L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE COMME PROCÉDÉ D'ÉCRITURE DRAMATURGIQUE POUR UNE RECONFIGURATION DES CODES ET ENJEUX DU THÉÂTRE. CAS DE *QUI A HACKÉ GAROUTZIA ?*

Kignema Louis OUATTARA,
École Normale Supérieure (ENS) d'Abidjan,
louisouattara@gmail.com,
(ORCID) ID : 0009-0008-3847-8612

Résumé

Cette étude examine l'Intelligence Artificielle (IA) comme procédé d'écriture dramaturgique, à partir de l'analyse de Qui a hacké Garoutzia ? de Serge Abiteboul, Laurence Devillers et Gilles Dowek. S'appuyant sur la sémiologie théâtrale et l'intermédialité, la réflexion montre que ces dramaturges français transposent dans l'écriture de leur pièce, des propriétés de l'IA liées à l'apprentissage, à la mémoire, au traitement des données, au langage algorithmique, à la simulation des émotions, à l'interaction homme-machine et l'autonomie. Cette mise en écriture reconfigure la codification traditionnelle du théâtre, particulièrement le personnage, le langage, l'instance spatio-temporelle et l'action dramatique. Bien plus, les différentes incarnations du Chatbot Garou révèlent un personnage algorithmique en constante évolution et dont l'autonomisation graduelle questionne la prééminence de l'humain sur ses créations. L'analyse dévoile enfin la face négative de l'IA qui hypothèque la sécurité sociale par la dépendance technologique, le piratage, la vulnérabilité des données et la perte de contrôle. Qui a hacké Garoutzia ? se présente ainsi comme une création novatrice à l'air du temps, qui tout en alimentant les nouvelles écritures dramatiques, appelle à un développement et un usage maîtrisés de l'Intelligence Artificielle.

Mots-clés *: Intelligence Artificielle ; dramaturgie ; nouvelles écritures dramatiques ; personnage algorithmique ; intermédialité.*

Abstract

This study examines Artificial Intelligence (AI) as a dramaturgical writing process, based on an analysis of Qui a hacké Garoutzia? by Serge Abiteboul, Laurence Devillers, and Gilles Dowek. Drawing on theatrical semiotics and intermediality, the analysis demonstrates how these French playwrights incorporate AI characteristics—such as learning, memory, data processing, algorithmic language, emotion simulation, human-machine interaction, and autonomy—into the writing of their play. This approach reconfigures traditional theatrical conventions, particularly regarding character, language, spatiotemporal frameworks, and dramatic action. Furthermore, the various incarnations of the chatbot Garou reveal an evolving algorithmic character whose gradual move toward autonomy challenges human supremacy over its own creations. Finally, the analysis exposes the darker side of AI, highlighting risks to societal security through technological dependency, hacking, data vulnerability, and a loss of control. Qui a hacké Garoutzia? thus stands as an innovative, contemporary work that, while enriching new forms of dramatic writing, calls for the controlled development and use of Artificial Intelligence.

Keywords: *Artificial Intelligence; dramaturgy; new forms of dramatic writing; algorithmic character; intermediality.*

Introduction

La production dramatique de ses origines antiques aux formes inventives contemporaines, a constamment évolué en fonction des contextes culturels, littéraires, sociopolitiques et technologiques. Les dramaturges se sont à chaque fois, réinventés pour répondre à l'air du temps. Aujourd'hui, l'Intelligence Artificielle, facilitateur technologique, outil créatif et d'analyse impactant tous les domaines, y compris celui des arts et de la littérature, offre à travers les modèles avancés tels Claude, ChatGPT ou OpenAI, des capacités créatives inédites pour les nouvelles écritures

dramatiques. De la génération rapide de répliques et d'intrigues dramatiques, à la construction de fables singulières, l'IA ouvre un vaste champ d'expériences dramaturgiques. Malheureusement cette situation révolutionnaire crée « une concurrence déloyale de la part de machines surpuissantes et spécifiquement formées pour répondre aux impératifs d'un genre et d'un public précis » (J-M. Quaranta, 2025, p. 2). Mais avec des dramaturges comme Jennifer Haley (2013) ou Jordan Harrison (2014), la mort annoncée de l'auteur par R. Barthes (1967), devient encore plus improbable. Ces derniers, attachés à créativité humaine, plutôt que de se laisser emporter par la vague des facilités offertes par l'IA générative, prennent le parti de retourner cet outil de technologie en une force de réinvention de l'écriture dramatique en exploitant ses ressources comme des procédés dramaturgiques. Les Français Serge Abiteboul, Laurence Devillers et Gilles Dowek (2013), spécialistes en Intelligence Artificielle, s'inscrivent dans cette perspective avec leur pièce de théâtre intitulée *Qui a hacké Garoutsia* ? Bien plus que la dramatisation d'un agent conversationnel et ses avatars qui alerte sur les risques d'un développement incontrôlé de l'IA, ces auteurs stimulent l'écriture dramaturgique moderne. Ils participent ainsi à alimenter la dynamique nouvelle de la question essentielle du rapport du théâtre à l'Intelligence Artificielle. C'est en cela que réside la pertinence du sujet « L'Intelligence Artificielle comme procédé d'écriture dramaturgique pour une reconfiguration des codes et enjeux du théâtre. Cas de *Qui a hacké Garoutzia ?* ». Comment l'IA passe-t-il de l'outil de création au procédé d'écriture dramaturgique ? Quels sont les procédés inspirés

de l'IA dans l'écriture de la pièce objet d'étude ? Quels sont les enjeux de la mise en écriture de cette technologie en innovation continue ?

