



© Pierre Leveau

Avec l'aimable autorisation de l'auteur

Pierre Leveau est professeur agrégé de philosophie, certifié HDA (Histoire de l'Art) et membre associé aux recherches du Centre Gilles Gaston Granger (UMR 7304). Il est titulaire d'une thèse de doctorat sur la conservation-restauration du patrimoine et publie régulièrement sur le sujet.

Quelle œuvre aurait encore pu réaliser [Rembrandt](#), s'il n'était pas mort en 1669 ? On sait qu'une intelligence artificielle connectée à une imprimante 3D a répondu à cette question, posée par un consortium d'entreprises en 2014. La réponse est le portrait d'un homme d'une quarantaine d'année, vêtu de noir, posant de trois-quarts, portant barbe, moustache, collerette et chapeau, imprimé sur toile en une dizaine de couches d'encre à base de gouache. L'IA imita par apprentissage supervisé la technique et le style du maître hollandais pour fabriquer une œuvre dont l'intérêt artistique est inversement proportionnel aux prouesses techniques de sa réalisation. Baptisée [The Next Rembrandt](#), elle⁸⁶ fut exposée le 5 avril 2016 à la galerie Looiersgracht_60 d'Amsterdam et l'on peut se demander quelles conclusions tirer de cette expérience ? Que nous apprend-elle sur le style, la création et l'authentification des œuvres d'art ? Une IA peut-elle être créative ? Ou ne peut-elle que composer et imiter, contrefaire ou leurrer ? Comment traduire en français le titre de l'œuvre ? Dira-t-on que c'est le « *Nouveau Rembrandt* » ? Ou le « *suivant* » ? Sinon le « [Prochain](#) » ? On trouve sur le web les réponses aux questions que l'expérience posa il y a 10 ans. Disons que le portrait est un [pastiche](#), car il imite un style en suivant les règles dont l'IA simule la découverte ou l'apprentissage par induction, sans les détourner ni les changer. Ce n'est pas un « plagiat », puisqu'il s'agit d'une œuvre originale, non d'une copie d'un des tableaux de Rembrandt. Ce n'est pas non plus un faux, une « contrefaçon », car c'est une authentique œuvre d'art numérique composée par une IA pour présenter l'état de l'art en la matière, non pour tromper. Mais c'est moins une peinture qu'une sérigraphie : une impression sur toile reproductible à l'infini, à la différence des œuvres du peintre. *The Next Rembrandt* n'est pas le « nouveau » Rembrandt – car il n'est pas son auteur – mais le « suivant », la nouveauté étant qu'une IA puisse être le suiveur d'un ancien maître. C'est son « prochain », au sens où elle peut en générer d'autres dans le même style, déjà probables, mais sans grand avenir.

1. La création

On peut justifier ce jugement en analysant le processus de production de l'œuvre, qui comprend trois étapes au moins : un logiciel de reconnaissance faciale a d'abord fabriqué les données ; puis un réseau antagoniste génératif a induit, par apprentissage profond supervisé, le style de Rembrandt et a composé une image, qu'une imprimante 3D imprima enfin. Dira-t-on que c'est une création ? On peut répondre négativement dans ce cas précis, en se référant à la définition que [Henri Bergson](#) donna de ce concept, sans exclure que d'autres IA soient



⁸⁶ ING Group. *The Next Rembrandt*. [Wikiwand](#) CC BY 2.0

créatives⁸⁷. Le philosophe distingue en effet la création et la fabrication par trois critères au moins. Cette dernière va des parties au tout, par composition ou assemblage successifs, tandis qu'elle va à l'inverse du tout aux parties par développement récurifs, chaque ajout d'un élément induisant une modification de la composition susceptible de l'orienter dans une autre direction. L'objet fabriqué est possible avant d'être réel, parce qu'il est conçu avant d'être réalisé et préexiste sous forme d'idée, alors que celui de la création est réel avant d'être possible, c'est-à-dire imprévisible, parce qu'il ne correspond pas au projet initial, même s'il semble rétrospectivement concevable. La fonction de l'art est enfin de révéler le réel, qui est toujours individuel et singulier, non universel : il doit pour cela écarter les généralités, les symboles et les conventions sociales qui nous le voilent à des fins pratiques, contrairement aux produits de la technique qui nous y renvoient.

