

Homo mimèsis : Quand le détail fait défaut

Daniela Zepka

✉ <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=223>

DOI : 10.57086/radar.223

Electronic reference

Daniela Zepka, « Homo mimèsis : Quand le détail fait défaut », *Radar* [Online], 4 | 2019, Online since 01 janvier 2019, connection on 17 mars 2025. URL : <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=223>

Copyright

Licence Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Homo mimèsis : Quand le détail fait défaut

Daniela Zepka

OUTLINE

Imiter l'être humain : entre illusion de réalité et inquiétante étrangeté
Le geste, facteur de trouble

L'imitation dans la création numérique : une acceptation du défaut est-elle possible ?

TEXT

- 1 Dans son *Histoire naturelle*, Pline l'Ancien relate les aventures de Zeuxis et Parrhasios, deux peintres grecs de l'Antiquité, connus pour s'être livrés à un duel pictural dans le but de départager leur talent¹. C'était à celui des deux qui réaliseraient la représentation la plus convaincante d'un objet de la réalité, en le reproduisant de la manière la plus fidèle possible, que reviendrait la victoire. Sûr de son talent et considéré pour beaucoup comme l'inventeur du trompe-l'œil dans la peinture grecque, Zeuxis se prête au défi et peint une coupelle de raisins au rendu si réaliste qu'elle conduit des oiseaux affamés à venir picorer le fruit. Loin de se montrer défaitiste, Parrhasios se hisse à la hauteur de son adversaire et parvient même à le surpasser en proposant au jury une simple paire de rideaux. Curieux et étonné, le public s'attend à voir le rideau se lever à tout moment pour découvrir l'œuvre de l'artiste. Pourtant, à la stupéfaction générale, le tissu ne bouge pas. Ce n'est qu'après un moment d'incompréhension que les spectateurs se rendent compte qu'ils ont finalement été dupés et que l'œuvre se trouve être le rideau lui-même. L'imitation proposée par les deux artistes, grâce au degré de réalisme qui s'étend jusque dans les minuscules détails, a contribué à tromper les perceptions.
- 2 Il ne sera pas ici question d'appréhender le réalisme tel qu'il se conçoit dans le mouvement éponyme artistique du xix^e siècle, caractérisé par la quête d'une représentation sociale véridique et authentique, mais de l'envisager sous l'aspect mimétique désignant une reproduction servile de la réalité. Au xv^e siècle, Leonard de Vinci estimait que plus une peinture se montrait conforme au modèle repré-

senté, plus elle pouvait être considérée comme réussie². Trois siècles plus tard, le néoclassicisme développait l'imitation essentiellement à travers la peinture de paysage, dont la beauté résidait surtout dans la composition du tableau et dépendait bien souvent du degré de réalisme visuel que le peintre choisissait d'accorder à chaque détail. Représenter l'homme le plus fidèlement possible d'après son modèle consistait d'ailleurs, à cette période, en l'une des principales disciplines de l'enseignement académique dispensées au sein des écoles d'art. L'étude anatomique du corps était alors primordiale et l'imitation reposait sur un long travail d'observation que les élèves se devaient d'effectuer avec patience et précision. En s'imprégnant des traits physiques et anatomiques de leurs modèles, ils pouvaient ainsi espérer produire la meilleure des reproductions. Cette volonté de recréer l'homme d'après nature va devenir un exercice récurrent dans le domaine artistique³ et, par la même occasion, mobiliser doublement le regard en proposant deux degrés possibles de lecture : non seulement celui de l'artiste, qui doit se montrer des plus attentifs durant son travail d'imitation pour espérer offrir la reproduction la plus réaliste possible, mais également celui de l'observateur, confronté à l'œuvre achevée.

