



HAL
open science

L'image artificielle : le Portrait d'Edmond de Belamy

Alexandre Gefen

► To cite this version:

Alexandre Gefen. L'image artificielle : le Portrait d'Edmond de Belamy. *Intellectica - La revue de l'Association pour la Recherche sur les sciences de la Cognition (ARCo)*, 2024, *Philosophies de l'ia : penser et écrire avec les llm*, 81. <hal-05536769>

HAL Id: hal-05536769

<https://hal.science/hal-05536769v1>

Submitted on 4 Mar 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

L'image artificielle : le *Portrait d'Edmond de Belamy*

Alexandre GEFEN*



RÉSUMÉ. Le *Portrait d'Edmond de Belamy*, vendu en 2018 par le collectif français Obvious, incarne l'essor des œuvres générées par l'intelligence artificielle (IA). Utilisant la technique des GAN, l'œuvre préfigure l'évolution vers des technologies encore plus avancées comme Dall-E ou Midjourney, remettant en question la définition même de l'art. Cette peinture suscite des interrogations sur l'originalité, l'intentionnalité, et l'authenticité des œuvres créées par des machines.

Mots-clés : art génératif, intelligence artificielle (IA), originalité, esthétique algorithmique, représentation.

* THALIM, CNRS-Université Paris Sorbonne-Nouvelle-École Normale Supérieure.
alexandre.gefen<at>cnrs.fr

ABSTRACT. The artificial image: Portrait of Edmond de Belamy. *The Portrait of Edmond de Belamy*, sold in 2018 by the French collective Obvious, exemplifies the rise of AI-generated art. Utilizing GAN technology, this work foreshadows the shift toward more advanced systems like Dall-E and Midjourney, challenging the very definition of art. The painting raises questions about originality, intent, and authenticity in machine-generated works.

Keywords: Generative art, Artificial intelligence (AI), Originality, Algorithmic aesthetics, Representation.

Vendu aux enchères 432 500 dollars chez Christie's le 25 octobre 2018, le *Portrait d'Edmond de Belamy* (Lesage-Münch, 2018), réalisé par le collectif Obvious (les trois Français Pierre Fautrel, Hugo Caselles-Dupré et Gauthier Vernier âgés tous les trois de moins de trente ans) fait partie d'une série de onze tableaux de personnages imaginaires (« La Comtesse », « Le Cardinal », « Le Baron », etc.), de la famille fictive des Belamy¹. Le tableau est signé d'une équation issue de l'article fondateur des Réseaux antagonistes génératifs (GAN), première génération d'outils d'imagerie artificielle à base de réseaux de neurones utilisés pour produire les onze images, le titre Belamy étant autant une allusion à Maupassant qu'un jeu de mots sur le nom du chercheur en Intelligence Artificielle (IA) inventeur du concept, Ian J. Goodfellow². Cette peinture banalement imprimée par une imprimante à jet d'encre fait partie des séries d'images inaugurales qui donnent le grand frisson d'un commencement : premier portrait de l'art occidental, première représentation d'un paysage, première toile peinte à l'huile, première photographie, première image réalisée par une intelligence artificielle... On peut et on doit sans doute avec Michel Foucault contester l'illusion des premières fois et discuter la mise en scène d'un événement qui relève d'abord d'un coup médiatique digne du régime financier de l'art au XXI^e et d'une mise en scène technologique habile : d'autres tableaux de la série avaient été vendus précédemment à des collectionneurs (comme « Le Comte » cédé pour 10 000 euros au collectionneur français Nicolas Laugero Lasserre³) et des tableaux imitant des maîtres avaient, par exemple, été générés par des intelligences artificielles dès 2016 par le projet *le prochain Rembrandt* de Microsoft notamment⁴. Il y a peut-être aussi un relent de chauvinisme à penser que la première œuvre générée par une intelligence artificielle et vendue publiquement l'ait été par des artistes français.

Le prochain Rembrandt de Microsoft illustre l'émergence des IA générative. C'est d'abord la technique des GAN, méthode consistant à mettre en

¹ Collectif Obvious, *La Famille De Belamy – Obvious*, <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>, (consulté le 1 février 2024).

