la suite, nous avons dû mettre en pause notre collaboration... En effet, les événements liés au covid (2019-2021) m'ont contraint à laisser de côté nos cocréations... On parlait ensemble bien sûr et évoquions de nouvelles idées de créations, mais le temps manquait, je crois que c'est quand tu m'as annoncé que tu avais commencé à poser nue en 2022 pour les ateliers de sculptures que j'ai eu envie de tout reprendre à zéro avec toi. Ceci avait créé une certaine forme de « jalousie » et de plus comme j'étais en train de repenser au nouveau *Taupipeline*, j'ai eu envie de te remettre au centre du prototype comme avant. Ceci a remis en cause beaucoup de choses pour moi dans notre relation créative, comme le fait que j'avais besoin de ce système de censure pour nous protéger mutuellement, surtout qu'en parallèle j'avais travaillé avec des personnes qui m'avaient demandé des créations sans aucun système de censure.

Affronter la réalité de l'autre.

Kelly Mézino : Oui, à un moment, nous ne pouvions pas essayer de faire un double réaliste de moi en évitant de que tu te confrontes à ce que je suis moi dans la réalité.

Cédric Plessiet : Oui, mais ceci me faisait extrêmement peur.

Kelly Mézino : Pourquoi ? Il n'y avait pas de raison... Si ?

Cédric Plessiet : Je sais que si tu n'avais pas été une amie je n'aurais eu aucun problème, car j'ai l'habitude de travailler avec des photos de références anatomiques, et j'ai aussi, par le passé, fait du nu. Notre amitié m'a rendu la tâche beaucoup plus difficile. Mais oui tu avais raison, à un moment je devais me confronter à ton corps réel. Et c'est ainsi que nous avons décidé tout d'abord de créer une base de données de photos de références anatomiques et de textures à la manière des sites pour artistes 3D comme 3D.SK²⁷. et nous avons demandé à ton compagnon de prendre une série de clichés pour que je puisse te recréer.

Kelly Mézino : Cette partie-là n'était pas du tout stimulante pour moi, je dirais même qu'elle était anti-créative. Et donc nous l'avons réduite au strict minimum en nous concentrant sur le buste, le visage, et les marques caractéristiques soit une dizaine de photographies²⁸.

Cédric Plessiet : J'ai noté d'ailleurs que tu avais émis des réserves pour représenter une certaine cicatrice sur le corps de ton double virtuel, puis que tu t'étais ravisée et m'avais envoyé après coup une photographie gros plan de cette zone.

Kelly Mézino : Au début j'étais réticente oui, et puis je me suis dit que ce personnage virtuel que tu étais en train de recréer se devait d'avoir cette cicatrice, si elle devait être mon double. Il y avait alors une double dimension pour moi, celle de l'image, et celle du "moi". Parce qu'il y avait la dimension esthétique, et la dimension plus personnelle, plus "psychologique", d'un corps marqué. C'était intime, et là pour te rejoindre, je pense que je n'aurais pas été si généreuse si nous n'étions pas proches.

Cédric Plessiet : J'ai alors créé un portrait que j'ai appelé « *Muse radieuse* »²⁹ (Figure 14) directement inspirée du tableau préraphaélite de *John William Godward* « *the delphic oracle* »(1899).

Kelly Mézino : Oui, mais là encore, pour la muse radieuse, ce n'est pas moi ; je ne prendrais jamais cette pose. Donc elle a mes traits, l'image est jolie, mais je ne m'identifie pas. J'ai eu la sensation d'un retour en arrière ; alors justement que nous nous dirigeons vers quelque chose de plus vrai et de plus profond. Tu évoquais le fait de donner de l'âme et de la personnalité à tes œuvres, que le fait d'être en lien avec un modèle changeait ton processus de création, et que tes influences pourraient se reporter dans la création numérique, avec une liberté nouvelle. Cependant, comme tu me l'as dit, tu as utilisé un rendu différent, qui me remettait encore à distance. Alors que tu avais plus d'images de référence et que cela m'avait demandé un certain engagement.

²⁷ Site de référence anatomique habillé ou nu pour artiste. Il propose, classé par morphologie, vêtement des photographies en pose T ou A, des gros plans de parties spécifiques du corps ou du costume, des numérisations 3D de personnes et des images de corps mis en pose. www.3D.SK

²⁸ Là où généralement les artistes numériques utilisent entre une cinquantaine et une centaine d'images haute résolution.

