



Rethinking Aesthetics and the Creation of Meaning in the Age of Artificial Intelligence: Intention and Lived Experience in Contemporary Art

Mahsa Khani Oushani¹  | Parisa Shad Qazvini² 

1. Corresponding author: Master of Islamic Art, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran, mahsakhani1987@gmail.com
2. Associate Professor, Painting Department, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, shad@alzahra.ac.ir

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:
Received: 23 October 2025
Received in revised form:
01 March 2026
Accepted: 02 March 2026

Keywords:
Artificial Intelligence,
Contemporary Art,
Aesthetics, Lived
Experience, Meaning-
Making

ABSTRACT

In recent years, the presence of artificial intelligence in the field of art has become a critical topic in aesthetics and philosophy of art. This research seeks to answer two main questions: Can artificial intelligence create meaning? and How is the definition of aesthetics in contemporary art transformed through interaction with AI? Focusing on the concepts of creativity, intention, lived experience, and meaning, this study explores the status of AI-generated art within the broader aesthetic discourse. The methodology is qualitative and hermeneutic, with data collected through library-based research and academic databases. A case study approach is used to analyze the works of three contemporary artists—Refik Anadol, Sofia Crespo, and Mario Klingemann—who represent diverse engagements with AI. The theoretical framework draws on the philosophies of John Searle, Maurice Merleau-Ponty, Arthur Danto, Walter Benjamin, and Katherine Hayles. The findings suggest that meaning and aesthetic value in AI art are not necessarily grounded in human lived experience but emerge through the dynamic interplay between human intention, machine processes, and data. Rather than viewing AI art as merely technological, this study proposes that it serves as a platform for new forms of meaning, creativity, and perception in contemporary aesthetics.

Cite this article Khani Oushani, Mahsa; Shad Qazvini, Parisa. Rethinking Aesthetics and the Creation of Meaning in the Age of Artificial Intelligence: Intention and Lived Experience in Contemporary Art, *Visual Art Studies of IRAN*, (2025), 2(2), 166-180. DOI: 10.22111/JART.2026.53644.1093



© Khani Oushani, Mahsa; Shad Qazvini, Parisa
DOI: 10.22111/JART.2026.53644.1093

Publisher: University of Sistan and Baluchestan



Extended Abstract

In recent decades, the entry of artificial intelligence into the field of art has not only transformed the methods of creating works, but has also raised fundamental questions about the nature of art, creativity, and meaning in the horizon of contemporary aesthetics. If in the past, a work of art was considered a reflection of the lived experience of its human creator, now, with the presence of machines devoid of human bodies, emotions, and memory, a fundamental question arises: how is meaning possible without lived experience? And if such meaning exists, where does it come from? In the face of works produced by algorithms, from the data-driven environments of Anadol to the bio-digital imaginary beings of Crispo or the generative portraits of Klingman, we are faced with a new form of creation that is neither simply imitation nor human experience. These works are located on the border between representation and living, inviting the audience to rethink the essence of contemporary aesthetics and the role of intention, meaning, and creativity in the artistic process. On the other hand, in the philosophy of art and mind, concepts such as intentionality, lived experience, and creativity have been defined in relation to human consciousness. However, with the development of artificial intelligence and the increasing use of generative algorithms in art, these concepts need to be redefined. Can intention and meaning be considered independent of human consciousness? Is art, without the presence of the body and human life, merely reproduction, or can it create an aesthetic experience? The main goal is to explain fundamental concepts such as meaning, intention, creativity, and aesthetic experience in the context of art produced by artificial intelligence; concepts that need to be redefined in the context of technological developments and human-machine interaction. In this direction, conceptual analysis and philosophical interpretation are used to examine the relationship between lived experience, intentionality, and the creation of meaning in human and artificial intelligence artworks. This article examines these questions by focusing on philosophical and semantic analysis. First, a brief history of the introduction of artificial intelligence into art will be presented, then three contemporary artists, Rafik Anadol, Sofia Crespo, and Mario Klingman, whose works have been formed on the border between man and machine, will be introduced. Next, the theories of philosophers such as John Searle, Merleau-Ponty, Walter Benjamin, Arthur Danto, and Catherine Hilles will be examined in order to explore the concepts of intention, meaning, and creativity in the context of artificial intelligence art. A qualitative analysis of selected works of these artists, which will be based on a semantic approach, will be included in the body of the article, and finally, the conclusion attempts to provide a perspective on the position of art in the age of artificial intelligence and the possibility or refusal of meaning creation. The results of this research show that meaning and aesthetics in AI art are not necessarily based on human lived experience, but are redefined in the complex interaction between humans, machines, and data. In Anadol's work, the interaction between data, algorithms, and human choice leads to the creation of a visual experience that has both intention and meaning, although this intention is recombined in an algorithmic context. Crespo's work shows that imagination can also be digital, and that lived experience can be recreated through data modeling. Klingman's work offers a living experience of artificial memory; a memory that, although without a body or memory, still produces meaning and beauty. Finally, it can be said that contemporary art influenced by AI does not necessarily derive meaning from human lived experience, but rather from the interaction between humans, machines, and data. This interaction provides the basis for rethinking fundamental concepts of contemporary aesthetics. Rather than dismissing AI art or reducing it to technology, it should be seen as an emerging field for transformations in perception, beauty, and meaning. AI is not simply a tool, but a conceptual partner in creation. Meaning may therefore be shaped not through lived experience but through the interaction between algorithm and human intention, a phenomenon that requires a new formulation of contemporary aesthetics.