² Obvious, *Artificial Intelligence for Art*, [Manifeste], s. d. Sur le processus de nomination des œuvres produites par les IA, voir Alexei Grinbaum, *Paroles de machines* (2023).

³ Sébastien Seibt, *Obvious, les Français derrière la première peinture d'une IA vendue aux enchères*, <https://www.france24.com/fr/20181019-peinture-christies-obvious-algorithme-ia-edmond-belamy-vente-encheres>, 19 octobre 2018, (consulté le 12 août 2020).

⁴ Dutch Digital Design, *The Next Rembrandt: bringing the Old Master back to life*, <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597>, 24 janvier 2018, (consulté le 1 février 2024).

compétition deux réseaux de neurones jusqu'à qu'ils génèrent une image intéressante a été largement rendue obsolète par le succès public de générateurs d'image basés sur des modèles de diffusion, à travers des outils multimodaux produisant les images à partir de textes (« *prompts* ») comme Dall-E, Midjourney ou Stable Diffusion. Le corpus d'images spécialisé qui a servi à exercer le GAN utilisé pour le *Portrait de Belamy*, 16 000 portraits, stockés dans un espace latent, a été rendu lui-même dérisoire par les générateurs d'images postérieurs qui se basent sur des centaines de millions d'images. De fait, le caractère photoréaliste des générateurs contemporains et leur capacité à tromper l'observateur même aguerrri en imitant des tableaux de maîtres nous trouble : elle produit des illusions bien plus convaincantes que celles du « GANisme » mouvement éphémère de l'histoire de l'art qui a cherché à embrasser cette technique à sa naissance (le mot vient d'un développeur français de Google, François Chollet)⁵. Le *Portrait d'Edmond de Belamy* frappe par son caractère imparfait, le flou et le caractère déformé du visage étant caractéristique d'un moment intermédiaire dans l'histoire de la génération d'image par réseaux neuronaux : un peu à la manière dont les tableaux du Trecento (par exemple ceux de Giotto) produisent une perspective imparfaite qui mettra plusieurs décennies à aboutir à la perspective linéaire de Masaccio, les réseaux de neurones mettront un certain à représenter correctement d'un point de vue mathématique un visage, les premiers nus de Robbie Barrat utilisant ces outils en 2018 en témoignent par exemple. Autrement dit, le *Portrait de Belamy* n'impose pas immédiatement de coupure évidente dans nos représentations : l'image n'est pas esthétiquement intéressante, elle n'apporte pas une vision radicalement nouvelle et s'impose naturellement comme objet artistique, mais elle ne saurait être confondue avec le travail d'un autre peintre, elle étonne sans stupéfier, donnant l'impression d'une étrange variation autour de formes de portrait très connues, dans des tonalités rappelant celles du XIX^e siècle. Ce sentiment de familiarité imparfaite, de reconnaissance d'un trop connu qui se défait sous nos yeux a été on le sait décrit par le chercheur japonais Masahiro Mori dans un article de 1970 sous le nom de « vallée de l'étrangeté » (Mori, 2012). Pour le tableau des Obvious, tout se passe comme si nous étions capables de reconnaître à la fois des codes iconographiques génériques (par exemple la lavallière et la posture de trois-quarts) mais restions troublés par des effets de déformation que nous n'arrivons pas à attribuer une école esthétique ou à un peintre, pas plus qu'à une possible enfance de l'art. À l'œil éduqué aux productions contemporaines, et au regard attentif à sa signature algorithmique, le *Portrait de Belamy* se signale donc encore comme artificiel, mais c'est peut-être la dernière œuvre artificielle à apparaître comme artificielle et à produire de l'étrangeté avant l'avènement de techniques plus avancées dans les années 2020 qu'il devient fort difficile à identifier. Si l'on peut imaginer essayer de détecter des *deep fakes* pour des photographies ou des musiques, il n'y a pas de test de Turing possible pour la peinture de la génération de Dall-E, ni peut-être même de tests qui interrogeraient l'humanité en général d'une peinture, tant la peinture a exploré depuis le XX^e siècle d'espaces esthétiques, conceptuels et techniques, souvent posthumains, qu'on ne saurait quelle empreinte humaine chercher. Les œuvres

⁵ Collectif Obvious, *Obvious, explained.*, <https://medium.com/@hello.obvious/ai-the-rise-of-a-new-art-movement-f6efe0a51f2e>, 26 septembre 2018, (consulté le 1^{er} février 2024).

visuelles réalisées par des IA sont d'ores et déjà plus indétectables encore que toutes les autres productions artificielles des machines, quoique la législation puisse chercher à imposer comme l'AI Act un marquage des productions artificielles.

