Gérer le consentement

Le robot acteur de « sang-froid » et l'algorithme du public : *La vallée de l'étrange* de Stefan Kaegi

[+] Lise Michel

interaction être humain-machine La vallée de l'étrange public théâtral réaction émotionnelle robot humanoïde

[+] Résumé

Dans son *Paradoxe sur le comédien*, rédigé dans les années 1770 et publié de façon posthume en 1830, Denis Diderot défendait l'idée que le·la meilleur·e comédien·ne est celui·celle qui joue de « sang-froid[1] » (Diderot, 2005 [1830] : 138), au sens où il·elle compose entièrement son jeu pour exprimer les émotions au plus juste sans les éprouver lui·elle-même (Marie, 2019). De fait, la personne qui ne joue pas « d'âme » mais qui se conforme rigoureusement à un modèle idéal, façonné en amont sur une observation rigoureuse de la nature, n'est pas soumise aux variations qui caractérisent le jeu « sensible[2] » (Diderot, 2005 [1830] : 128). Dans l'histoire des conceptions du jeu d'acteur·trice, ce type de proposition s'oppose à celles qui demandent aux interprètes de s'engager dans un processus d'incarnation psychologique de leur rôle (Marie, 2024). L'hypothèse proposée ici est que le fantasme d'un jeu dont la partition serait entièrement composée à l'avance pour mieux provoquer son effet émotionnel trouve aujourd'hui une réalisation radicale dans certains spectacles faisant intervenir des robots comme performeurs. Ces spectacles constituent dès lors des laboratoires permettant, dans des conditions limites, d'interroger mais aussi de préciser les enjeux, au regard de la scène actuelle, d'un tel modèle de jeu, en particulier sur le plan de sa réception. *La vallée de l'étrange* (2018) de Stefan Kaegi en constitue un cas particulièrement éclairant : ce spectacle place en effet la question de la fixité de la

performance au cœur même de son propos et de son principe dramaturgique. Créé en 2018 à la Münchner Kammerspiele en allemand sous le titre *Unheimliches Tal/Uncanny Valley* et recréé en français en 2019 au Théâtre Vidy-Lausanne[3], ce spectacle met le public face à un robot dont le modèle est l'écrivain allemand Thomas Melle, né en 1975. Assis dans un fauteuil de cuir à l'avant du plateau, face au public, le sosie robotique livre une conférence émouvante, à la première personne, sur le trouble bipolaire dont souffre Melle. L'artefact robotique y apparaît comme une réponse au problème de l'instabilité comportementale de l'artiste lors de ses apparitions publiques. Cet article se propose de montrer la manière dont *La vallée de l'étrange* permet, à la lumière des affinités entre comportements humains et machiniques, de repenser de façon originale la question du jeu de « sang-froid » et, corrélativement, celle des réactions et des comportements des publics de théâtre, entre prévisibilité et imprévisibilité.

Trouble dans l'être humain

Par son titre comme par son dispositif, *La vallée de l'étrange* fait référence à la théorie développée par le roboticien Masahiro Mori (1970), selon laquelle toute figure humanoïde produit un sentiment de malaise particulier lorsqu'elle est *presque* parfaite. Sur le schéma que propose Mori, qui articule l'axe de la ressemblance anthropomorphique et l'axe de l'affinité ressentie, la « vallée » correspond à la chute brutale de l'affinité dès lors que la ressemblance franchit un certain seuil : la figure met mal à l'aise lorsqu'elle s'apparente à un être humain imparfait. Mori, qui a d'abord développé cette théorie dans le cadre d'une réflexion sur les prothèses de main, suggérait d'utiliser du bois noble ou du métal plutôt que de créer une imitation imparfaite de la main humaine. Il place la question du mouvement au centre de son propos : c'est en effet lorsque ces humanoïdes presque parfaits entrent en mouvement que le sentiment d'étrangeté désagréable qu'ils suscitent est le plus vif (MacDorman, 2019).