بازاندیشی در زیباشناسی و خلق معنا در عصر هوش مصنوعی: نیت و تجربه زیسته در هنر معاصر

مهسا خانی اوشانی^۱ | پریسا شادقزوینی^۲

۱. نویسنده مسئول، کارشناسی ارشد هنر اسلامی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران. رایانامه: mahsakhani1987@gmail.com

۲. دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران. رایانامه: shad@alzahra.ac.ir

اطلاعات مقاله

چکیده

نوع مقاله: مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۸/۰۱

تاریخ ویرایش: ۱۴۰۴/۱۲/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۲/۱۱

واژه‌های کلیدی:

هنر معاصر، هوش مصنوعی،
زیباشناسی، تجربه زیسته، خلق
معنا و نیت

در سال‌های اخیر، حضور هوش مصنوعی در عرصه هنر به یکی از مباحث چالش برانگیز در مطالعات زیباشناسی و فلسفه هنر بدل شده است. ورود هوش مصنوعی به قلمرو هنر نه تنها ابزار خلق اثر را تغییر داده، بلکه مفاهیم بنیادین مانند خلاقیت، نیت، معنا، و تجربه زیسته را نیز به چالش کشیده است. این پژوهش می‌کوشد با تمرکز بر مفاهیم تجربه زیسته و معنا، جایگاه هنر تولیدشده با مشارکت هوش مصنوعی را بازخوانی کند. پرسش اصلی این پژوهش آن است که: «چگونه هوش مصنوعی می‌تواند معنا خلق کند؟» و «تعریف زیباشناسی در هنر معاصر با حضور و تعامل هوش مصنوعی چگونه دگرگون شده است؟». روش تحقیق در این پژوهش، به صورت کیفی و معناشناسانه بوده و داده‌ها از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و پایگاه‌های علمی آنلاین گردآوری شده‌اند. چارچوب نظری پژوهش، با استناد بر نظریه‌های فلسفی جان سرل، مرلو پونتی، آرتور دانتو، والتر بنیامین و کاترین هی‌لس شکل گرفته است و با تکیه بر رویکرد تحلیل نمونه‌کاوانه، آثار سه هنرمند معاصر، رفیک انادول، سوفیا کرسپو و ماریو کلینگمان به عنوان نمونه‌های برجسته هنر هوش مصنوعی تحلیل شده است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که معنا و زیباشناسی در هنر هوش مصنوعی لزوماً بر پایه تجربه زیسته انسانی نیست، بلکه در تعامل پیچیده میان انسان، ماشین و داده بازتعریف می‌شود. به جای آنکه هنر هوش مصنوعی را صرفاً ابزاری فناورانه تلقی کنیم، می‌توان آن را بستر ظهور شکل‌های نوین معنا، خلاقیت و ادراک در زیباشناسی معاصر دانست.