À partir des années 2020, les IA génératives « *text to image* » comme Dall-E, Midjourney ou Stable Diffusion démocratisent l'art, faisant de chacun un artiste potentiel. Par leur facilité d'emploi et leur rapidité, les IA génératives accentuent comme jamais l'écart entre les deux pôles entre lesquels circulait la peinture : d'un côté la valeur de l'idée et l'autre celle du travail, de l'artisanat. L'art moderne est celui qui passe de « l'apparence » à la « conception » explique dans un article célèbre « L'Art après la philosophie » Joseph Kossuth et choisit donc l'idée et le concept au détriment de la maîtrise aspectuelle de l'œuvre. Tout en renvoyant la représentation plastique à son origine rhétorique, l'art du prompt manifeste ainsi une sorte de nouveau triomphe de l'art conceptuel pour lequel la réalisation de l'œuvre est chose négligeable, alors même que les formes prises par l'œuvre elle-même sont souvent formellement très banales et rétrogrades.

Les IA génératives, sont alors utilisées pour des projets spectaculaires (Refik Anadol), des productions expérimentales étranges (Egor Kraft) ou des interrogations réflexives sur l'IA et ses biais (Trevor Paglen). Mais derrière le génie de certains artistes et derrière la promesse d'un « nouveau surréalisme » parfois promu pour désigner la capacité des générateurs d'image –à combiner des éléments visuels inattendus par la magie du prompt » « *AI surrealism* » est le nom d'une importante exposition organisée à New York en 2023⁶, les représentations sont souvent stéréotypées, comme celles de Midjourney au style souvent cyberpunk et rétrofuturiste comme son corpus d'images d'entraînement. S'ouvre peut-être un nouveau partage entre l'écrivain et l'écrivain du prompt, l'artiste et l'amateur, pour reprendre une opposition célèbre de Barthes, entre celui qui se contente de s'inscrire dans le pré-représentations des IA génératives et l'artiste qui cherche à les interroger et à la détourner, reportant le vieux travail d'interrogation des représentations sociales à un travail de questionnements des biais des représentations artificielles.

Quoi qu'il en soit, l'IA poursuit le mouvement moderne de dédéfinition de l'art, de déconstruction de ses modalités de représentations à partir d'œuvres faussement ordinaires. Cet écart entre les questionnements posés à l'art et le caractère peu novateur de la forme était déjà présent pour le *Portrait de Belamy* et c'est en ce sens qu'il fait date. La rupture ne vient ni de la représentation elle-même, qui pointe vers un art daté du portrait, ni du média dans lequel la peinture est rendue (une impression sur du papier encadré comme un tableau à l'ancienne), ni de l'intention (la production d'une série de portraits familiaux imaginaires) mais d'une sorte d'inachèvement technique, *non finito* qui indique le recours à des moyens de production de l'œuvre spécifique desquels l'intérêt et la valeur de l'œuvre sont inséparables, et qui s'accompagnent de forme de production et de conceptualisation de l'œuvre qui posent des questions radicales aux théories esthétiques. Même s'il est en amont de ces IA « *text to image* », qui

⁶ Exquisite Workers et Superchief Gallery NFT, *AI Surrealism [exposition, New York, Superchief Gallery NFT, 28 novembre-4 décembre 2023]*, <https://foundation.app/world/ai-surrealism?tab=home>, (consulté le 1^{er} février 2024).