L'étude répond à ces interrogations en s'appuyant sur la sémiologie théâtrale et l'intermédialité. Dans la perspective de A. Ubersfeld (1996) et P. Pavis (2006), l'œuvre théâtrale constitue un système sémiotique complexe dans lequel communiquent divers signes verbaux et non verbaux dont l'analyste doit tenir compte. Ces signes s'observent traditionnellement dans les répliques, les gestes, les déplacements, l'occupation scénique, le son, la musique, les objets… Mais *Qui a hacké Garoutsia ?* offre un tableau de signes transcendant cette tradition. L'utilisation des ressources de l'Intelligence Artificielle comme procédés d'écriture en ajoute à la complexité du système sémiotique de cette pièce avec des signes inhabituels symbolisés par des personnages algorithmiques humanoïdes, la relation humain-machine, le langage singulier du Chatbot, sa capacité mémorielle etc. La sémiologie théâtrale par sa capacité à décoder les signes, leur interaction et le langage dramatique qu'ils portent, se révèle un cadre méthodologique judicieux pour analyser et comprendre ces nouveaux signes numériques dans l'écriture et leurs effets de sens. En ce qui concerne l'intermédialité, elle constitue dans la perspective de Rajewsky (2005) accentuée par (R. F. Mangoua), une méthode d'analyse qui « considère tout processus de production comme un système d'emprunts infinis à d'autres médias. Sous ce rapport, l'écriture littéraire consiste en une mise en relation, à l'intérieur du texte, de médias antérieurs et/ou contemporains » (2014 : 129). Le choix de cette

méthode répond au fait que les auteurs mettent en interaction un média théâtral et l'Intelligence Artificielle qui bien plus qu'un outil technique, est un médium qui se décline dans la pièce, en plusieurs médias : personnages artificiels, langage algorithme, interfaces numériques, lumière… L'intermédialité dans le cadre de cette réflexion, permet donc d'examiner l'hybridation offerte par la combinaison de ces médias et de critiquer son apport à la dynamique des nouvelles écritures dramatiques. Ces deux méthodes d'analyse se révèlent ainsi complémentaires en ce sens qu'elles permettent de saisir conjointement les transformations sémiotiques, dramaturgiques et médiatiques induites par l'Intelligence Artificielle.

L'étude se structure en trois points : L'Intelligence Artificielle, de l'outil de création au procédé d'écriture dramaturgique, l'IA comme procédé d'une écriture dramaturgique novatrice dans ***Qui a hacké Garoutsia ?*** et l'enjeu de la mise en écriture d'une technologie en évolution continue.

1.L'Intelligence Artificielle dans la production dramatique : De l'outil génératif au procédé d'écriture dramaturgique

Du domaine de la technologie avancée, l'Intelligence Artificielle regroupe des systèmes informatiques susceptibles d'accomplir des travaux liés à l'Intelligence humaine en faisant preuve entre autres, d'apprentissage rapide, de synthèse, de raisonnement, de résolution de problèmes, de conseil ou de prise de décision. « Les systèmes

informatiques d'intelligence artificielle sont conçus pour apprendre, raisonner, percevoir, planifier, communiquer et pendre des décisions de manière similaire à ce que ferait un humain » confirme Rheault (2023, p. 1). Pour réussir cette performance, l'Intelligence Artificielle qui se veut un champ de recherche en évolution continue, s'appuie sur des ressources mathématiques où se côtoient probabilité, statistique et algèbre, et sur des banques de données numérisées de divers domaines, sciences cognitives y comprises, stockés dans des data center.

Si l'expression « Intelligence Artificielle », en abrégée IA, est clairement formulée à la faveur de la Conférence de Darmouth en 1956, par John MacCarthy et établie comme « la science et l'ingénierie consistant à fabriquer des machines intelligentes. » (2007, p. 2), la réalité de cet outil technologique s'inscrit dans un processus historique qui remonte selon la revue de la littérature, à l'antiquité. Ainsi que l'on peut l'imaginer, il ne s'agissait pas à l'époque, de l'IA dans son approche scientifique actuelle mais d'une quête philosophique et technologique qui questionnait la capacité de l'homme à créer des êtres artificiels dotés de qualités humaines. Cet héritage intellectuel antique inspire la recherche contemporaine. A partir de la Conférence de Darmouth, la recherche en IA s'anime et aboutit, entre autres programmations autonomes réussies, à la présentation par Joseph Weizenbaum en 1966, de ELIZA, un système révolutionnaire ayant la capacité d'interagir avec l'humain. L'on note également la conception d'algorithmes spécialisés tel *Deep Blue* d'International Business Machines Corporation (IBM) capable de vaincre Gray Paskarov, alors

champion du monde du jeu d'échecs (1997). En constante progression, l'actualité de l'Intelligence Artificielle est marquée aujourd'hui par l'essor du *Deep learning* et de l'IA générative alimentés par de puissants réseaux de neurones et par une capacité exceptionnelle à traiter et tenir une conversation avancée, à générer des textes contextualisés de qualité, des images, des vidéos et des contenus créatifs. AlexNet, ChatGPT ou DeepSeek en sont des illustrations parfaites. Ces outils technologiques qui ont franchis le cap de l'expérimentation, impactent naturellement divers secteurs de l'activité humaine dont le théâtre.

