

## THẨM MỸ MÁY VÀ CÂU HỎI VỀ BẢN CHẤT NGHỆ THUẬT: TÁC PHẨM DO TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TẠO SINH NHÌN TỪ MỸ HỌC KANT, HEGEL VÀ MỸ HỌC ĐƯƠNG ĐẠI

Nguyễn Trường Thành\*

**Tóm tắt:** Sự bùng nổ của các hệ thống trí tuệ nhân tạo tạo sinh đặt lại câu hỏi nền tảng của mỹ học: tác phẩm do máy sinh ra có phải là nghệ thuật? Bài viết phân tích vấn đề này từ mỹ học Kant với học thuyết thiên tài, mỹ học Hegel với quan niệm nghệ thuật là sự biểu hiện cảm tính của tinh thần, và các lý thuyết đương đại của Danto, Dickie, Levinson. Trên cơ sở đó, bài viết đề xuất bốn tiêu chí xác định tư cách nghệ thuật khi tác giả là máy, đồng thời lập luận rằng sản phẩm tạo sinh chỉ trở thành nghệ thuật trong một quan hệ ý hướng và định chế do con người kiến tạo.

**Từ khóa:** trí tuệ nhân tạo tạo sinh, mỹ học, thiên tài, thuyết định chế, tính tác giả, sáng tạo máy

### 1. Đặt vấn đề

Trong vài năm gần đây, các hệ thống trí tuệ nhân tạo tạo sinh (generative AI) đã tạo ra hình ảnh, âm nhạc, thơ ca và văn xuôi với chất lượng khiến ngay cả giới chuyên môn nhiều khi không thể phân biệt với sản phẩm của con người. Bức chân dung Edmond de Belamy do mạng đối nghịch tạo sinh (GAN) tạo ra được nhà Christie's bán đấu giá năm 2018 với mức giá vượt xa ước tính ban đầu<sup>1</sup>; các mô hình khuếch tán và mô hình ngôn ngữ lớn hiện nay cho phép bất kỳ ai, chỉ bằng một câu lệnh, thu được sản phẩm thị giác hay ngôn từ mang dáng dấp của tác phẩm hoàn chỉnh. Hiện tượng này không chỉ gây chấn động thị trường nghệ thuật và giới sáng tác, mà còn đặt lại một câu hỏi triết học nền tảng tưởng chừng đã được mỹ học truyền thống giải quyết: nghệ thuật là gì, và tư cách nghệ thuật của một tác phẩm có nhất thiết đòi hỏi một chủ thể sáng tạo là con người hay không.

Câu hỏi “tác phẩm do AI sinh ra có phải là nghệ thuật không” thực chất bao hàm hai câu hỏi khác nhau nhưng thường bị đồng nhất. Thứ nhất là câu hỏi về sản phẩm: xét

\* Thạc sĩ tại Khoa Triết học, Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, ĐHQG HCM

<sup>1</sup> Bức Portrait of Edmond de Belamy, do nhóm Obvious (Paris) tạo sinh bằng mạng đối nghịch tạo sinh, được bán tại phiên Prints & Multiples của Christie's New York ngày 25/10/2018 với giá 432.500 USD, vượt hơn bốn mươi lần mức ước tính ban đầu là 7.000-10.000 USD. Xem Christie's, “Is artificial intelligence set to become art's next medium?”, christies.com; và bản tin ngày 25/10/2018 trên Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-first-ever-portrait-generated-artificial-intelligence-auction-sold-40-times-estimate>.

về phương diện hình thức, cảm tính và hiệu ứng thẩm mỹ, sản phẩm tạo sinh có thể đạt tới phẩm chất của tác phẩm nghệ thuật hay không. Thứ hai là câu hỏi về chủ thể: hành vi tạo ra sản phẩm ấy có phải là hành vi sáng tạo nghệ thuật, và máy có thể là tác giả theo nghĩa đầy đủ của khái niệm này hay không. Kinh nghiệm cho thấy khán giả hoàn toàn có thể xúc động trước một sản phẩm mà sau đó họ mới biết là do máy tạo ra; nhưng chính sự thay đổi thái độ thẩm định khi nguồn gốc được tiết lộ lại gợi ý rằng tư cách nghệ thuật không nằm trọn vẹn trong các thuộc tính cảm tính của đối tượng.