relancent de vieilles interrogations sur les liens intersémiotiques entre les systèmes de signe et les origines rhétoriques de la peinture et permettent une démocratisation immédiate et radicale des possibilités de création visuelle, même s'il échappe aux modifications des régimes régulant la valeur des œuvres (leur vente par NFT ou leur multiplication infinie) en étant encore vendu sous la forme d'un objet matériel dans une salle de vente, le *Portrait d'Edmond de Belamy* inaugure néanmoins une ère technoartistique nouvelle que son imperfection désigne et que l'on pourrait désigner comme une nouvelle fin de l'art après celles décrétées par Hegel ou Arturo Danto. Désessentialisé, désacralisé, dé-défini, décroché d'un médium natif, dépourvu de contours fixes et des critères anciens du jugement esthétique, l'art artificiel voit modifier en profondeur les critères qui définissent sa valeur et son existence même⁷.

Rien n'est nouveau et tout est nouveau. Demandons-nous simplement : que représente le *portrait de Belamy* ? La réponse technique serait de dire qu'il représente une certaine configuration de l'espace latent d'un réseau de neurones artificielles qui a construit ses propres représentations, son propre modèle, sa propre idée si l'on est platonicien, de ce qu'est un portrait et peut en décliner toutes les variations. *Le portrait de Belamy* possède un statut étrange : il n'est pas un mensonge, une fiction, il n'est pas non plus un portrait réaliste touchant à la vérité d'un personnage, il est une représentation dont la vérité est non pas ontologique mais statistique. Le portrait est à la fois moins vrai que tous les autres portraits du monde car il n'a aucun référent réel et n'est passé par la médiation directe d'aucune subjectivité humaine incarnée, et en même temps plus vrai que tous les autres portraits du monde, car il en synthétise les qualités, la vision partagée, à partir d'un ensemble d'exemples si vaste qu'il dépasse la capacité de synthèse du regard humain – tout dépend à ce titre de la conception de la vérité en art que l'on mobilise. Un art non humain produit un monde plus qu'humain. C'est à la fois l'essence du portrait et l'absence de son principe ontologique fondamental qui se trouvent posés devant nous⁸.

Posons une autre question simple : quel est l'auteur est du *Portrait d'Edmond de Belamy* ? Faut-il en faire une reviviscence de ces images achéiropoïètes, c'est-à-dire conçues par Dieu sans l'intervention de l'homme comme le *saint Suaire de Turin* mais aussi dans une certaine mesure comme la photographie, en se souvenant de la nouvelle de Frederic Brown, *Answer* (1964), qui nous raconte comment des hommes, après avoir conçu une intelligence artificielle ultime, lui demandèrent si Dieu existait et reçurent comme réponse « maintenant oui » ? Faut-il attribuer l'image à une vision du monde collective dont la machine aurait fait une sorte de synthèse, dégageant à travers la modélisation dans son espace latent des 16 000 portraits ayant servi à entraîner la machine, une sorte d'essence du portrait ? Faut-il identifier l'influence particulière d'un certain portrait particulier ou d'un certain auteur (pour le *Portrait d'Edmond de Belamy* par exemple Henri Fantin-Latour, notamment auteur d'un portrait de Rimbaud resté célèbre), selon un principe qui a conduit certains artistes contemporains à vouloir attaquer les sociétés commercialisant des générateurs d'images artificielles pour

⁷ Sur IA et art contemporain, on pourra consulter par exemple : Sofina Audry (2021) autour de l'expérience d'un artiste ; Andreas Broeckmann, (2021), pour une mise en perspective historique ; Niklas Hageback, Daniel Hedblom (2021) ; et en français : Hugues Dufour (2023) ; Alexandre Gefen (2024).