- 3 Aujourd'hui encore, beaucoup jugent la *maestria* technique d'un artiste selon le degré de réalisme qu'il octroie aux détails. Face à une œuvre très ou trop réaliste, l'œil humain est souvent enclin à y scruter le moindre élément, parfois soucieux de rechercher le petit défaut qui, à lui seul, serait à même de briser l'illusion de la représentation du vrai. C'est au XIX^e siècle que le critique d'art italien Giovanni Morelli propose d'exploiter cette logique de différenciation à travers une méthode d'attribution des œuvres d'art basée sur une analyse comparative du détail permettant de départager le vrai du faux. Selon lui, un tableau ne peut être reproduit parfaitement à l'identique. Une observation minutieuse de certains éléments, récurrents dans l'ensemble du travail d'un artiste, permet en effet d'identifier et de différencier « le maître aussi bien de ses élèves que des imitateurs et copistes, voire d'éventuels faussaires créateurs d'habiles contrefaçons⁴ [...]. » C'est en observant une série de tableaux de Sandro Botticelli lors d'une visite au Musée des Offices que Morelli remarqua une similarité dans la façon qu'avait le peintre de représenter certains détails anatomiques⁵ : les mains, les doigts et

les oreilles affichaient une certaine ressemblance d'une figure à l'autre, et leurs formes caractéristiques se voyaient répétées dans plusieurs des tableaux du maître comme autant de signes distinctifs de sa façon de peindre. Selon la méthode morellienne, ces signes spécifiques, associés au style propre de Botticelli, sont capables, à eux-seuls, de démasquer toute contrefaçon. À l'image du détective qui recherche les indices susceptibles de faire avancer son enquête, qui écarte les fausses pistes pour se concentrer sur les évidences, l'historien de l'art se doit ainsi d'observer avec la plus grande rigueur chaque élément constitutif d'une œuvre d'art s'il souhaite en démontrer le caractère original et authentique.

4

La recherche du détail – et plus particulièrement du défaut – dans un travail d'imitation servile du réel serait-elle en ce sens nécessaire pour conforter l'être humain et le rassurer sur le fait que ce qu'il voit consiste bien en une simple représentation et non en la réalité ? Ce qui est certain, c'est que la recherche d'un potentiel élément défectueux au sein d'une représentation réaliste contribue à réinterroger notre perception et à bouleverser ce qui nous semblait à première vue « réel ». En partant ainsi du postulat que tout « défaut » dans un travail d'imitation est à l'origine d'un changement de perception chez l'observateur, il s'agira ici de montrer comment le pouvoir disruptif provoqué par ce changement agit lorsque le défaut se trouve rattaché à ce que l'être humain est supposé connaître le mieux : lui-même. En effet, le souhait de reproduire l'homme n'est plus aujourd'hui un exercice uniquement voué aux arts de la peinture et de la sculpture. Grâce à l'essor des nouvelles technologies, il se déploie également à l'échelle des arts numériques et se retrouve même dans le domaine de la science. Entre robots anthropoïdes⁶ plus vrais que nature et personnages ultra-réalistes créés par ordinateur pour le cinéma et les jeux vidéos, l'imitation humaine dans la société et la culture contemporaines n'est pas sans démontrer une forme de fascination de l'être humain vis-à-vis de la reproduction de sa propre image, tel Narcisse épris de son propre reflet. En se libérant de nombreuses contraintes picturales, notamment de celle de l'image figée reproduite sur une surface exclusivement plane, cette forme d'imitation tridimensionnelle, qui se rapproche à bien des égards de la sculpture en offrant au corps humain recréé une matérialité, propose néan-

moins une nouvelle configuration du détail relativement peu abordée jusqu'alors et dont il sera ici question : celle du mouvement.

Imiter l'être humain : entre illusion de réalité et inquiétante étrangeté

5 Depuis plusieurs années, le roboticien japonais Hiroshi Ishiguro s'amuse à créer des doubles à son image. À travers sa série de robots androïdes, tous baptisés *Geminoid*, le directeur de l'*Intelligent Robotics Laboratory* (« Laboratoire de Robotique Intelligente ») de l'Université d'Osaka au Japon, développe une étude minutieuse de sa propre personne qu'il exploite à travers tous les détails physiques afin d'atteindre un jour une imitation la plus fidèle possible de lui-même. « Je ne connaissais pas mon visage » dit-il. « En fait, personne ne connaît son visage. Votre reflet dans le miroir est une image inversée de votre visage, c'est une personne très différente que vous voyez. Nous ne connaissons pas non plus notre voix ni la façon dont on bouge. Les photos et les vidéos sont en deux dimensions. L'androïde, lui, est en trois dimensions et il évolue dans le même espace que moi⁷ ».