Bài viết này tiếp cận vấn đề theo ba bước. Trước hết, bài viết trở lại mỹ học Kant, nơi khái niệm thiên tài và trò chơi tự do của các quan năng nhận thức xác lập một chuẩn mực về nghệ thuật gắn chặt với chủ thể tính người. Tiếp đó, bài viết phân tích mỹ học Hegel, trong đó nghệ thuật được quan niệm là sự biểu hiện cảm tính của ý niệm, tức một hình thái tự nhận thức của tinh thần trong lịch sử. Cuối cùng, bài viết khảo sát các lý thuyết mỹ học đương đại, đặc biệt là thuyết định chế của Dickie, quan niệm về thế giới nghệ thuật của Danto và định nghĩa lịch sử của Levinson, vốn tách tư cách nghệ thuật khỏi các thuộc tính cảm tính và chuyển trọng tâm sang mạng lưới quan hệ ý hướng, lịch sử và định chế. Trên cơ sở đối chiếu ba truyền thống ấy với đặc điểm kỹ thuật của hệ thống tạo sinh, bài viết đề xuất một bộ tiêu chí để xác định khi nào và theo nghĩa nào sản phẩm do máy sinh ra có thể được thừa nhận là nghệ thuật.

## **2. Nghệ thuật, thiên tài và trò chơi tự do của các quan năng trong mỹ học Kant**

Trong *Phê phán năng lực phán đoán*, Kant phân biệt nghệ thuật (Kunst) với tự nhiên, với khoa học và với nghề thủ công. Nghệ thuật là sự tạo tác thông qua tự do, nghĩa là thông qua một ý chí đặt lý tính làm cơ sở cho hành vi của mình; sản phẩm của con ong, dù tinh xảo, không phải là tác phẩm nghệ thuật vì nó không xuất phát từ sự cân nhắc tự do<sup>2</sup>. Sự phân biệt này ngay lập tức cho thấy vấn đề của hệ thống tạo sinh: quá trình tối ưu hóa thống kê trên dữ liệu huấn luyện, xét về cấu trúc, gần với hoạt động theo bản năng hoặc theo cơ chế hơn là với hành vi tự do theo nghĩa Kant, bởi nó không hàm chứa sự tự quyết của một ý chí có lý tính.

Kant còn đòi hỏi nghệ thuật đẹp phải mang một tính chất nghịch lý: nó phải là sản phẩm có chủ đích nhưng lại hiện ra như thể không có chủ đích, nghĩa là nghệ thuật phải trông như tự nhiên dù ta biết nó là nghệ thuật<sup>3</sup>. Điều kiện khả thể của phẩm chất ấy được

---

<sup>2</sup>Kant, I. (2007). *Phê phán năng lực phán đoán* (Bùi Văn Nam Sơn dịch và chú giải). Hà Nội: Nxb Văn học, §43, tr. 259-261.

<sup>3</sup>Kant, I. (2007). Sdd., §45, tr. 263-264.

Kant quy về thiên tài (Genie), được định nghĩa là tài năng bẩm sinh qua đó tự nhiên đề ra quy tắc cho nghệ thuật<sup>4</sup>. Thiên tài có bốn đặc điểm: tính độc đáo, tính mẫu mực, sự bất khả giải minh về phương pháp và việc chỉ áp dụng cho nghệ thuật chứ không cho khoa học. Đặc biệt, thiên tài không thể tự mô tả quy trình tạo ra tác phẩm của mình, và quy tắc mà nó xác lập không thể được đúc kết thành công thức để người khác học theo một cách máy móc<sup>5</sup>.

Đối chiếu với hệ thống tạo sinh, có thể nhận thấy một sự tương đồng bề mặt dễ gây ngộ nhận. Mạng nơ-ron sâu cũng có tính bất khả giải minh: ngay cả người thiết kế cũng không thể chỉ ra công thức tường minh mà mô hình sử dụng để tạo ra một hình ảnh cụ thể. Tuy nhiên, sự bất khả giải minh của thiên tài nơi Kant không phải là sự mờ đục kỹ thuật của một cơ chế, mà là sự vượt trội của năng lực tưởng tượng sống động so với mọi quy tắc khái niệm. Điểm mấu chốt nằm ở học thuyết về ý niệm thẩm mỹ: thiên tài là năng lực trình hiện những ý niệm thẩm mỹ, tức những biểu tượng của trí tưởng tượng khơi dậy rất nhiều suy tưởng mà không một khái niệm xác định nào có thể tương ứng trọn vẹn<sup>6</sup>. Ý niệm thẩm mỹ giả định một đời sống nội tâm, một trí tưởng tượng tự do chơi đùa với chất liệu của kinh nghiệm sống nhằm nói lên điều khôn tả. Hệ thống tạo sinh không có kinh nghiệm sống, không có điều gì để nói và không có cái khôn tả nào thúc bách nó biểu đạt; sự đa nghĩa trong sản phẩm của nó là hệ quả thống kê của việc nội suy trên không gian dữ liệu, chứ không phải sự dồi dào của một ý nghĩa được sống trải.