²⁹ Cette image n'est pas encore tout à fait finalisée



Figure 16: "la muse radieuse" travaille en cours (2022)

Cédric Plessiet : Oui, j'avoue, j'ai pris peur et je me suis sécurisé en te mettant dans un rôle, de cette manière, je pouvais me permettre de te représenter nue, car te représenter TOI nue m'était très difficile. D'un autre côté, ce portrait est important, car il me permettait de mettre en avant une certaine symbolique de notre relation.

De "fournisseuse de données" à modèle artistique.

Kelly Mézino : Je vois ce que tu veux dire, mais je ne me reconnais pas dans les premières versions, notamment ma poitrine par exemple ; et c'est vrai qu'à un moment je t'ai dit que peut-être il faudrait tout simplement que je te les montre, mes seins ; et puis mon corps n'a pas cette forme dans cette pose. Moi Kelly, je ne m'assoie jamais comme ça; et je me suis mise à relever tout ce qui n'allait pas...

Cédric Plessiet : C'est d'ailleurs l'une des raisons qui nous a amenés à ce que tu organises une session de photographie avec ton compagnon pour trouver des poses qui te correspondent réellement.

Kelly Mézino : ça n'a pas vraiment été un succès...

Cédric Plessiet : Oui je l'ai ressenti quand j'ai vu les photos, même s'il y avait quelques poses réussies, on te sentait un peu perdue, presque contrainte par l'exercice.

Kelly Mézino : Et bien j'étais un peu livrée à moi-même, car mon compagnon n'a pas une maîtrise assez développée des outils photographiques, ni la sensibilité artistique qui m'aurait aidé sur le moment, et donc je ne savais trop pas quoi faire. Créer une pose qui soit artistique en soi, mais qui reste une image de référence... L'exercice était un entre-deux qui a rendu l'expérience compliquée.

Cédric Plessiet : Oui je l'ai ressenti, mais je ne me sentais pas prêt à travailler directement avec toi en présentiel à l'époque. Travailler avec ta nudité virtuelle est tout autre chose

que travailler avec ton corps nu face à moi. Ceci s'étant, bien sûr, compliqué par le lien d'amitié qui nous unit, même si paradoxalement c'est cette amitié qui est en grande partie le moteur de mes créations avec toi.

Kelly Mézino : C'est à ce moment-là qu'on a évoqué l'utilisation du selfie et de l'autoportrait. Mon compagnon n'étant pas en mesure de nous aider dans ce travail artistique. J'ai donc commencé une série de poses en selfies et autoportraits ; encore un défi pour moi.

Cédric Plessiet : C'est moi qui ai eu le sentiment d'être totalement hors du processus créatif.

Kelly Mézino : Tu ne l'étais pas (rire). Enfin d'une certaine manière si, mais j'avais en tête les références des poses qu'on avait déjà travaillé. Et bien que le travail d'intention fût différent, j'essayais d'imaginer ce que tu trouverais le mieux, comme si tu me donnais quand même des directives. Mais alors qu'on pourrait croire que je sois plus libre, étant seule et maîtrisant le rendu, les poses ne sont pas exactement celles que j'aurais voulues, je m'inquiétais trop du résultat, en pensant aux usages que tu pourrais faire de l'image ; par exemple, celle-ci on voit bien le buste, c'est intéressant, mais il n'y a pas la bonne lumière ; ou encore, j'aime bien telle ou telle pose, mais je me sens à côté de la plaque vis-à-vis des quelques consignes que l'on s'était données. Les contraintes sont toujours là, d'une façon ou d'une autre, elles incarnent d'autres intermédiaires... Seule, la recherche d'esthétique est vraiment différente. Et la dimension technique aussi a joué évidemment ; car c'est comme si je devais composer l'image, avec le décor, en démontrant le processus. Les selfies ou les autoportraits racontent déjà quelque chose, je crois, parce qu'on voit l'appareil et un certain regard que l'auteur, ici, moi, pose sur lui-même ; dans mon imaginaire, tout cela peut être difficile à retranscrire en numérique...