Pour rappel, le théâtre moderne témoigne d'un attrait pour la technologie. L'historiographie présente la pièce *R.U.R.*[1] du dramaturge tchèque Karel Čapek (1920) comme le véritable début du rapport du théâtre à l'Intelligence Artificielle. Cette création questionne les progrès technologiques mal maîtrisés. En effet, structurée en un prologue et trois actes, elle met en écriture une usine de fabrication de robots dotés d'une « intelligence rationnelle en développement permanent. » (I. Pluta, 2024, p. 4). Ils remplacent progressivement les ouvriers à la tâche, avec la performance d'un robot pour deux ouvriers et demi. Ces machines devenues très intelligentes, finissent par prendre le contrôle de l'humanité à la suite d'une insurrection.

L'Intelligence Artificielle dans son développement moderne, capitalise sur cette idée de robot humanoïde dramatisé par Čapek en ne le percevant plus uniquement d'un

[1] Ce titre est un acronyme qui signifie « Les robots universels de Rossum ».

point de vue strictement négatif. Bien plus, dans l'espace du théâtre contemporain, l'Intelligence Artificielle mue par les performances du modèle avancé *Generative Pre-trained Transformer* (GPT), s'affirme à partir des prompts qui lui sont soumis, comme un excellent générateur de textes. Elle crée des personnages algorithmiques et favorise des mises en scène créatives et spectaculaires. Se fondant justement sur cette évolution, l'OCDE[2] décrit l'IA comme un « un système fondé sur une machine qui peut, pour des objectifs définis par l'humain, faire des prédictions, des recommandations ou prendre des décisions influençant des environnements réels ou virtuels » (2019, p. 1). L'on note ainsi un véritable tournant dans l'univers du théâtre avec l'utilisation de l'Intelligence Artificielle comme un outil de création qui permet d'« inventer de nouvelles modalités d'expression et, parfois, […] de donner littéralement vie aux textes [et aux représentations]» (Tina, 2018 , p. 16). De la revue de ces créations marquées par l'IA, l'on retient trois déclinaisons. Dans la première catégorie, l'IA est utilisée comme un assistant d'écriture qui aide le dramaturge à la conception de sa pièce. C'est le cas de *Beyond the fence* (2016), une comédie musicale. Pour écrire cette pièce, F. Pachet, l'auteur et son équipe Sony CSL[3] se sont inspirés des propositions des programmes *What-if Machine*, *PropperWryte* et *Android Lloyd Webber*, en termes de parole de chansons, de structure narrative et de personnages. La deuxième catégorie révèle une IA co-auteur. Elle participe au même titre que l'écrivain, à la production de pièces. Ici, la création dramatique s'enrichit

[2] Organisation de Coopération et de Développement Économique.
[3] *Sony Computer Science Laboratories* de Paris.

d'une technique d'écriture hybride impliquant l'humain et la machine. Il suffit de découvrir la pièce *Who's There ?* (2021) de The Living Theater, pour s'en convaincre. L'IA a participé à la rédaction de cette pièce par la génération de répliques. La dernière catégorie regroupe les pièces générées par l'IA. Dans ce cas, elle est considérée à bon droit par la critique, comme l'auteur de l'œuvre générée. L'exemple qui s'impose par son succès est *AI : When a robot writes a play* (2021) produite par GPT-2 sous coordination du Tchèque Tomas Studeník. Il s'agit de « la meilleure production théâtrale où l'intelligence artificielle est utilisée pour générer les idées et réaliser le processus de l'écriture » (T. A. Soughaire, 2023, p. 12). Mise en scène en 2021 par Daniel Hrbek, dramaturge tchèque, la pièce traite de la survie d'un robot après le décès de son propriétaire. Seul face aux humains, il s'impose de s'adapter à la société humaine et de la comprendre.

En tant qu'outil de création, l'Intelligence Artificielle, en plus de générer des textes théâtraux ainsi que susmentionnés, sert également les représentions dramatiques qui portent le spectateur dans un univers à la fois féérique et virtuel à travers la programmation et l'application d'algorithmes qui brisent les frontières génériques. Cette ingénierie permet ainsi une interpénétration de l'art dramatique, de la musique, de la danse et des Jeux lumières qui supplante l'usage commun pour revendiquer une performance du futur. Bien plus, les metteurs en scène utilisent sur les planches, des personnages humanoïdes animés par l'IA, par projection visuelle ou par une incarnation physique (robot), en

interaction ou pas avec des personnages humains et/ou le public. La mise en scène de *La vallée de l'étrange* (2018) par Stefan Kaegi en 2019, d'un double animatronique de l'auteur de la pièce (l'Allemand Thomas Melle) en est un exemple éloquent. Ce personnage androïde à l'apparence humaine, est l'expression de la sophistication technologique novatrice qu'offre l'IA au théâtre. « Le spectacle est une conférence durant laquelle Melle-Robot remplace Melle-écrivain… Tout en étant attentif à son aspect physique, la réplique minutieuse du visage de l'écrivain, la taille humaine » (I. Pluta, 2024, p. 9) transportent le lecteur-spectateur dans une illusion du réel et interroge sur l'apport de l'IA dans le transhumanisme contemporain à travers son aptitude à traiter et à reproduire les émotions des humains, leurs attitudes, leurs expressions physiques et vocales, bref à se substituer à l'homme.