⁸ Ce point est abordé par Alberto Romele (2019).

plagiat (après l'échec d'une première plainte, Les illustratrices Sarah Andersen, Kelly McKernan et Karla Ortiz ont retenté en 2024 une action en justice contre Stability Ai et Midjourney en raison de l'utilisation présumée de leurs œuvres dans l'entraînement des modèles) ? Faut-il attribuer la paternité à une sorte de magie surnaturelle contenue dans la signature elle-même ? Au créateur de l'algorithme, Ian Goodfellow, d'ailleurs surnommé le « père des GAN » et auréolé d'une légende puisqu'il aurait eu l'idée de mettre en compétition deux réseaux de neurones au sortir d'une soirée arrosée à la bière dans un pub ? À l'ordinateur ayant produit le résultat puisque dans le champ de la création par IA, les concepteurs du hardware rare utilisé pour entraîner les modèles possèdent autant d'influence que les développeurs de logiciels ? Au créateur du logiciel ayant effectivement implémenté pour la première fois les travaux de Goodfellow, un jeune programmeur de 19 ans Robbie Barrat et dont Obvious a emprunté au moins 90 % du code de son logiciel publié en Open source, provoquant une polémique ? On voit que l'attribution de la paternité au collectif Obvious est loin d'être une évidence, d'autant moins qu'il faudrait encore savoir s'il faut attribuer l'œuvre au seul programmeur des trois condisciples, Hugo Caselles-Dupré ou au trois à égalité...

Depuis au moins la Renaissance, que l'on produise par délégation dans un atelier de peintre n'est pas une pratique bien extraordinaire, que le concepteur d'une œuvre se distingue de celui qui l'a exécuté est fréquent dans l'art moderne, que le créateur recourt à des dispositifs techniques, mécaniques ou numériques complexes et lourds n'est pas non plus d'une originalité faisant date, mais il n'en demeure pas moins que la distance entre l'intention et la réalisation, le caractère particulièrement indirect et délégué de la production des œuvres artificielles est singulier. Il y a sans doute différents degrés de contrôle et de délégation de la création. À preuve le fait que le caractère répétable à l'infini et difficile prévisible du résultat final issu d'une algorithmique probabiliste s'inscrit dans toute une tradition d'œuvres s'appuyant sur le hasard (ne pensons avec ses *Stoppages Étalon* ou « hasard en conserve » de Marcel Duchamp de 1913-14), mais la difficulté à en visualiser et même à en imaginer les processus dans la boîte noire qu'est l'espace latent de la machine n'en est pas moins troublante. Le caractère réinventable à l'infini des œuvres produites par une IA, qui pourraient continuer à être générées une fois son artiste disparu en en conservant le style n'est pas non plus sans conséquence sur la valeur de l'œuvre, dont la singularité devient celle d'être un simple paramétrage, un corpus d'exemples d'entraînement donnés à la machine et le hasard quantique des combinaisons de l'image latent – ou pour les IA génératives d'aujourd'hui, le texte d'un « *prompt* ». Toute une tradition culturelle qui définissait la valeur d'une œuvre par rapport à l'effort de l'artisan ou au génie rare de l'artiste se trouve troublée dans une telle facilité à mettre en scène la banalité des discours.

La question de l'originalité, valeur pourtant particulièrement robuste aux réaménagements de l'art moderne, est tout autant affectée, puisque on l'a vu le *Portrait de Belamy* est à la fois radicalement unique en tant que résultat stochastique et totalement banal puisque dépourvu de tout autre originalité que l'organisation des matrices mathématiques ayant combiné des milliers d'images en produisant une sorte de modèle moyen, prototypique mais sans intérêt distinctif. Même si des outils postérieurs sont capables de productions étonnantes

par leur «surréalisme», elles ne fonctionnent que par une sorte de collage algorithmique de manières de voir déjà produites. Ces questionnements affectent en retour, remarquons-le, notre vision de la création humaine en la tirant du côté d'une philosophie matérialiste de l'art : si elle est décryptée par de multiples moyens qui en font la combinaison des influences sur un artiste et de l'expérience historique et biographique au sens large de celui-ci, en quoi est-elle plus originale en tant que construction neuronale que l'arrangement dans des neurones artificiels d'une grande somme d'exemples par un programme spécifique ? Quoi qu'il en soit, on ne s'étonnera pas qu'un artiste comme le musicien japonais Nao Tokui aille chercher pour son essai *Surfing human creativity with AI – A user's guide* (2024) les modèles gradués et différenciés de la créativité d'une Margaret A. Boden (2004) pour dépasser l'idée que l'art procède uniquement d'une créativité singulière et radicale.