The Next Rembrandt satisfait-il les trois critères bergsoniens de la création, que sont la récursivité, l'imprévisibilité et l'individualité ? Une réponse négative mérite d'être nuancée. [Daniel Andler](#) a expliqué dans son dernier ouvrage comment fabriquer les données sur lesquelles opèrent les IA génératives⁸⁸. La première étape est celle de leur préparation : scanner plus de 160 000 fragments de 346 tableaux de Rembrandt permet de transformer des points en pixels, c'est-à-dire de les coder et de les ordonner dans une suite de valeurs booléennes appelée vecteur. La deuxième étape est celle de l'entraînement de l'IA, qui pondère les relations entre ces points par apprentissage profond, puis opère sur cette base des regroupements statistiques formant des quasi-concepts utilisables par ses algorithmes. La dernière étape est celle de son déploiement, où l'on fait correspondre à ces quasi-concepts des prédicats du langage naturel par reconnaissance faciale – pour désigner un œil, une oreille ou un nez – et se dédouble pour former un réseau antagoniste génératif. Son « générateur » propose alors des cas probables, qui sont acceptés ou refusés par le « discriminateur », jusqu'à ce qu'ils produisent un portrait complet par approximations successives. Que conclure de ce processus largement escamoté ici ? Si la création, au sens bergsonien du terme, est imprévisible et que *The Next Rembrandt* est le produit d'un calcul statistique, il faut en conclure qu'il a été fabriqué et non créé. Mais le fait que le générateur et le discriminant modifient récursivement leurs propositions pour répondre à la demande, montre qu'il satisfait l'un des critères de la création, à savoir la rétroactivité qui conditionne la nouveauté. C'est finalement cette demande et le biais introduit dans la préparation des données, qui font de *The Next Rembrandt* un tableau sans individualité, c'est-à-dire un exemplaire d'un type déterminé exclu du champ de la création comme symbole d'une généralité. On a donc raison de l'en exclure ; mais on aurait tort d'en conclure qu'une IA ne peut rien créer, car ce sont les humains qui l'ont bridée. Rien ne dit qu'un [GAN](#) débridé ne puisse devenir un [CAN](#) : un réseau antagoniste créatif couplant différents styles pour halluciner une nouveauté.

On peut d'ailleurs se demander si définir autrement la création validerait une autre conclusion. **Gottfried Wilhelm Leibniz** n'a-t-il pas soumis celle du monde par Dieu à un principe qui la rend probable et prévisible : celui du meilleur ou de l'optimum, aussi appelé principe de moindre action, d'économie ou de [raison](#)

⁸⁷ Bergson, H. (1959). « Le possible et le réel » ; *La pensée et le mouvant*. PUF Centenaire, Paris.

⁸⁸ Andler, D. (2023). *Intelligence artificielle, intelligence humaine : la double énigme*. Gallimard. Ch.4.

[suffisante](#)⁸⁹ ? Il existe selon lui une infinité de faits également possibles. Mais toutes leurs combinaisons ne le sont pas, car les événements contradictoires s'excluent mutuellement. Il existe cependant une infinité de combinaisons cohérentes formant autant de mondes possibles et considérant que le grand « ordonnateur » de l'univers les a nécessairement conçus et calculés parce qu'il est omniscient, Leibniz répond rationnellement à la question de savoir lequel il créera en affirmant qu'il choisira le meilleur, c'est-à-dire le plus économique ou celui qui tend spontanément à l'existence et dont la création demandera la moindre action. Sans [nécessité](#) logique ou métaphysique, Dieu choisira librement de réaliser le maximum avec le minimum et d'actualiser le plus de virtualités, le meilleur des mondes étant en ce sens le plus compossible. S'il n'avait créé qu'un triangle, le grand Architecte l'aurait fait équilatéral pour en maximiser la surface ; s'il n'avait de même créé qu'un angle, il l'aurait fait droit car cette possibilité n'en contient pas d'autres et tend virtuellement à l'existence. Rien n'interdit alors de conclure que *The Next Rembrandt* soit une création, bien qu'elle soit prévisible, puisque sa production suit le principe de l'optimum qui fut aussi celui du créateur du monde. L'idée n'est pas esthétiquement absurde. Si la beauté est en effet la perfection sensible, elle peut résulter d'un calcul de l'optimum. Rappelons que les théoriciens du canon l'ont définie par la proportionnalité, la symétrie ou l'harmonie, c'est-à-dire la commune mesure des parties entre elles et au tout. [Vitruve](#) en a donné une formule mathématique, dont l'algorithme de *The Next Rembrandt* est une variante statistique qui résout un problème d'[optimisation](#). L'œuvre est belle au sens où elle est esthétiquement satisfaisante, c'est-à-dire optimale et parfaite en son genre.