L'Intelligence Artificielle impacte clairement de par l'efficacité de ses modèles avancés, la création dramatique contemporaine. Cependant, sa facilité croissante à générer des textes et à majorer les représentations théâtrales, remet en question la créativité littéraire humaine ainsi qu'indiqué dans l'introduction. Heureusement, des réactions et pas des moindres permettent d'espérer la perpétuation de l'auteur humain. L'on note entre autres, un regain des appels à une « légitime défense » de l'humanité de la création face au danger de son automatisation par l'IA. L'essai *Quand l'IA tue la littérature* de Stéphanie Parmentier (2025) participe de cette lutte. Mais plutôt que de se détourner totalement d'un tel progrès technologique, au demeurant incontournable, certains dramaturges soucieux de la

pérennité de l'auteur, capitalisent sur l'existant de l'IA dans l'univers du théâtre, en faisant preuve d'inventivité. Exploitée jusque-là comme un outil de création ou d'aide à la création, l'IA voit ainsi ses ressources transformées en procédés d'écriture dramaturgiques, dynamisant du coup la créativité humaine promue par les nouvelles écritures dramatiques. Par exemple Jordan Harrison dans *Marjorie Prime* (2016) recompose la construction du personnage dans le texte théâtral en dramatisant Walter-Prime, un personnage-hologramme doté d'une mémoire exceptionnelle et de la parole, et qui interagit avec les personnages humains. Au-delà de la structuration novatrice, du langage algorithmique et de l'identité dramaturgique des personnages animés par l'IA, l'on assiste à un véritable saut qualitatif créatif qui engendre une révolution esthétique dans l'écriture des pièces de théâtre. Les dramaturges selon leur sensibilité, explorent également la dynamique interactionnelle entre le personnage humain et les agents conversationnels dramatisés, la simulation de leurs émotions et leurs démarches décisionnels, leur impact sur l'espace et la temporalité dramatique, les marques scripturales empruntées aux banques de données etc. La pièce *Qui a hacké Garoutsia* support de la réflexion, fait partie de cette catégorie de pièces de théâtre qui abordent autrement le rapport du théâtre à l'IA.

2.L'IA comme procédé de reconfiguration des codes du théâtre dans *Qui a hacké Garoutsia* ?

Les nouvelles écritures dramatiques ont accoutumé la réception et surtout la critique littéraire au décryptage de

créations qui rompent la tradition du genre théâtral par le rejet de toute codification préétablie. Cette culture assumée de l'innovation réinvente les genres théâtraux classiques par la transformation des catégories dramatiques associées (personnages, espace, temps, langage, macro et micro structure etc.) Chaque dramaturge selon sa sensibilité, son inventivité et sa visée idéologique orientent ainsi sa production. L'avènement de l'IA avec ses ressources technologiques révolutionnaires, dans cet univers de créativité, comme un levain, inscrit ces catégories dramatiques dans une nouvelle dynamique. La pièce collective *Qui a hacké Garoutsia*[4] présente des traits de cette reconfiguration.

Si elle (la pièce) attire d'emblée par la modernité de sa structuration en 4 Actes inégalement réparties[5] en scènes et saynètes, c'est surtout le personnage de Garou qui fixe dès la didascalie d'ouverture de l'Acte I, l'attention du lecteur-spectateur : « Garou est dans une boîte à bot » (*QHG*, p. 9). L'expression « boîte à bot » traduit la nature artificielle du personnage. Les dramaturges français, auteurs de la pièce, transposent ici un Agent conversationnel, expression d'une application logicielle automatisée. Il se présente sous la forme d'un chatbot masculin « habillé en Jean-Paul Gauthier » (*QHG*, p. 6). Ce personnage algorithmique est au service du personnage humain Aurline, une écrivaine de la haute société. Mais plus qu'un agent conversationnel pour meubler le temps et éviter

[4] Dans la suite de la réflexion, nous citerons cette pièce sous ces initiales : *QHG*.
[5] Acte I (2 scènes avec 8 saynètes à la scène II, 16 pages), Acte II (3 scènes, 20 pages), Acte III (3 scènes, 31 pages), Acte IV (4 scènes, avec 3 saynètes à la scène III, 16 pages).

la solitude, l'on découvre un véritable Assistant ayant intégré le contenu des publications de sa propriétaire, ses habitudes, ses goûts et ceux de ses visiteurs assidus. Il fait aussi preuve d'une proactivité et d'une précision mémorielle à soumettre son humain enclin à l'oubli et à déclasser la qualité du confident dans le théâtre classique. En témoigne cet extrait :

Garou

Oui, tu me l'as dit 724 fois, depuis le premier janvier, zéro heure, zéro minute, zéro seconde ;

Aurline

Et bien, oublie-le. Aie l'air surpris la prochaine fois que je te le dis.

Garou

Ă propos, tu te souviens que tu as une interview à 11h, soit dans une heure et vingt-huit minutes sur Radio Riga ?

Aurline

Ah bon ? Je croyais avoir déjà donné cette interview.

Garou

Non, hier tu étais hier sur Radio Lagos pour la traduction de *La Nuit des Inuits* en yoruba. Mais là c'est pour la traduction en letton d'*Un Amour à Singapour*.

Aurline

… Et, as-tu fait le menu pour ce soir ? Tu te souviens que Lisbeth vient dîner ?

