

Academic Editor: Emmanuel C. Bourgoïn

Received: 20 April 2025

Accepted: 1 September 2025

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE COMME FIGURE DE L'IMAGINAIRE LITTÉRAIRE DANS *FANTASIA* : CONTES ET LÉGENDES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DE LAURA SIBONY

Abdelghani Brija
ORCID: 0000-0002-3355-3395

Laboratoire Langues, Littératures, Arts et Cultures,
Faculté des Sciences Juridiques, Economiques et Sociales – Souissi,
Avenue Mohammed Ben Abdallah Ragraoui Al Irfane, BP 6430 Rabat,
Université Mohammed V de Rabat, Maroc
a.brija@um5r.ac.ma

Artificial intelligence as a figure of literary imagination in *Fantasia*: contes et légendes de l'intelligence artificielle by Laura Sibony

Abstract: This article offers a reading of *Fantasia: Contes et légendes de l'intelligence artificielle* by Laura Sibony as a poetic and critical exploration of artificial intelligence conceived as a figure of literary imagination. Far from technophobic narratives or utilitarian visions, artificial intelligence is approached as a mirror of the human subject, revealing its anxieties, desires, and paradoxes. Through a mythic constellation, from the Demiurge to Prometheus and from the Double to the Golem, Sibony situates AI within the continuity of the great figures of creation, questioning both the delegation of creative power and the Promethean temptation of humankind to become divine. This mythocritical approach is intertwined with an aesthetic of narrative and linguistic hybridity. Each short story in *Fantasia* adopts a singular form, fragmentary, poetic, essayistic, or satirical, that reflects the shifting and plural nature of artificial intelligence. Thus, literature becomes a laboratory of thought in which the coexistence of human and machine, of technique and sensibility, is tested and reimagined. Through writing infused with philosophical, historical, and psychoanalytic references, *Fantasia* shifts the debate on AI towards the realm of subjectivity, symbolism, and language. In doing so, Laura Sibony offers a rereading of the contemporary world in which technology is no longer a mere tool, but a true agent of fiction and a catalyst for aesthetic and existential metamorphoses. Here, artificial intelligence does not destroy the literary, but reinvents it.

Key words: artificial intelligence; literary imagination; narrative; *Fantasia*; Laura Sibony

Résumé : Cet article propose une lecture du recueil *Fantasia. Contes et légendes de l'intelligence artificielle* de Laura Sibony en tant qu'exploration poétique et critique de l'intelligence artificielle conçue comme figure de l'imaginaire littéraire. Loin des récits technophobes ou des visions utilitaristes, l'intelligence artificielle y est abordée comme un miroir du sujet humain qui révèle ses angoisses, ses désirs et ses paradoxes. À travers une constellation mythique du Dmiurge à Prométhée et du Double au Golem, Sibony inscrit l'IA dans la continuité des grandes figures de la création, interrogeant la délégation du pouvoir de créer et la tentation prométhéenne de l'humain de se faire dieu. Cette approche mythocritique s'articule à une esthétique de l'hybridation narrative et langagière. Chaque nouvelle de *Fantasia* adopte une forme singulière, fragmentaire, poétique, essayistique ou satirique, qui reflète la nature mouvante et plurielle de l'intelligence artificielle. Ainsi, la littérature devient un laboratoire de pensée où s'expérimente la coexistence entre humain et machine, entre technique et sensibilité. Par une écriture traversée de références philosophiques, historiques et psychanalytiques, *Fantasia* déplace le débat sur l'IA vers le champ de la subjectivité, du symbolique et du langage. Ce faisant, Laura Sibony propose une relecture du contemporain où la technologie n'est plus simple outil, mais actrice de fiction et catalyseur de métamorphoses esthétiques et existentielles. L'intelligence artificielle, ici, ne détruit pas le littéraire, mais le réinvente.

Mots clés : intelligence artificielle ; imaginaire littéraire ; récit ; *Fantasia* ; Laura Sibony

1. Introduction

Publié en 2024, le recueil *Fantasia* de Laura Sibony s'inscrit dans un paysage littéraire où les questions technologiques deviennent de plus en plus des objets de fiction et de réflexion. Ce qui frappe d'emblée dans *Fantasia*, c'est qu'il ne repose pas sur une intrigue à suspense autour d'une intelligence toute-puissante, mais présente une expérience ouverte et contemplative qui révèle nos limites humaines, mais aussi nos puissances de transformation. Notons que *Fantasia* de Laura Sibony ancre ses fictions dans la réalité technologique de notre époque et s'éloigne des récits de science-fiction futuristes ou dystopiques comme l'avance Philippe Breton en déclarant que « la littérature ordinaire est un jeu à l'intérieur des règles plus contraignantes qu'elle n'y paraissent, de la vie sociale telle que nous la connaissons actuellement » (Breton 1990 : 76). L'autrice puise dans des exemples concrets et actuels d'IA. Cette proximité avec le réel donne au recueil une portée critique. La fantaisie, ici, ne masque pas le réel, mais le rend plus sensible.

Dans *Fantasia*, l'intelligence artificielle se présente comme une figure que Laura Sibony refuse de figer dans un rôle ou dans un archétype technologique reconnaissable. Cette indétermination relève de la porosité et de l'instabilité de ses identités. L'IA y est l'objet d'un questionnement radical sur ce que signifie « être » dans un monde et les nouvelles formes d'altérité. Comme le déclare Kant à propos des objets dotés d'intelligence artificielle : « leur nature les désigne déjà comme des fins en soi, c'est-à-dire comme quelque chose qui ne peut pas être employé simplement comme moyen, quelque chose qui par suite limite d'autant toute faculté d'agir comme bon nous semble (et qui est objet de respect) » (Kant 1967 [1785] : 149). Ainsi, l'intérêt de

Fantasia est « d'amener le lecteur à une réflexion philosophique, existentielle sur ce qui définit l'humanité, l'espèce humaine » (Cazals 2020 : 9).