Loin de faire l'unanimité, cette théorie est aujourd'hui largement contestée (Bartneck *et al.*, 2007; MacDorman et Entezari, 2015). Le spectacle de Kaegi, qui ne mentionne pas ces réserves, repose sur le présupposé de sa validité scientifique ou, du moins, de sa fécondité dramaturgique : il cherche précisément à provoquer ce sentiment particulier d'étrangeté en mettant le public face à un robot qui imite presque parfaitement l'être humain. L'originalité de la proposition tient notamment au fait que cette marionnette n'incarne pas un être fictif, mais un être humain réel, Melle – qu'elle dispense littéralement d'être présent sur scène. Le collectif Rimini Protokoll[4] (Allemagne/Suisse), dont

Kaegi est l'un des chefs de file (Fournier *et al.*, 2015), s'attache depuis les années 1990 à présenter dans ses spectacles des personnes non professionnelles, « expertes du quotidien », qui interviennent pour raconter leurs histoires, partager leurs compétences ou exprimer leurs points de vue sur la société. *La vallée de l'étrange* est le premier de ses spectacles à utiliser un dispositif robotique. Melle intervient ici en tant qu'il est atteint de bipolarité, mais aussi en tant qu'il a accepté de faire l'expérience d'être reproduit sous forme robotique. Le spectacle raconte, et montre en partie, le processus de fabrication de ce sosie et la réflexion qui l'a entouré.

Paradoxalement, la présence scénique de la machine est d'autant plus forte que la présence réelle de Melle est partout exhibée comme faisant défaut. Le trouble vient en particulier du fait que l'absent est à l'origine du spectacle : interviennent parfois, sur un écran à pied, de courtes séquences vidéo, projetées sur demande par le robot, dans lesquelles Melle raconte le processus de fabrication de sa « marionnette », mène de courts entretiens avec un expert, manipule ou même feint de mettre en pause, non sans humour, sa propre poupée scénique. Celle-ci crée une présence à la fois familière et défamiliarisante, déconcertante devant ses imperfections qui font hésiter entre l'être humain et la machine (Pluta, 2020), le vivant et le technologique. Avec sa peau de silicone reproduisant à l'identique les plis et la pilosité de son modèle, le robot est très réaliste. Ses trente-deux moteurs permettent à chaque articulation de se mouvoir en autonomie. Contrairement à d'autres spectacles qui présentent des robots humanoïdes, comme ceux d'Oriza Hirata[5], l'imitation n'est toutefois pas parfaite : l'arrière de la tête est ouvert et laisse voir une mécanique électronique complexe, notamment lorsque le haut du corps se tourne sur le côté.



Fig. 1 : *Unheimliches Tal/Uncanny Valley* de Stefan Kaegi. Münchner Kammerspiele, Munich (Allemagne), 2018. Photographie de Gabriela Neeb.

Jambes croisées, cheville droite sur le genou gauche, un ordinateur portable ouvert sur une table basse devant lui, le robot observe le public qui prend place dans la salle. De petits gestes de tête, des plissements d'yeux, un regard mobile et des microagitations rendent sa posture d'attente naturelle. Tout au long du spectacle, ses gestes sont calqués sur ceux de Melle, tant dans le rythme que dans la manière de mouvoir les mains, les bras et la tête. Mais l'illusion est, à dessein, incomplète : le rythme des mouvements, légèrement saccadé, attire l'attention sur leur caractère mécanique. Dans de rares moments, le robot est même à l'arrêt complet, figé lors du visionnage d'un

document filmé. La défaillance technique est elle-même mise en scène : à quelques minutes de la fin du spectacle, le robot se met au ralenti et produit des balbutiements répétitifs. De même, il s'exprime avec la voix de Melle, mais il arrive que le timbre se modifie pour devenir synthétique, comme pour rappeler la technique. L'effet est ambivalent : il met en évidence l'art qui préside à la création du naturel.