Hiroshi Ishiguro posant à côté d'un Geminoid
© ATR Hiroshi Ishiguro Laboratories, 2010.

6 Dans sa célèbre « allégorie de la caverne », Platon propose une conception du faux qui ne se réduit pas uniquement à ce que l'on peut voir, à l'image que nous voyons représentée⁸, mais s'étend aux domaines bien plus vastes de la connaissance et de la réalité de notre monde⁹. Parce qu'elles ne sont qu'une reproduction, les ombres projetées sur la paroi rocheuse de sa caverne fictive ne constituent ainsi qu'un leurre, qu'une simple copie du monde réel, et trompent les prisonniers sur leur propre réalité.

7 Si l'imitation connue sous le concept platonicien de *mimèsis* repose essentiellement sur un simulacre du monde réel, Platon associe également l'image à la notion de « ressemblance ». Quand on dit d'une copie qu'elle ressemble à son modèle original, on établit ainsi

une proximité visuelle entre l'objet réel (ou l'image) et sa reproduction. Cette ressemblance est parfois telle que les deux éléments finissent souvent par se confondre sans que le regardeur puisse, par un simple travail d'observation, déceler la source originale de sa copie¹⁰. En posant aux côtés de l'un de ses androïdes, Hiroshi Ishiguro sème le doute chez quiconque les regarde : coiffés et habillés à l'identique, robot et roboticien sont indistinguables l'un de l'autre au premier coup d'œil. Pourtant, lorsque le robot se met à bouger, l'illusion se brise. Ses gestes saccadés et assez peu « naturels » lui confèrent un aspect pour le moins « étrange » : ils contribuent à modifier la perception du regardeur en produisant un décalage entre l'image précédemment figée à laquelle ce dernier était jusqu'alors confronté et le mouvement qui lui est soudainement associée.

Media not found. : [video:geminoid]

⁹ Le robot se différencie de la marionnette par son degré d'autonomie gestuelle supérieur puisque la présence d'un marionnettiste n'est pas nécessaire à sa mise en mouvement. L'absence de cette source visuelle à l'origine du mouvement est ce qui va, bien souvent, conduire l'observateur à ressentir cet étrange sentiment de malaise ou d'inquiétude, que désigne la notion d'*inquiétante étrangeté*, théorisée en 1919 par Sigmund Freud¹¹. Selon le psychanalyste, ce sentiment se manifeste quand on se trouve face à un objet connu qui nous paraît étranger ou dans une situation qui est pourtant censée nous être familière. Freud associe en particulier cette angoisse à certains objets qui, malgré leur statut inanimé, ne sont pas sans rappeler le vivant à travers leur apparence. Il illustre son analyse avec l'exemple des automates ou des poupées de cire dont le corps à l'aspect humain, d'une immobilité déconcertante, peut rapidement faire penser à celui d'un cadavre.

¹⁰ Cinquante ans plus tard, le roboticien japonais Masahiro Mori réinvente le concept freudien à travers l'expression « vallée de l'étrange » ou « vallée dérangeante¹² » (en anglais, *uncanny valley*) qu'il applique essentiellement à l'automate et, dans une moindre mesure, à l'animatronique¹³. Selon lui, plus un robot présente des caractéristiques physiques semblables à l'être humain, plus ses imperfections nous paraissent dérangeantes, voire monstrueuses. Mori illustre sa pensée par un graphique dans lequel les ordonnées

représentent le degré de familiarité de l'objet et les abscisses son Graphique représentant la « vallée de l'étrange » selon la théorie développée par Masahiro Mori en 1970.

Adapté de (Mathur & Reichling, 2016) (<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2015.09.008>).