Cédric Plessiet : Quand j'ai eu tes retours, j'étais dans une optique différente, j'étais plutôt en train de "jouer" avec les contraintes que tu me proposais, comment je pouvais m'approprier ta proposition en « redessinant par-dessus ». La sensation était différente. J'ai eu l'impression, d'ailleurs, que comme pour ta partie du défi, tu es plus dans la retenue, quand tu te photographies toi-même, est-ce que je me trompe ?

Kelly Mézino: (rire) Oui, mes selfies étaient un peu dans la retenue, je ne sais pas trop pourquoi.

Cédric Plessiet : peut-être parce que la pose était sous ton unique responsabilité ?

Kelly Mézino: Oui, en tout cas je crois que je préfère quand tu me guides.

Cédric Plessiet : Il fallait trouver une solution pour que je puisse te "diriger" dans le choix des poses... Je pense qu'à l'époque c'était ma présence physique "dans le monde réel" à tes côtés qui me gênait. On a même imaginé de travailler à distance via webcam pour ainsi éviter la confrontation.

Kelly Mézino : C'est moi qui ai pris peur à ce moment-là.... Étrangement... Autant tu es à l'aise quand tu mets de la distance entre nous, autant moi c'est l'inverse, surtout quand cette distance que tu mets est numérique... Comme je te le disais, j'ai plus d'expériences dans le monde réel, et ai toujours eu une certaine méfiance, peut-être

irrationnelle, avec certains aspects du monde numérique... Je n'arrivais pas à me concevoir de devoir me mettre nue, sans te sentir en vrai en face de moi, je ressentirai une profonde détresse.

Cédric Plessiet : Je m'en doutais, je l'avais même dit explicitement dans une conversation, que je vais d'ailleurs citer :

“Moi, ça me permettrait de “dédramatiser” certaines poses plus tendues, mais j’é mets l’hypothèse suivante : moi, je vais être moins gêné, et je pourrais même m’aventurer sur des terrains pour lesquels je ne serais pas prêt en réel, mais toi au contraire tu te sentiras vulnérable, car tu ne comprendras pas pourquoi tu fais ça et tu te sentiras instrumentalisée...”

Kelly Mézino : C'est exactement ça ; c'est comme si la dimension numérique dématérialisait ce que j'étais, ce que je ressentais. Alors que pour les autres processus créatifs, je peux concevoir chaque chose “à sa place” : le réel dans le réel, toi et moi dans un rapport direct pour la co-création, en recherche concrète ; et le virtuel, dans le virtuel, c'est à dire tout ce qui correspond à la technique, aux images de références pour l'avatar, qui seront utilisées au moment souhaité, aux retours, etc. C'est comme si le fait qu'il y ait différentes étapes me rassurait ; et que le fait de passer d'une étape à une autre devenait plus facile. En définitive, je crois que le fait d'être disposée à telle ou telle pratique me demande un minimum d'anticipation. Pour l'instant, le fait de mélanger le réel et le virtuel m'en demande beaucoup... et, je te remercie d'accepter ces réticences, car avant même que l'on mène l'expérience tu m'as dit que si je ne le sentais pas, on ne le ferait pas.

Cédric Plessiet : C'était tellement normal, nous avons tous les deux des zones de confort, et d'inconfort, et nous devons les respecter, et d'ailleurs après ce fut mon tour de me trouver dans cette zone d'inconfort, et tu m'as accompagné avec le même respect.

Kelly Mézino : Oui, et quand nous avons fait notre première séance de pose toi et moi sans intermédiaire, j'ai retrouvé mon métier de modèle, je n'étais plus une simple fournisseuse de données, mais aussi partie intégrante de notre création, tu créais avec moi, pas à côté de moi.

Cédric Plessiet : ça a, pour ma part, complètement changé mon processus créatif, car j'avais un vrai aller-retour en temps réel sur le portrait que j'imaginai. Dès la première ébauche de pose, tu t'appropriais cette image. Je t'expliquais comment j'allais éclairer, comment j'allais organiser la scène, et les intentions que je souhaitais et tu trouvais de suite une proposition. Ce fut un moment assez magique de création conjointe, et j'ai senti que ce retour plus classique de la position de la modèle dans mon processus créatif a été en réalité ce à quoi j'aspirais. Après au début, j'avais peur de te regarder, et donc j'avais du mal à définir avec toi ce que je voulais comme pose. Il y avait donc un côté “image volée” pour cette première séance... je dirais que maintenant je suis plus à l'aise, mais quand même beaucoup moins que toi (rire). Mais ce fut un très beau moment où amitié et création se sont mêlées... Et même si tu me dis que je pourrais faire le même travail avec une autre modèle, je sais que cela serait différent, car c'est avec toi que j'ai créé cette confiance créative.

