

Yucheng Peng

Université Paul-Valéry, Montpellier 3

550pengyucheng@gmail.com

Yucheng Peng est doctorante à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3. Ses recherches se situent à l'intersection des études théâtrales et de l'intelligence artificielle. Elles portent notamment sur la dramaturgie augmentée par l'IA, les processus de co-crédation humain-machine et les transformations des pratiques scéniques contemporaines. Elle s'intéresse particulièrement aux rôles émergents de l'intelligence artificielle dans la conception, l'écriture et la performance théâtrales, ainsi qu'aux enjeux esthétiques et dramaturgiques qui en découlent.

Une rencontre *uncanny* entre lumière et humanoïde

Résumé : Cet article examine les configurations relationnelles qui se construisent entre la lumière et le robot humanoïde dans le théâtre contemporain. À partir du concept de la « vallée de l'étrange » développé par Masahiro Mori, enrichi par les réflexions d'Ernst Jentsch et de Sigmund Freud sur l'*Unheimliche*, il interroge la manière dont l'introduction de l'humanoïde transforme les fonctions esthétiques et dramaturgiques de la lumière. L'analyse s'appuie sur quatre œuvres représentatives (*Uncanny Valley*, *Sayonara*, *Co(AI)xistence* et *Android Opera MIRROR*) afin d'étudier les différentes formes de présence, d'absence, d'altérité et de sacralisation produites par les interactions entre lumière et robot. L'étude montre que la relation entre la lumière et l'humanoïde ne constitue pas un simple prolongement de celle qui unit la lumière au corps humain. La lumière participe à l'émergence d'une dramaturgie spécifique du théâtre robotique et invite à repenser les modèles esthétiques élaborés à partir de la scène anthropocentrée.

Mots-clés : lumière théâtrale, robot humanoïde, vallée de l'étrange, dramaturgie, théâtre robotique.

Abstract: This article examines the relational configurations that emerge between stage lighting and humanoid robots in contemporary theatre. Drawing on Masahiro Mori's concept of the *uncanny valley*, enriched by Ernst Jentsch's and Sigmund Freud's reflections on the *uncanny* (*Unheimliche*), it investigates how the introduction of humanoid robots transforms the aesthetic and dramaturgical functions of stage lighting. Through the analysis of four representative works (*Uncanny Valley*, *Sayonara*, *Co(AI)xistence*, and *Android Opera MIRROR*) the article explores the different forms of presence, absence, otherness, and sacralization produced through the interactions between light and robots. It argues that the relationship between stage lighting and the humanoid cannot be understood as a mere extension of that between lighting and the human body. Instead, lighting contributes to the emergence of a distinctive dramaturgy of robot theatre and invites a reconsideration of aesthetic models historically shaped by an anthropocentric conception of the stage.

Keywords: stage lighting, humanoid robot, uncanny valley, dramaturgy, robotic theatre

Introduction

Lorsqu'un faisceau lumineux frappe le centre du plateau, la matérialité produite par le dispositif technique et l'immatérialité issue d'une poésie indicible¹ agissent simultanément sur l'espace scénique. La lumière est vivante, sans pour autant vivre comme un être humain. Chaque interaction entre la lumière et le performeur commence par une forme d'exploration réciproque, qu'elle soit brusque ou lente.

Nous désignerons ici par « configuration relationnelle » l'ensemble des relations qui se construisent entre la lumière, la scène et l'interprète. Au début du XXI^e siècle, l'art de la lumière a été confronté à un « visiteur inattendu ». Une nouvelle figure a émergé sur la scène théâtrale, obligeant les concepteurs de lumière à repenser cette configuration relationnelle : les robots, et plus particulièrement les humanoïdes², ont eu fait leur entrée dans cet espace³, d'autant plus significatif qu'il constitue le lieu de naissance même du terme « robot »⁴. Une question se pose alors : la configuration relationnelle entre la lumière et l'humanoïde n'est-elle qu'un prolongement de celle entre la lumière et l'humain ? Autrement dit, les métaphores et les systèmes d'images construits entre l'humain et la lumière peuvent-ils être élaborés selon les mêmes modalités dans la relation entre le robot et la lumière ?

Pour répondre à ces questions, nous commencerons par une réflexion sur la nature encore floue de la relation « homme-robot », en nous appuyant sur le concept de « vallée de l'étrange » (ou « uncanny valley »), qui servira de point de départ à l'étude des relations entre la lumière et le robot. À partir de plusieurs œuvres scéniques, nous analyserons ensuite la nature singulière des échanges entre la lumière et le robot humanoïde au sein de l'espace performatif. La réflexion développée dans cet article repose sur l'hypothèse que l'étude des relations entre la

¹ Cristina Grazioli, Antonio Palermo et Véronique Perruchon (dir.), *Lumière, matière : variations et perspectives*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2025, pp.11-12.