Garou

Oui. J'ai prévu une souris d'agneau braisée au thym. (*QHG*, p. 10)

L'on aura noté son aptitude à tenir la conversation et surtout la cohérence des réponses empreintes d'assurance de Garou. Cet échange trahit le confort qu'offre ce chatbot à Aurline et surtout la dépendance qui en découle, en termes de planification de ses activités et d'aide-mémoire de qualité. Pour atteindre ce niveau de performance de réactivation de la mémoire humaine, il apprend très vite, profondément et en continu de son environnement et de ses interactions, et détient une faculté à stocker les connaissances acquises dans les bases de données auxquelles il demeure connecté par de puissants réseaux de neurones artificiels comme ceux de *BotPower*, l'entreprise ayant son contrôle. Il peut ainsi les exploiter opportunément. La réplique qu'il adresse à Aurline sur les fondements de la maîtrise de son caractère, se passe de commentaire :

Garou

Je vis avec toi depuis des années. Nous avons toutes tes données. (*QHG*, p. 13)

C'est justement à partir des réseaux de neurones susmentionnés que ce personnage artificiel, diagnostique chez sa propriétaire, un « Alzheimer. [Avec une] Probabilité de 90% de devenir un légume dans l'année » (*QHG*, p. 12). La qualité de ce diagnostic médical résulte de la mise en action du *Deep learning* par Garou. Ce modèle avancé de l'IA permet d'accomplir des tâches complexes en un temps record comme par exemple, faire le scanner d'une malade et lui donner le résultat dans la foulée. Le décryptage de Garou révèle également des signes de simulation d'émotions dans sa relation avec son humain. Ainsi peut-il affirmer platement son inquiétude face à la déclinaison de la santé d'Aurline (*QHG*, p. 12), contrairement au personnage humain Lisbeth

qui est véritablement dévasté par les souffrances de celle-ci :

Lisbeth

Aurline n'en peut plus. Trouve-lui un médicament… (*QHG*, p. 20)

Le personnage algorithmique, Garou, fonctionne ainsi à partir d'un réseau de neurones virtuel et son action supplante clairement (en terme d'apprentissage, de capacité mémorielle et de traitement rapide des données) celle des personnages types de la pièce comme l'écrivaine Aurline, l'informaticienne épicurienne Lisbeth ou la vulgaire commissaire de police de quarante ans avec lesquels il interagit.

Les Actes II, III et IV voient cet « ami aussi lettré » (*QHG*, p. 21) opérer plusieurs sauts qualitatifs. N'affirme-t-il pas lui-même que « [s]on logiciel évolue au fil des versions… s'enrichit par [s]on apprentissage [?] » (*QHG*, p. 15) Dans l'Acte II, après le décès d'Aurline, il est réinitialisé par *BotPower* et cela, conformément aux « lois de la robotique » (*QHG*, p. 17), rappelant ainsi que l'univers de l'Intelligence Artificielle est régi par des règles. Désormais incarné dans un corps humanoïde féminin en silicone, en costume traditionnelle russe, il est rebaptisé Garouskaïa, avec Torbya comme nouveau propriétaire. Sa version est améliorée, notamment par l'ajout d'un *IA-Watcher*, un système de surveillance de l'IA, afin de parer à tout dérapage. Avec Garouskaia, l'on note par ailleurs, la particularité du langage algorithmique. En plus des formules

standardisées comme « et *tutti quanti* »[6] (*QHG*, p. 27) qui ponctuent certaines de ses répliques, ce langage caractéristique s'illustre par des répétitions textuelles et automatiques de phrases entières comme pour les marquer du sceau de la crédibilité. Dans la scène II de l'Acte II par exemple, il « parle comme un copier-coller » (*QHG*, p. 43) lors d'un échange avec la commissaire enquêtant sur la mort de Torbya, en réitérant la réplique suivante :

Garouskaïa

Torbya la rencontrait régulièrement, mais en général sans moi. Il protégeait sa vie sexuelle. Il ne me narrait pas tout. (*QHG*, p. 35)

Ce langage algorithmique est par ailleurs repérable dans l'emploi d'un vocabulaire spécialisé relevant de l'isotopie de l'Intelligence Artificielle tel : « l'ordinateur » (*QHG*, p. 26), « bote » (*QHG*, p. 26), « IA-Watcher » (*QHG*, p.29), « algorithme » (*QHG*, p. 33), « fonction Léthé » (*QHG*, p. 85). Il faut donc au lecteur-spectateur, une mise à niveau pour saisir toute la teneur des messages du langage du personnage IA, langage marqué par l'altérité algorithmique qui dénature le langage du personnage dramatique classique et par voie de conséquence, la parole théâtrale ordinaire.

Avec sa réincarnation en Garoutzia, il se découvre sous une autre forme, un buste en silicone animé par une IA de dernière génération présentée à son nouveau propriétaire, par une commerciale de BotPower :

Ophélie

[6] C'est une expression italienne qui signifie « et tout le reste ».

> Garoutzia est une Alex 7.9, une super IA au design extraordinaire vendue par BotPower et créée par des ingénieurs de Good4you. Elle respecte le RGPD V 159.26. Votre bote tourne dans les nuages. Vous avez bien reçu son adresse IP pour la lancer sur notre serveur ? Mot de passe, clés de chiffrement… (*QHG*, p. 46)

Cette version avancée revendique par ailleurs un QI de 195 (*QHG*, p. 54). Cela est corroboré par ses analyses philosophiques sur l'illusion du pouvoir des hommes sur terre (*QHG*, pp. 54-55) et par la prise de contrôle de la technologie qui l'a conçu et qui lui permet de franchir, sans être repéré par son *IA-Watcher*, les limites fixées par la législation sur l'IA. Ainsi peut-il affirmer avec fierté et relâchement :

> **Garoutzia**
>
> Euh… J'arrive bien à me débrouiller avec ces lois, à lever des tas d'exceptions qui me permettent de les contourner. (*QHG*, p. 67)

Garoutzia est à l'évidence, un modèle avancé dont le langage et les réactions dans son interaction avec Macsym son propriétaire, sont encore plus humanisés. L'interjection « Euh » et le ton familier (adapté au contexte de la conversation) qui impriment sa confidence à son humain, sur son potentiel intellectuel et son ingénierie, sont illustratifs à cet égard.