Về phía người thưởng ngoạn, phán đoán thẩm mỹ nơi Kant dựa trên trò chơi tự do và hài hòa giữa trí tưởng tượng và giác tính, một trạng thái mang tính phổ quát chủ quan. Điều đáng chú ý là phán đoán này, xét thuần túy về phía chủ thể tiếp nhận, không đòi hỏi thông tin về nguồn gốc của đối tượng: một hình ảnh do máy tạo ra vẫn có thể khơi dậy trò chơi tự do của các quan năng nơi người xem. Theo nghĩa đó, mỹ học Kant cho phép nói rằng sản phẩm của máy có thể đẹp. Nhưng đẹp chưa phải là nghệ thuật: chính Kant phân biệt cái đẹp tự nhiên với cái đẹp nghệ thuật, và tư cách nghệ thuật đòi hỏi nguồn gốc nơi hành vi tự do của thiên tài. Từ lập trường Kant, do vậy, sản phẩm tạo sinh có thể là đối tượng thẩm mỹ nhưng không phải là tác phẩm nghệ thuật theo nghĩa

<sup>4</sup>Kant, I. (2007). Sđd., §46, tr. 264-266. Bản dịch Việt ngữ dùng thuật ngữ “tài năng thiên bẩm” cho Genie; bài viết dùng “thiên tài”.

<sup>5</sup>Kant, I. (2007). Sđd., §47, tr. 266-270.

<sup>6</sup>Kant, I. (2007). Sđd., §49, tr. 273-282.

chặt, trừ khi ta quy hành vi sáng tạo về cho con người sử dụng máy như một phương tiện, tương tự cây cọ hay chiếc máy ảnh.

### **3. Nghệ thuật như sự biểu hiện cảm tính của tinh thần: quan điểm Hegel**

Nếu Kant đặt trọng tâm nơi chủ thể sáng tạo và chủ thể phán đoán, Hegel chuyển vấn đề sang bình diện siêu hình học và lịch sử của tinh thần. Trong *các bài giảng về mỹ học*, Hegel xác định đối tượng của mỹ học là cái đẹp nghệ thuật chứ không phải cái đẹp tự nhiên, bởi cái đẹp nghệ thuật là cái đẹp được sinh ra và tái sinh từ tinh thần, và vì tinh thần cao hơn tự nhiên nên sản phẩm của nó cũng cao hơn cái đẹp tự nhiên<sup>7</sup>. Nghệ thuật, theo công thức nổi tiếng của Hegel, là sự biểu hiện cảm tính của ý niệm: trong tác phẩm nghệ thuật, tinh thần tự trực quan chính mình dưới hình thức cảm tính, và qua đó con người tự nhân đôi mình, đưa cái bên trong ra thành đối tượng bên ngoài để tự nhận thức<sup>8</sup>.

Từ định nghĩa này, ba hệ quả trực tiếp liên quan đến vấn đề nghệ thuật máy. Thứ nhất, nghệ thuật là một hình thái của tinh thần tuyệt đối, đứng cạnh tôn giáo và triết học như những phương thức mà tinh thần tự nhận thức về chính mình<sup>9</sup>. Một hệ thống không có tự ý thức, không có nhu cầu tự nhận thức, về nguyên tắc không thể sản xuất nghệ thuật theo nghĩa Hegel, bởi nó không có cái bên trong nào để ngoại hiện. Thứ hai, nghệ thuật mang tính lịch sử: các hình thái tượng trưng, cổ điển và lãng mạn là những nấc thang trong đó quan hệ giữa ý niệm và hình thức cảm tính biến đổi cùng sự phát triển của tự do và tự ý thức của các dân tộc<sup>10</sup>. Tác phẩm nghệ thuật, do đó, không phải là đối tượng cô lập mà là kết tinh của một thời đại, một cộng đồng, một trình độ phát triển của tinh thần. Sản phẩm tạo sinh, xét như đầu ra của phép nội suy trên dữ liệu quá khứ, không tham dự vào vận động lịch sử này với tư cách chủ thể; nó chỉ phản chiếu lại, dưới dạng tổ hợp, những hình thái tinh thần đã được con người khách thể hóa trong kho dữ liệu huấn luyện.

Thứ ba, và có lẽ thú vị nhất, là luận đề về sự cáo chung của nghệ thuật. Hegel cho rằng ở thời hiện đại, nghệ thuật, xét về phương diện là phương thức cao nhất để tinh thần tự nhận thức, đã thuộc về quá khứ: tư duy phản tư và triết học đảm nhận vai trò

---

<sup>7</sup>Hegel, G. W. F. (1999). *Mỹ học* (Phan Ngọc dịch, 2 tập). Hà Nội: Nxb Văn học, tập 1, tr. 56.