² Un autre nom est « androïde », qui, dans le passé, faisait principalement référence à l'image d'un robot humanoïde aux caractéristiques masculines. Les robots humanoïdes féminins étaient appelés « géminoïdes ». Cependant, dans la pratique d'aujourd'hui, cette distinction tend à se raréfier. Le terme « androïde » n'a désormais plus de connotation de genre.

³ La chercheuse Louise LePage considère que le premier robot interprété par un robot apparaît dans *Heddatron* (2006), d'après la pièce d'Elizabeth Meriwether. Voir : Louise LePage, « Robot Performances », Robot Theatre, version archivée par l'Internet Archive (Wayback Machine), en ligne : <https://web.archive.org/web/20250118124121/https://www.robottheatre.co.uk/robot-performances>, consulté le 9 juillet 2026.

⁴ Le terme « robot » apparaît pour la première fois dans la pièce de théâtre de science-fiction *R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti / Rossum's Universal Robots)* de Karel Čapek, publiée en 1920. La première représentation mondiale a eu lieu le 2 janvier 1921 au théâtre de Hradec Králové, avant la création pragoise au Théâtre national le 25 janvier 1921.

lumière et le robot peut également éclairer celles qui unissent la lumière au corps humain, ainsi que les relations entre l'humain et la machine. Le plateau théâtral constitue à cet égard un lieu privilégié pour expérimenter, mettre en forme et observer des relations dont les contours demeurent encore incertains.

1. Familiarité négative

Le concept de « vallée de l'étrange⁵ » trouve son origine dans l'article « Bukimi no Tani Genshō » (不気味の谷現象) publié en 1970 par le roboticien Masahiro Mori. Celui-ci observe que l'augmentation de la ressemblance entre le robot et l'être humain ne produit pas nécessairement une familiarité croissante. Passé un certain seuil, cette ressemblance suscite au contraire un sentiment d'inquiétante étrangeté qu'il nomme la « vallée de l'étrange⁶ ». Mori illustre ce phénomène à travers l'exemple des prothèses humanoïdes. Tant que leur caractère artificiel demeure visible, elles restent relativement familières. Mais lorsqu'elles cherchent à reproduire toujours plus fidèlement l'apparence humaine, elles provoquent un malaise croissant. Mori désigne cet état paradoxal, où se mêlent rejet et attraction, par l'expression mathématique de « familiarité négative⁷ ».

De la même manière, au théâtre, lorsque la lumière éclaire la peau de silicone, les veines ou les muscles artificiels d'un robot cherchant à imiter l'apparence humaine : chaque reflet et chaque détail mettent alors en évidence le caractère factice du robot. Plus la lumière semble chercher à pénétrer ce corps artificiel, plus elle semble se heurter à une surface qui lui résiste. Plus le robot ressemble à un être humain, plus il s'en éloigne et plus le sentiment d'inquiétante étrangeté s'intensifie chez le spectateur.

2. Paradoxe d'Achille et de l'androïde

Le phénomène que Masahiro Mori a identifié à partir de la robotique avait déjà fait l'objet de recherches en psychologie au début du XX^e siècle. Dans son article *Zur Psychologie des*

⁵ Masahiro Mori, « La vallée de l'étrange », traduit par Isabel Yaya, *Gradhiva*, n. 15, 2012, mis en ligne le 16 mai 2012, consulté le 19 avril 2019. URL: <http://journals.openedition.org/gradhiva/2311>.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

Unheimlichen (De la psychologie de l'inquiétante étrangeté, 1906), le psychologue allemand Ernst Jentsch étudie comment l'activation affective liée à l'*Unheimliche* se produit sur le plan psychologique. Jentsch considère que ce terme exprime le fait que celui à qui quelque chose d'« inquiétant » arrive ne se sent ni véritablement « chez lui » ni « à l'aise » dans la situation concernée, comme si la chose lui demeurait étrangère⁸. Il souligne ensuite que ce terme implique également une forme de défaut de désorientation intimement liée au sentiment d'*Unheimliche*. Celui-ci peut être compris comme une incertitude psychique.

Selon Jentsch, le sentiment d'*Unheimliche* ne peut être dissipé qu'à travers une saisie intellectuelle de ce qui le provoque. L'apparition du robot humanoïde sur scène peut dès lors être comprise comme une expérience de « révélation » imposée au spectateur : le théâtre, lieu où l'on pouvait jusqu'alors se sentir en sécurité dans l'obscurité, devient un endroit où l'angoisse doit continuellement être maîtrisée par l'intellect. Sur cette scène, la fonction la plus importante de la lumière n'est plus d'agir directement sur une sensibilité fluide et partagée. C'est précisément parce qu'elle se heurte au corps mécanisé de l'humanoïde qu'elle devient perceptible en tant qu'objet de réflexion pour le spectateur. L'introduction du robot sur scène crée donc non seulement un conflit entre l'humain et le non-humain, mais elle déconstruit également l'esthétique scénique. C'est pourquoi l'esthétique de la lumière sur une scène robotique doit également être repensée sur le plan ontologique.