Au-delà du sentiment d'étrangeté, ces failles dans l'imitation produisent paradoxalement un effet rassurant. Montrée comme telle, l'imperfection du robot renvoie au caractère proprement humain et matériel de sa conception. L'hybridation entre l'homme et la machine véhicule ici un imaginaire non violent : une machine inachevée ne sera en effet, à l'évidence, jamais destinée à remplacer *complètement* l'être humain, mais plutôt à cohabiter avec lui. En cela, ce spectacle s'oppose à une tradition de représentations de robots agressifs ou dangereux pour les êtres humains [6].

Fixer le jeu

Plusieurs éléments invitent à rapprocher la performance de cet artefact robotique de celle de l'acteur·trice parfait·e dans la théorie du jeu non sensible telle qu'elle a notamment été développée dans le *Paradoxe sur le comédien*. Chez Diderot comme chez Kaegi, la mise en place d'une partition (Sermon et Chapuis, 2016) des gestes et des paroles, fixée dans les moindres détails, est opposée à la spontanéité d'une performance dans laquelle l'interprète chercherait à sentir en direct les émotions qu'il·elle exprime. Dans ces deux contextes, la programmation du jeu, savamment construite, se présente comme une solution au problème de l'instabilité psychique ou psychologique du·de la performeur·euse.

L'une des principales questions soulevées par la conférence que donne le robot est celle du contrôle que l'être humain peut exercer sur ses propres émotions et sentiments : pourrait-il, s'il le souhaitait, les réguler au point de réagir de façon stable à des situations similaires? Les enjeux de cette question se situent solidairement sur le plan psychique général, sur le plan technologique et sur le plan de l'expérience théâtrale, du côté du plateau comme de la salle.

À travers la projection de deux photographies de Melle, l'une prise durant son enfance et l'autre au début de l'âge adulte, le « je » robotique thématise d'abord discrètement l'idée d'une forme de contrôle rétrospectif sur soi. Cette

proposition est reprise et développée à propos de l'écriture littéraire, que Melle pratique depuis l'âge de seize ans. Son ouvrage *Die Welt im Rücken* (2016), en particulier, est présenté comme un moyen qu'il a utilisé pour prendre le contrôle de son psychisme en l'exprimant et en en clarifiant le fonctionnement. La conférence insiste sur le fait qu'il s'agit d'une écriture travaillée et non d'un simple compte rendu de symptômes. Cette distinction est importante : c'est bien l'artifice, et lui seul, qui permet de ressaisir la véritable nature du sujet.

Le propos glisse ensuite plus frontalement vers l'idée que la technique et la technologie pourraient aider à stabiliser ce que le cerveau humain ne parvient pas à contrôler. Évoquant les entretiens qu'il doit accorder aux journalistes et au public, le robot décrit la difficulté de devoir toujours reproduire les mêmes réponses aux mêmes questions, particulièrement pour quelqu'un qui souffre de bipolarité. Pour éviter la panique, précise-t-il, il se comporte comme un automate : ses réponses, longuement préparées, sont énoncées sans lien direct avec un affect susceptible d'en troubler la régularité. Le rapprochement de l'être humain et de la machine, d'abord métaphorique, prend peu à peu une forme plus concrète. La conférence évoque et montre la fabrication de prothèses. En projetant à l'écran un entretien avec un homme dont la prothèse auditive peut couper le son du monde et l'isoler dans le silence lorsqu'il souhaite travailler, le spectacle suggère que la technique serait aussi à même de réguler les irrégularités non souhaitées du psychisme humain : loin de s'opposer à l'être humain, elle l'aiderait ainsi à être davantage lui-même. La marionnette robotique de Melle est présentée comme étant capable de prolonger son existence après sa mort, mais elle répond surtout à un problème plus immédiat et plus pressant : celui que pose, de son vivant, la bipolarité. Telle une immense prothèse externe dotée de voix, elle donne à l'écrivain la possibilité de stabiliser son discours et son comportement émotionnel, de les rendre toujours identiques : « Enfin je peux garantir une stabilité que ma maladie m'interdit durant certaines phases[7] ». On pourrait ajouter qu'elle lui permet de *jouer parfaitement son rôle*.