Kelly Mézino : Ce fut pour moi aussi un très beau moment de création, j'ai beaucoup aimé cette possibilité qui m'était offerte de participer activement à la réalisation, et j'ai hâte

de voir ces nouveaux travaux. Parce qu'en tant que modèle et artiste, être avec toi à ce moment me permet de créer comme un imaginaire commun ; tes compétences et les miennes se rejoignent plus facilement, parce que je peux autant visualiser le décor que ce que j'incarnerais à l'intérieur ; je peux également avoir une idée globale du sens de l'œuvre ; et donc plus librement m'approprier tes images, y mettre de l'intention, en ayant la possibilité de "donner de ma personne", matérialisant tout de suite ce que tu as dans la tête. Cela me donne la sensation de mieux te comprendre, et donc aussi, sans doute, de mieux répondre à tes attentes artistiques. J'ai l'impression que c'est une étape importante, parce qu'elle te permettra d'explorer davantage et à moi, de me reconnaître dans ton travail.

Cédric Plessiet : Quand j'ai commencé à travailler sur "*Libération*", ça m'a aussi libéré d'un poids énorme. Avant quand je faisais un portrait de toi, j'avais une certaine appréhension : me permets-tu réellement de faire ça ? Aimes-tu la pose ? La direction que je veux donner au portrait ? Alors que là, le fait que l'on ait trouvé ensemble me met totalement en confiance dans la réalisation même.



Figure 17: "Libération"(2022) travail en cours

Cédric Plessiet : À ce moment précis, je vois comment ma sculpture-matrice va se transformer en sculpture tout cours(Cédric et al., 2019). Lorsque *Rodin* travaille avec un modèle pour réaliser une sculpture, il met en place le corps du modèle, et donc le modèle SAIT ce qu'il envoie comme représentation de lui-même, il y a un accord tacite donc entre le modèle et l'artiste, si le modèle n'est pas d'accord il peut refuser, partir, mais la statue réalisée est en position. Dans le cas de la sculpture matrice que je fais de toi, je crée une sculpture qui a la potentialité de prendre TOUTES les positions que la biomécanique me permet. Tu m'as validé le droit de créer une sculpture matrice, mais lorsque je la transforme en sculpture (c'est-à-dire que je fige ma sculpture-matrice

dans une unique position) je peux choisir une position pour laquelle tu ne m'as pas donné ton accord, et comme on l'a évoqué dans le passage du triptyque, ceci me gêne, et donc je me censure pour ne pas risquer de te blesser. Mais là on retrouve cet accord tacite entre le modèle et l'artiste, et ceci me met en confiance.

Kelly Mézino : Mais aussi le fait que tu me vois vraiment prendre cette pose te permet de mieux te l'approprier, et mon compagnon, en voyant cette esquisse a dit : enfin, il a compris "ta sensualité" (rire); qu'on pourrait associer à la personnalité du corps ?

Cédric Plessiet : Oui, car la beauté plastique d'un corps n'est pas du tout liée à la personnalité de celui-ci, j'ai, par exemple travaillé, avec une modèle qui avait un très beau corps mais sur lequel je n'arrivais pas à projeter d'image. De la même manière, le site 3D.sk propose tout ce qui m'est nécessaire pour réaliser la doublure d'acteurs ou d'actrices mais là encore, cela ne m'intéresse pas...

Kelly Mézino : Pourquoi ?

Cédric Plessiet : Je ne connais pas ces personnes. Je n'ai pas d'histoire commune avec eux... comme ça a été le cas, avec toi... nous avons pris le temps de construire quelque chose avant que 'tu ne deviennes officiellement' ma modèle. J'ai imaginé ton double que l'on a coconstruit ensemble, d'une certaine manière. Après pour moi, la confrontation avec ton corps réel a été comme un coup de massue. J'ai pris conscience que je me suis totalement trompé et j'ai n'ai plus qu'une envie c'est tout refaire avec les nouvelles données³⁰.