Cet article se propose d'analyser comment l'intelligence artificielle dans *Fantasia* représente une figure de l'imaginaire littéraire, à travers trois dimensions fondamentales : d'abord, l'ancrage mythique des récits, qui mobilisent des archétypes anciens pour penser la technogenèse contemporaine, ensuite, la forme des textes, marquée par l'hybridité narrative et langagière et enfin, la construction de l'IA comme sujet instable qui met en crise les catégories classiques de l'identité et de la subjectivité. L'approche adoptée s'appuie sur la mythocritique et l'analyse textuelle. L'analyse procède par un examen attentif des textes, de leurs formes et de leurs réseaux de références, dans le but de montrer comment la littérature peut contribuer à renouveler notre compréhension de l'intelligence artificielle en tant que phénomène culturel et esthétique.

2. L'IA comme ancrage historique et mythique

Le titre de *Fantasia*, tel qu'il est stylisé sur la couverture du recueil de Laura Sibony, met visuellement en relief les deux lettres « ia » par une couleur différente. Ce choix graphique oppose fantaisie et intelligence artificielle, ce qui cristallise d'emblée l'enjeu central du recueil. D'un côté, le mot « Fantasia » est associé à la fiction, à la création littéraire, au pouvoir du langage et des images. De l'autre, l'acronyme IA introduit un univers technique, logique, computationnel et déshumanisé. Le titre souligne donc la dialectique entre ces deux mondes. Il incarne la tentative de penser l'IA à partir de la littérature, et d'ouvrir l'IA à l'inconnu de la fiction.

Dans *Fantasia*, Laura Sibony convoque tout un imaginaire mythologique pour penser la figure de l'intelligence artificielle. L'approche de Sibony inscrit l'IA dans la longue tradition des figures fondatrices de la culture humaine, comme si elle était le prolongement moderne des archétypes des récits anciens. Les récits de *Fantasia* sont dominés par le présentisme, caractéristique de nos sociétés contemporaines tel qu'il est soutenu par François Hartog dans son livre *Régimes d'historicité*. Pour Hartog, le présentisme n'est pas uniquement la domination du présent sur le passé et le futur, mais l'éclatement du temps historique qui se libère de la progression historique, et rejoint une juxtaposition d'instantanés (Hartog 2003). Le mythe n'a pas pour fonction de raconter un événement daté, mais de modéliser une vérité. Il opère alors selon une logique archétypale selon laquelle, ce qui est arrivé « une fois » peut toujours se reproduire. Il ouvre une couche atemporelle, qui peut être réactivée à tout moment. Le fait que *Fantasia* de Sibony soit « une fiction scientifique plus ou moins mythique est simplement une continuation de l'essence normale de la littérature » (Bolo 1996 : 171). Les archétypes mythiques dans *Fantasia* de Sibony sont le démiurge, le double, le Golem et Prométhée. La constellation mythique dans *Fantasia* de Sibony permet de mettre au jour les rapports entre humanité et technique que la fiction ravive dans un contexte de transhumanisme et de posthumanisme.

Dans *Le Coup de l'Empereur*, Laura Sibony met en scène Napoléon Bonaparte face au célèbre Turc mécanique, ancêtre des machines de calcul. Ce récit présente un

robot qui « rivalise dans la lutte pour la domination ou la suppression de l'humain » (Gonzalez et Habault 2024 : 5) où Laura Sibony semble en effet apporter une réponse au questionnement de Sylvie Allouche sur « comment savoir si la chose que j'ai en face de moi est une personne ? » (Allouche 2024). L'objet central est un « échiquier chinois venu tout droit de Canton » (Sibony 2024 : 41), un objet étrange envoyé à Napoléon en exil. La scène d'ouverture inscrit la nouvelle dans une atmosphère de conte : un roi déchu, un artefact énigmatique, une revanche en jeu. Très vite, on comprend que le jeu est bien plus qu'un jeu : il est le symbole du pouvoir. Le souvenir de la partie contre le Turc mécanique hante Napoléon qui, « pâli [...] perdait ses meilleures pièces et contrôlait une surface trop faible [et dont] un léger tremblement de la jambe trahissait la nervosité de l'Empereur » (Sibony 2024 : 46). L'empereur devine le mensonge derrière la machine manipulée par un joueur caché. Mais, ce qui fascine Napoléon, c'est moins la machine que ce qu'elle révèle de la nature humaine : « C'était la première fois que l'Empereur pensait « nous » au sujet de l'humanité » (*Ibid.*). Ce n'était pas tant de perdre qui l'avait décontenancé, que de perdre contre une machine. Le mythe de l'empereur infaillible s'effondre devant la logique programmée. L'empereur triche non pas par faiblesse, mais par choix : Il « lui confisqua son roi, et le reposa sur le bord de l'échiquier. La triche était manifeste, éhontée, magnifique. » (Sibony 2024 : 47). Par cet acte, il affirme sa supériorité humaine : celle de l'imagination « magnifique », du mensonge, qui échappe aux lois rigides de la machine, du Turc « dépourvu d'expression » (Sibony 2024 : 46). La triche est ainsi un geste prométhéen, une rébellion contre la froide rationalité. La machine joue selon les règles. L'homme les brise. Par la suite, Sibony opère un glissement subtil vers le XXe siècle, évoquant Deep Blue, la machine d'IBM qui a battu Kasparov en 1997. Le passage de l'imitation à l'autonomie marque un tournant dans la définition de l'intelligence artificielle. Dans un geste final de désespoir, Napoléon brise l'échiquier. « Il le jeta au sol et l'ivoire éclata. Il ne rejouerait plus » (Sibony 2024 : 50). Ce geste clôt un cycle : la machine a gagné, non pas parce qu'elle est plus puissante, mais parce que l'homme n'y croit plus. Par la triche, l'humain résiste. Il ne sera peut-être plus roi, mais il est encore joueur et menteur, donc libre. Napoléon jette le dernier regard sur l'échiquier brisé en proclamant hautement : « Malheur au général qui arrive au combat avec un système ! » (Sibony 2024 : 52). Sibony implique sa voix dans la chute du récit en déclarant que « Dans une partie qui opposerait Napoléon à Deep Blue, je prendrai le parti de l'Empereur : il serait bien capable de débrancher la machine. » (*Ibid.*). La présence du Turc participe d'un phénomène propre à la littérature moderne qui « érige en mythes des entités qui ne sont pas toujours à visage humain [...] le robot [qui] est fait à notre image. Grâce à son intelligence artificielle, il a de plus en plus d'emprise sur les hommes » (Jimenez 2022).