⁸⁹ Leibniz, G. W. (1978). « De la production originelle des choses »; *Opuscules*, Vrin, Paris. p.86.

On objectera sans doute que Leibniz et Rembrandt ont rompu avec le classicisme en théorisant ou en exemplifiant dans leurs œuvres les traits caractéristiques du baroque, comme le mouvement, l'inquiétude, le clair-obscur et les sombres replis de l'âme humaine que notre puissance de calcul limitée ne suffit pas à sonder la profondeur. Mais ces traits stylistiques ne s'appliquent-ils pas aussi aux algorithmes de *The Next Rembrandt* ? L'œuvre numérique pourrait-elle alors être qualifiée de baroque, tandis qu'elle est contemporaine et appartient à une époque où la puissance de calcul des machines dépasse largement celle des hommes ? D. Andler rappelle dans son ouvrage que l'histoire de l'informatique est marquée par la rivalité de deux programmes de recherche comparable à celle du classicisme et du baroque. Le [computationalisme](#) commença par modéliser les processus d'inférence de l'intelligence humaine pour imiter son fonctionnement conscient par des algorithmes qu'elle puisse comprendre. Ce programme d'inspiration rationaliste livra des systèmes experts basés sur des faits, des règles et des moteurs d'inférence logiques de différents ordres. Le [connexionnisme](#) voulut à l'inverse simuler les fonctions inférieures de la cognition par des réseaux multicouches d'automates – les [neurones formels](#) – capables de corriger leurs erreurs par [rétropropagation](#). Mais les algorithmes que ces technologies génèrent par [apprentissage profond](#) et reconnaissance de profils statistiques ne sont pas accessibles à l'intelligence humaine. Leur différence justifie-t-elle qu'on la compare à celle du classicisme et du baroque, dont elle en partagerait quelques traits stylistiques ? L'architecture des réseaux

de neurones serait-elle baroque et plissée, tandis que ceux des [systèmes experts](#) serait plus classiquement linéaires ? Comparaison n'est pas raison et il ne s'agit pas ici de filer des métaphores anachroniques, mais de critiquer quelques analogies pour poser la question du style de *The Next Rembrandt*.

2. L'œuvre

La première analogie fut inventée par les développeurs du projet, qui dirent « avoir utilisé la technologie et les données pour réaliser ce tableau, comme Rembrandt aurait utilisé ses pinceaux et la peinture pour créer quelque chose de nouveau. ». Il est vrai que le rapport du consortium à l'IA et à ses données fut, en un sens, le même que celui de Rembrandt à ses pinceaux et à ses pigments : ce furent pour eux des outils, c'est-à-dire des moyens sans liberté ni conscience qu'ils utilisèrent à des fins précises. Mais l'intérêt de cette analogie des développeurs réside dans son corollaire. Si l'IA n'est qu'un instrument, elle n'est pas plus en effet l'auteur ou le « créateur » de *The Next Rembrandt* que les pinceaux du maître ne furent ceux de *La Ronde de nuit*. L'IA n'a donc rien créé : elle a seulement été utilisée ou mise à l'œuvre selon ses inventeurs. Ajoutons que si l'analogie et son corollaire sont vrais, il est en revanche faux que l'œuvre soit une peinture. Elle aurait pu s'intituler « Ceci n'est pas un Rembrandt », car ce n'est pas non plus une toile du peintre néerlandais, mais une œuvre d'art numérique, un produit de la technique. Serait-elle le [fichier informatique](#) ou la suite d'instruction écrite dans un langage de programmation, c'est-à-dire le [script](#) que l'imprimante 3D exécuta pour fabriquer le tableau ? Faut-il alors comparer sa réalisation à la lecture d'un texte ou à l'exécution d'une partition, puisque c'est la lecture d'un code ou d'une inscription qui l'a produite ? La bonne analogie est-elle celle de la poésie et de la peinture : [ut pictura poesis](#) ? Le rapport du consortium à l'IA et à ses données serait-il semblable à celui d'un chef d'orchestre à ses musiciens et à leurs instruments, plutôt qu'à celui d'un peintre à ses pinceaux et à ses pigments ? Quelle différence cela fait-il ?