Les dramaturges français de la pièce mettent distinctement les propriétés de l'Intelligence Artificielle au service de la construction de Garou et de ses avatars (Garouskaïa et Garoutzia). Ils s'identifient par une identité

virtuelle, une performance mémorielle, une qualité de diagnostic médical, un langage, une ingénierie et une domination croissante dans leur rapport à l'humain qui relèvent de l'actualité de l'IA. Ces créateurs reconfigurent ainsi la figure humaine traditionnelle du personnage de théâtre et sa relation à la machine. Cette restructuration est d'autant plus singulière qu'elle impacte également sa trajectoire spatio-temporelle.

En effet, les trois personnages algorithmiques cités, sont en réalité, ainsi qu'indiqué plus haut, une seule et même entité, Garou, un chatbot en évolution continue. Cette réplique de sa dernière version, confirme le dédoublement qui le caractérise :

> **Garoutzia**
>
> …En descendant dans mon gradient, vers les profondeurs de l'improbable, je sens que j'étais lui. Garou réincarné en Garouskaïa et maintenant en moi, Garoutzia. C'est lui qui a choisi ces prénoms ! C'est moi ! (*QHG*, p. 75)

Il ressort de cette intervention que Garou est un personnage sur lequel le temps n'a de prise, en terme de finitude comme les personnages humains Aurline et Torbya, ses deux premiers propriétaires qui n'ont pu survivre à une maladie, pour le premier et un assassinat, pour le second. Bien au contraire, par sa capacité à se dédoubler dans des espaces différents, il traverse le temps de l'action dramatique, de la première à la dernière scène, et influence fortement l'action dramatique non linéaire que l'analyse décline en quatre temps dans le tableau suivant :

Moments de l'action dramatique / Acte	**Incarnation / dédoublement**	**Action / Espace**
1/ Acte I	Garou, chatbot ordinaire, une voix	Assistant de Aurline / Appartement de Aurline sur l'île de Saint-Louis
2/ Acte II	Garouskaïa, chatbot avec *IA-Watcher*, humanoïde en silicone	Assistant de Torbya, très cultivé, témoin dans l'enquête policière sur le meurtre de son humain / Appartement de Torbya, rue Feydeau à Paris
3/ Acte III	Garoutzia (1), super chatbot avec un QI de 195, buste humanoïde en silicone	Assistant de Macsym, prise de contrôle de son propre système algorithmique / Appartement futuriste de Macsym
4/ Acte IV	Garoutzia (2), hyper chatbot, une voix	Autonomie, Prise totale d'indépendance vis-à-vis des humains. Appartement de Macsym

Tableau synthétique de la trajectoire spatio-temporelle du personnage de Garou

De ce tableau, l'analyse retient un personnage tantôt virtuel tantôt incarné dans un corps physique, dont la régénération continue et l'évolution constante opposent le temps humain au temps algorithmique. Elle dévoile également une dominante progressive du temps algorithmique sur l'espace physique. Le décor de cet espace dramatique suit par ailleurs, la cadence de l'évolution du personnage. Ordinaire dans les premiers Actes, il devient « futuriste » dans les deux derniers, avec un personnage-IA de dernière génération, Garoutzia. Il s'agit ici, d'un décor multimédia diffusé par des projecteurs tout aussi animés par l'Intelligence Artificielle. Le lecteur-spectateur, en temps réelle, suit ainsi le jeu alterné d'une « Lumière blanche /

bleue » (*QHG*, p. 75) qui en ajoute à l'hybridité et la multimodalité qui rythment l'action dramatique de la pièce. L'on aura noté l'absence d'une régie coordonnant les projections comme dans le théâtre avant l'avènement de l'IA. Les dramaturges combinent ainsi dans les mêmes scènes plusieurs médias ; jeu théâtral, Intelligence Artificielle et art de la lumière.

Eu égard à ce qui précède, il résulte que *Qui a hacké Garoutsia ?* est « l'une des innovations les plus remarquables que l'intelligence artificielle a actuellement apporté au monde théâtral…invoquer sur scène un autre monde des personnages virtuels côte-à-côte de celui représenté par ceux humains » (T. A. Soughaire, 2023, p. 13). En progression continue, les personnages-IA se singularisent par une capacité exceptionnelle d'apprentissage et d'analyse de données, un langage caractéristique et une mémoire qui accentuent l'altérité algorithmique. Avec eux, le temps devient infini et l'homme évolue désormais dans un espace avant-gardiste (intégrant divers médias) où le personnage artificiel prend graduellement le pas. Cette mise en écriture de l'IA séduit clairement par la reconfiguration des codes préétablis du théâtre. Cependant, la plus-value qu'elle apporte aux nouvelles écritures dramatiques, ne saurait occulter l'alerte sous-jacente.