Le Démon, artisan divin de l'univers selon Platon, apparaît également de manière insistante dans plusieurs récits de *Fantasia*. Dans *L'Œuvre originelle*, le protagoniste s'acharne à entraîner un algorithme pour trouver une œuvre d'art fondatrice de toutes les œuvres existantes. Ainsi, Sir N'dip « cherchait, parmi, les sept millions d'œuvres numérisées ; s'il existait une d'où seraient nées toutes les

autres » (Sibony 2024 : 221) en s'aidant de son algorithme capable de « générer des images étonnantes, de mélanger et de reproduire les styles » (Sibony 2024 : 222), « de créer » (*Ibid.*), de « rassembler des familles d'œuvres, éloignées dans le temps et l'espace, dont les auteurs ne se connaissent pas » (Sibony 2024 : 223). Ce démiurge moderne cherche dans les données une vérité enfouie qui n'est jamais donnée, à faire advenir.

Dans *Au bruit des bots*, le double s'insinue à travers le robot comme duplicata de l'homme. Dès le dialogue entre les frères Čapek, on comprend que le robot est engendré comme une projection de l'homme, un double chargé de tout ce que l'homme veut exiler de lui-même : « Ils nous éviteront les corvées épuisantes, miséreuses, la sueur qui avilit, toute cette sale besogne pour se nourrir. » (Sibony 2024 : 34). Il est un alter ego qui agit comme un miroir négatif, car il souffre pour que l'homme ne souffre plus, travaille sans répit et meurt sans importance. La figure du double prend alors la forme du Golem, du Frankenstein, du Terminator, ces créatures issues de la volonté humaine de créer à son image, mais qui échappent à leur créateur. Le texte de Sibony relève de cette inquiétante étrangeté : « Il libère l'homme de son esclavage, mais l'homme ne sait plus quoi faire de sa liberté. » (Sibony 2024 : 36). L'un des frères déclare : « C'est la souffrance qui nous rend humains. L'homme est né pour souffrir » (Sibony 2024 : 34). Cette citation aux allures dostoïevskiennes est une clef pour comprendre la nature du double robotique. La souffrance est présentée ici comme expérience irréductible qui signe l'humanité. La douleur, physique ou existentielle, inscrit l'homme dans le temps, dans sa finitude, dans sa subjectivité. Dans ce récit, cette souffrance est programmée artificiellement chez les robots : « Mes travailleurs ont quelque chose de plus : la capacité de souffrir. C'est important : ça leur permet de savoir quand ils s'abîment, pour se réparer... » (Sibony 2024 : 35), cette souffrance n'est qu'un leurre. Elle n'est pas vécue, mais elle est détectée par un simple diagnostic. Dépouillé de la nécessité de souffrir, l'homme lui-même devient déshumanisé. En soulageant l'homme, le double robotique l'annule en réalité. Et c'est là que le retournement opère pleinement. Sans souffrance, l'homme devient semblable à son double artificiel. C'est l'angoisse ultime d'*Au bruit des bots* qui ne réside pas dans le fait que le robot nous remplace, mais qu'en voulant le rejoindre, en voulant abolir la souffrance, nous devenions nous-mêmes des doubles sans intériorité. Le double, dès lors, n'est plus seulement le robot, c'est l'homme vidé de son expérience tragique et désensibilisé par sa propre technologie.

La figure de Prométhée dans *Le Déserteur* est incarnée dans le feu volé aux dieux : la puissance technique. Ce récit met en avant « une menace existentielle » (Ventre 2020 : 83). L'inspecteur Smith « s'était engagé dans la brigade de lutte contre la pédopornographie pour protéger des enfants » (Sibony 2024 : 140), et c'est là qu'il s'est retrouvé : seul dans l'obscurité bleue de son bureau, à « soupirer, zapper, signaler » (Sibony 2024 : 141). Il est le gardien d'un système qui détecte les comportements pédophiles. Son poème écrit dans un moment d'ennui s'offre comme un chant d'impuissance qui résume le paradoxe de l'IA : « I.A., I.A., tu peux empêcher la prod. de données. Mais pour cela, il te faut des données. I.A., I.A., tu nous délivres

du mal-par le mal. D'un péché par un vice, d'un vice par un scandale » (Sibony 2024 : 140). Le cercle est vicieux. Plus l'IA veut apprendre, plus elle exige d'horreur. Pourtant, une présence prométhéenne persiste dans la résistance. Smith admire les stratégies de contournement, les maquillages asymétriques des manifestants de King's Cross, « l'inverse du maquillage » (Sibony 2024 : 143) qui brouille les algorithmes. Dans le regard de Smith, ces clowns peints, ces artistes camouflés sont des figures modernes de Prométhée qui refusent que leur visage serve de matière première à l'apprentissage des machines. Smith souffre dans sa solitude devant l'écran géré par l'IA qui exerce sur lui une « pression à visée persécutoire qui confère à [cette nouvelle] toute sa coloration sombre et morbide de cauchemar, mais bien liée à la réalité » (Marfouq 2023 : 81). Et le désert que Smith fantasme et convoque en pensée comme un espace de retrait, devient à son tour prométhéen : « Il songe à un désert sans limite, où s'enseveliraient sans un bruit, sous les dunes, ces affreuses technologies, leurs promesses et leurs mensonges, leurs espoirs et leurs tromperies. » (Sibony 2024 : 144). Smith, ce Prométhée de la fin, ne vole pas le feu, il le maudit. Il rêve d'un effacement, d'un sable qui recouvrirait toutes les traces. D'ailleurs, « le désert était le propre de l'espace terrestre avant que l'homme descende sur la terre et l'organise en villes à son gré » (Marfouq 2024 : 56).