- 11 D'après cette courbe d'acceptabilité, le degré de familiarité tend à se modifier selon l'apparence de la figure qui se présente à nous, et la courbe elle-même tend à chuter brusquement lorsque le robot ou l'animatronique présente des caractéristiques un peu trop humaines. Dans une telle situation, l'image ou l'objet en question plonge alors directement au fond de la vallée de l'étrange et ce n'est qu'au-delà d'un certain seuil de similitude dans l'imitation, après le retrait des défauts qui empêchaient l'illusion d'opérer, que l'image ou l'objet deviennent tout à coup tolérés de notre perception. Le terme « vallée » représente en ce sens l'espace à franchir avant que le sentiment de rejet ne s'estompe.
- 12 De l'ordre du détail, les imperfections à retoucher se manifestent essentiellement à travers l'aspect phisyonomique de la figure que l'on a en face de soi. Chez les Geminoid de Hiroshi Ishiguro, elles interviennent pourtant sous un tout autre aspect. Si l'enveloppe visuelle des robots est des plus travaillées (peau en silicium élastique et sensible au toucher, cheveux humains greffés manuellement) ces derniers sont incapables de se tenir debout : continuellement assis sur une chaise, ils se contentent d'effectuer des mouvements simples, comme bouger la tête ou tourner légèrement le buste. Conscient des limites gestuelles rencontrées par ses créations, Ishiguro reconnaît que ce défaut, ce simple « détail » qu'est le manque de fluidité, empêche l'observateur de prendre intégralement part à l'illusion souhaitée.
- 13 Mais pourquoi semble-t-on accorder autant d'importance au défaut dans un travail d'imitation du réel ? Parce que la ressemblance est au cœur de nos fonctionnements sociaux et psychologiques. Les normes sociales établies au fil des siècles ont contribué à circonscrire l'être humain dans un besoin d'uniformité que l'on pourrait associer au rejet souvent exprimé face à tout ce qui nous est différent ou à tout comportement considéré comme « déviant ». En créant le robot à son image, l'être humain lui attribue ses propres caractéristiques, aussi bien physiques que comportementales, et se voit ainsi amené à

appréhender de manière différente des éléments auxquels il ne prêtait jusqu'alors pas nécessairement attention. Hiroshi Ishiguro le fait clairement savoir à travers ses motivations : « Ces robots peuvent être un outil pour comprendre les humains, (...) » affirme-il. « En sciences cognitives, par exemple : quel rôle a le mouvement des yeux dans une conversation ? Les robots peuvent nous aider à le comprendre, en activant ou en désactivant cette fonction pour des expériences¹⁴. »

Le geste, facteur de trouble

- ¹⁴ Pour les besoins du film *The World's End* (Edgar Wright, 2013), l'artiste américain Matt Denton, ingénieur chargé d'effets spéciaux au cinéma¹⁵, entreprend la création d'une tête animatronique pour le personnage de Greg, interprété par le cascadeur Greg Townley. À travers une vidéo postée sur sa chaîne officielle Youtube, l'artiste expose le procédé de fabrication de cette tête robotisée. La minutie requise et les heures de travail qui semblent avoir été nécessaires attestent sa volonté de reproduire une tête humaine aussi fidèle que possible : les petites imperfections comme les légères rougeurs de la peau, les pores cernés autour des yeux sur lesquels on peut entrapercevoir une fine couche de transpiration ou encore la texture travaillée des sourcils confèrent à cette tête un aspect visuellement proche de celui d'une vraie tête. Cette reproduction suscite d'ailleurs de nombreux débats au sein de communautés en ligne qui n'hésitent pas à partager leurs opinions sur le sujet¹⁶. En 2017, lorsqu'un extrait de la vidéo est posté sur le site web communautaire Reddit¹⁷, les avis sont quasi unanimes : malgré le degré de ressemblance avec son modèle vivant, la tête éveille tout de même un sentiment d'inquiétante étrangeté. En cause, le mouvement peu vraisemblable de certains éléments phisiognomiques, parfois à peine perceptibles. Pour certains internautes, c'est lorsque la bouche se met à bouger que l'illusion s'écroule (« J'y ai cru jusqu'à ce que Greg ouvre la bouche » témoigne cindylooboo¹⁸) tandis que pour d'autres, ce sont les yeux qui peinent à maintenir l'illusion : « C'est bizarre qu'ils aient passé autant de temps à parfaire chaque petit détail mais ont laissé les yeux ressemblant à des boules de billard polies » déplore un internaute sous le pseudonyme *dead_cats_everywhere*. Un autre, *xiccit*, affirme que les yeux sont quant à eux « beaucoup trop blancs » et