Émerge du côté du lecteur et de l'interprète des questions non moins fondamentales : alors que notre pensée anthropomorphique nous conduit à projeter derrière une œuvre une personne, que nous ne pouvons-nous empêcher d'attribuer une intentionnalité et de fantasmer un créateur derrière une toile, quel contrat affectif nouons-nous avec un algorithme ? Si l'on prend le cas du tableau des Obvious, peut-on être conduit à rejeter l'imperfection technique de la production machinique ou au contraire s'y attacher, comme si on devait la considérer comme l'œuvre de jeunesse d'un peintre aimé ? Peut-on l'interpréter avec les moyens traditionnels de la critique, destinée à peser la nouveauté ou la beauté d'un geste ou d'un programme comme à discerner ses origines dans d'autres créations humaines ? Peut-on admettre pouvoir être ému par une œuvre explicitement signée d'un algorithme et cette émotion peut-elle être plus que celle de l'étrangeté ? Quelle sympathie peut produire Belamy, si ce n'est évoquer par une résonance troublante, le portrait du colonel Chabert dans le roman éponyme de Balzac ?

« Son front, volontairement caché sous les cheveux de sa perruque lisse, lui donnait quelque chose de mystérieux. Ses yeux paraissaient couverts d'une taie transparente : vous eussiez dit de la nacre sale dont les reflets bleuâtres chatoyaient à la lueur des bougies. Le visage pâle, livide, et en lame de couteau, s'il est permis d'emprunter cette expression vulgaire, semblait mort. Le cou était serré par une mauvaise cravate de soie noire. L'ombre cachait si bien le corps à partir de la ligne brune que décrivait ce haillon, qu'un homme d'imagination aurait pu prendre cette vieille tête pour quelque silhouette due au hasard, ou pour un portrait de Rembrandt, sans cadre. » (Balzac, 1832)

Autrement dit, une œuvre aussi artificielle soit-elle peut continuer à résonner, à émouvoir par les échos culturels qu'elle engendre, elle peut conduire à cette réinterprétation du monde à nouveaux frais qui est le propre de l'art comme à une interrogation intérieure du sujet regardant. Aussi artificiel qu'il soit, *Le portrait de Belamy* fait exister un fantôme, anime une nouvelle forme de spectralité, qui relance à nouveau frais le défilé des ombres qui occupe l'art. « Qui est là ? » pouvons-nous dire comme le garde de la tour à la première réplique d'Hamlet.

Concluons : il faut nous interroger les possibles et les limites de notre désir à l'égard des objets artificiels. En matière de philosophie esthétique, ces questions

ne sont sans doute pas tout à fait nouvelles, l'art moderne, du surréalisme à Fluxus, les avait esquissées. Le désir d'une œuvre née de son propre principe imaginé par la modernité s'est mêlé tout au long du XX^e siècle aux moyens permis par les technologies modernes création : l'art contemporain s'étant précipité depuis le *Portrait de Belamy* dans d'innombrables tentatives de délégation machinique complète ou de coréalisation avec les IA, sans parler des œuvres visant d'abord à en scénariser ou en métaphoriser les procédés ou celles utilisant l'IA pour réorienter notre attention vers d'autres intelligences et d'autres vivants. Telle est le paradoxe de l'œuvre créée par une IA : sa manière d'interroger le caractère mécanique de l'intelligence humaine, de la naturaliser en la reproduisant, d'interroger le mystère de l'inspiration en le rapportant à des combinaisons de formes latentes, et en même temps d'interroger à nouveaux frais le rapport entre la création individuelle et les représentations collective et de relancer notre intérêt vers d'autres formes d'agentivité et de connaissance.