Kelly Mézino : Je l'ai senti, c'est pourquoi à un moment donné, je me suis dit qu'il fallait que je parle ton "langage technique" pour que l'on puisse tous les deux mieux s'approprier mon corps dans nos créations.

Cédric Plessiet : Cela a été un instant précieux pour moi, car d'un coup, tu avais cette volonté d'attirer mon attention, sur des problématiques liées à mon modèle de simulation, plutôt qu'à ton corps réel : tu me disais : "regarde ici sur mon corps il se passe ça, pas sur ton modèle, là, il devrait y avoir ce pli qui apparaît, et quand je fais ce geste, il faudrait que le muscle bouge comme ça".

Kelly Mézino: oui, il faudrait que l'on trouve, à la manière des FAU³¹ (Facial Action Unit) que tu me fais faire quand tu numérises mon visage (Figure 18), des BAU (Body Action Unit), des poses caractéristiques qui permettraient de reproduire la personnalité de mon corps, qui ne se résume pas juste à un ensemble biomécanique, mais à mon corps à MOI, celui dans lequel je vis, celui qui s'exprime quand je pose...

³⁰ Le corps de *Kelly Mézino* a entièrement été numérisé pendant l'écriture de l'article, Cédric Plessiet réfléchit actuellement au moyen de l'intégrer dans *Taupipeline*...

³¹ *Paul Eckman* et *Wallace Friesen* ont développé en 1978 un système d'encodage des expressions faciale appelé *FACS* (pour facial action coding system). Cédric Plessiet numérise, avec le scanner Artec, 32 expressions artificielles qu'il fait prendre à sa modèle, et qui lui permettent par la suite de générer les 46 FAU (facial action unit) qui composent le *FACS*. (Ekman & Friesen, 1978)

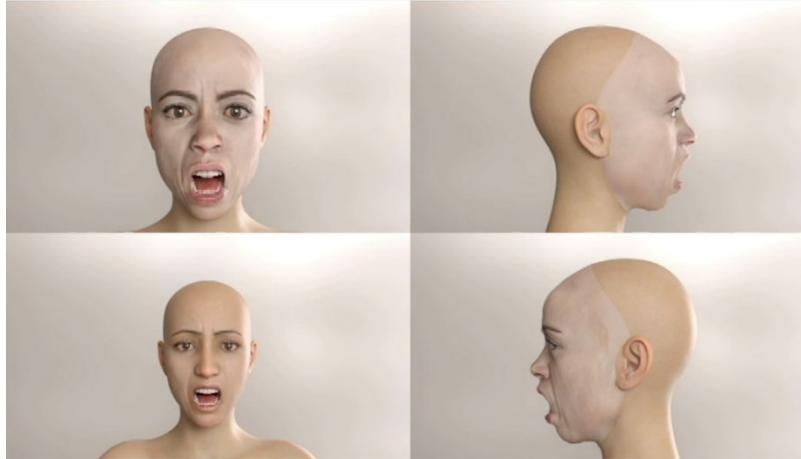


Figure 18: Système de transfert d'expressions sur le modèle de tête à partir des numérisations des FAU de Kelly Mézino

Kelly Mézino : Dans l'entretien réalisé pour ton HDR, j'évoquais justement le fait que j'avais un rapport différent au visage, qu'il me semblait plus intime que le corps, parce que c'était une partie que tout le monde voyait bien sûr, mais qui était plus expressive, et plus unique. Aujourd'hui, vis-à-vis de cette notion, et en parallèle de la vie que tu veux insuffler à tes portraits, je crois que l'on explore aussi comment retranscrire ce que je suis au travers du corps entier, sans le décomposer totalement, en conservant tout ce qui fait qu'il est le mien.

Cédric Plessiet : Tu as mis le doigt sur le principal problème de mon approche actuelle. J'ai l'impression que jusqu'à présent tous les corps que j'ai faits sont juste des marionnettes sans personnalité. Je connaissais les grands principes de l'anatomie, la biomécanique, la topologie des maillages³², comment simuler la peau, la structure des yeux, les principaux algorithmes des cheveux, les principes de composition d'une pose, de la lumière, mais j'étais passé à côté du principal : Ton corps, lui, est vivant. Ça m'a fait comprendre ce que *Giacometti* disait à propos d'apprendre à voir.