« mériteraient un peu plus d'imperfections », avis partagé par tacocatx2, pour qui le regard de Greg « manque [de] quelques vaisseaux sanguins intra-oculaires, peut-être un très léger ton jaune, à peine pour diminuer la brillance. »

Media not found. : [video:animatronic]

16 Si ces défauts relatifs à la simple physionomie dérangent, il semblerait que ce soit le mouvement de certains éléments du visage qui s'avère être la vraie cause du malaise. Pour howhigh321, il s'agit du mouvement des yeux et de « [...] leur vitesse [...] très robotique ». FlyingRep affirme quant à lui que la fluidité du mouvement oculaire n'a rien de naturel puisque, d'après lui, « plutôt que de bouger lentement, les yeux humains “clignent” dans la direction vers laquelle ils souhaitent regarder ». Le geste perçu comme « étrange » s'inscrit ici comme un signe, une mimique physionomique : en se manifestant à travers l'esquisse d'un sourire, un léger froncement de sourcil ou encore un clignement des paupières, ces mimiques contribuent aux échanges dits « non-verbaux » entre deux interlocuteurs. Si cligner des yeux est un acte banal auquel on est confrontés au quotidien, il devient cependant étrange lorsqu'il est associé au robot, à l'animatronique ou à toute autre figure artificielle humaine en mouvement. Tels qu'ils se présentent chez Greg Townley, les détails aussi bien visuels que gestuels semblent ainsi capables de bousculer la perception subjective de chaque internaute et d'encourager, par la même occasion, des interrogations introspectives sur ce qu'ils pensaient connaître, sur ce qui leur semblait jusqu'alors familier. L'illusion de réalisme que l'artiste souhaitait initialement provoquer se voit ainsi soudainement remise en question, notamment à cause des yeux « trop propres » et « trop blancs » qui bougent un peu trop vite au goût de certains et ne semblent perçus qu'après une observation attentive et minutieuse. Ces petits fragments « défectueux » appartenant à un ensemble permettent d'interroger l'espace d'acceptabilité que l'on accorde au défaut lorsque l'on reproduit mimétiquement la réalité – et ici, spécifiquement la réalité de l'être humain. À partir de ces observations, jusqu'à quel point peut-on attester que le défaut est toléré par notre perception ? On affirme très souvent que « l'erreur est humaine » pour différencier l'homme de la machine, qui, elle, est programmée pour ne jamais se tromper. En ce sens, la faille serait-

elle l'élément nécessaire pour nous rendre véritablement « humains » ?

L'imitation dans la création numérique : une acceptation du défaut est-elle possible ?

17 Aujourd’hui, la vallée de l’étrange ne se circonscrit plus exclusivement à la figure du robot mais se retrouve dans toute forme de représentation anthropoïde, y compris dans les arts visuels et numériques. À la manière de Matt Denton, l’artiste infographiste australien Chris Jones présente l’une de ses créations intégralement virtuelle, *Mr Head* (ou tout simplement *Ed*), dans une vidéo postée sur sa chaîne *Youtube* en 2014. Contrairement au processus de création développé par Matt Denton pour sa tête animatronique, celui d’*Ed* relève essentiellement du graphisme numérique et contribue à un rendu gestuel relativement différent.