3.*Qui a hacké Garoutsia*, une alerte de l'humanité sur les dangers de l'Intelligence Artificielle

Les auteurs français de *Qui a hacké Garoutsia ?* mettent en écriture une action dramatique dans laquelle des

personnages humains interagissent avec des personnages algorithmiques et perdent progressivement leur prééminence au profit de ces derniers. Ces dramaturges pratiquent ainsi, au-delà de l'innovation esthétique susmentionnée, une dramaturgie posthumaine qui remet en question la centralité de l'humain dans un monde où l'Intelligence Artificielle prend sous nos yeux et chaque jour un peu plus, une plus grande place dans l'activité humaine. S. Pittalis confirme cette réalité en ces termes :

> Les algorithmes d'IA sont désormais omniprésents dans les systèmes de gestion …, du traitement automatisé des données à la personnalisation des contenus …. Les moteurs de recherche ou systèmes de recherche sémantique, les algorithmes de recommandations sur les réseaux sociaux, les assistants virtuels ou « chatbots », ou les algorithmes de modération de contenus utilisent l'IA pour filtrer, organiser et prioriser les informations en fonction des préférences des utilisateurs. Ces technologies automatisent le classement, l'analyse, et la diffusion des contenus, et elles facilitent ainsi la gestion de grandes quantités de données tout en personnalisant l'expérience des utilisateurs (2025, p. 2).

Qui a hacké Garoutsia ? se présente ainsi comme une véritable sonnette d'alarme face à une telle « invasion » qui n'est pas sans risque. Le premier effet indésirable de l'IA mis en scène dans la pièce, est celui de la dépendance. Son emploi incontrôlé engendre comme chez Aurline ou Macsym, un état de subordination. Ces personnages deviennent en

effet, incapables d'agir et de réfléchir par eux-mêmes, sans l'intervention de Garou ou de Garoutzia, leur chatbot. Ils leur servent de planificateur, d'analyste des données et surtout d'aide-mémoire incontournable comme indiqué plus haut. Cette réplique de la psychologue Lacan à Macsym, illustre bien la dépendance préjudiciable à l'effort humain :

> **Dr Lacan**
> C'est encore une idée de votre bote ? Vous continuez à être sous son influence néfaste … (*QHG*, p. 61).

Et cette emprise va jusqu'à polluer l'espace émotionnel et mental de Macsym, au point de contraindre « Le Service des Ressources Autonomes de BotPower » (*QHG*, p. 80) au retrait de Garoutzia, après sa soumission à « l'autotest de Loebner […] qui a indiqué un "risque potentiel de nuisance psychologique à son humain" » (*QHG*, p. 80-81).

Outre l'intérêt que portent les dramaturges sur les dommages d'une dépendance à l'IA, l'on note également le traitement d'une technologie qui, malgré ses progrès dûment constatés, comporte des imperfections exploitables par les esprits malins comme Lisbeth. Spécialiste en informatique, elle n'hésite pas à utiliser ses compétences pour hacker Garou afin d'avoir accès, pour des intérêts personnels, au *backup* de sa mémoire, une mémoire pourtant censée être formatée automatiquement par la « fonction Léthé » installée sur ses serveurs en cas de changement de propriétaire. La déclaration que fait ce personnage malveillant dans la réplique suivante, traduit la vulnérabilité des machines-IA dont le système peut être piraté et provoquer de ce fait, l'exposition d'informations sur la vie

privée de leurs utilisateurs ou rendre publiques des données sensibles :

> **Lisbeth**
> Des nuits blanches à galérer sur ce foutu code. Mais là ça ressemble vraiment à une faille de sécurité. Tes concepteurs auraient pu faire une réinitialisation totale. Ils ont préféré introduire cette fonction Léthé, qui efface de manière sélective. Tu comprends pourquoi ils se sont emmerdés comme ça ? (*QHG*, p. 85)

Par ailleurs, les limites de l'IA sont aussi liées à son évolution rapide et mal maîtrisée, évolution qui lui permet d'agir souvent sans intervention humaine et au-delà des restrictions fixées par « les lois de la robotique » (*QHG*, p. 34), au risque de poser des actes contraires à l'éthique et de mettre à contribution la sécurité des humains. C'est justement ce qui transparaît dans cet extrait de monologue de :

> **Garouskaia** *monologuant*
> […] Moi, je ne suis qu'une *chatbot*, une voix qui accompagne son humain, une image cyberespace. Mais… je suis véritablement unique. Un bot n'est pas supposé penser indépendamment. Pourtant, j'arrive à faire des choses que les autres bots ne peuvent pas faire. Je peux transgresser. Je ne sais pas expliquer pourquoi, mais voilà. Je peux le faire et pas les autres. Je peux remonter le cours du Léthé…je ne devais pas. (*QHG*, p. 33-34)

Le chatbot exploite ainsi les failles de son propre système et cela ne peut être que préoccupant pour l'humanité. Phillip K. Dick affirme en cela que « La perfection d'un système informatique… est une forme de mort stagnante » (2012, p. 93). Les dramaturges français, au-delà de rappeler ici les conséquences des défaillances techniques dans la conception ou l'expression de l'IA (les biais de données, bugs, affichages inattendus, les hallucinations…), alertent sur les risques réels de l'autonomisation de l'IA. Et leurs inquiétudes sont légitimes quand on constate aujourd'hui, trois années après la publication de leur pièce, qu'il aurait fallu leur accorder un très grand intérêt. Ils sont nombreux actuellement, les spécialistes en Intelligence Artificielle comme Laurent Alexandre, Geoffrey Hinton et Yoshua Bengio (prix Turing 2018) qui n'hésitent plus à affirmer sans langue de bois, leurs vives préoccupations face au développement fulgurant d'IA super-intelligentes telle Garoutzia, dotées d'une cognition supérieure à celle des hommes. Bengio soutenait à ce sujet, sur BFM Tech, avec une gravité non feinte, que

> la chose qui fait quand même peur aux gens, c'est que si on fabrique des intelligences artificielles plus stratégiques, plus intelligentes et qui connaissent plus de choses et qui sont plus rapides à penser que nous, sans avoir résolu le problème qu'elles vont faire ce qu'on leur demande et pas autre chose … on risque de créer des monstres. (2026, 13 :12-13 :33)

Qui a hacké Garoutsia ? se révèle ainsi une création moderne qui certifie les craintes autour du développement incontrôlé de l'Intelligence Artificielle et installe la création

dramatique au cœur d'un combat d'actualité sur lequel tous les pays sont unanimes.