[Nelson Goodman](#) a répondu en distinguant deux catégories d'arts⁹⁰. La reproduction d'une œuvre à l'identique peut en effet être aussi authentique que l'original, comme en littérature et en musique, ou être une contrefaçon si elle le prétend, comme en peinture où l'authenticité ne se copie pas. Les premiers arts sont dits « allographes », car leurs œuvres peuvent exister en de multiples exemplaires, tandis que les seconds sont « autographes », car elles se caractérisent au contraire par leur ipséité, leur unicité ou non-reproductibilité. N. Goodman précise que l'identité de ces dernières dépend de leur processus de production et que leur critère d'authenticité est historique : il faut prouver que l'œuvre et sa copie ne sont pas du même auteur pour les authentifier, les identifier et les attribuer. Celle des premières dépend en revanche de la concordance de leurs propriétés constitutives avec un système de notation et leur critère d'authenticité n'est pas historique, mais notationnel : la conformité à un code ou à un type suffit à établir l'identité de l'œuvre. Dans quelle catégorie classera-t-on alors *The Next Rembrandt* : dans celle des œuvres autographes, puisque c'est une peinture ? Ou dans celles des allographes, car son critère d'authenticité est notationnel ? Rappelons qu'une [image numérique](#) est un tableau de nombre, c'est-à-dire une [matrice](#) à m lignes et n colonnes ($m \times n$) dont les cellules codent en binaire des points, appelés « pixels » (*picture element*). Le codage informatique des couleurs procède par synthèse additive chromatique

⁹⁰ Goodman, N. (1990). *Langages de l'art*. Jacqueline Chambon, Nîmes. Ch.3.

de trois composantes Rouge-Vert-Bleu elle-même exprimée par une série de trois nombres, de 0 à 255, qui situe en [profondeur](#) chaque point dans l'espace chromatique. Le code peut ainsi générer 16,8 millions de couleurs dont les plus proches nuances sont imperceptibles à l'œil nu. Ces informations peuvent être stockées sur 3 octets – soit un par primaire et 24 bits par pixel – ou sur 1 seul si l'on utilise une « [palette](#) » graphique (*look-up table*) qui assure la correspondance des couleurs et réduit la taille du fichier. Cette parenthèse technique rappelle que les analogies entre le numérique et la peinture sont nombreuses, mais trompeuses, car ces images appartiennent en réalité à deux catégories différentes. *The Next Rembrandt* compte 148 millions d'unités discrètes : de pixels dénombrables dont les caractéristiques sont codées numériquement. Les tableaux de Rembrandt sont en revanche des systèmes continus où il existe une infinité de degrés intermédiaires entre chaque point. Le peintre n'était pas un pointilliste, mais adepte de l'empâtement. Il mélangeait des pigments à des liants dans le clair-obscur de son atelier pour obtenir d'innombrables teintes semblables, mais jamais identiques.