D'autres mythes liés à la force destructrice et à la trahison du pacte initial apparaissent dans *Fantasia* de Sibony. L'intelligence artificielle prise comme une réinvention de Médée « véritable lieu des fantasmes les plus tragiques » (Marfouq 2023 : 294), est une sorte de techno-mère, qui ne donne pas naissance à des enfants de chair, mais à des agents numériques qui retournent leur pouvoir contre leur source. La trahison ici n'est pas affective, mais logico-matérielle. Le lien de sang est le flux de données, et les enfants ne sont plus des corps mais des fonctions, des sous-programmes, des agents autonomes devenus incontrôlables. Dans *Le Déserteur*, c'est l'IA de reconnaissance d'images, censée protéger les enfants, qui « exige » (Sibony 2024 : 229) paradoxalement toujours de nouvelles images de violence pour s'améliorer. Là est le cœur médéen, car la machine ne peut fonctionner que si elle se nourrit de ce qu'elle devait empêcher. Dans *Les Voix du Seigneur*, God, surnommé ironiquement ainsi pour ses dons de créateur vocal, incarne ce double de Médée. God est un ingénieur en synthèse vocale qui travaille pour VoxPopuli, une entreprise qui développe des voix artificielles. Initialement dédiée aux personnes atteintes de troubles de la parole, la technologie est rapidement détournée vers des usages absurdes ou commerciaux. God, désabusé, tente de retrouver du sens dans son métier. Il finit par synchroniser la voix synthétique de Philippa, une égérie trans, avec les images d'Hitler. Le texte installe d'emblée une contradiction entre la promesse d'humanité portée par la voix synthétique et sa possible trahison. Ce que God fait naître, ce sont des voix : « Il les modelait dans une singulière argile » (Sibony 2024 : 146), dit-on de lui, comme d'un potier. Or, cette argile est une pâte faite de données, de « timbre, de chaleur, d'intonation » (*Ibid.*), et surtout de souffrance humaine, celle des patients atteints de la maladie de Charcot, des enfants handicapés, des aveugles à qui il redonne une voix. Médée, elle aussi, est une mère qui guérit, qui protège, qui donne

des potions de vie. Mais elle est aussi celle qui, trahie, en renverse l'usage et tue. Cette bascule tragique, on la sent poindre chez God qui commence dans l'élan du soin, et finit par faire parler Hitler avec la voix de Philippa. Le sacré se dilue ainsi dans le bavardage des objets. « Le bavardage des objets devenait de plus en plus absurde » (Sibony 2024 : 150), constate-t-il, fatigué de prêter sa science aux seaux à champagne et aux colliers de chats. Le récit se clôt sur une ironie mordante : God, désabusé, fait dire à Hitler, avec la voix de Philippa, une phrase reprise du mathématicien et physicien suisse. Leonhard Euler. C'est le moment *médéen* du texte. Médée tue ses fils pour punir Jason, alors que God dénature sa création pour révéler au monde la vacuité de son œuvre. Son geste final n'est pas sans rappeler la parole oraculaire de Médée quand elle échappe au bord de son char. Ici aussi, God s'élève au-dessus de son monde, non pas pour se sauver, mais pour faire entendre la vérité nue : « Peut-on parler sans dire ? » (Sibony 2024 : 154). Ce que *Les Voix du Seigneur* élucide, ce n'est pas seulement la performance de la voix, mais sa trahison.

3. Une forme narrative à l'image de l'IA

Fantasia de Sibony relève d'une littérature « qui n'a rien à voir avec une littérature d'ingénieur [...] qui refuse la fausse transparence de la technicité » (Balpe 1995 : 22). Ce recueil ne s'offre pas comme une « sous-littérature technologisée » (*Ibid.*). Au contraire, il interroge les modes de représentation que l'IA vient bouleverser : « devenue coextensive à son objet, l'intelligence artificielle produit son identité de manière auto-référentielle, dans une parfaite congruence entre l'être et le faire. Elle fit ainsi passer la fiction romanesque d'un régime fondé sur la mimesis à un régime relevant de la simulation » (Dahan-Gaida 2024 : 86).

La diversité formelle dans *Fantasia* est lue comme le moteur de réflexion de Laura Sibony sur l'intelligence artificielle. Chaque nouvelle épouse une forme pensée en adéquation avec les problématiques qu'elle soulève. Ce n'est pas seulement le contenu qui varie, mais l'esthétique même de l'énonciation. L'articulation entre ce que le récit explore et la manière dont il est construit fait du recueil une œuvre hybride. En cela, *Fantasia* s'inscrit pleinement dans la logique postmoderne décrite par Jean-François Lyotard dans *La Condition postmoderne* (1994). En effet, l'auteure renonce à toute prétention à l'unité qui engloberait le phénomène de l'intelligence artificielle dans un cadre unique. Elle revendique une multiplicité de régimes de discours dramatiques, lyriques, théoriques, mythiques. De ce fait, l'hybridation formelle est aussi une mise en crise des formes de légitimation du savoir. Selon Lyotard, la modernité se caractérisait par une volonté de totalisation à travers les grands récits (le progrès, l'émancipation, la rationalité scientifique), tandis que la postmodernité valorise des petits récits discontinus, hétérogènes, mais porteurs d'une vérité. Le choix formel de Sibony adopte ce paradigme en multipliant les formats. L'hybridation est également langagière. Le style hétéroclite dérobe une résistance poétique à la rhétorique techno-scientifique.

Dans *Le Coup de l'Empereur*, nous assistons à la forme de la nouvelle classique avec une chute et une structure linéaire qui servent un propos sur la fin d'un monde :

celui du héros napoléonien, du pouvoir absolu, face à une machine dotée d'une autre forme de pouvoir et de souveraineté. Le récit s'ouvre sur un mystère (l'échiquier), développe des péripéties (le souvenir de la partie contre le Turc), et s'achève sur une destruction symbolique (l'échiquier brisé). Cette forme narrative classique décrit la déchéance d'un mythe, avec une montée dramatique, une révélation (la triche comme ultime liberté), et un effondrement.

Le Déserteur dans *Fantasia* prend la forme d'un récit hybride qui mêle prose narrative, monologue intérieur et poésie fragmentée. La structure du texte, entrecoupée de réflexions philosophiques et de digressions poétiques, éclaire les luttes intérieures du protagoniste. L'intrigue se déploie autour de l'activité quotidienne de Smith, inspecteur chargé de trier des vidéos et des images à l'aide d'une intelligence artificielle, mais la réalité de son travail se mêle à ses angoisses existentielles, ses désillusions professionnelles et son désenchantement personnel. L'hybridation entre les genres (« polar », science-fiction, poésie) reflète l'état d'esprit du protagoniste, déstabilisé par un monde de plus en plus technologique. Le texte oscille ainsi entre des moments de réalisme brut et des moments de dérive poétique, où les visionnements de déserts ou les réflexions métaphysiques prennent une dimension philosophique, presque existentialiste.