C'est peut-être ainsi à une seconde forme de mort de l'auteur après celle promise au nom de l'autonomie du langage dans les années 70 par le structuralisme que l'on a affaire avec la fin algorithmique du créateur et c'est peut-être une seconde disparition de l'aura qui se joue, un siècle après celle décrite par Walter Benjamin à propos de la naissance d'arts reproductibles (Benjamin *et al.*, 1939), lorsque l'art artificiel se dégage des limites inséparables de la finitude de son créateur. Lorsque les peuvent être produites à l'infini sans la limite posée par la durée de vie de leur créateur, c'est alors la question de la valeur économique et symbolique de de l'œuvre d'art, traditionnellement définie par sa rareté qui vient se poser. La captation réaliste de la photographie a, on le sait, déchargé la peinture de sa mission traditionnelle consistant à représenter immédiatement le monde et en particulier à assurer la mémoire des absents en en laissant des portraits comme nous le raconte déjà l'*Histoire naturelle* de Pline, ouvrant la porte, à la peinture moderne et à des aventures très nouvelles, ne seraient que celles de l'abstraction. Loin d'être uniquement dirigés vers le futur d'une création automatisée ou hybridée, les défis conceptuels ouverts par l'IA interrogent en profondeur notre bagage philosophique passé dans un contexte où les catégories supposément naturalisantes de la pensée occidentale se trouvent contestées, ne serait parce que l'IA dessine une histoire décentrée de l'humain de l'art, la vision de la machine prenant en quelque sorte la suite de l'inventaire engagé par *L'Atlas mnémosyne* de l'historien de l'art allemand Aby Warburg (qui se destinait, on le sait, à proposer une histoire de l'art seulement fondée sur la combinaison des images) (Warburg *et al.*, 2012) pour proposer une histoire des formes tels qu'elles sont réorganisées et classées dans son espace latent. L'heure est à rêver à une philosophie et à une histoire de l'art déléguées à la vision machine et attentives à ce qu'il y a tout de non-humain dans l'art humain. Pourraient-elles s'organiser en dehors des canons établis par les jugements humains sédimentés par le temps et s'appuyer sur la grammaire des formes produites par les modèles de fondation ? On peut l'imaginer. Rien n'interdit non plus de penser que l'un des principaux intérêts de l'art artificiel soit de changer d'abord en retour les moyens d'expression « naturels » propres au monde ancien. C'est peut-être ce projet aussi qui est engagé par le *Portrait de Belamy*, dans sa manière de mettre sous nos yeux un art ancien, le portrait, qu'une autre technique de création achéiropoète, la photographie, aurait supposément tué.

RÉFÉRENCES

- Audry, S. (2021). *Art in the age of machine learning*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Balzac, H. de (1832). *Le Colonel Chabert*. Paris, Mame-Delaunay.
- Benjamin, W. et al. (1939). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. Version de 1939*, Paris, France, Gallimard, 2009.
- Boden, M.A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge, New York, NY, USA. Second edition.
- Broeckmann, A. (2016). *Machine art in the twentieth century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dufour, H. (2023). *L'art face à l'IA: vers un imaginaire augmenté*. VILLE, Fyp Éditions.
- Gefen, A. (dir.) (2024). *Esthétiques artificielles, Nouvelle Revue Esthétique*. 2024/1 n°33. Paris, Presses Universitaires de France.
- Grinbaum, A. (2023). *Paroles de machines*. Paris, France : Humensciences/Humensis.
- Hageback, N. & Hedblom, D. (2021). *AI for Arts*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Lesage-Münch, A.-S. (2018). Première vente aux enchères d'un tableau réalisé par intelligence artificielle. *Connaissance des Arts*, octobre 2018, vol. 26.
- Mori, M. (2012). « La vallée de l'étrange », *Gradhiva. Revue d'anthropologie et d'histoire des arts*, traduit par Isabel Yaya, 16 mai 2012, n° 15, 26-33.
- Romele, A. (2019). *Digital Hermeneutics: Philosophical Investigations in New Media and Technologies*. Abingdon, Oxfordshire, UK, Routledge.
- Tokui, N. (2024). *Surfing human creativity with AI — A user's guide*. Translated by David d'Heilly. ISBN 978-1-304-83195-8. Qosmo.jp, CC BY 4.0 licence. <https://qosmos.jp/en/publication/naotokui-book>.

David d'Heilly. ISBN 978-1-304-83195-8. Qosmo.jp, [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license. <https://qosmo.jp/en/publication/naotokui-book>.

Warburg, A.M., Recht, R. & Zilberfarb, S. (2012). *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, France, L'écarquillé.