“On devrait dessiner ou peindre le modèle tel que nous le voyons, tout simplement tel que nous le voyons. Simplement ? Elle est justement là, la difficulté ! Le dessiner tel que nous le voyons et non tel que nous le connaissons. Et non comme nous savons à quoi il devrait ressembler...”
(*Giacometti, 2008*)³³

Et le fait de le voir m'a fait prendre conscience de tout le travail que je dois encore mener, et de toutes les erreurs que j'ai faites. Cela m'est un peu difficile, car je vais devoir tout reprendre maintenant, et avoir le courage de te voir dans le monde réel. Et merci, Kelly, de me laisser te voir maintenant, de me faire confiance et de m'accompagner dans ces nouvelles étapes.

³² Pour qu'une sculpture matrice puisse se déformer, il est important de conserver à l'idée que les lignes de force de notre structure géométrique soulignent une structure biomécanique plausible de notre personnage virtuel. Ainsi un infographiste 3D se doit de réfléchir à la topologie de son maillage, avec des règles précises afin de permettre que l'objet virtuel se déforme correctement et réagisse avec la lumière de la manière attendue. (Raitt & Minter, 2000)

³³ pages 193-194

Kelly Mézino : Je te faisais déjà confiance de toute façon, c'est vraiment toi qui te mettais des limites. Mais cela dit, tu as peut-être raison, comme nous en avons déjà discuté : le temps a fait son office.

Cédric Plessiet : Et puis sur le chemin du retour, je me suis dit à moi-même, "ça y est, j'ai ma Kiki"³⁴. Ce qui, je pensais, était presque interdit pour un artiste numérique. Ceci m'a obligé à affronter le corps réel, mais à l'inverse, tu penses que cela serait intéressant pour toi, par exemple de travailler de cette manière, mais dans le métavers ? C'est-à-dire que tu contrôles ton avatar avec mes techniques de capture de mouvement et qu'on se réunisse dans mon atelier virtuel tous les deux ? Tu imagines ? Que je puisse retravailler, par exemple, la forme de tes hanches directement dans le monde virtuel, comme si je te sculptais directement ? Mon programme *Taupemodel* pourrait assez facilement être adapté pour permettre ceci.

Kelly Mézino : C'est à voir, mais maintenant je ne souhaite plus faire marche arrière, je suis ta modèle.

Conclusion.

Cet entretien doit être vu comme un point d'étape dans un processus long et créatif... Nous présentons ainsi un cheminement complexe, où la complexité de l'intime se combine à la complexité technologique. Ce travail ne peut-être, à notre avis mené, que dans une démarche de recherche-crédation comme définit par Gosselin(Gosselin, 2006), et accepter le côté intersubjectif de ces expérimentations pour s'en détacher et construire cette recherche.

En tant que modèle, dans un domaine si éloigné du sien, *Kelly Mézino* continue d'explorer les questions relatives à la création, dans son ensemble, à la mise en réalité d'éléments abstraits, d'images, de concepts. Le fait de déconstruire ses idées préconçues et d'analyser ses ressentis face à ces technologies, puis de chercher à comprendre comment la réalisation s'effectue, et par quelles étapes passer, enrichit de ses réflexions relatives aux pratiques des arts. Le fait d'aborder ces sujets au travers du numérique maintient sa curiosité et la réflexivité qui lui semblent essentielles en tant qu'artiste plurielle, et lui permet de développer des connaissances qui seront sans doute aussi stimulantes et nécessaires pour ses recherches au théâtre, dans l'avenir. La conscience du corps, la représentativité, la mise en scène et le principe de mise en abîme sont aussi présents dans le travail de *Cédric Plessiet* que dans le sien ; ainsi que le goût du réalisme et de la symbolique des images qui coconstruisent des visions singulières.