Dans un contexte différent, c'est également le problème de l'« inégalité » des affects chez les interprètes « qui jouent d'âme » que Diderot soulève dans son *Paradoxe sur le comédien* :

> Ce qui me confirme dans mon opinion, c'est l'inégalité des acteurs qui jouent d'âme. Ne vous attendez de leur part à aucune unité; leur jeu est alternativement fort et faible, chaud et froid, plat et sublime. Ils manqueront demain l'endroit où ils auront excellé aujourd'hui; en revanche, ils excelleront dans celui qu'ils auront manqué la veille (Diderot, 2005 [1830] : 128-129).

Dans la théorie de Diderot, l'interprète qui parvient le mieux à faire ressentir les émotions est celui·celle qui sait jouer de « sang-froid », sans « nulle sensibilité » (*ibid.* : 127-128; Marie, 2019). Il·elle se forge en effet, au moment du travail préparatoire, un modèle de son rôle fondé sur l'observation attentive de la nature humaine. Cette disposition l'aide à mettre en place une partition fixe de jeu :

> [L]e comédien qui jouera de réflexion, d'étude de la nature humaine, d'imitation constante d'après quelque modèle idéal, d'imagination, de mémoire, sera un, le même à toutes les représentations, toujours également parfait : tout a été mesuré, combiné, appris, ordonné dans sa tête; il n'y a dans sa déclamation ni monotonie, ni dissonance. La chaleur a son progrès, ses élans, ses rémissions, son commencement, son milieu, son extrême. Ce sont les mêmes accents, les mêmes positions, les mêmes mouvements (Diderot, 2005 [1830] : 127-128).

Même s'il ne fait à aucun moment référence à la théorie de Diderot, le spectacle de Kaegi conduit à prendre conscience des affinités entre ce modèle de jeu humain, dont l'idéal est d'être entièrement codé à l'avance, et le modèle robotique.

Le fait que le comportement du robot humanoïde intègre de légers dysfonctionnements met en lumière son caractère préprogrammé et, dès lors, révèle paradoxalement les limites ainsi que les risques inhérents à ce type de pratique. En effet, son comportement repose sur une suite d'actions déterminées à l'avance et ne possède ni la souplesse ni la capacité d'adaptation, d'improvisation ou de réajustement qu'autorise le jeu incarné en direct. Ces écarts rendent perceptible la tension entre la performance vivante et l'automatisation du jeu, littérale chez le robot et métaphorique chez l'être humain. Ils invitent en outre à penser ce modèle de jeu au-delà de la stricte distinction entre comportements humains et machiniques, en mettant en évidence un continuum de gestes, de protocoles et de formes d'action.

L'empathie

Si l'on considère que le robot incarne ici l'interprète « insensible » parfait, au sens où sa partition de jeu est non seulement identique lors de chaque représentation, mais aussi conçue pour pallier le problème même de l'instabilité

de la performance, on peut s'interroger sur les effets de ce type de jeu du point de vue de la salle.

Le spectacle de Kaegi place le public dans la situation troublante de ne pas pouvoir différencier l'empathie qu'il éprouve pour l'être humain et celle qu'il ressent pour la machine. L'attribution au robot humanoïde du poignant récit à la première personne de la souffrance liée à la bipolarité est en elle-même vectrice d'émotions. La marionnette prend régulièrement le temps d'établir un contact visuel silencieux avec la salle. Elle renvoie les spectateur·trices à leur propre situation : « L'instabilité est présente en chacun·e de vous, plus ou moins cachée. […] C'est pourquoi aujourd'hui il ne doit vraiment pas être question de moi, mais de vous[8] ». Le robot exprime – non sans humour – un sentiment de malaise : « Cela me met mal à l'aise d'être comme cela ici devant vous et d'être observé par vous[9] ». Puis il thématise la question : « Je fais de mon mieux pour sentir avec vous, mais sentez-vous aussi avec moi?[10] »