Media not found. : [video:ed]

19 Les micro-expressions qui, chez Greg, interpellaient par leur manque de fluidité, n’ont ici aucune peine à convaincre les internautes. Ces derniers soulignent la justesse dans la représentation comme *Picodoux*, qui affirme que cette tête « possède plus de détails que [s]on propre visage¹⁹ ». Le mouvement, lui aussi, impressionne. Lorsqu’un autre internaute, *SuperNoone89*, se réjouit du fait que Chris Jones soit parvenu à passer outre la vallée de l’étrange, *Director Taffy* lui répond avec humour : « Passer outre ? Il a complètement survolé la vallée, directement vers une ressemblance humaine parfaite. C’est tellement parfait que j’ai cru qu’il s’agissait d’une vraie personne²⁰ ».

20 Pourquoi alors, si Ed et Greg se présentent tous les deux comme une simple tête humaine, les internautes semblent-ils davantage convaincus par l’un que par l’autre ? Peut-être parce qu’un ordinateur, grâce aux techniques de reproduction graphique qu’il permet de mettre en œuvre, peut corriger les défauts que la main humaine ne parvient pas toujours à maîtriser lorsqu’elle se donne pour mission de transposer un objet en mouvement en image tridimensionnelle animée. Contrairement au robot anthropoïde, objet matériel créé de

toutes pièces par l'homme, les images de synthèse produites par les studios de cinéma et de jeux-vidéos se caractérisent par leur immatérialité. Recréer un être humain par le processus infographique du CGI²¹ implique en effet de dématérialiser le processus d'imitation et de transformer l'objet réel (ici le corps, humain ou animatronique) en une image 3D, pixellisée derrière un écran. À travers des procédés qui leur sont propres, notamment ceux de la capture motion²² et du character modeling²³ les infographistes parviennent à créer un jeu de texture et de lumières capable non seulement de rendre la physionomie de leurs personnages étonnamment réaliste mais également de décomposer le mouvement pour en améliorer la fluidité.

Media not found. : [video:snappers]

- 22 Ce changement artistique opéré dans la mise en forme du mouvement parvient-il pour autant à outrepasser tout défaut ? En observant le rendu final de la tête d'Ed, on pourrait penser que tel est bien le cas. Pourtant, la réalité est bien plus complexe. Dans le jeu vidéo *Detroit : Become Human* (2018), développé par Quantic Dream, l'acteur américain Jesse Williams prête sa physionomie au personnage de Markus, un androïde avide de liberté. Photographiés côte à côte, l'acteur et sa reproduction 3D offrent un haut degré de similarité. Néanmoins, lorsque la reproduction numérique se met à bouger, le spectateur est bien évidemment capable de discerner le modèle réel de sa copie. Dans ce cas précis, ce n'est pas tant que le défaut est inexistant, mais plutôt qu'il se voit volontairement ignoré du spectateur. En haut : l'acteur Jesse Williams en interview. En bas : le personnage de Markus dans le jeu vidéo *Detroit : Become Human* (2018)

© 2019 Sony Interactive Entertainment LLC

- 23 Dans leur ouvrage collectif *Les images de synthèse au cinéma* (2017), les théoriciens Laurent Jullier et Cécile Welker affirment que l'on « demande souvent aux images de synthèse d'être convaincantes au sens photoréaliste du terme, c'est-à-dire de donner l'impression que leurs figures ont été filmées et non calculées²⁴ ». En ce sens, ces images agissent sur le spectateur en fonction de l'environnement dans lequel elles s'inscrivent : généralement créées pour la fiction, elles ne mobiliseront pas notre regard de la même manière que si l'on se trouvait devant un robot ou un corps animatronique. C'est précisément ce contexte de fiction, dans lequel l'image en mouvement

évolue, qui va agir sur notre appréhension et notre perception des détails dans l'imitation. Ancrés dans une narration, les éventuels défauts physionomiques d'un personnage humain au modèle réaliste seront en effet moins susceptibles d'être remarqués par le spectateur, ce dernier focalisant davantage son attention sur l'action et les éléments environnants du récit.