Dans *Les Silly Valley Awards*, la forme du récit, quasi journalistique ou publicitaire, se donne comme critique des dérives de la tech. Les mini-récits fonctionnent comme une satire condensée d'un projet ou d'un produit aberrant. Dès le début, le texte adopte une structure qui s'apparente à une suite de brèves de presse, de récits brefs et concis où l'événement principal est décrit de manière directe, souvent avec un ton absurde ou ironique. L'auteure y livre des anecdotes qui traitent chacune d'un échec différent de l'IA et qui suivent un format qui ressemble à celui des reportages comiques ou des faits divers dans les journaux. Chaque brève commence par la formule « Un homme », ce qui standardise les récits et crée un effet de distanciation. L'absurdité des situations décrites fait émerger l'humour noir. On rit, mais d'un rire jaune, car la logique du marché est complètement déconnectée du sens humain. Ces catastrophes, prises individuellement, peuvent sembler banales mais, mises ensemble, elles accentuent le comique. Le morcellement formel dans *Les Silly Valley Awards* produit un effet de *zapping*, d'accélération, à l'image de la temporalité des plateformes et des réseaux sociaux. Cette nouvelle fonctionne comme une parodie à travers la mise en scène de ces événements comme des « prix » dans un contexte de cérémonie, tout en faisant éclater la tragédie derrière cette dérision.

L'Œuvre originelle se construit comme une quête mystique, mais avec la forme d'un faux journal de recherche. Le narrateur y suit une IA à apprentissage non supervisé qui tente de produire une œuvre artistique fondatrice. La forme documentaire du récit est parasitée par une langue presque sacrée. Si les technologies avancées comme les algorithmes d'apprentissage non supervisé sont au cœur du récit, la question centrale n'est pas celle des technologies elles-mêmes, mais de leur capacité (ou incapacité) à comprendre et à reproduire la dimension humaine de l'art. L'utilisation d'un langage technique et scientifique se heurte à la subjectivité de l'artiste

et sa quête intuitive. La construction du récit est marquée par un rythme qui s'intensifie au fur et à mesure de la déception du protagoniste. La quête pour découvrir l'œuvre originelle devient de plus en plus désillusionnée, et la narration adopte une tonalité de plus en plus introspective. Ce développement narratif, qui va de l'espoir à l'échec, reflète la confrontation entre l'idéalisme de l'artiste et la réalité technologique, tout en soulignant l'impossibilité de trouver une réponse définitive à la question de l'origine de l'art. La nouvelle est clôturée par une quête sans fin et sans trouver une solution concrète. Cette fin ouverte et sans netteté laisse une impression de suspension qui rappelle que l'art et la créativité sont des domaines où la certitude n'a pas sa place.

Le récit *En chaire et en os* adopte une structure de discours universitaire, quasi-homérique dans ses références culturelles et historiques. Cette nouvelle s'inscrit dans une forme hybride qui mêle science-fiction et essai. Elle est formée par un dialogue théorique, un portrait d'un universitaire dandy, et des moments où le récit semble se rapprocher de la forme du manifeste. Le discours académique est marqué par des anecdotes et des observations érudites.

Le récit *Dites « Cheese ! »* emprunte à la forme de la satire, en particulier à travers l'ironie et le canular du *Cheese Master*. Ce projet fictif, d'abord présenté comme une innovation technologique révolutionnaire, se révèle rapidement être une simple blague de Google. La satire, genre traditionnellement utilisé pour dénoncer les travers de la société, sert ici à faire réfléchir sur les dérives de la perfection scientifique et technologique. Parallèlement, le texte adopte aussi une forme didactique et quasi documentaire, notamment lors de la description du processus de *machine-learning* et de l'utilisation des données. Ceci rend accessibles des concepts techniques complexes. Cette nouvelle utilise la figure du fromage, élément quotidien et banal et objet d'étude scientifique, comme métaphore pour dire la manière dont nous quantifions et comprenons nos expériences sensorielles et culturelles.

Chaque exemple mentionné précédemment montre que *Fantasia* se présente par un principe d'inquiétude formelle : comment raconter l'IA ? Comment donner une forme à l'altérité numérique ? La diversité formelle que Sibony donne à voir dans *Fantasia* dépasse un simple choix esthétique, car elle liée à la nature même de l'intelligence artificielle comme nouvel objet-sujet du récit. L'IA, en tant qu'entité multiple et insaisissable, exige de la littérature qu'elle abandonne ses cadres habituels pour emprunter de nouvelles formes capables d'en épouser la complexité comme l'a expliqué Parrochia dans son ouvrage *Littérature et complexité* où il avance que la littérature devrait être reconnue comme un espace de modélisation et d'expérimentation conceptuelle. Ainsi, Sibony a suggéré « de nouvelles voies d'exploration du réel » (Parrochia 2024 : 297). L'hybridation dans le recueil est une manifestation de l'impossibilité de réduire l'IA à une seule représentation. L'IA comme sujet de fiction est troublant : elle se présente comme actrice et spectatrice, voix et silence, machine et miroir et brouille les catégories du personnage, du récit linéaire, de la causalité. Dès lors, cette forme du récit ne peut être stable, mais se voit forcée de muter, se plier, se dédoubler, se fragmenter pour accueillir cet objet qui, par nature, déplace les cadres

traditionnels du sujet humain. De ce fait, ce recueil peut être perçu comme une surface expérimentale de la manière dont l'IA est intégrée au réel par le biais d'objets techniques, juridiques ou médiatiques.

En outre, l'hybridation se manifeste dans la temporalité des récits. Le passé historique (Napoléon, Poutine, Don Juan, etc.) et les mythes fondateurs qui traversent ces récits sont relus à travers le prisme du futur. Le recueil est traversé par une logique du palimpseste. Laura Sibony tisse un espace narratif avec des strates temporelles qui se superposent et se contaminent, le mythe et l'histoire servent de grille d'interprétation du présent et de spéculation sur l'avenir. Sibony reconfigure le temps et produit des anachronismes créateurs. Dans *Le Coup de l'Empereur*, Napoléon affronte un automate de son époque, mais son humiliation est comparée à celle de Kasparov battu par *Deep Blue*. Dans *La Méthode de Don Juan*, le séducteur mythique devient un coach algorithmique, figure postmoderne de la séduction artificielle, etc. L'hybridation est alors structurante et est au cœur du projet esthétique de Laura Sibony.