Dans son essai *Das Unheimliche* (L'inquiétante étrangeté, 1919), Sigmund Freud approfondit l'idée d'Ernst Jentsch selon laquelle le phénomène psychique de l'*unheimlich* naît avant tout d'un sentiment d'inconnu ou d'incertitude⁹. Mais il va plus loin encore : ce n'est pas seulement l'absence de familiarité qui provoque l'inquiétante étrangeté, mais plutôt le retour inattendu de quelque chose de familier qui avait été refoulé, dissimulé ou contraint au silence. Il souligne également la différence entre l'inquiétante étrangeté produite dans la fiction et celle qui apparaît dans la vie réelle. Certaines situations peuvent sembler naturelles dans un récit, mais devenir profondément troublantes lorsqu'elles se produisent dans la vie quotidienne.

Entre réalité et fiction, l'entrée de l'humanoïde sur la scène théâtrale semble ouvrir une troisième voie. L'humanoïde apparaît sur scène sous sa propre forme réelle ; il ne joue pas, ou

⁸ Ernst Jentsch, « On the Psychology of the Uncanny » (1906), trad. Roy Sellars, dans *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 2:1, p. 8.

⁹ Sigmund Freud, *L'Inquiétante étrangeté*, traduit de l'allemand par Marie Bonaparte et Mme Édouard Marty, introduction et commentaires de François Stirn, Paris, Hatier, 1990.

peut-être est-il simplement incapable de jouer quelqu'un d'autre sous les yeux du spectateur. Il demeure en effet porteur de l'image d'un artefact mécanique appartenant à un monde extérieur à celui de la représentation. La distance de sécurité entre la fiction scénique et la réalité quotidienne s'efface alors. Le robot en silicone qui suscite l'*unheimlich* dans la vie réelle continue de produire ce malaise sur scène ; inversement, l'*unheimlich* que les androïdes du cinéma ou de la science-fiction ne génèrent pas toujours s'y manifeste pleinement. On peut même supposer que, si les robots de scène devenaient un jour aussi indiscernables que leurs homologues fictionnels, l'intensité de l'*unheimlich* n'en serait que renforcée.

De même, la maîtrise intellectuelle de l'étrange évoquée par Jentsch semble condamnée à demeurer inachevée : plus l'objet étrange ressemble à l'humain, plus son irréductible non-humanité devient insaisissable. Le paradoxe d'Achille et de la tortue de Zenon pourrait être transformé ici en un paradoxe d'Achille et de l'androïde. De manière générale, les réflexions de ces psychologues ouvrent des pistes quant à la manière dont le phénomène de l'inquiétante étrangeté peut être mobilisé dans la création théâtrale. Il s'agit de jouer avec l'incertitude du spectateur. Cette incertitude doit se prolonger, obligeant ainsi le public à réfléchir aux problématiques soulevées par le spectacle tout en restant immergé dans une atmosphère d'instabilité continue. C'est précisément ce que parvient à accomplir Stefan Kaegi dans son spectacle *Uncanny Valley*¹⁰, en plongeant les spectateurs dans des débats philosophiques complexes tout en maintenant sur scène la présence troublante d'un double artificiel. Les nerfs des spectateurs sont mis à rude épreuve par cette dernière. Plus l'action scénique se poursuit, plus ils ressentent cette instabilité, au point de se demander, au cours de la représentation : « C'est trop étrange, quand cela va-t-il s'arrêter¹¹ ? »

3. Humain, trop humain

Dans *Uncanny Valley*, la performance prend la forme d'une conférence. Stefan Kaegi réduit l'espace scénique à quelques éléments : un écran de projection, une table équipée d'un ordinateur et une chaise sur laquelle est assis un robot anthropomorphe à l'apparence de Thomas

¹⁰ Stefan Kaegi, *Uncanny Valley*, spectacle de Rimini Protokoll, mise en scène Stefan Kaegi, création au Münchner Kammerspiele (Munich), le 4 octobre 2018.

¹¹ « Uncanny Valley – Interview with Stefan Kaegi and Thomas Melle », mis en ligne par Rimini Protokoll, <https://www.youtube.com/watch?v=C4qPNZYbpKc>, consulté le 15/05/2026, 0'35"

Melle, écrivain allemand et co-créateur du spectacle. Au cours de la conférence, afin d'expliquer le fonctionnement de cette « machine théâtrale », le robot manipule un projecteur à l'aide d'un ordinateur. Il contrôle l'orientation, la vitesse, la couleur et la forme de la projection. Il explique ainsi au public que tout est programmé à l'avance, tout en l'invitant à imaginer ce qui se produirait s'il devenait lui-même un tel dispositif. Le projecteur devient alors un outil au service du robot ; sous son commandement, la lumière semble acquérir une capacité d'expression émotionnelle.