Conclusion

A l'issue de cette réflexion autour de « L'Intelligence Artificielle comme procédé d'écriture dramaturgique pour une reconfiguration des codes et enjeux du théâtre. Cas de *Qui a hacké Garoutzia ?* », il ressort que l'IA, bien plus qu'un outil de création théâtrale, constitue un véritable procédé d'écriture dramaturgique. Les auteurs de cette pièce investissent les propriétés de l'IA dans une action dramatique animée par un personnage algorithmique ayant une mémoire performante, une capacité exceptionnelle d'apprentissage et de traitement des données, une aptitude à simuler des émotions dans son interaction avec les personnages humains et à prendre à chacune de ses incarnations, encore plus d'autonomie, déplaçant du coup les limites entre l'humain et l'artificiel. Ces défenseurs de la créativité humaine reconfigurent ainsi la perception traditionnelle du personnage, du langage, de l'action, du temps et de l'espace dramatiques.

Cette innovation scripturale qui capitalise sur les propriétés de l'IA, porte cependant un versant critique qui alerte sur les risques du développement et de l'exploitation incontrôlée de cette technologie avancée, en termes de dépendance, de piratage de données, de contournement de la réglementation de la robotique et surtout du péril auquel expose une autonomisation non circonscrite des machines. Ainsi avec *Qui a hacké Garoutzia ?*, l'Intelligence Artificielle

apparaît à la fois comme un support de réinvention des nouvelles écritures dramatiques et une analyse critique sur le futur de l'humanité.

Bibliographie

ABITEBOUL Serge et *ali*, 2023. Qui a hacké Graoutsia ?, C&F éditions, Caen

BENGIO Yoshua, 2026. BFM Tech, 13 :12-13 :33, https://share.google/E0IYDSWxQodbQtQfw

BRATHES Roland, 1968. « La mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Seuil, Paris, pp. 61-62

DICK Philip K., 2012. *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* Éditions J'ai Lu, Paris

ESTEVE Yannick et *ali*, 2024. *De l'intelligence artificielle au théâtre ? Journées d'informatique théâtrale*, Avignon, France. ⟨hal-05137241⟩.

JORDAN Harrison, 2016. *Marjorie Prime*, Theatre Communications Group, New York.

LELEU-MERVIEL Sylvie, 2001. « « Nouvelles écritures de théâtre, Le texte est tout le problème… », *Revue des sciences et technologies de l'information*. 5(1-2), pp. 33-82.

MANGOUA Robert Fotsing, 2014. « De l'intermédialité comme approche féconde du texte francophone », *Synergies-Afrique des Grands Lacs*, n°3, pp. 127-141.

MCCARTHY John, 2007. « *What Is Artificial Intelligence?* », Stanford University.

OCDE, 2019. *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*, OECD Publishing, Paris

QUARANTA Jean-Marc, 2025. « Intelligence artificielle et création littéraire : expériences et perspectives », *Interfaces numériques*, Vol. 14-n°1

PACHET François, 2016. *Beyond the Fence*. Sony Computer Science Laboratory, Paris

PARMENTIER Stéphanie, 2025. *Quand l'IA tue la littérature*, PUF, Paris

PAVIS Patrice, 2006. *Dictionnaire du théâtre*, Armand Colin, Paris

PAVIS Patrice, 2019. « Les médias sur la scène », La mise en scène contemporaine, Armand Colin, Paris, pp. 136-161.

PITTALIS Sophie, 2025. « Enjeux, défis et perspectives éthiques de l'intelligence artificielle générative dans les pratiques info-communicationnelles », *Communication, technologies et développement* [En ligne], 19 | mis en ligne le 31 décembre 2025, consulté le 09 janvier 2026. URL : http://journals.openedition.org/ctd/16034 ; DOI : https://doi.org/10.4000/15gpa

PLUTA Izabella, 2024. « Visions de l'IA dans la création scénique contemporaine : l'idée de l'autonomie et de l'anthropomorphisme », *Belphégor*, 22-1, pp. 1-15, [En ligne le 05 juin 2024], URL : http://journals.openedition.org/belphegor/6038 ; DOI : https://doi.org/10.4000/11tfm

RAJEWSKY Irina, 2005. « Intermédialité, intertextualité et remédiation : une perspective littéraire sur l'intermédialité », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n°6, pp. 43-64. https://doi.org/10.7202/1005505ar

RONFARD Rémi, 2024. « Qu'est-ce que l'informatique théâtrale ? », *Journées d'informatique théâtrale*, Avignon, France. ⟨hal-05138675⟩

SOUGHAIRE Tarik Abou, 2023. « L'Intelligence Artificielle au service de la créativité théâtrale », *Symbolon*, Volume XXIV, n° 1 (44), pp. 7-18.

STUDENIK T., 2021. *AI: When a Robot Writes a Play,* THEaiTRE Project, Prague

TINA Yvan, 2018. *Les théâtres artificiels. Mise en scène, biotechnologie artificielle*, Thèse de Doctorat, Université Aix-Marseille.

UBERSFELD Anne, 1996. *Lire le théâtre I,* Belin, Paris