استناد: خانی اوشانی، مهسا؛ شادقزوینی، پریسا. (۱۴۰۴). بازاندیشی در زیباشناسی و خلق معنا در عصر هوش مصنوعی: نیت و تجربه زیسته در هنر معاصر،

مطالعات هنرهای تجسمی ایران، ۲(۲)، ۱۶۶-۱۸۰.

DOI: 10.22111/JART.2026.53644.1093



© خانی اوشانی، مهسا؛ شادقزوینی، پریسا

ناشر: دانشگاه سیستان و بلوچستان



در دهه‌های اخیر، ورود هوش مصنوعی^۱ به عرصه هنر نه تنها شیوه‌های خلق اثر را دگرگون کرده، بلکه پرسش‌های بنیادینی درباره ماهیت هنر، خلاقیت و معنا در افق زیباشناسی معاصر برانگیخته است. «فناوری‌های نوین مرزهای سنتی فرهنگ و هویت را دگرگون کرده‌اند» (گل محمدی، ۱۳۹۰: ۲۳). اگر در گذشته، اثر هنری بازتاب تجربه زیسته خالق انسانی خود تلقی می‌شد، اکنون با حضور ماشین‌هایی فاقد بدن، احساس و حافظه انسانی، پرسش اساسی مطرح می‌شود: معنا بدون تجربه زیسته چگونه ممکن است؟ و اگر چنین معنایی وجود دارد، از کجا پدید می‌آید؟ در مواجهه با آثاری که توسط الگوریتم‌ها تولید می‌شوند، از محیط‌های داده‌محور آنادول گرفته تا موجودات خیالین زیستی-دیجیتال کریسپو یا پرتنه‌های مولد کلینگمان، ما با شکل تازه‌ای از آفرینش مواجهیم که نه صرفاً تقلید و نه تجربه انسانی است. «تکنولوژی صرفاً یک ابزار نیست؛ تکنولوژی شیوه‌ای برای آشکارسازی است» (Heidegger, 1997: 46). این آثار در مرز میان بازنمایی و زیستن قرار دارند و مخاطب را به بازاندیشی در چیستی زیباشناسی معاصر و نقش نیت، معنا و خلاقیت در فرایند هنری فرامی‌خوانند. از سوی دیگر، در فلسفه هنر و ذهن، مفاهیمی چون نیت‌مندی^۲، تجربه زیسته^۳ و خلاقیت در پیوند با آگاهی انسانی تعریف شده‌اند؛ اما با گسترش هوش مصنوعی و استفاده روزافزون از الگوریتم‌های مولد در هنر، این مفاهیم نیازمند بازتعریف‌اند. آیا می‌توان نیت و معنا را مستقل از آگاهی انسانی در نظر گرفت؟ چنانچه «هیچ متن یا تصویری بدون مشارکت مخاطب کامل نمی‌شود» (پاینده، ۱۳۹۷)؛ اما باید در نظر گرفت، «در جهان پست‌مدرن، مرکزیت سوژه انسانی متزلزل می‌شود» (نوذری، ۱۳۸۸: ۲۳). آیا هنر بدون حضور بدن و زیست انسانی، صرفاً بازتولید است یا می‌تواند تجربه‌ای زیباشناختی پدید آورد؟ هدف اصلی، تبیین مفاهیم بنیادینی همچون معنا، نیت، خلاقیت و تجربه زیباشناختی در زمینه هنر تولیدشده توسط هوش مصنوعی است؛ مفاهیمی که در بستر تحولات تکنولوژیک و تعامل انسان-ماشین نیازمند بازتعریف است. «پرسش اصلی درباره هوش مصنوعی، نه توان محاسبه، بلکه امکان آگاهی و فهم است» (محمودی، ۱۳۹۸: ۱۲۰). در این مسیر، از تحلیل مفهومی و تفسیر فلسفی بهره گرفته شده تا نسبت میان تجربه زیسته، نیت‌مندی و خلق معنا در آثار هنری انسان و هوش مصنوعی بررسی شود.