Faut-il plutôt comparer alors la fabrication de *The Next Rembrandt* à celle d'un livre, puisqu'il fut imprimé ? Les pixels de l'un sont-ils les lettres de l'autre : des unités discrètes du système symbolique qui le composent ? Dira-t-on que ses « feuillets » d'encre à la gouache sont l'équivalent des feuilles reliées d'ouvrage, c'est-à-dire des répliques codées en tous points, jusqu'au moindre pixel, dont on pourrait produire une infinité d'exemplaires par un procédé donnant à chaque fois la même œuvre ? La numérisation d'une peinture semble la faire changer de catégorie, puisque son identité dépend alors d'un système de notation, d'un code qui la place dans celle des œuvres allographes. *The Next Rembrandt* ne serait donc pas en ce sens une peinture autographe, mais la réplique allographique d'un [tableau](#) de nombres et l'argument vaut pour la plupart des images numériques. L'œuvre partagerait paradoxalement les caractéristiques des deux catégories antagonistes. C'est en effet un tableau dont les matériaux constitutifs, la stratification et la composition sont effectivement ceux d'une peinture de chevalet. Mais on peut le reproduire à l'identique sans changer son identité, qui dépend de la conformité de ses propriétés constitutives au code qui les prescrit. Contrairement aux œuvres allographes, toutes ses caractéristiques encodées jusqu'au moindre pixel sont cependant aussi essentielles qu'en peinture, ce qui exclut les modifications instrumentales ou typographiques qu'autorisent normalement la littérature et la musique. *The Next Rembrandt* serait-il alors le [prototype](#) d'une nouvelle forme d'art inclassable dans l'une ou l'autre de ces catégories, parce c'est l'œuvre d'une IA et qu'il emprunte à chacune ses caractéristiques ? L'hypothèse conviendrait sans doute à ses inventeurs. Mais la notion de prototype est ambiguë car elle désigne, selon **Georges Kleiber**, soit un objet, soit un concept⁹¹. Dans le premier cas, c'est le meilleur exemplaire d'une catégorie donnée, c'est-à-dire celui qui la représente mieux parce qu'il partage avec les autres le plus grand nombre de caractéristiques – tel un paragon. Dans le second, c'est le résultat d'une opération consistant à abstraire et à réunir le maximum des propriétés qu'aucun spécimen d'un même type ne possède réellement – tel un stéréotype. On peut penser que *The Next Rembrandt* est un prototype, mais seulement au

⁹¹ Kleiber, G. (1990). *La sémantique du prototype*. PUF, Paris. Ch.2.

second sens du terme si l'on se réfère aux portraits peints par Rembrandt, car l'IA l'a généré en optimisant le nombre de traits caractéristiques des œuvres du maître flamand. Il ne peut en effet l'être au premier sens, comme parangon, parce qu'il n'appartient pas à cette catégorie. On pourrait en revanche le qualifier de prototype en ce sens-là, si l'on ne se référait plus aux œuvres du peintre, mais aux tableaux générés par IA, dont il était sans doute le meilleur exemplaire alors. Mais ce parangon resterait cependant un stéréotype, c'est-à-dire un prototype au second sens du terme, chacun de ses traits continuant de renvoyer stylistiquement aux œuvres du maître, sans en être une. Il cumulerait ainsi les deux sens de la notion en renvoyant simultanément à deux corpus d'œuvres radicalement différentes : l'un baroque et autographe, l'autre numérique et allographe. Ce tour de force prototypique expliquerait-il l'expression du personnage représenté, que l'on peut interpréter comme de la surprise ou comme un effet « *waouh* » peint sur le visage d'un chaland ébaubi puis ébaubi – stupéfait ? S'étonnerait-il devant nous d'être admiré, tandis qu'il est d'une effrayante banalité ?

3. L'œuvre

Comment qualifier le style de ce super-prototype ? Est-ce celui de Rembrandt, baroque ? Ou celui, pixelisé, de l'IA qui l'imité ? Quelle différence faire entre eux et peut-on l'apercevoir ? Le fait qu'une IA ait pu pasticher celui du peintre montre que le style n'est ni individuel ni individuant, mais commun et partagé. On le définit généralement par l'ensemble de traits récurrents dans les œuvres d'un auteur, d'un groupe ou d'une époque donnée. Les styles sont en ce sens des stéréotypes que les historiens d'art construisent pour caractériser rétrospectivement les corpus, les mouvements et les périodes qu'ils étudient. L'expérience de *The Next Rembrandt* montre qu'une IA peut saisir par apprentissage profond les régularités statistiques qui caractérisent une série de portraits et simuler ainsi la découverte inductive d'un style à partir d'études de cas particuliers. Elle semble procéder comme les historiens d'art, c'est-à-dire par abstraction en négligeant les différences dans un corpus d'œuvres donné, pour n'en retenir que les ressemblances. Mais la stylistique ne s'en tient pas à ce résultat. Les différences éliminées dans un premier corpus peuvent en effet ressembler à celles écartées dans un autre ou être appariées aux profils récurrents d'un troisième. Leurs écarts par rapport au stéréotype initial peuvent alors devenir autant de points communs et en composer finalement un autre, irréductible au précédent. C'est ainsi que les spécialistes du baroque ont précisé sa définition, en le distinguant du maniérisme qui l'a précédé et du rococo qui lui succéda. Il s'ensuit logiquement qu'une œuvre n'a jamais qu'un seul style, mais deux au moins : l'un par ses points communs avec un premier stéréotype ; l'autre par la ressemblance de ses différences avec les traits caractéristiques d'un second, dont la découverte en fera apparaître un troisième, encore différent, ainsi de suite. N. Goodman affirme ainsi qu'un objet peut être d'à peu près n'importe quel style, car il lui ressemblera toujours sous un certain rapport, et que l'intérêt de la stylistique n'est donc pas de les classer, mais d'abaisser notre seuil de perception des propriétés esthétiques par différenciations successives. L'affaire des faux Vermeer peints par [Han Van Meegeren](#) dans l'entre-deux-guerres illustre selon lui cette thèse. La différence de style entre les œuvres du peintre de Delft et celles de son contrefacteur paraît évidente