À plusieurs reprises, il s'adresse directement au public pour l'interroger sur ce qu'il ressent, mais aussi sur son identité : « Comment allez-vous, ici et maintenant? […] Comment allez-vous, lorsque vous devez rester ainsi assis·e à m'écouter? »; « Mais avec qui suis-je en train de parler actuellement? Avec vous? […] Je ne sais pas qui vous êtes. Mais le savez-vous? »; « Je ne sais pas si vous prenez des médicaments? »; « Et vous? À quel point vos souvenirs sont-ils fictifs?[11] » Plus radicalement : « Et vous, quel genre de créature êtes-vous?[12] » Le public est invité à éprouver sa propre humanité non pas dans ce qui l'oppose à la machine, mais dans ce qui l'en rapproche : le spectacle met l'accent sur les analogies profondes entre les réactions naturelles des êtres humains et celles qui sont contrôlées ou provoquées par une machine. Plus discrètement, il aborde aussi la question de savoir si la machine peut réagir aux émotions des êtres humains. La projection d'un court entretien avec un chercheur en robotique affirmant que les robots ont la capacité de tout reproduire sauf l'empathie est fragilisée par le propos même de la conférence, qui rappelle que les machines savent identifier un stimulus affectif produit par un être humain et y apporter une réponse pertinente sur le plan psychologique. Elles peuvent ainsi se mettre au diapason et se conformer aux exigences de notre propre « programme neurolinguistique[13] ».

Cette difficulté à distinguer l'être humain de la machine est aussi abordée sur le plan cognitif, avec l'évocation récurrente du test mis en place par Alan Turing. Rappelons que le test dit « de Turing » confronte un être humain à deux interlocuteurs, l'un humain, l'autre machinique. La machine réussit le test si la personne chargée de les interroger ne parvient pas à la distinguer de l'être humain. Dans le cadre d'un spectacle précisément fondé sur l'établissement

d'une relation d'écoute et d'empathie entre un public humain et une machine à la voix humaine, cette thématique prend un sens réflexif. De fait, la difficulté à distinguer les robots des êtres humains se pose face à l'humanoïde présent sur scène, mais celui-ci la reporte malicieusement sur les spectateur·trices : « Mais d'où tirez-vous la certitude avec laquelle vous cochez "Je ne suis pas un robot" lorsque votre ordinateur vous le demande?[14] » Le conférencier rappelle alors la difficulté, voire le désarroi que provoquent parfois les tests captcha (« Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart ») visant à nous faire prouver que nous ne sommes pas des robots. Ce renversement de perspective interroge les limites des procédures de vérification automatisées, mais instaure aussi un doute sur ce qui, fondamentalement, distingue les comportements humains et non humains.

L'algorithme du public : entre prévisibilité et imprévisibilité

Le système de pensée du jeu chez Diderot repose sur l'idée que l'imitation parfaite des émotions du côté de la scène provoquerait de façon systématique l'empathie du côté de la salle[15]. Le suivi rigoureux, par les interprètes, de la partition du jeu serait garant de l'infaillibilité de l'effet sur le public, dans une temporalité savamment calculée. Cette conception suppose une relation de causalité relativement stable entre les signes produits par l'acteur·trice et les réactions des spectateur·trices et laisse ainsi peu de place aux variations individuelles de la réception. Elle repose sur une confiance dans la possibilité de maîtriser les mécanismes de la sensibilité par une technique de jeu :

> Ces accents si plaintifs, si douloureux, que cette mère arrache du fond de ses entrailles, et dont les miennes sont si violemment secouées, ce n'est pas le sentiment actuel qui les produit, ce n'est pas le désespoir qui les inspire? Nullement; et la preuve, c'est qu'ils sont mesurés; [...] que plus bas ou plus aigus de la vingtième partie d'un quart de ton, ils sont faux. [...] [L'acteur·trice] sait le moment précis où il[·elle] tirera son mouchoir et où les larmes couleront; attendez-les à ce mot, à cette syllabe, ni plus tôt ni plus tard. Ce tremblement de la voix, ces mots suspendus, ces sons étouffés ou traînés [...] : leçon recordée d'avance » (Diderot, 2005 [1830] : 132-133).