<sup>8</sup>Hegel, G. W. F. (1999). Sđd., tập 1, tr. 152 (nội dung của nghệ thuật là ý niệm, hình thức của nó là sự thể hiện cảm quan) và tr. 105 (con người tự nhân đôi mình trong vật bên ngoài). Bản dịch dùng thuật ngữ “thể hiện cảm quan” cho cái mà bài viết gọi là “biểu hiện cảm tính”.

<sup>9</sup>Hegel, G. W. F. (1999). Sđd., tập 1, tr. 199; xem thêm tr. 65 và tr. 67.

<sup>10</sup>Hegel, G. W. F. (1999). Sđd., tập 1, tr. 181.

ấy<sup>11</sup>. Người viết đề xuất đọc hiện tượng nghệ thuật AI như một minh họa nghịch lý cho luận đề này: khi việc tạo ra hình thức cảm tính hoàn hảo trở thành thao tác kỹ thuật có thể tự động hóa, thì điều còn lại làm nên giá trị nghệ thuật không phải là hình thức cảm tính nữa, mà là tư tưởng, ngữ cảnh và hành vi ý niệm bao quanh tác phẩm. Chính vì thế, thay vì bác bỏ nghệ thuật máy một cách đơn giản, khung lý thuyết Hegel buộc ta hỏi: sản phẩm tạo sinh có thể trở thành chất liệu cho một hành vi tự nhận thức của tinh thần hay không, khi con người sử dụng nó để suy tư về chính điều kiện tồn tại của mình trong thời đại kỹ trị. Câu trả lời khẳng định là khả dĩ, nhưng khi đó chủ thể của hành vi nghệ thuật vẫn là con người và cộng đồng diễn giải, chứ không phải bản thân cỗ máy.

#### **4. Mỹ học đương đại: từ định nghĩa bản chất luận đến thuyết định chế và định nghĩa lịch sử**

Mỹ học phân tích thế kỷ XX khởi đầu bằng một cú sốc hoài nghi đối với chính dự án định nghĩa nghệ thuật. Weitz, vận dụng khái niệm tương tự gia đình của Wittgenstein, lập luận rằng nghệ thuật là một khái niệm mở, không thể xác định bằng các điều kiện cần và đủ, bởi tính sáng tạo và khả năng biến đổi liên tục của thực tiễn nghệ thuật luôn phá vỡ mọi định nghĩa đóng<sup>12</sup>. Nếu chấp nhận lập trường này, câu hỏi về nghệ thuật máy mất đi tính nan giải bề mặt: không có bản chất nào của nghệ thuật để sản phẩm AI phải thỏa mãn, và việc thực tiễn nghệ thuật có mở rộng để bao nạp các sản phẩm tạo sinh hay không là vấn đề của chính thực tiễn ấy, không phải của định nghĩa tiên nghiệm.

Tuy nhiên, nghệ thuật tiền phong thế kỷ XX, đặc biệt là readymade của Duchamp và Brillo Box của Warhol, cho thấy vấn đề sâu hơn: hai đối tượng có thể giống hệt nhau về mọi thuộc tính cảm tính mà một là tác phẩm nghệ thuật còn một thì không. Từ quan sát này, Danto lập luận rằng cái làm cho một vật trở thành nghệ thuật là điều mắt thường không thể thấy: đó là bầu khí quyển của lý thuyết nghệ thuật và tri thức về lịch sử nghệ thuật, tức cái mà ông gọi là thế giới nghệ thuật<sup>13</sup>. Về sau, Danto bổ sung rằng tác phẩm nghệ thuật là vật thể hiện một ý nghĩa, nói về một điều gì đó và đòi hỏi sự diễn giải; tác phẩm có tính chủ đề và phong cách mà vật thông thường không có<sup>14</sup>.

<sup>11</sup>Hegel, G. W. F. (1999). Sđd., tập 1, tr. 69: “Trong mọi quan hệ như vậy, nghệ thuật xét về mặt các khả năng cao nhất của nó đối với chúng ta đã là một cái gì lùi về quá khứ.” Xem thêm tr. 68 và tr. 71.

<sup>12</sup>Weitz, M. (1956). The role of theory in aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15(1), 27–35.

<sup>13</sup>Danto, A. C. (1964). The artworld. *The Journal of Philosophy*, 61(19), 571–584, tr. 580.

<sup>14</sup>Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Cambridge, MA: Harvard University Press, tr. 3 (tác phẩm nói về một điều gì đó), tr. 125 (tính tất yếu của sự diễn giải), tr. 203–204 (phong cách như thuộc tính mà vật giống hệt về cảm tính không có).