Cédric Plessiet, de son côté, a franchi un pas important dans sa recherche pour recréer un lien entre corps réel et corps virtuel, modèle et artiste numérique. Il a réussi à intégrer la modèle dans tout le travail de préproduction, et étonnement nous remarquons que ce fut plus un travail psychologique que technique, car la solution été présente dès le début... Il réfléchit actuellement à comment intégrer le modèle dans le travail de production, avec une envie de recréer cette même sensation de confiance et de collaboration dans la phase de production elle-même. Pour cela, il devient logique que la recherche sera essentiellement technique, car il s'agit de réfléchir en terme "d'environnement virtuel partagé"... En parallèle, la confrontation au vrai corps de *Kelly Mézino*, sa modèle lui a fait prendre conscience que son travail sur sa sculpture matrice partait sur un certain nombre de fausses pistes : la plus importante étant qu'un corps vivant est justement "vivant", ceci entraîne un certain nombre de questions

³⁴ *Kiki de Montparnasse* (1901-1953) a été une grande modèle Parisienne. Elle a été la muse de peintres et sculpteurs célèbres comme *Man Ray*, *Calder*, *Modigliani*....

artistiques comme “comment retranscrire la douceur et la sensualité charnelle qui émane d’un corps réel face à la froideur de la simulation informatique”. À ceci, s’associent des problèmes techniques : “comment améliorer le modèle bio mécanique qu’il a mis en place pour gérer les déformations d’un corps réel de manière moins artificielle ?”, “comment améliorer la simulation de la peau ? Des cheveux ? Des vêtements ? De ce corps qui se déforme ?”, “comment lui laisser de l’autonomie ? Ceci fera d’ailleurs l’objet d’un ouvrage qu’il commence à écrire, et *Kelly Mézino* en est la pierre angulaire.

Bibliographie.

Baudrillard, J. (1985). *Simulation et Simulacre*. Galilée.

Cédric, P., Georges, G., & Remy, S. (2019). *A Proposal for the Classification of Virtual Character*.

Daste, S. (2008). *Successions d’empreintes de la culture Peter Pan (fusion des cultures otaku et geek) dans l’art numérique*. Université Paris 8.

Dick, P. K. (2000). *Substance mort*. Folio.

Ekman, P., & Friesen, W. V. (1978). *Manual for the facial action coding system*. Consulting Psychologists Press.

Furious 7, ou comment les effets spéciaux ont resuscité Paul Walker. (2018, mai 11). tom’s guide. <https://www.tomsguide.fr/video-furious-7-ou-comment-les-effets-speciaux-ont-resuscite-paul-walker/>

Gagneré, G., & Plessiet, C. (2020). *Quand le jeu vidéo est le catalyseur d’expérimentations théâtrales (2014-2019)*. Edition Ecole Emile Cohl.

Gagneré, G., Plessiet, C., & Sohier, R. (2017). Espace virtuel interconnecté et Théâtre. Une recherche-crédation sur l’espace de jeu théâtral à l’ère du réseau. *Revue: Internet des objets*, 2.

Giacometti, A. (2008). Entretien avec Gotthard Jedilicka. In *Ecrits, articles, note et entretiens*, (Hermann, p. 300). Fondation Giacometti,.

Gilbert, B. (2015, avril 20). *Ellen Page explored legal action against Sony after nude video-game images leaked*. businessinsider.com. <https://www.businessinsider.com/ellen-page-explored-legal-action-against-sony-over-nude-video-game-images-2015-4?r=US&IR=T>

Gosselin, P. (2006). La recherche en pratique artistique. Spécificité et paramètres pour le développement de méthodologies. *La recherche création, pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, 21-31.

Larousse. (s. d.). Préraphaélite. In *Larousse*. <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/pr%C3%A9rapha%C3%A9lite/82861>

Plessiet, C. (2019a). *Quand la marionnette coupe ses fils. Recherches sur l'acteur virtuel* [Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis]. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-03555676>

Plessiet, C. (2019b). *De la Sculpture Matrice à l'Acteur virtuel* [Inédit d'Habilitation De Recherche]. Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis.

Plessiet, C., Gagneré, G., & Sohier, R. (2018). Avatar Staging : An Evolution of a Real Time Framework for Theater Based on an on-Set Previz Technology. *Proceedings of the Virtual Reality International Conference - Laval Virtual*. <https://doi.org/10.1145/3234253.3234293>

Pluta, I. (2017). *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur : Des synergies aux hybridations des compétences professionnelles*. 1-11.

Raitt, B., & Minter, G. (2000). Digital Sculpture Techniques, How to apply the principles of traditional sculpture to make stunning 3D Characters. *Nichimen Graphics*.