La réponse que suggère le spectacle de Kaegi est plus nuancée. Le spectacle invite en effet, implicitement par son dispositif et explicitement dans son propos, à interroger la prévisibilité des réactions du public face à la prévisibilité

du comportement du robot – et peut-être de tout·e performeur·euse.

Il faut ici distinguer l'échelle globale du public et celle, individuelle, de chacun·e de ses membres. Le spectacle suggère qu'à un niveau collectif, la stabilisation du psychisme de l'acteur·trice entraînerait une stabilisation dans les effets produits au sein du public. La relation théâtrale y est présentée comme une sorte de programme informatique prévisible, où des *stimuli* identiques venant du plateau provoqueraient des réactions à grande échelle identiques au sein du public. Deux séquences du spectacle illustrent bien cette idée. Vers le premier tiers de la performance, le robot présente une petite « machine de théâtre » (« Theatermaschine ») qui, circulant en direct sur la scène, répond aux ordres de faire de la lumière, d'émettre certains bruits, de changer de rythme, de vitesse, d'intensité, etc. Cette machine est conçue pour produire infailliblement diverses émotions dans la salle. Après en avoir fait une démonstration efficace, le spectacle propose une deuxième séquence, particulièrement touchante, dans un dispositif plus complet : accompagné de la machine de théâtre qui produit une musique en tons mineurs et un éclairage soudain adouci, ainsi que de projections vidéo évoquant des avant-bras humains, le robot raconte la souffrance et le suicide de Turing, croquant dans une pomme imbibée de cyanure. Admirateur du film *Blanche-Neige* (1937) de Walt Disney, Alan Turing s'en était approprié le refrain (« Plonge la pomme dans le breuvage, laisse-la s'imbiber du sommeil mortel »), que l'on entend ici fredonné par la voix grave de Thomas Melle, dans un contexte lourd de cette histoire tragique. La démonstration fonctionne : le robot est capable de provoquer chaque fois ce même moment d'émotion dans la salle.

Faisant écho à la théorie des neurones miroirs, le robot interpelle frontalement la salle : « Pourquoi est-ce que je me comporte comme vous? Pour que vous puissiez vous reconnaître? [...] Pourquoi êtes-vous venu·e? Pour voir mon corps?[16] » Le thème des affinités entre l'être humain et la machine pose naturellement la question de ce qui pourrait, en l'absence de comportements émotionnels et cognitifs entièrement différents, les distinguer. Serait-ce la prétendue liberté des spectateur·trices?

> Je suppose que vous êtes ici pour vous distinguer de moi, pour regarder vers l'avant et vous sentir supérieur·e à celui qui est assis ici, devant vous. Vous êtes là, assis·e, en pensant que vous avez plus de liberté que moi. [...] Vous vous dites que vous pouvez partir à tout moment. Vous vous dites que le fait de rester ici est un acte culturel. C'est justement cela qui, selon vous, fait de vous un être humain. Vous n'avez pas besoin d'être ici. C'est votre temps libre[17].

Au moment où il l'énonce, le spectacle jette toutefois une forme de doute sur cet argument, en soulignant la codification extrême des comportements des spectateur·trices. Aller au théâtre, se livrer à des actes culturels lors de son temps libre et ne pas quitter la salle sont des comportements eux-mêmes codifiés, produits par une éducation, à la manière d'un programme informatique : le comportement des spectateur·trices se conforme sur ce terrain à un algorithme inscrit dans une culture.