Alors qu'un faisceau lumineux isole le robot du reste de l'espace de spectacle, l'arrière-plan est complètement plongé dans l'obscurité. Celle-ci joue ici un rôle essentiel. Dans son ouvrage consacré au noir au théâtre¹², Véronique Perruchon rappelle que le noir constitue une composante de la lumière en tant qu'élément structurant de la dramaturgie. En instaurant une relation entre l'acteur et le spectateur qui ne peut être pleinement définie, il les fait entrer dans une intériorité qui n'exclut ni la présence ni la conscience¹³. Le noir intensifie simultanément les capacités perceptives du spectateur et son activité réflexive. Le contraste violent entre la lumière concentrée sur le robot et l'obscurité qui l'entoure maintient alors le public dans une hésitation constante entre ce qu'il perçoit et ce qu'il cherche à comprendre. L'obscurité met également en évidence l'absence de celui qui, derrière le robot, est pourtant le véritable auteur de la parole. Cette fonction dramaturgique de la lumière rejoint les réflexions de Cristina Grazioli sur les « présences absentes¹⁴ » et sur la capacité de la lumière à créer une forme d'existence autonome sur scène. L'obscurité ne constitue pas ici un simple arrière-plan. Elle agit comme un espace perceptif dans lequel l'absence de Thomas Melle, l'homme, est activement présente. À cet égard, l'expérience de l'absent rendu perceptible à cet instant est peut-être la plus troublante. Évoquant son rapport à son propre double, Thomas Melle décrit cette expérience en ces termes : « C'est comme si mon enfant était devenu incontrôlable et m'avait oublié¹⁵. »

¹² Véronique Perruchon, *Noir. Lumière et théâtralité*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle – Images et sons », 2016.

¹³ Ibid, op. cit., pp. 282-283.

¹⁴ Cristina Grazioli, « Cavités lumineuses, reflets d'ombres : présences absentes et dramaturgies de la lumière », dans Charlotte Beaufort et Marylène Lebrère (dir.), *Ambivalences de la lumière : Expériences, théorisations, représentations*, Pau, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Espaces, frontières, métissages », 2016, pp. 167-185.

¹⁵ Rimini Protokoll, « Uncanny Valley – Interview with Stefan Kaegi et Thomas Melle », op. cit., 2'25".

Dans *Uncanny Valley*, l'éclairage, avec ses contrastes violents entre lumière et obscurité, accentue le caractère étranger du robot. En revanche, dans *Sayonara*¹⁶ d'Oriza Hirata, l'humanoïde et l'actrice humaine sont baignés ensemble dans une lumière claire et homogène. Le metteur en scène veille d'ailleurs à rapprocher leurs apparences : costumes similaires, coiffures semblables, tout contribue à brouiller la frontière entre les deux. L'éclairage, d'un naturel presque neutre, illumine indistinctement l'humanoïde et l'actrice, obligeant progressivement les spectateurs à discerner leur différence à travers l'échange des dialogues. La fonction de la lumière consiste ici à orienter le regard vers la réflexion que la scène propose sur la différence entre l'humain et l'humanoïde.

Dans *Sayonara*, l'humanoïde partage l'espace scénique avec une actrice humaine ; la représentation repose ainsi sur une forme de co-présence entre l'humain et le robot. Le spectateur est constamment invité à comparer leurs voix, leurs gestes et leurs modes d'existence. À l'inverse, dans *Uncanny Valley*, le robot demeure seul au centre du dispositif scénique. L'humain n'y apparaît qu'indirectement, à travers les textes de Thomas Melle, sa voix ou les projections qui rappellent son absence. La relation entre l'humain et le robot ne prend donc pas la forme d'une co-présence, mais d'une présence traversée par une absence persistante.

Cette différence se manifeste également dans le traitement de la lumière. Dans *Uncanny Valley*, la lumière chaude et légèrement jaunâtre qui éclaire le robot évoque paradoxalement présence humaine absente. Dans *Sayonara*, au contraire, la lumière blanche et froide tend à placer l'actrice et l'humanoïde dans un même champ visuel. Loin d'effacer leur différence, cette homogénéité lumineuse la rend progressivement perceptible. La lumière ne sert donc pas seulement à rendre les corps visibles : elle participe également à la construction de différentes formes de présence, d'absence et de co-présence entre l'humain et le robot. Les faisceaux lumineux agissent alors comme des vecteurs dont la direction ultime conduit le spectateur aux questions qu'il se pose sur sa propre existence.

La mise en scène de *Sayonara*, tout comme celle d'*Uncanny Valley*, comprend un arrière-plan plongé dans une obscurité trouble et indéterminée. Cependant, ici, le noir ne cherche pas

¹⁶ Oriza Hirata, *Sayonara*, spectacle du Robot Theater Project, mise en scène Oriza Hirata, créé au Japon en 2010.