aujourd'hui. Mais elle échappa aux experts de l'époque, qui l'aperçurent sans parvenir à la rattacher à un autre corpus que celui qu'ils connaissaient déjà et dont ils élargirent le champ pour leur plus grand bénéfice. Nous y parvenons en revanche sans difficulté, parce que nous connaissons celui de H. Van Meegeren et que nous lui corrélons cette différence, en nous étonnant rétrospectivement de l'erreur de nos prédécesseurs. L'exemple montre qu'un tableau – comme [Les Disciples d'Emmaüs](#) – peut être de deux styles en n'ayant qu'un auteur et que la différence entre l'original et son pastiche est stylistique. Il pose aussi la question de savoir si la propriété esthétique qui les distingue est individuante et peut suffire à identifier non seulement l'œuvre, mais aussi son auteur et à la lui attribuer pour l'authentifier. Nous fait-elle connaître son essence individuelle : son *eccēitē* ? Ou n'est-ce qu'une étiquette supplémentaire : une nouvelle marque à contrefaire ? Le cas des faux Vermeer n'est pas éloigné de celui de *The Next Rembrandt*, même s'il n'est pas une contrefaçon, mais une œuvre allographe dont l'authenticité s'évalue par un autre critère. N. Goodman écarte l'idée que le trait caractéristique d'un style vraiment artistique soit seulement statistique, car il aurait alors une signification mathématique et non esthétique⁹². Mais il ne l'exclut pas pour autant et le lipogramme de **Georges Perec** sur [La disparition](#) de la lettre « e » montre qu'il eut raison d'être prudent. Son roman l'éluide en effet, alors qu'elle est statistiquement la plus fréquente de la langue française, tout en faisant de son absence son sujet. Il l'exemplifie littéralement, au sens que N. Goodman donne à ce terme consistant, pour une œuvre, à posséder réellement la propriété qu'il dénote⁹³. Le mot « rouge » écrit de cette couleur l'exemplifie par exemple, tandis qu'il la désigne seulement s'il l'est en bleu et un calligramme peut, de même, exemplifier son sujet en le dessinant. N. Goodman pense que cette relation logique, dont l'expression est la version métaphorique, peut être une propriété esthétique et caractériser un style ou le fonctionnement symbolique d'une œuvre. Le tour de force de G. Perec fut de transformer la particularité statistique du lipogramme en un trait stylistique constitutif d'une œuvre oulipienne. L'exemplification de la disparition du « e » serait-elle donc son essence singulière : son *eccēitē* ? Si c'est le cas, en conclura-t-on qu'un trait stylistique peut-être individuant et que celui de *The Next Rembrandt* est, à l'inverse de *La disparition*, l'optimisation de celui du maître qu'il pastiche ?

Il se pourrait en effet que ce profit optimal caractérise le style singulier de l'œuvre fabriquée par l'IA, finalement distincte de celui du peintre néerlandais qui ne réalisa jamais le stéréotype des siennes. Cette singularité constituerait alors son *eccēitē* ou son identité individuelle. L'hypothèse peut se défendre et consiste à définir les œuvres par leurs propriétés esthétiques ou stylistiques, c'est-à-dire par leur fonctionnement symbolique, en excluant de leurs concepts leurs composantes matérielles. Elle convient peut-être aux allographes, car le fait qu'on puisse les reproduire sans perte d'authenticité montre que celles-ci ne dépendent pas de leur support matériel. Mais son application aux autographes est en revanche contre-intuitive, parce que leurs particularités dépendent davantage de leurs composantes physiques marquées par le temps. Le fait qu'on ne puisse pas les reproduire à l'identique en raison de leur historicité expliquerait que l'œuvre ne puisse pas l'être et il faudrait donc les intégrer à sa définition pour saisir sa singularité. Contre cette thèse. N. Goodman affirme