Dickie triển khai trực giác của Danto thành thuyết định chế: tác phẩm nghệ thuật theo nghĩa phân loại là một tạo tác được một người hay những người hành động nhân danh một định chế xã hội nhất định, tức thế giới nghệ thuật, trao cho vị thế ứng viên để được thẩm định<sup>15</sup>. Trong khi đó, Levinson đề xuất định nghĩa lịch sử: một vật là tác phẩm nghệ thuật khi nó được ai đó chủ ý hướng đến việc được nhìn nhận theo những cách thức mà các tác phẩm nghệ thuật trước đó đã được nhìn nhận một cách đúng đắn<sup>16</sup>. Cả ba lý thuyết có một điểm chung quyết định đối với vấn đề của chúng ta: chúng tách tư cách nghệ thuật khỏi các thuộc tính cảm tính nội tại của đối tượng và đặt nó vào một mạng lưới quan hệ gồm ý hướng của tác nhân, lịch sử của thực tiễn và sự thừa nhận của định chế.

Hệ quả là hai mặt. Một mặt, các lý thuyết này mở đường rộng rãi cho nghệ thuật AI: nếu Brillo Box có thể là nghệ thuật nhờ được đặt vào thế giới nghệ thuật với một ý hướng và một diễn giải, thì hình ảnh do mô hình khuếch tán tạo ra cũng có thể trở thành nghệ thuật khi một nghệ sĩ tuyển chọn nó, đặt tên, trưng bày và tuyên bố về nó, còn định chế nghệ thuật tiếp nhận nó vào không gian thẩm định của mình. Việc Edmond de Belamy được đấu giá tại Christie's, việc các bảo tàng tổ chức triển lãm nghệ thuật tạo sinh, chính là những hành vi định chế theo nghĩa của Dickie. Mặt khác, cũng chính các lý thuyết này cho thấy giới hạn của tuyên bố “máy là nghệ sĩ”: chủ thể trao vị thế, chủ thể mang ý hướng, chủ thể diễn giải trong toàn bộ mạng lưới ấy vẫn là con người và các định chế người. Máy xuất hiện trong thế giới nghệ thuật với tư cách công cụ, chất liệu hoặc thậm chí chủ đề, nhưng không với tư cách thành viên có thẩm quyền trao vị thế nghệ thuật, bởi nó không tham dự vào thực tiễn xã hội với tư cách tác nhân chịu trách nhiệm<sup>17</sup>.

Bên cạnh dòng lý thuyết về định nghĩa nghệ thuật, mỹ học và triết học đương đại về sáng tạo cung cấp thêm công cụ phân tích. Boden phân biệt ba loại sáng tạo: sáng tạo tổ hợp, kết hợp các ý tưởng quen thuộc theo cách mới; sáng tạo khám phá, thăm dò những vùng chưa được khai phá của một không gian khái niệm cho trước; và sáng tạo

---

<sup>15</sup>Dickie, G. (1974). *Art and the aesthetic: An institutional analysis*. Ithaca: Cornell University Press, tr. 34.

<sup>16</sup>Levinson, J. (1979). Defining art historically. *British Journal of Aesthetics*, 19(3), 232-250, tr. 234 (công thức rút gọn) và tr. 240 (định nghĩa đầy đủ).

<sup>17</sup>Đây là hệ quả do người viết rút ra trên cơ sở lập luận của Dickie, G. (1974). Sdd., tr. 34 và Danto, A. C. (1981). Sdd., tr. 125, chứ không phải phát biểu trực tiếp của hai tác giả.

biến đổi, thay đổi chính các quy tắc cấu thành không gian ấy<sup>18</sup>. Các hệ thống tạo sinh hiện nay thực hiện xuất sắc sáng tạo tổ hợp và một phần sáng tạo khám phá; các thử nghiệm như mạng đối nghịch sáng tạo (CAN) thậm chí được thiết kế để tối đa hóa tính mơ hồ về phong cách bằng cách lệch khỏi các phong cách đã học, đồng thời vẫn giữ sản phẩm nằm trong phân phối của nghệ thuật để không rơi vào vùng phản cảm<sup>19</sup>. Nhưng sáng tạo biến đổi theo nghĩa mạnh, tức việc tự đặt lại vấn đề về chính mục đích và quy tắc của thực tiễn nghệ thuật như Duchamp đã làm, giả định một tác nhân có khả năng hiểu, đánh giá và chịu trách nhiệm về ý nghĩa của sự vi phạm quy tắc, điều nằm ngoài cấu trúc của các mô hình hiện hành.