Pour autant, ces comportements, parce qu'ils sont humains, ne relèvent pas d'un algorithme parfait, du moins à l'échelle de chaque spectateur·trice. L'humanité se décèle dans l'irrégularité des individus, qui s'oppose à la stabilité du comportement robotique sur le plateau :

> Tout ici est en direct, et pourtant je fais tous les jours exactement la même chose. C'est vous qui êtes irrégulier·ère, pas moi. Vous pâtissez du fait que vous devez, comme un algorithme, toujours redéfinir à nouveaux frais votre position par rapport aux autres. Pourtant, dans l'ensemble, vous et les autres spectateur·trices dans cette pièce vous comportez chaque jour à peu près de façon identique [18].

De fait, la programmation du robot, dans ses mouvements comme dans ses propos, élimine pratiquement le hasard, sinon technique. Ses égarements mêmes sont déjà programmés : « À présent, je suis ailleurs que là où je voulais en venir dans la conférence [19] », énonce-t-il, non sans humour, d'un air légèrement embarrassé.

Le spectacle s'achève sur l'évocation de la découverte, par Turing, à la fin de sa vie, de la beauté de la nature qui réside dans le hasard et l'irrégularité. C'est à cette beauté proprement humaine que le conférencier dédie la soirée. Ainsi l'irrégularité même des spectateur·trices, à l'échelle de chaque individu, est constitutive de leur humanité, même si, à l'échelle collective, leurs réactions suivent une forme d'algorithme prévisible. C'est aussi ce que suggère la conclusion du spectacle, lorsqu'il est question des applaudissements :

> Si vous vous mettez à applaudir dans un instant, alors vous le ferez pour vous-même, parce que vous pensez probablement avoir réussi ce test de Turing. Et aussi pour les autres, ici dans la salle, pour le fait que vous vous êtes réuni·es, que vous avez respecté les règles, partagé des émotions et peut-être même compris certaines choses. Parce que vous avez fonctionné comme dans un programme très ancien, très humain [20].

Spiegelneuronen

La mise en évidence de la tension entre l'imprévisibilité du public à l'échelle individuelle et sa prévisibilité à l'échelle collective est plus largement au cœur du travail de Rimini Protokoll. Elle trouve une autre forme de réalisation dans *Spiegelneuronen*, spectacle créé en 2024 pour les Salzburger Festspiele. Issu d'une collaboration entre Stefan Kaegi et la compagnie de danse Sasha Waltz & Guests, ce spectacle fonctionne lui aussi comme une sorte de protocole expérimental, explicitement lié, cette fois, à l'hypothèse des neurones miroirs. Cette hypothèse, développée au début des années 1990 par l'équipe de Giacomo Rizzolatti à l'Université de Parme, soutient que certains neurones s'activeraient aussi bien lorsqu'un individu accomplit une action que lorsqu'il observe une autre personne l'exécuter. Comme la théorie de la « vallée de l'étrange », cette hypothèse est aujourd'hui contestée (Hickok, 2009). Le spectacle ne cherche pas tant à la valider qu'à en faire le point de départ dramaturgique d'une expérience théâtrale.

Le principe de cette expérience est très simple : devant un rideau miroir parfois translucide, qui ferme le plateau, des danseur·euses effectuent des gestes que la salle, avec une spontanéité à première vue troublante, imite. Parfois, des membres du public proposent des gestes qui contaminent ceux des autres. Le déroulement du spectacle semble suivre un script largement aléatoire et la chorégraphie paraît s'improviser. Le site du collectif [21] indique du reste que la chorégraphie est toujours différente. En réalité, le discours d'annonce ne correspond pas entièrement au principe du spectacle, pourtant plus intéressant. Une douzaine de danseur·euses secondaires se trouvent en effet dans la salle, ainsi que plusieurs complices recruté·es localement au titre de figurant·es. Leur rôle est d'initier l'imitation des mouvements des danseur·euses principaux·ales. Les danseur·euses secondaires doivent aussi en proposer d'autres, selon un script convenu au préalable. Si le modèle de l'acteur·trice ou du·de la danseur·euse de « sang-froid » ne s'applique pas ici, il faut en revanche noter que le scénario global est fixé dans son déroulement, que les gestes sont puisés dans un répertoire établi à l'avance et effectués dans un espace précisément fixé, et que les impulsions sont données selon un *tempo* préréglé.