à produire un contraste avec la lumière ; il forme avec elle un ensemble continu. On retrouve alors une autre dimension de la construction dramaturgique du noir évoquée par Perruchon :

« Le Tout, incarné par le noir, n'est ni une image ni une composante technique, il n'est pas cinématographique. Il est un environnement sans répondant, un Tout-béant, un néant. En cela seulement, il incarne l'angoisse existentielle¹⁷. »

Le noir crée ainsi un environnement néant, neutre et sans réponse, dans lequel l'angoisse existentielle humaine est mise à nu. L'androïde, en tant qu'étranger, ne cesse d'y formuler des questions ; ces questions, au fil des confrontations, celles-ci se fragmentent toujours davantage pour engendrer de nouvelles interrogations.

4. L'altérité et la divinité

Dans ces deux spectacles, la lumière apparaît avant tout de manière implicite et philosophique. Dans l'installation vidéo *Co(AI)xistence*¹⁸ de Justine Emard et dans la mise en scène de *Android Opera Mirror*¹⁹ de Shibuya Keiichiro, la lumière entre en revanche dans un dialogue beaucoup plus direct, visuel et provocateur avec le robot, même si ce dialogue ne semble pas nécessairement destiné à aboutir²⁰. La lumière ne sert plus seulement à rendre visible une présence ambiguë ; elle devient un moyen d'interroger, voire de transformer, la nature même du robot. Tantôt elle cherche à révéler son caractère artificiel, tantôt elle tente de lui conférer une dimension sacrée.

La vidéo de *Co(AI)xistence* se compose de deux chapitres. Dans le premier, le chorégraphe Mirai Moriyama s'approche du robot Alter, le salue et lui pose des questions telles que : « D'où viens-tu ? » ou encore « Es-tu nu ? » Le robot, dont la bouche s'ouvre et se referme mécaniquement, reste silencieux. L'espace est baigné d'une lumière blanche qui évoque un laboratoire ou une salle d'interrogatoire, créant une atmosphère légèrement oppressante. Dans

¹⁷ Véronique Perruchon, *Noir. Lumière et théâtralité*, op.cit., p.272.

¹⁸ Justine Emard, *Co(AI)xistence*, installation vidéo, 12 min, avec Mirai Moriyama et le robot Alter, développé par l'Ishiguro Lab (Université d'Osaka) et l'Ikegami Lab (Université de Tokyo), 2017. Les observations développées ici reposent notamment sur un enregistrement vidéo personnel de la présentation de *Co(AI)xistence*, réalisé par l'auteur au Quai des Savoirs à Toulouse lors de l'exposition IA : Double Je en 2024.

¹⁹ Keiichiro Shibuya, *Android Opera MIRROR*, concept, composition, direction, piano et électronique Keiichiro Shibuya, avec l'androïde Alter 3, création à l'Expo 2020 Dubai, Jubilee Stage, le 2 mars 2022 ; recréé en version de 70 minutes (Alter 4) au Théâtre du Châtelet, Paris, le 21 juin 2023.

²⁰ Justine Emard a également participé à la création vidéo en temps réel de l'*Android Opera MIRROR* de l'équipe de Shibuya.

le second chapitre, filmé dans la même pièce et selon le même cadrage, l'espace bascule dans l'obscurité ; seuls les capteurs lumineux rouges du robot Alter sont encore visibles. Le danseur entre en tenant un tube lumineux et s'approche de lui. La lumière parcourt lentement, puis rapidement, le corps de la machine, guidant ainsi le regard du spectateur. Grâce à son système autonome, les mouvements du robot s'ajustent en temps réel à ceux du danseur pour interagir avec lui. Pourtant, le robot étant dépourvu de jambes, cette interaction reste une communication où ni l'un ni l'autre ne semble véritablement comprendre son partenaire. L'expression grave du danseur laisse penser qu'il cherche activement un sens à la relation qui l'unit au robot, ou peut-être qu'il tente de nous convaincre qu'il l'a déjà trouvé.

L'attitude presque sacrée du danseur entre en confrontation avec l'indifférence absolue du robot, créant ainsi un contraste profondément irritant. La lumière intensifie cette tension émotionnelle : lorsqu'elle éclaire la peau humaine, elle en révèle la finesse et la vitalité, fait apparaître des variations de texture, de température et de profondeur, et accompagne les mouvements infimes du visage, semblant ainsi prolonger les signes d'une présence vivante. Lorsqu'elle se pose sur le robot, celui-ci reste sans vie. Sur le corps du robot, la lumière rencontre une surface qui ne lui répond pas. Les reflets se déplacent, mais ils ne révèlent ni intériorité ni affect. Même lorsque les capteurs lumineux du robot s'activent ou que ses mécanismes réagissent aux mouvements du danseur, une véritable réciprocité perceptive semble impossible. La lumière rend alors visible non seulement la présence matérielle du robot, mais aussi l'écart qui le sépare du vivant. Plus le danseur cherche à entrer en relation avec Alter, plus la lumière semble souligner cette asymétrie fondamentale.