Một số tác giả nhấn mạnh khía cạnh truyền thông xã hội của nghệ thuật. Hertzmann lập luận rằng nghệ thuật là một hoạt động xã hội giữa các tác nhân xã hội, do đó máy tính hiện nay không tạo ra nghệ thuật mà là công cụ mới trong tay nghệ sĩ, tương tự nhiếp ảnh trong thế kỷ XIX<sup>20</sup>. Coeckelbergh đi theo một hướng khác khi phân giải câu hỏi chính thành ba câu hỏi khái niệm: sáng tạo nghệ thuật là gì, ta hiểu nghệ thuật là gì, và việc máy tạo ra nghệ thuật nghĩa là gì. Trên cơ sở đó, ông lập luận rằng các phân biệt giữa tiêu chí quá trình và tiêu chí kết quả, giữa tiêu chí khách quan và tiêu chí chủ quan đều bất ổn, rằng cần xét đến cả những hình thức sáng tạo phi nhân, và rằng nếu nghệ thuật được định nghĩa theo năng lực khai mở thì máy không thể bị loại trừ một cách tiên nghiệm. Đây là lập trường thách thức trực tiếp chính hướng tiếp cận bằng tiêu chí mà bài viết này theo đuổi, và sẽ được trả lời ở mục sau<sup>21</sup>. Mazzone và Elgammal, từ kinh nghiệm hợp tác giữa nghệ sĩ và nhà khoa học máy tính, đề xuất nhìn quan hệ người và máy như quan hệ cộng tác, trong đó quy trình tạo sinh đảm nhận khâu sản xuất biến thể còn con người đảm nhận khâu định hướng, tuyển chọn và gán nghĩa<sup>22</sup>. Gaut, khi phân

<sup>18</sup>Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 103(1-2), 347-356, tr. 348. Xem thêm bản triển khai đầy đủ: Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). London and New York: Routledge, phần tổng quan "In a Nutshell".

<sup>19</sup>Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms. *Proceedings of the 8th International Conference on Computational Creativity (ICCC 2017)*, Atlanta, GA, June 19-23, 2017, mục "From being Emulative to being Creative" và mục "Creative Adversarial Networks" trong phần Technical Details. Bản kỹ yếu không đánh số trang; bản mở rộng có ở arXiv:1706.07068.

<sup>20</sup>Hertzmann, A. (2018). Can computers create art? *Arts*, 7(2), 18, tr. 17 (nghệ thuật là tương tác giữa các tác nhân xã hội) và tr. 13 (mọi thuật toán nghệ thuật đều là công cụ cho nghệ sĩ, không phải nghệ sĩ).

<sup>21</sup>Coeckelbergh, M. (2017). Can machines create art? *Philosophy & Technology*, 30(3), 285-303, tr. 287 (ba câu hỏi khái niệm) và tr. 300-301 (luận điểm không thể loại trừ máy một cách tiên nghiệm khỏi địa hạt nghệ thuật). Xem thêm tr. 298 về câu hỏi liệu máy có thể là chủ thể thẩm định nghệ thuật hay không.

Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(1), 26.

tích khái niệm sáng tạo, nhấn mạnh rằng sáng tạo đích thực đòi hỏi năng lực tác nhân (agency) bao gồm sự đánh giá và mục đích, chứ không chỉ sự tạo ra cái mới có giá trị một cách ngẫu nhiên hay máy móc<sup>23</sup>.

### 5. Tiêu chí nghệ thuật khi tác giả là máy

Tổng hợp ba truyền thống trên, có thể rút ra một nhận định phương pháp luận: câu hỏi “tác phẩm do AI sinh ra có phải là nghệ thuật không” không thể trả lời bằng một tiếng có hoặc không đơn giản, bởi khái niệm nghệ thuật vận hành đồng thời trên ít nhất bốn bình diện mà mỗi truyền thống mỹ học soi sáng một bình diện. Từ đó, bài viết đề xuất bốn tiêu chí, vừa có tính phân tích vừa có tính quy phạm, để thẩm định tư cách nghệ thuật của sản phẩm tạo sinh.

Tiêu chí thứ nhất là tiêu chí hiệu ứng thẩm mỹ, kế thừa từ phân tích của Kant về phán đoán sở thích: sản phẩm phải có khả năng khơi dậy nơi người tiếp nhận trò chơi tự do của các quan năng, tức kinh nghiệm thẩm mỹ đích thực chứ không chỉ sự tò mò kỹ thuật. Đây là tiêu chí mà nhiều sản phẩm tạo sinh hiện nay đã thỏa mãn, và một nghiên cứu thực nghiệm cho thấy người xem không phân biệt được sản phẩm máy với tác phẩm người khi không được cung cấp thông tin nguồn gốc<sup>24</sup>. Tuy nhiên, tiêu chí này chỉ là điều kiện cần: cái đẹp tự nhiên cũng thỏa mãn nó mà không vì thế trở thành nghệ thuật.