این مقاله با تمرکز بر تحلیل فلسفی و معناشناسانه به بررسی این پرسش‌ها می‌پردازد. در ابتدا تاریخچه‌ای مختصر از ورود هوش مصنوعی به هنر ارائه خواهد شد، سپس به معرفی سه هنرمند معاصر رفیک انادول^۴، سوفیا کرسپو^۵ و ماریو کلینگمان^۶ پرداخته می‌شود که آثارشان در مرز میان انسان و ماشین شکل گرفته است. در ادامه، نظریات فیلسوفانی همچون جان سرل^۷، مرلو پونتی^۸، آرتور دانتو^۹، والتر بنیامین^{۱۰} و کاترین هی‌لس^{۱۱} به منظور واکاوی مفاهیم نیت، معنا و خلاقیت در بستر هنر هوش مصنوعی بررسی خواهند شد. تحلیل کیفی آثار منتخب این هنرمندان، که بر پایه رویکردی معناشناسانه صورت خواهد گرفت، در بخش بدنه مقاله گنجانده شده است و در پایان، نتیجه‌گیری تلاش می‌کند چشم‌اندازی از جایگاه هنر در عصر هوش مصنوعی و امکان یا امتناع خلق معنا را ارائه دهد.

۲- روش تحقیق و جامعه آماری

روش تحقیق در این پژوهش از نوع کیفی، تحلیلی-تفسیری به صورت بنیادی و معناشناسانه است که با استناد بر نظریات آرتور دانتو: معنا و نظریه در هنر پسامدرن، مرلو پونتی: نقش تجربه زیسته و بدن در ادراک هنری، والتر بنیامین: اثر تکنولوژی بر هاله و اصالت اثر هنری، کاترین هی‌لس: بدن دیجیتال و امکان خلق معنا در پسانسانیت بررسی می‌شود. گردآوری داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و با بهره‌گیری از منابع مکتوب و دیجیتال انجام شده است. مقالات علمی، کتاب‌های نظری، مصاحبه‌ها، سخنرانی‌ها و گزارش‌های مرتبط با فلسفه هنر، هوش مصنوعی و مطالعات زیباشناسی در این زمینه مورد بررسی قرار گرفته است. همچنین از پایگاه‌های اطلاعاتی آنلاین و کتابخانه‌های دیجیتال برای دسترسی به منابع بین‌المللی بهره گرفته شده است.

نمونه‌های تحقیق از سه هنرمند معاصر که از هوش مصنوعی به‌عنوان ابزار یا همکار خلاق در آثار خود بهره می‌برند، پرداخته شده است: رفیک انادول، سوفیا کرسپو و ماریو کلینگمان. تحلیل آثار این هنرمندان با رویکردی تفسیری و معناشناسانه انجام می‌شود، به‌گونه‌ای که هر اثر نه فقط از منظر بصری، بلکه در نسبت با مسئله معنا، نیت و جایگاه زیباشناسی در عصر دیجیتال بررسی می‌شود.

روش‌شناسی پژوهش، با تمرکز بر رویکرد تفسیری^{۱۲}، این امکان را فراهم می‌کند که نسبت میان اثر هنری و جهان معنایی پیرامون آن در بستر تحولات تکنولوژیک مورد واکاوی قرار گیرد. همچنین استفاده از نظریات فلسفی و زیباشناختی متفکرانی چون جان سرل، مرلو پونتی، والتر بنیامین، آرتور دانتو و کاترین هی‌لس، چارچوب مفهومی مناسبی برای تحلیل نظری موضوع فراهم می‌آورد.

۳- پیشینه پژوهش

۳-۱- مباحث فلسفی و نظری کلی

آلیس هیلی‌ول^{۱۳} در رساله دکترای خود با عنوان «هنر-مصنوع: فلسفه‌ی هنرِ هوش مصنوعی»^{۱۴} سعی کرده است فلسفه هنرِ هوش مصنوعی را با بررسی تعاریف هنر (معتبره نهادی، تاریخی و خوشه‌ای) و مفهوم خلاقیت (داروینی، مگارت‌بودن، و بریز گات) توسعه دهد. او نشان می‌دهد که هوش مصنوعی ممکن است به معیارهای خلاقانه برسد، اما در شرط «عاملیت» در خلاقیت محدود است (URL1).