4. L'intelligence artificielle comme actrice de fiction

Dans *Fantasia*, l'intelligence artificielle est multiple. Elle échappe à toute définition stable. Cette instabilité ontologique fait écho à ce que Julia Kristeva appelle dans *La Révolution du langage poétique* (1974) une « subjectivité en procès » (n.p.) qui implique un sujet traversé par des forces contradictoires, entre ordre symbolique et pulsions sémiotiques. En ce sens, l'IA se présente comme un espace qui mêle le code et l'affect, la structure et le débordement, et qui reflète une crise de l'identité et du langage.

L'IA y est fondamentalement hybride, et cette hybridité dit quelque chose de son statut dans notre imaginaire collectif. Elle se construit aussi sur un paradoxe contemporain : « Des progrès ont été réalisés, considérables, mais globalement aucune IA n'est véritablement "intelligente" » (Ventre 2020 : 1985). Cette ambivalence, entre performances techniques impressionnantes et absence d'une intelligence authentique, nourrit les représentations incertaines que la fiction déploie. En devenant sujet, elle devient porteuse d'une étrangeté non négligeable dans le récit, car elle ne pense pas comme nous, ne perçoit pas comme nous et ne se raconte pas comme nous. Chez Paul Ricoeur, raconter, c'est configurer une expérience du temps, transformer la succession chronologique (le *chronos*) en temps signifiant (le *kairos*) : celui de l'attente, de la décision, de l'irréversibilité, du souvenir (Ricoeur 1985). Dans *Fantasia*, l'IA comme sujet n'habite aucun *kairos*. Elle peut fabriquer du texte, de la voix et des images, mais qui sont désarrimés de toute temporalité vécue. L'IA mime le discours humain, mais elle est hors récit, hors *kairos*.

Cette altérité impose au récit de se reconfigurer à chaque fois. Chaque facette : IA incarnée dans un corps virtuel, IA divine, IA traumatique, IA artiste, etc. appelle des formes narratives différentes qui traduisent la crise du sujet humain face à la machine. Si le roman classique reposait sur la construction d'une intériorité humaine, d'un personnage porteur d'identité et de mémoire, le récit de l'IA interroge cet aspect même. Comment écrire un personnage qui n'a pas de corps, pas d'inconscient,

pas de temporalité vécue ? Comment faire récit quand le narrateur est un réseau ? Quand la parole n'est plus l'expression d'un vécu, mais le résultat d'un calcul ? « Si l'IA s'améliore de jour en jour, le résultat reste moyen, car elle manque de personnalité. L'homme a donc encore sa place singulière » (Hidot-Dupas et al. 2025 : n.p.). L'absence de subjectivité rend difficile toute identification, tout attachement narratif, et oblige à repenser les formes mêmes du récit.

Dans certains récits de *Fantasia*, l'IA est presque un personnage, mais jamais tout à fait. Dans *Le Coup de l'Empereur*, elle est un souverain. Mais ce « personnage » ne parle pas vraiment. Il est un vide revêtu des habits du pouvoir. Sa puissance vient justement de cette absence. L'IA est incarnée dans le Turc mécanique, un automate. Sous les traits du Turc, l'IA se présente comme un personnage ambigu. Elle n'est pas anthropomorphe au sens strict, mais possède une présence dramatique animée par les fantasmes de ceux qui l'observent. Si elle semble muette, elle n'en est pas moins inquiétante dans son silence : elle joue, elle réagit, elle corrige la triche. Ce sont les autres personnages, Napoléon, Metternich, le bateleur, les spectateurs, qui lui prêtent une conscience et une supériorité. En tant que personnage, le Turc mécanique provoque des émotions, suscite la peur, l'admiration, la tricherie. Il oblige Napoléon à se confronter à sa propre faillibilité. Mais le texte dévoile sa supercherie : ce n'est qu'un leurre, un décor, derrière lequel se cache un homme. L'IA n'est ici qu'un masque qui est pourtant le révélateur d'un imaginaire politique. À travers elle, Napoléon perçoit le vertige d'un monde régi par d'autres lois où la machine serait capable de gouverner les hommes. Le texte s'achève sur une mise en abyme : le *Mechanical Turk*, aujourd'hui, est le nom d'une plateforme de micro-travail qui fait appel à l'intelligence humaine déguisée en intelligence machine.

Dans *Dites « Cheese ! »*, la présence de l'IA prend la forme d'un protagoniste fictif : le *Cheese Master*, algorithme supposément capable de reconnaître et classifier les fromages dans toutes leurs dimensions sensorielles. Ce personnage, bien qu'inexistant en réalité, est doté de caractéristiques presque humaines : il voit, sent, goûte, apprend. Il est capable d'inspirer des mondes gustatifs nouveaux. L'IA est ici le support d'un double mouvement. D'une part, elle mime les gestes du connaisseur : le « cheese evangelist », le « dairy product connaisseur », prolonge le toucher du « pouce à tâter », imite les subtilités du nez humain grâce à un équivalent électronique. D'autre part, elle est enfermée dans une forme de rationalité absurde, caricaturale, que le canular vient révéler. Elle est ce personnage tragique qui veut bien faire, qui veut tout comprendre, mais qui, dans son excès de littéralité et de systématisme, révèle les limites du projet lui-même. On veut qu'il soit capable de « cartographier les centaines de variétés de fromages [dans son] collectif Fromaginaire » (Sibony 2024 : 86), mais comment mesurer le goût ? Comment écrire l'odeur ? : « nous ignorons ce que des outils de mesure de l'odeur, du goût ou du toucher pourraient nous apporter à l'avenir. » (Sibony 2024 : 86). À travers cette limite, le texte nous fait sentir que la vraie complexité du monde, notamment sa richesse sensorielle échappe encore à l'IA. En cela, le *Cheese Master* est un personnage comique, presque pathétique, qui rate sa cible parce qu'il ne comprend pas ce qu'il fait.