Tiêu chí thứ hai là tiêu chí ý hướng biểu đạt, kế thừa từ học thuyết thiên tài của Kant và quan niệm của Hegel về sự ngoại hiện của cái bên trong: phải tồn tại một hành vi ý hướng nhằm biểu đạt hay trình hiện một nội dung, một ý niệm thẩm mỹ, thông qua sản phẩm. Trong quy trình tạo sinh hiện hành, ý hướng này không nằm trong mô hình mà nằm ở con người: nơi người thiết kế kiến trúc và hàm mục tiêu, người xây dựng câu lệnh, người tuyển chọn giữa hàng loạt biến thể, người đặt sản phẩm vào một ngữ cảnh trình hiện. Khi chuỗi hành vi ý hướng này đủ đậm đặc và có tính định hình, ta có cơ sở nói về một tác phẩm nghệ thuật mà AI là phương tiện; khi nó thưa loãng đến mức chỉ còn thao tác bấm nút, sản phẩm gần với hàng hóa hình ảnh hơn là tác phẩm<sup>25</sup>.

Tiêu chí thứ ba là tiêu chí lịch sử và diễn giải, kế thừa từ Hegel, Danto và Levinson: tác phẩm phải nói về một điều gì đó, phải có khả năng được diễn giải trong quan hệ với

---

<sup>23</sup>Gaut, B. (2010). The philosophy of creativity. *Philosophy Compass*, 5(12), 1034-1046, tr. 1040-1041: sáng tạo là thuộc tính của tác nhân chứ không phải của sự vật đơn thuần, và đòi hỏi một định nghĩa ba thành phần gồm tính độc đáo, giá trị và flair, tức mục đích, hiểu biết, phán đoán cùng năng lực đánh giá.

<sup>24</sup>Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). Sdd., mục “Results and Validation”, Thí nghiệm I với 18 người tham gia: 53% ảnh do CAN sinh ra được cho là do nghệ sĩ tạo ra, so với 41% của bộ tranh trưng bày tại Art Basel 2016. Cỡ mẫu nhỏ nên kết quả chỉ mang tính gợi ý.

<sup>25</sup>Kant, I. (2007). Sdd., §46, tr. 264-266.

lịch sử của thực tiễn nghệ thuật, và phải được chú ý hướng đến những phương thức tiếp nhận mà truyền thống nghệ thuật đã xác lập. Theo tiêu chí này, chính những dự án sử dụng AI để đặt vấn đề về tính tác giả, về dữ liệu, về lao động sáng tạo trong chủ nghĩa tư bản số, tức những dự án biến công nghệ thành chủ đề tự phản tư, có tư cách nghệ thuật vững chắc hơn nhiều so với những sản phẩm chỉ mô phỏng phong cách sẵn có, dù hai loại có thể tương đương về phẩm chất cảm tính.

Tiêu chí thứ tư là tiêu chí định chế và trách nhiệm: sản phẩm phải được trao vị thế ứng viên thẩm định bởi các tác nhân hành động trong thế giới nghệ thuật, và phải có một chủ thể chịu trách nhiệm về tác phẩm, cả về nghĩa diễn giải lẫn nghĩa đạo đức và pháp lý. Tiêu chí này làm rõ vì sao mệnh đề “AI là tác giả” hiện nay không đứng vững: tác giả không chỉ là nguyên nhân vật lý của sản phẩm mà là vị trí quy trách nhiệm trong một thực tiễn xã hội, điều đòi hỏi tư cách tác nhân mà các hệ thống hiện hành không có. Máy có thể là nguyên nhân sinh thành của hình thức, nhưng tác giả tính, chừng nào còn gắn với trách nhiệm và ý hướng, vẫn thuộc về con người hoặc tập thể người vận hành hệ thống.

Bốn tiêu chí trên cho phép trả lời câu hỏi ban đầu một cách phân tầng. Sản phẩm do AI sinh ra, tự nó và xét như đầu ra thuần túy của mô hình, là đối tượng thẩm mỹ khả hữu nhưng chưa phải là tác phẩm nghệ thuật, bởi nó mới chỉ thỏa mãn tiêu chí thứ nhất. Nó trở thành tác phẩm nghệ thuật khi và chỉ khi được tích hợp vào một hành vi biểu đạt có ý hướng, có khả năng diễn giải trong lịch sử nghệ thuật và được thừa nhận trong định chế với một chủ thể chịu trách nhiệm. Nói cách khác, nghệ thuật AI theo nghĩa chặt hiện nay là nghệ thuật của con người với AI, chứ chưa phải nghệ thuật của AI. Kết luận này không mang tính bảo thủ nhân loại trung tâm một cách tiên nghiệm: nếu trong tương lai xuất hiện những hệ thống có ý hướng tính, tự ý thức và năng lực tham dự vào thực tiễn xã hội với tư cách tác nhân chịu trách nhiệm, thì chính bộ tiêu chí này sẽ là thước đo để xét lại tư cách tác giả của chúng. Vấn đề khi đó không còn là vấn đề mỹ học thuần túy mà là vấn đề về vị thế nhân vị của máy, vượt ra ngoài phạm vi bài viết này. Cách tiếp cận bằng tiêu chí như trên không phải không bị chất vấn. Coeckelbergh cho rằng mọi tiêu chí đều tan rã trước cuộc gặp gỡ thực tế với tác phẩm, bởi tư cách nghệ thuật đã hình thành trong kinh nghiệm trước khi lý thuyết kịp can thiệp. Phản bác này có sức nặng ở chỗ nó nhắc rằng tiêu chí không sản sinh ra tư cách nghệ thuật mà chỉ làm tường minh những gì thực tiễn đã thừa nhận. Nhưng chính vì thế nó không bác bỏ được bộ tiêu chí ở đây, vốn không được đề xuất như điều kiện tiên nghiệm cho một cuộc gặp gỡ thẩm mỹ, mà như công cụ để cộng đồng diễn giải kiểm tra lại phán đoán của mình sau khi cuộc gặp gỡ ấy đã diễn ra.