Au-delà de la rencontre, c'est surtout l'altérité qui intéresse Justine Emard²¹. Selon elle, la possibilité d'une coexistence peut se construire à partir d'une compréhension et d'une acceptation de la différence. Dans cette installation, l'altérité recherchée par Emard apparaît sous la forme d'un espace d'incertitude entre l'humain et le robot, que la lumière ne cesse de révéler sans jamais parvenir à le combler.

Dans ses concerts androïdes splendides, compositeur Keiichiro Shibuya cherche intentionnellement à donner une personnalité sacrée au robot. L'usage technique de la lumière y occupe une place centrale. Dans la version parisienne de *Android Opera MIRROR* présentée

²¹ « Interview Justine Emard : “Au-delà de la rencontre, c'est l'altérité qui m'intéresse” », Institut français, novembre 2020, en ligne : <https://www.institutfrancais.com/fr/magazine/creation-numerique/justine-emard> , consulté le 14 mai 2026.

en 2023²², la volonté de produire, par la lumière, une aura sacrée et une véritable présence de star autour du robot atteint son paroxysme.

Lorsque le rideau se lève, l'androïde, coiffé d'une couronne métallique, occupe le centre de la scène : il est à la fois chef d'orchestre et chanteur. La scène est d'abord plongée dans une pénombre épaisse ; quelques faisceaux blancs se diffusent du bas vers le haut à l'arrière-plan, tandis qu'un rayon de lumière blanche unique descend verticalement pour suivre l'androïde. Lentement, la lumière glisse de l'arrière vers l'avant de son corps, révélant progressivement l'apparition complète de cette vedette. Son visage harmonieux rappelle davantage celui d'un jeune protagoniste attachant issu de l'animation 3D qu'un visage humain. La matérialité métallique de son corps n'est nullement dissimulée : ses arêtes et sa structure restent visibles, diffusant chaque rayon de lumière qui le frappe. L'atmosphère produite par les jeux de lumière et les éloges constants adressés au « talent » exceptionnel de cette figure centrale du spectacle contribuent à la construction d'une véritable idole artificielle. La dimension sacrée de cet artiste androïde ne s'exprime pourtant pas dans la sérénité. Elle se manifeste au contraire à travers une lumière d'une intensité presque violente. Si le spectateur accepte de se laisser emporter par cette atmosphère de vénération sans la trouver absurde, c'est peut-être parce qu'il se retrouve, comme les spectateurs des *Hysterical Machines* de Bill Vorn, « éblouissant par des halos bleus et rouges²³ ».

Que découvre alors le spectateur sur le visage du robot dans cette ivresse lumineuse ? La formule poétique d'Alfred Jarry évoquant « le caractère éternel du personnage » inclus au masque²⁴ offre ici une piste féconde. Ce que les créateurs cherchent à mettre en lumière semble être précisément une forme de personnalité éternelle située entre l'humain et le divin. Baigné dans une pluie de lumière, l'androïde voit chacun de ses gestes lents et stylisés souligné par les contrastes lumineux qui structurent l'espace scénique. Les faisceaux blancs, rouges, bleus ou verts qui se projettent sans cesse sur le corps de l'interprète androïde tentent de susciter des

²² Keiichiro Shibuya, *Android Opera MIRROR*, opéra androïde, Théâtre du Châtelet, Paris, du 21 au 23 juin 2023, vidéo YouTube (« short ver. »), mise en ligne par Keiichiro Shibuya, <https://www.youtube.com/watch?v=5YIC3ziNID0>, consulté le 14 mai 2026.

²³ Ian Fénelon, « Bill Vorn : Vie artificielle, théâtre et art contemporain », dans *L'acteur robot : enjeux esthétiques, dramaturgiques et anthropologiques de la robotique spectaculaire contemporaine*, thèse de doctorat sous la direction Jeseoph Danan, Université de Franche-Comté, 2017, p. 139.

²⁴ Alfred Jarry cité dans : Yanna Kor, « Mettre en corps, mettre en espace, mettre en lumière : la lumière comme matière (de jeu) chez Alfred Jarry », dans Cristina Grazioli, Antonio Palermo, Véronique Perruchon (dir.), *Lumière, matière : variations et perspectives*, op. cit., p. 113.

émotions variées chez le spectateur. Sur le visage de ce dieu mécanique se reflètent les multiples couleurs du monde humain ; impassible, il chante ou parle doucement, répondant aux désirs des différents créateurs et adressant à chaque spectateur une question qui semble atteindre un point profondément intime, comme si une divinité parlait simultanément différemment à chacun.

Les créateurs de cet événement ne cherchent nullement à dissimuler leur volonté de pousser l'effet dramatique à son extrême limite, ni leur ambition de faire émerger une véritable idole virtuelle. Shibuya Keiichiro affirme d'ailleurs que la collision entre la prévisibilité de la machine et l'instabilité humaine constitue la source même de sa création²⁵.