24 Ainsi, on peut tout à fait imaginer qu'indépendamment de son degré de réalisme, la tête de Greg Townley telle qu'elle est perçue dans le film *The World's End* interpellera moins que lorsqu'elle est présentée dans la vidéo publiée par l'artiste sur Youtube. Dans le premier cas, intégrée à un environnement fictionnel et prenant part à une narration, elle sera en effet concernée par le contrat tacite qui unit le spectateur au récit de fiction décrit par Jacques Aumont dans *Les limites de la fiction : considérations actuelles sur l'état du cinéma* (2014). Selon le critique et théoricien du cinéma, le spectateur de fiction passe en effet « avec lui-même et avec le film un pacte, étrange mais banal, qui consiste à [...] accepter de croire à la réalité de ce qui est raconté, tout en sachant qu'il s'agit d'un ensemble de signes de la réalité²⁵ ». Parce qu'il est conscient que ce qu'il voit n'a rien de réel, le spectateur a ainsi moins de difficulté à accepter l'idée que certains éléments, certains détails dans les images qui lui sont présentées, puissent ne pas correspondre avec exactitude à la réalité. Extraite de l'action filmique, la tête de Greg présentée par Matt Denton dans sa vidéo ne sera ainsi pas appréhendée de la même manière par notre perception : en gros plan, isolée de tout élément environnant, elle est dénuée du contexte narratif auquel elle était destinée. L'absence de cadre spatio-temporel habituellement offert dans une narration contribue à une lecture simple de l'objet (ou l'image) de la part du regardeur qui se voit libre de mobiliser son attention sur les détails pour, *a fortiori*, juger le degré de réalisme et de ressemblance accordé à la reproduction mimétique.

NOTES

¹ Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, t. II, livre 35, traduit par É. Lettré, Gallica, Bibliothèque Nationale de France, [en ligne], <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k2820810.texteImage>, consulté le 17 février 2019.

2 Il utilise l'expression « conformita co'la cosa imitata », d'après Ambreen Safder Kharbe dans *English Language and Criticism*, New Delhi, Discovery Publishing House Pvt.Ltd, 2009, p. 181.

3 Elle se poursuit, par exemple, au xx^e siècle chez les artistes hyperréalistes qui s'attachent à la minutie de chaque élément dans la représentation artistique afin de duper la perception des observateurs à travers un rendu final qu'ils souhaitent proches d'un rendu photographique.

4 Jean-Claude Chirollet, *Esthétique du détail peinture-photographie*, Paris, Connaissances et savoirs, 2016, p. 127.

5 Jaynie Anderson, « Giovanni Morelli et sa définition de la “scienza dell'arte” », traduit par Jérôme Coignard, *Revue de l'art*, n°75, 1987, p. 53.

6 Qui possèdent les caractéristiques propres à l'homme [du grec ancien *anthropos* qui désigne l'humain].

7 Morgane Tual, « Hiroshi Ishiguro, l'homme qui crée des robots à son image » in *Le Monde*, 17 mars 2016, [en ligne], http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/17/hiroshi-ishiguro-l-homme-qui-cree-des-robots-a-s-on-image_4884270_4408996.html, consulté le 13 avril 2019.

8 Du verbe *eikein* qui signifie « ressembler », terme dont est tiré le français « icône ».

9 Jean-François Mattéi, *La puissance du simulacre. Dans les pas de Platon*, Paris, Bourin Éditeur, 2013, p. 38.

10 Comme c'est par exemple le cas face à un trompe-l'œil.

11 Initialement pensé par le psychiatre allemand Ernst Jentsch, le concept est d'abord abordé sous l'appellation d'*Unheimlich* – en allemand, *Heim* signifie « foyer » et implique ce qui nous est connu, familier, alors que *Um* marque l'antagonisme – lorsque ce dernier l'étudie dans la nouvelle *L'Homme au Sable* de E.T.A Hoffmann, parue en 1818.

12 Dans son article intitulé *Bukimi No Tani* [The Uncanny Valley], publié dans la revue *Energy* en 1970.

13 Contraction d'» animation électronique », l'animatronique est une créature robotisée, comparable à une marionnette animée par des câbles ou des fils, fabriquée généralement avec une peau en latex et des mécanismes internes permettant de la faire bouger.