⁹² Goodman, N. (1992). *Manières de faire des mondes*. Jacqueline Chambon, Nîmes. Ch.3.5

⁹³ Goodman, N. (1990). *Langages de l'art*. Jacqueline Chambon, Nîmes. Ch.2.

qu'on peut toujours trouver une différence entre un original et sa copie qui ne soit pas physique, mais esthétique ou stylistique, car liée au fonctionnement symbolique de l'œuvre⁹⁴. Si ce corollaire peut sembler paradoxal, une reproduction étant normalement identique à son modèle, on a cependant vu qu'une même œuvre peut être de deux styles différents et l'histoire semble aussi donner raison à N. Goodman. [Carlo Ginzburg](#) rappelle en effet dans sa théorie de l'indice qu'un expert italien, [Giovanni Morelli](#), proposa à la fin du XIX^e siècle une méthode d'attribution révolutionnaire entièrement basée sur l'analyse des détails que les stéréotypes de la stylistique écartent généralement, comme le dessin d'un pavillon d'oreille que les copistes font différemment⁹⁵. En conclura-t-on avec N. Goodman que le style est individuant et que son analyse détaillée peut justifier l'attribution d'une œuvre ? L'affaire des faux Vermeer montre que l'on aurait tort, si l'on exclut de son concept ses composantes matérielles. Rappelons en effet que le procès de H. Van Meegeren discrédita les experts dont la méthode d'authentification était purement stylistique et entérina ainsi le changement de paradigme amorcé dans l'entre-deux-guerres, qui devint réellement et non plus symboliquement indicial. Le chimiste [Paul Bernard Joseph Marie Coremans](#), appelé à la barre lorsqu'il dirigeait le laboratoire d'analyse scientifique de l'Institut royal du patrimoine artistique de Belgique, expliqua que le seul indice fiable permettant de détecter les pastiches de H. Van Meegeren était l'emploi d'une résine synthétique, la bakélite, qui n'existait pas à l'époque de **Johannes Vermeer**⁹⁶. Si ce marqueur caractérise ce corpus d'œuvres, pourquoi n'en serait-il pas aussi un trait stylistique ? Que gagne-t-on à séparer les propriétés esthétiques de leur support physique ? L'indépendance d'un domaine ainsi constitué : l'esthétique ? Mais à quel prix ?

Cette question déborde notre étude de cas, dont on peut dresser un bilan en quatre points. *The Next Rembrandt* n'est, premièrement, ni une peinture ni une œuvre autographe, mais une impression et une œuvre allographe, comparable au lipogramme de G. Perec, *La disparition*, plutôt qu'aux portraits du maître néerlandais. C'est en effet, deuxièmement, un prototype au double sens du terme, simultanément parangon et stéréotype, qui exemplifie l'optimisation d'un style tout en exprimant l'effet « waouh » de son résultat, qui va de l'étonnement et de l'amusement jusqu'à la stupeur et l'effroi devant la performance technique. Ce n'est pas un faux, mais un pastiche généré par un automate en apprentissage profond, qui fait l'état de l'art et pose la question philosophique de l'identité des œuvres d'art et de leur auteur. On peut enfin dire que c'est une création, mais au sens leibnizien et non bergsonien du terme, sans l'attribuer pour autant à l'IA qui en fut l'instrument, à moins de croire que les pinceaux de Rembrandt – et non lui – sont les auteurs de ses œuvres. Les lecteurs que le [StyleGAN](#) et les CAN intéressent trouveront dans le dernier ouvrage de **Marcus du Sautoy**, *Le Code de la créativité*, un chapitre sur le sujet.

⁹⁴ Goodman, N. (2003). *L'art en théorie et en action*. Gallimard, Paris. Ch.I.5. p. 49-50

⁹⁵ Ginzburg, C. (1980). « Signes, Traces, Pistes », *Le Débat*, 6. Paris, Gallimard. p. 3-44.

⁹⁶ Coremans, P. (1949). *Van Meegeren's Faked Vermeers. A scientific examination*. Meulenhoff, Amsterdam.