« J'ai toujours aimé et recherché la dualité dans les arts : lorsque le beau se mêle à l'effrayant, l'incarné au désincarné, le traditionnel au moderne, la vie à la mort... J'y vois l'expression de notre condition humaine, mais aussi celle de son dépassement²⁶. »

Face à un même robot, bien que sous des versions différentes²⁷, Emard perçoit avant tout une altérité, tandis que Shibuya semble y chercher une forme d'unité sacrée qu'il ne serait pas nécessaire de déconstruire rationnellement. Ce que Shibuya demande à saisir, c'est une forme de personnalité éternelle dissimulée derrière le visage de l'androïde. À travers cette voix qui semble ne pas appartenir à la nature, cette identité débarrassée de tout genre, d'âge ou d'appartenance nationale, ainsi que ces mouvements lents produits par des algorithmes et des dispositifs électromécaniques, il tente de rapprocher l'androïde d'une figure divine semblable à celles des temples. Son ambition est finalement de faire éprouver cette sacralité comme une forme de « Beauté ».

Une distinction importante apparaît également entre les robots humanoïdes de *Uncanny Valley* et de *Sayonara*, dotés d'une peau artificielle cherchant à reproduire l'apparence humaine et le robot Alter présent dans *Co(AI)xistence* et *Android Opera MIRROR*. Dans les deux premiers cas, la lumière agit principalement sur une surface conçue pour évoquer le vivant. En éclairant la peau artificielle, les traits du visage ou les mouvements du corps, elle rend

²⁵ Ibid. La référence semble incorrecte.

²⁶ Ibid.

²⁷ Il convient de distinguer les différentes générations du robot Alter. *Co(AI)xistence* (2017) de Justine Emard met en scène la première génération d'Alter, développée par l'Ishiguro Lab (Université d'Osaka) et l'Ikegami Lab (Université de Tokyo), tandis que *Android Opera MIRROR* de Keiichiro Shibuya utilise successivement Alter 3 lors de la création à l'Expo de Dubaï (2022), puis Alter 4 dans les productions ultérieures, notamment au Théâtre du Châtelet (2023).

perceptible l'écart subsistant entre l'humain et sa reproduction robotique. L'artificialité du robot apparaît alors à travers la tension entre ressemblance et différence.

Avec Alter, la situation est différente. La lumière n'est plus confrontée à une imitation du corps humain, mais à une matérialité mécanique assumée. Dans *Co(AI)xistence*, le rayon de lumière parcourt le corps du robot tel un instrument d'exploration, suivant ses capteurs, ses articulations et ses réactions, révélant progressivement une altérité qui résiste à toute assimilation humaine. Dans *Android Opera Mirror*, cette même matérialité devient au contraire le support d'une opération de sacralisation. Les reflets produits par les surfaces métalliques, les faisceaux lumineux convergeant vers le corps de l'androïde et l'aura visuelle l'entourant contribuent à construire une présence quasi divine. Alors que dans *Uncanny Valley* et *Sayonara*, la lumière met principalement en évidence l'écart entre l'humain et son imitation artificielle, dans les œuvres mettant en scène Alter, elle agit directement sur l'artificialité elle-même : chez Emard, pour en explorer l'altérité ; chez Shibuya, pour la transformer en source de fascination et de sacralité.

Conclusion

Lorsque la lumière se pose sur le robot, son caractère instrumental devient instable, tandis que toute possibilité de révélation du sacré semble s'évanouir. C'est là une autre forme de vallée de l'étrange propre au théâtre robotique. L'artificialité se désagrège, la performativité s'affaiblit, et il ne reste plus qu'une forme de rationalité froide qui semble pourtant étrangère à l'expérience théâtrale elle-même. La « familiarité négative » devient alors concrète. Alors que le corps vivant de l'acteur produit en permanence de nouveaux sens perceptifs dans son interaction énergétique avec la lumière, l'humanoïde, son double, semble rejeter toute tentative de compréhension ou d'empathie de sa part. Sa présence tend à réduire la confiance sensorielle profonde, construite au fil de l'histoire, entre le corps humain et la lumière, à une opposition abstraite, presque algorithmique, dépourvue d'affect. Le langage de la lumière et celui du robot semblent intraduisibles l'un pour l'autre. La capacité de la lumière à faire qu'une chose « soit » ou à permettre qu'elle « devienne » véritablement — que cette idée soit comprise comme une réalité ou comme une métaphore — semble ne plus pouvoir s'accomplir ici. Tout cela réveille une angoisse encore plus profonde : celle de l'impossibilité de la communication. Chacun semble parler sans jamais être entendu. Sur scène, la lumière poursuit son activité tandis que le

robot, assemblage de composants techniques, fonctionne lui aussi de manière autonome. La matérialité se détache alors du tissu sensible de la représentation, contraignant le spectateur à puiser dans sa seule réflexion rationnelle pour trouver une forme de poésie.