14 Morgane Tual, « Hiroshi Ishiguro, l'homme qui crée des robots à son image » in *Le Monde*, 17 mars 2016, [en ligne], <http://www.lemonde.fr/pixels->

[s/article/2016/03/17/hiroshi-ishiguro-l-homme-qui-cree-des-robots-a-s-on-image_4884270_4408996.html](https://www.lemonde.fr/sciences/article/2016/03/17/hiroshi-ishiguro-l-homme-qui-cree-des-robots-a-s-on-image_4884270_4408996.html), consulté le 13 avril 2019.

15 Il est connu pour avoir notamment collaboré sur les nombreux films de la saga Star Wars [George Lucas, 1979-2019].

16 Principalement via des forums informatiques, plateformes de microbloggage ou sites d'hébergement vidéo.

17 Au sein duquel les internautes peuvent interagir à la manière d'un forum en ligne.

18 Cindylooboo, « Animatronic Head : Greg Townley », AMA, Reddit, 2017, [en ligne] commentaire extrait de https://www.reddit.com/r/WTF/comments/6nz922/animatronic_head_greg_townley/, consulté le 24 juillet 2019.

19 Picodoux dans un commentaire publié sur la vidéo : Matt Denton, « Ed », Youtube, 25 septembre 2014, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=HjHiC0mt4Ts>, vue le 2 avril 2019.

20 Director Taffy dans un commentaire publié sur la vidéo : Matt Denton, « Ed », Youtube, 25 septembre 2014, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=HjHiC0mt4Ts>, vue le 2 avril 2019.

21 De l'anglais, *Computer Generated Image* [ou « image générée par ordinateur »]. Technique d'animation numérique qui implique la création numérique en volumes dans le cadre d'un espace infographique virtuel.

22 Technique inventée à la fin du xx^e siècle qui permet, comme son nom l'indique, de capturer – de l'anglais *capture* – les mouvements d'un individu ou d'un objet pour ensuite les recréer dans un environnement virtuel.

23 De l'anglais *character* [personnage] et *modeling* [action de modeler]. Technique qui consiste à créer et animer un personnage d'animation grâce à des techniques infographiques et de modelage dans un espace en trois dimensions.

24 Laurent Jullier, Cécile Welker, *Les images de synthèse au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2017, p. 79.

25 Jacques Aumont, *Les limites de la fiction. Considérations actuelles sur l'état du cinéma*, Paris, Editions Bayard, 2014, p. 11.

ABSTRACT

Français

L'exactitude du détail dans l'exercice d'imitation est ce qui nous permet, bien souvent, de distinguer toute copie de son original. Lorsqu'il apparaît comme une faille dans un travail de reproduction, le détail peut briser l'illusion de ce qui nous semblait auparavant réel et bouleverser par la même occasion notre perception des choses que l'on pensait connaître. Associée à la figure humaine, l'imitation prend une tout autre dimension puisqu'elle ne se limite plus aux simples reproductions anatomiques et physionomiques mais peut également se déployer à travers le geste. Aussi réalistes qu'elles puissent initialement paraître, la marionnette et l'automate sont ainsi souvent ramenés à leur statut de simple objet dès qu'ils se mettent à bouger. Aujourd'hui, grâce aux outils numériques mis à leur disposition, les artistes et infographistes contemporains souhaitent outrepasser ce détail qui fait défaut à tout sentiment de réalisme en cherchant à retranscrire le geste à l'aide d'autres moyens, notamment par l'image immatérielle.

INDEX

Mots-clés

animation numérique, défaut, fiction, geste, image de synthèse, inquiétante étrangeté, mimèsis, mouvement, perception, vallée de l'étrange

AUTHOR

Daniela Zepka

Après avoir suivi une licence en histoire de l'art à l'université de Strasbourg, Daniela Zepka se forme à la critique d'art en intégrant le master Critique-Essais, écritures de l'art contemporain. Outre la pratique de l'écriture, son parcours lui a également permis d'acquérir de l'expérience dans de nombreux domaines liés aux métiers de l'exposition. Son intérêt pour les arts visuels et la science-fiction a orienté son travail de recherche autour de la figure du robot anthropoïde et de ses représentations dans l'art contemporain.

IDREF : <https://www.idref.fr/265100208>