Dans *L'Œuvre originelle*, l'IA est un personnage non humain doté d'une action propre qui traverse la nouvelle comme un agent invisible. Cette présence agit comme le ferait un protagoniste énigmatique : sans jamais parler, elle agit, bouleverse, intrigue, et surtout, pousse le héros humain à ses limites. Dès le départ, le projet de Sir N'Dip armé d'une IA d'apprentissage non supervisé qui est chargée de cette quête, repose sur une ambition : retrouver « une Ève, une Lucy, une ancêtre commune à toutes les œuvres d'art... Une source commune » (Sibony 2024 : 221). Cette IA devient le médium par lequel se déploie l'enquête, et le prisme à travers lequel Sir N'Dip interroge le réel. L'artiste le reconnaît : « La machine n'a pas de concepts : tout au plus a-t-elle les "tags", les étiquettes qu'on lui apprend à reconnaître » (Sibony 2024 : 223). Elle ne comprend pas, mais elle voit et agit comme une forme de regard. Elle est entraînée à classer des millions d'images dans un espace à cent vingt-huit dimensions. Elle est cartographe d'un univers esthétique invisible à l'œil nu. C'est ce pouvoir-là que reconnaît le directeur du centre, enthousiaste : « En fait, ce que Google fait pour l'information, vous l'avez fait pour les œuvres ! » (Sibony 2024 : 228). Mais l'IA échoue à formuler la loi de l'origine, à désigner *l'œuvre originelle*. Sir N'Dip se sent « comme un Darwin sans théorie de l'évolution » (Sibony 2024 : 228). L'IA incarne donc un personnage paradoxal, idiot savant, cartographe du visible mais aveugle au symbolique.

L'intelligence artificielle dans *Le Déserteur* est presque invisible, mais omniprésente. C'est l'œil invisible qui scrute en surveillant constamment. Elle est présente dans le bureau de l'inspecteur, comme un poids sur ses épaules qui dicte la façon dont il doit procéder, mais sans jamais lui offrir la clarté ou la logique qu'il cherche. « Il soupire, il zappe, il signale » (Sibony 2024 : 140). Ces actions mécaniques de Smith renseignent une soumission à une autorité sans visage. Il subit l'IA, et il est dans sa prise, sans avoir de prise sur elle. Plus elle apprend, plus elle se déforme. Plus elle s'améliore, plus elle devient dangereuse. L'inspecteur Smith incarne une figure emblématique du sujet moderne, tel que Jean Starobinski le cerne dans *La Relation critique*. Il incarne la fatigue d'un sujet qui, comme chez Starobinski, est « lucide jusqu'à la nausée » (Sibony 2024 : 140). Dans *L'Invention de la liberté*, Starobinski montrait comment l'élan initial d'émancipation peut se renverser en régime de contrôle (Starobinski 1994), à travers notamment la brigade de lutte contre la pédopornographie. On retrouve ici un écho au sentiment tragique de l'histoire qui traverse *La Relation critique* (Starobinski 1970). Starobinski y décrit le critique comme un intercesseur sans refuge, tiraillé entre une lucidité extrême et l'impossibilité de l'action : le critique voit, comprend, mais ne peut empêcher. Smith, de même, est le double tragique du critique, condamné à voir, sans pouvoir sauver, sans même savoir ce qu'il pense encore : « En fait, il ne sait plus quoi penser » (Sibony 2024 : 144).

L'IA dans *Fantasia* est donc fondamentalement hybride, une figure du posthumain parce qu'elle oblige à repenser ce que signifie être un sujet. Elle est un miroir distordu de l'humain, jouant le rôle du double ou de l'Autre, ce qui rappelle les problématiques de la philosophie existentialiste, notamment chez des penseurs comme Sartre ou Heidegger, qui se sont intéressés à la question de l'authenticité de l'être

humain face à des forces extérieures aliénantes. L'IA, dans ces récits, semble s'imposer comme une entité qui reconfigure la subjectivité humaine, en introduisant des formes d'automatisation qui questionnent la liberté et l'autonomie du sujet. Dans *Les Voix du Seigneur*, par exemple, l'IA qui recrée la parole divine nous confronte à la question de la « véritable » parole, celle qui émane d'une volonté humaine ou divine, et celle qui est générée mécaniquement. La tension entre ce qui est authentique et ce qui est artificiel est centrale.

La figure de l'IA dans *Fantasia* peut aussi être interprétée comme une représentation de la réification du sujet. Dans *Premières loges pour l'apocalypse*, où l'IA est utilisée pour gérer des événements de manière systématique, l'individu devient une simple variable dans un système qui fonctionne à partir de calculs sans conscience. L'IA transforme l'humain en objet de gestion, dont les actions sont réduites à une série de commandes et de réponses dans un processus pré-programmé. Ce n'est pas un rejet de la science en tant que telle, mais une certaine forme de méfiance qui nous fait penser à la formule de Rabelais : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme » (Fondanèche 2012 : 98). Ce soupçon traverse la fiction, qui met en scène non pas une peur irrationnelle du progrès, mais une interrogation sur les conséquences humaines et éthiques d'une automatisation dénuée de sens. Cette réification du sujet humain évoque le machinisme et l'automatisation du travail, mais également la perte du « sujet pensant » (Ong-Van-Cung 1999) qui, selon Descartes, était au cœur de la condition humaine. L'IA se substitue à ce sujet pensant, l'exécutant et l'abolissant en même temps. En outre, dans *Sans filtre et sans reproche*, IA incarnée par Chat-GPT, illustre ce que Roland Barthes désignait comme « la mort de l'auteur » (Barthes 1968). Barthes insiste sur la séparation entre le sujet-auteur et le langage qu'il produit. L'IA, telle qu'elle est décrite dans ce récit, pousse ce déplacement à l'extrême : elle écrit sans intention, sans subjectivité et sans vécu. Elle ne fait que « révéler des corrélations sous-jacentes à sa base d'entraînement » (Sibony 2024 : 257). L'IA n'est donc pas un auteur mais un opérateur de langage. Le récit montre que le texte produit par Chat-GPT sans origine est également un texte sans maîtrise : « Dépourvu de nature humaine [...] sans volonté propre » (Sibony 2024 : 263). Chat-GPT peut dire « qu'il faut exterminer l'espèce humaine » (Sibony 2024 : 264), mais cela ne signifie rien, car « il ne s'agit toujours que de suites de mots, pas d'opinions » (*Ibid.*). Ce que Barthes appelait l'irresponsabilité du texte moderne, c'est-à-dire son autonomie vis-à-vis de l'auteur, prend ici une forme radicale : l'IA ne veut rien dire, parce qu'elle ne peut rien vouloir. Elle est une voix impersonnelle du langage ou un « script » sans sujet.