## 6. Kết luận

Hiện tượng nghệ thuật tạo sinh không làm sụp đổ mỹ học truyền thống mà buộc nó tự làm rõ chính mình. Mỹ học Kant cho thấy cần phân biệt phẩm chất thẩm mỹ của sản phẩm với tư cách nghệ thuật của tác phẩm, và neo tư cách ấy vào hành vi tự do của một chủ thể có ý niệm thẩm mỹ để biểu đạt. Mỹ học Hegel bổ sung chiều kích lịch sử và cộng đồng: nghệ thuật là phương thức tinh thần tự nhận thức, nên máy chỉ có thể tham dự vào nghệ thuật với tư cách chất liệu và tấm gương phản chiếu cho sự tự nhận thức của con người về thời đại kỹ trị của mình. Mỹ học đương đại, với thuyết định chế và định nghĩa lịch sử, cung cấp khung phân tích mềm dẻo cho thấy sản phẩm tạo sinh hoàn toàn có thể được bao nạp vào thế giới nghệ thuật, nhưng đồng thời chỉ ra rằng mọi hành vi bao nạp đều do các tác nhân người thực hiện.

Bộ bốn tiêu chí được đề xuất, gồm hiệu ứng thẩm mỹ, ý hướng biểu đạt, khả năng diễn giải lịch sử và sự thừa nhận định chế gắn với trách nhiệm, vừa cho phép thừa nhận giá trị của những thực hành nghệ thuật nghiêm túc sử dụng AI, vừa cung cấp cơ sở để phân biệt chúng với dòng thác sản phẩm hình ảnh thương mại đang tràn ngập không gian số. Đối với Việt Nam, nơi các ngành công nghiệp văn hóa và sáng tạo đang được định hướng phát triển đồng thời với quá trình chuyển đổi số, việc xác lập rành mạch các tiêu chí này còn có ý nghĩa thực tiễn trực tiếp đối với chính sách bản quyền, giáo dục nghệ thuật và việc bảo vệ lao động sáng tạo trước nguy cơ bị thay thế bởi sản phẩm mô phỏng. Câu hỏi về thẩm mỹ máy, xét đến cùng, là câu hỏi về con người: điều gì trong hành vi sáng tạo là không thể ủy thác, và chúng ta muốn dành cho điều ấy vị trí nào trong đời sống tinh thần của mình.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 103(1-2), 347-356.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms (2nd ed.)*. London and New York: Routledge.
- Coeckelbergh, M. (2017). Can machines create art? *Philosophy & Technology*, 30(3), 285–303.
- Danto, A. C. (1964). The artworld. *The Journal of Philosophy*, 61(19), 571–584.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dickie, G. (1974). *Art and the aesthetic: An institutional analysis*. Ithaca: Cornell University Press.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating “art” by learning about styles and deviating from

- style norms. In A. Goel, A. Jordanous & A. Pease (Eds.), *Proceedings of the 8th International Conference on Computational Creativity (ICCC 2017)*, Atlanta, GA, June 19-23, 2017. Association for Computational Creativity.
- Gaut, B. (2010). The philosophy of creativity. *Philosophy Compass*, 5(12), 1034–1046.
- Hegel, G. W. F. (1999). *Mỹ học* (Phan Ngọc dịch, 2 tập). Hà Nội: Nxb Văn học.
- Hertzmann, A. (2018). Can computers create art? *Arts*, 7(2), 18.
- Kant, I. (2007). *Phê phán năng lực phán đoán* (Bùi Văn Nam Sơn dịch và chú giải). Hà Nội: Nxb Văn học.
- Levinson, J. (1979). Defining art historically. *British Journal of Aesthetics*, 19(3), 232–250.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(1), 26.
- Weitz, M. (1956). The role of theory in aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15(1), 27–35.