Comme dans *La vallée de l'étrange*, mais sur un tout autre registre, ce spectacle conduit donc à déplacer le regard vers les réactions du public, en mettant en lumière la tension entre l'imprévisibilité et la prévisibilité des comportements, tension qui se manifeste ici dans le rapport entre spontanéité et réglage. D'une part, chaque spectateur·trice est entièrement libre de se mettre ou non en mouvement, mais, à l'échelle du groupe, le public forme un ensemble mouvant. D'autre part, chacun·e demeure libre de ne pas reproduire les gestes des autres, mais

l'ensemble compose néanmoins une chorégraphie cohérente et harmonieuse. Certain·es répondent immédiatement aux sollicitations; d'autres hésitent, ralentissent le mouvement, résistent ou proposent spontanément d'autres gestes, sans que ceux-ci soient repris par le groupe. Le spectacle se construit ainsi dans un équilibre entre liberté individuelle et détermination collective. La présence du miroir crée et accentue cet effet : elle permet aux spectateur·trices de voir simultanément leur propre reflet, celui des danseur·euses et celui du groupe dans son ensemble. Cela rend perceptible l'émergence d'un comportement commun. Comme *La vallée de l'étrange*, *Spiegelneuronen* invite donc à une réflexion à la fois sociologique et politique sur la capacité des publics à agir comme des individus libres de leurs actions en droit, réagissant différemment dans les faits, et proposant pourtant une réponse convergente à grande échelle.

La vallée de l'étrange fonctionne ainsi comme un laboratoire qui met à l'épreuve, en en présentant une version limite, un modèle de jeu fondé sur la maîtrise parfaite d'une partition préalablement composée. À l'aune des affinités entre êtres humains et machines, le spectacle fait de la question de la fixité et de la prévisibilité des comportements, sur la scène et dans la salle, un thème et un principe dramaturgique. Ce faisant, il aide à comprendre les atouts – sur le plan de la transmission émotionnelle – du jeu préalablement composé, mais aussi ses risques. Surtout, il déplace la réflexion vers le public. D'une part, le spectacle invite à établir un rapprochement entre l'empathie éprouvée face à un jeu humain strictement composé et celle que l'on peut ressentir pour un artefact. D'autre part, la confrontation avec la fixité du robot appelle la question de celle des réactions du public. Le spectacle suggère qu'à l'échelle individuelle, les spectateur·trices se révèlent variables dans leurs réactions sur les plans émotionnels et cognitifs, mais qu'à l'échelle collective, leurs réactions sont régulées et provoquées selon un algorithme préétabli. De même, face au robot, chaque membre du public prend conscience de sa liberté individuelle – celle de quitter la salle et de ne pas applaudir, par exemple, dans la mesure où personne n'est là pour recevoir ces marques d'offense ou de reconnaissance –, mais aussi de la portée limitée de cette liberté dans un contexte où les comportements sont fortement codifiés par les conventions culturelles de la séance théâtrale et déterminés par un besoin tout humain de partager des émotions. La tension entre la variabilité de l'émotion individuelle et la régulation presque infaillible qu'implique le collectif trouve un prolongement dans le spectacle *Spiegelneuronen*. Le travail de Kaegi montre ici que c'est dans cette tension que réside *in fine* le « très ancien, très humain » programme des publics de théâtre.

[+] Notes

[+] Bibliographie

[+] Informations de l’article

Cet article
a paru dans

No 16 · Automne 2026

Scènes hybrides :
corps, machines,
organismes vivants

Autres articles
pouvant vous intéresser

Apprendre à jouer avec une machine – Intelligence artificielle et *Deep Learning* dans un dispositif théâtral

Nicolas Zlatoff, Claire de Ribaupierre,
Manufacture – Haute école des arts de la scène
– HES-SO

[Ap]prendre (soin) dans le contact

Justine Emard, Julie-Michèle Morin