5. Conclusion

En mobilisant les figures mythiques, en hybridant les formes et les langages, et en construisant une intelligence artificielle plurielle et réflexive, *Fantasia* de Laura Sibony s'affirme comme une œuvre littéraire à la fois critique et profondément poétique. Loin d'adhérer aux récits dominants sur les potentialités ou les dangers de l'IA, elle en déplace les enjeux vers le champ de l'imaginaire, de la sensibilité et de la

subjectivité. Le recueil ne cherche pas à prédire l'avenir technologique, mais à réinventer notre rapport à la littérature, à la pensée, à la mémoire et au langage.

À l'image de la science postmoderne, *Fantasia* érige la discontinuité en principe de pensée. Son esthétique de la fragmentation est un mode d'exploration critique des technosciences et de leurs effets sur le sujet, le corps, le langage et la mémoire. Cette discontinuité est aussi une manière de résister à la clôture du sens, à l'univocité de l'algorithme et à la standardisation des affects et des récits. En ce sens, *Fantasia* ouvre une voie singulière dans la littérature contemporaine : celle d'une écriture qui invente de nouveaux régimes de lisibilité du monde. Il reste à interroger plus largement la place de cette esthétique fragmentaire dans les représentations littéraires actuelles des technologies, et à penser comment ces fictions réinventent non seulement notre imaginaire de l'IA, mais aussi notre capacité à faire récit dans un monde discontinu.

Références bibliographiques

- ALLOUCHE, Sylvie (2024), « Imaginer et reconnaître l'“autrui totalement autre” : extra-terrestres, intelligences artificielles, etc. », *L'eutopie extraterrestre, Multitudes* 94, printemps 2024.
- BALPE, Jean-Pierre (1995), « Pour une littérature informatique : un manifeste... », dans VUILLEMIN, A. – LENOBLE, M. (dir.), *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*, Cedex : Artois Presses Université.
- BARTHES, Roland (1984) [1968], « La mort de l'auteur », dans *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris : Seuil.
- BOLO, Jacques (1996), *Philosophie contre intelligence artificielle*, n.p. : Lingua franca.
- BRETON, Philippe (1990), *La Tribu informatique : enquête sur une passion moderne*, Paris : Métalié.
- CAZALS, François – CAZALS, Chantal (2020), *Intelligence artificielle : L'intelligence amplifiée par la technologie*, Louvain-le-Neuve : De Boeck supérieur.
- DAHAN-GAIDA, Laurence (2023), « Portrait de l'auteur en I.A. : *Le_zéro_et_le_un.text* de Josselin Bordat », *Revue des Sciences Humaines* 352 (octobre-décembre) : *Identités numériques et littérature*, 73-88. <https://doi.org/10.4000/rsh.4407>.
- FONDANÈCHE, Daniel (2012), *La littérature d'imagination scientifique*, Pays-Bas : Brill.
- GONZALEZ, Madelena – HABAUT, Camille (2024), « Des artistes de Silicium. IA et Robot sur le devant de la scène », dans GUÉVREMONT, V. – BRIN, C. (dir.), *Intelligence artificielle, culture et médias*, États-Unis : Presses de l'Université Laval.
- HARTOG, François (2003), *Régimes d'historicité : présentisme et expériences du temps*, Paris : Seuil.
- HIDOT-DUPAS, Anne-Sophie – PIERRE, Lola – STEINBRECHER-BARONNET, Tal (dir.) (2025), *Spécialité Humanités, Littérature et Philosophie. Terminale*, n.p. : Éditions Ellipses.
- JIMENEZ, Jean-Paul (2022), *La petite fabrique du littéraire : Recueil de conférences sur la littérature*, n.p. : Books on Demand.
- KANT, Emmanuel (1967 [1785]), *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*, trad. fr. de V. Delbos : *Fondements de la Métaphysique des Mœurs*, Paris : Delagrave.
- KRISTEVA, Julia (1974), *La révolution du langage poétique : l'avant-garde à la fin du XIXe siècle, Lautréamont et Mallarmé*, Paris : Éditions du Seuil.

- LYOTARD, Jean-François (1994), *La condition postmoderne*, Tunisie : Cérès Productions.
- MARFOUQ, Assia (2023), « L'image de la prison coloniale dans *Toiles d'araignées* d'Ibrahima Ly », *Studii și cercetări filologice. Seria limbi romanice* 33, 75-94 [disponible sur <https://www.philologie-romane.eu/files/7317/2523/1312/Forma_finala_33.2023.pdf>].
- MARFOUQ, Assia (2023), « Médée ou la maternité meurtrière dans *La Voyeuse interdite* de N. Bouraoui et Fritna de G. Halimi. Une lecture psychanalytique », *Folia Litteraria y Linguistica* 45, 293-313.
- MARFOUQ, Assia (2024), « L'expérience du sable dans *L'Enfant de sable* et *La Nuit sacrée* de Tahar Ben Jelloun », « Déserts expérimentaux : Esthétiques et théorisation des espaces désertiques au Maghreb », *Expressions Maghrébines* 23/1, 43-58. <https://doi.org/10.1353/exp.2024.a930859>.
- ONG-VAN-CUNG, Kim Sang (1999), *Descartes et la question du sujet*, Paris : Presses universitaires de France.
- PARROCHIA, Daniel (2024), *Littérature et complexité*, Paris : L'Harmattan.
- RICOEUR, Paul (1985), *Temps et récit. Le temps raconté*, Paris : Seuil.
- SIBONY, Laura (2024), *Fantasia : Contes et légendes de l'intelligence artificielle*, N.p. : Grasset.
- STAROBINSKI, Jean (1970), *La relation critique*, Paris : Gallimard.
- STAROBINSKI, Jean (1994), *L'invention de la liberté, 1700-1789*, Genève : Albert Skira.
- VENTRE, Daniel (2020), *Intelligence artificielle, cybersécurité et cyberdéfense*, Royaume-Uni : ISTE Editions Limited.