À travers les quatre cas examinés, qui mettent en scène les premiers contacts et les tâtonnements réciproques entre la lumière et des humanoïdes encore dans une phase précoce de leur développement, il apparaît que l'esthétique de la lumière est elle-même déstabilisée lorsqu'elle rencontre ce nouveau protagoniste. Les modèles de symbiose et de co-variation élaborés au fil de l'histoire entre l'humain et la lumière ne peuvent être transposés directement à la relation entre la lumière et l'humanoïde. La lumière, élément important de la dramaturgie théâtrale, pourrait ainsi devenir le point de départ d'une nouvelle réflexion sur les interactions et la conception lumière, spécifiquement élaborée pour cette existence émergente et incertaine, plutôt que de simplement considérer la relation humain-robot comme une extension de la relation humain-non humain. Dans la mesure où les technologies robotiques sont en constante évolution, il est pertinent de laisser la théorie de la vallée d'étrange nourrir la réflexion sur les performances robotiques scéniques, d'autant que cette théorie elle-même continue d'évoluer et présente un caractère ouvert, génératif et inépuisable²⁸.

Bibliographie

Bruguière Dominique et Hurault Chantal, *Penser la lumière*, Arles, Actes Sud-Papiers, coll. « Essais théâtre », 2017.

Emard Justine, *Co(AI)xistence*, installation vidéo avec Mirai Moriyama et le robot Alter, développé par l'Ishiguro Lab (Université d'Osaka) et l'Ikegami Lab (Université de Tokyo), 2017. en ligne : <https://ifdigital.institutfrancais.com/fr/creation/coaixistence>

Fénelon Ian, *L'acteur robot : enjeux esthétiques, dramaturgiques et anthropologiques de la robotique spectaculaire contemporaine*, thèse de doctorat en Arts du spectacle sous la direction de Joseph Danan, Université de Franche-Comté, 2017.

Freud Sigmund, *L'Inquiétante étrangeté*, traduit de l'allemand par Marie Bonaparte et Mme Édouard Marty, introduction et commentaires de François Stirn, Paris, Hatier, 1990.

²⁸ Nicholas Royle, *The Uncanny*, Manchester, Manchester University Press, 2003, p. 27.

Grazioli Cristina, « Cavités lumineuses, reflets d'ombres : présences absentes et dramaturgies de la lumière », dans Charlotte Beaufort et Marylène Lebrère (dir.), *Ambivalences de la lumière : Expériences, théorisations, représentations*, Pau, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Espaces, frontières, métissages », 2016, pp. 167-185.

Grazioli Cristina, Palermo Antonio et Perruchon Véronique (dir.), *Lumière, matière : variations et perspectives*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2025.

Jentsch Ernst, « On the Psychology of the Uncanny », Roy Sellars (trad.), dans *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, vol. 2, n° 1, 1995, pp. 7-16.

Kor Yanna, « Mettre en corps, mettre en espace, mettre en lumière : la lumière comme matière (de jeu) chez Alfred Jarry », dans Grazioli Cristina, Palermo Antonio et Perruchon Véronique (dir.), *Lumière, matière : variations et perspectives*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2025, pp. 113-121.

LePage Louise, « Robot Performances », *Robot Theatre*, version archivée par l'Internet Archive (Wayback Machine), en ligne : <https://web.archive.org/web/20250118124121/https://www.robottheatre.co.uk/robot-performances>, consulté le 9 juillet 2026.

Mori Masahiro, « La vallée de l'étrange », traduction dans *Gradhiva*, n° 15, 2012, mis en ligne le 16 mai 2012, en ligne : <http://journals.openedition.org/gradhiva/2311>, consulté le 19 avril 2019.

Perruchon Véronique, *Noir. Lumière et théâtralité*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle – Images et sons », 2016.

Royle Nicholas, *The Uncanny*, Manchester, Manchester University Press, 2003.

« Interview Justine Emard : “Au-delà de la rencontre, c'est l'altérité qui m'intéresse” », Institut français, novembre 2020, en ligne : <https://www.institutfrancais.com/fr/magazine/creation-numerique/justine-emard>, consulté le 14 mai 2026.

« Interview with Justine Emard », ai.SensiLab, 4 février 2019, en ligne : <https://ai.sensilab.monash.edu/2019/02/04/Interview-with-Justine-Emard/>, consulté le 14 mai 2026.

Vidéos

« Super Angels | SPECIAL TALK SESSION VOL.2 », entretien vidéo avec Ono Kazushi, Shimada Masahiko et Shibuya Keiichiro, New National Theatre Tokyo, <https://www.youtube.com/watch?v=KjUAON-VNLI>, consulté le 14 mai 2026.

« Uncanny Valley – Interview with Stefan Kaegi and Thomas Melle », mis en ligne par Rimini Protokoll, en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=C4qPNZYbpKc>, consulté le 15 mai 2026.

Plassard Didier, « Personnages, acteurs ou performers ? Automates et robots sur la scène (XIXe-XXIe siècles) », conférence pour le séminaire Autres scènes, en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=fS3c1oRyXXQ>, consulté le 15 mai 2026.