مک‌کورمک^{۱۵} در مقاله‌ای با عنوان «خودمختاری، اصالت، مؤلف‌بودگی و نیت در هنر تولیدشده توسط رایانه»^{۱۶}، مفهوم نیت و عاملیت را در هنر تولیدشده توسط کامپیوتر بررسی کرده‌اند. آن‌ها نشان داده‌اند که علی‌رغم استقلال اطلاعاتی هوش مصنوعی، نیت به‌صورت انسانی در آن تضعیف شده است (URL2).

۳-۲- تحقیقات تجربی و روان‌شناسی هنر

یک تحقیق تجربی در حوزه فلسفه ذهن، شناخت و ادراک هوش مصنوعی در سال ۲۰۲۱ توسط نییر و میکالونی^{۱۷} نشان داده است که افراد آن‌قدرها آثار هوش مصنوعی را به‌عنوان هنر نمی‌پذیرند، مگر آنکه نیت هوش مصنوعی (یا شبیه‌سازی آن) به آن‌ها نسبت داده شود (URL2).

مسین‌شلگر با همکاری کمپانی اپل^{۱۸} (۲۰۲۳) نشان داده‌اند که درک مردم از اینکه هوش مصنوعی «ذهن» و «تجربه» دارد، در ارزش‌گذاری اثر هوش مصنوعی تأثیرگذار است و فقدان این دو تمرکز انسانی باعث کاهش اهمیت اثر هوش مصنوعی می‌شود. آن‌ها بررسی کرده‌اند که چگونه تصور مخاطبان از «داشتن ذهن» یا «توان تجربه» در هوش مصنوعی، بر ارزش‌گذاری آثار هنری تولیدشده توسط هوش مصنوعی تأثیر می‌گذارد. نتایج‌شان نشان می‌دهد که هرچه هوش مصنوعی انسانی‌تر ادراک شود، مخاطبان آثار آن را معنادارتر تلقی می‌کنند (URL3).

۳-۳- مطالعات کاربردی و طراحی تعامل انسان-ماشین

مقاله‌ای جدید از «مؤسسه انتشارات دیجیتال چندرشته‌ای»^{۱۹} در سوئیس با عنوان «هوش مصنوعی: ابزاری فعال و نوآورانه برای آفرینش هنری»^{۲۰} (۲۰۲۲) بیان می‌کند که هوش مصنوعی اگر تحت جهت‌دهی انسان استفاده شود، فراتر از ابزار صرف عمل می‌کند و به‌عنوان یک رسانه فعال در خلق هنر شناخته می‌شود (URL4).

۳-۴- مروری نظام‌مند بر رشد هوش مصنوعی در هنر

پژوهشی در پلتفرم علمی انتشارات السویر^{۲۱} ۲۰۲۳ نشان می‌دهد که بیش از ۷۲۳ مقاله تا امروز در حوزه هنرهای زیبا و هوش مصنوعی منتشر شده‌اند که توازنی میان کاربرد هوش مصنوعی در خلق اثر و بازشناسی زیبایی‌شناختی برقرار ساخته‌اند. همچنین تفاوت چندانی میان قدرت‌دانی از آثار هوش مصنوعی و آثار انسانی در میان مخاطبان دیده نشده است.

نشریه علوم ژورنال^{۲۲} ۲۰۲۴ در مقاله‌ای اشاره می‌کند که هوش مصنوعی به ما بازتابی از ارزش‌های خودمان ارائه می‌دهد و موجب می‌شود که زیباشناسی انسانی را بازاندیشی کنیم؛ همچنین بر دغدغه‌های اخلاقی مانند مالکیت داده‌ها تأکید شده است.

۴- چارچوب نظری

درک هنر هوش مصنوعی و جایگاه آن در زیباشناسی معاصر نیازمند بازخوانی نظریه‌های فلسفی مرتبط با خلاقیت، نیت، معنا و تعامل میان انسان و ماشین است. در این چارچوب، دیدگاه چندین نظریه‌پرداز برجسته مورد بررسی قرار می‌گیرد:

۴-۱- جان سرل و مسئله «اتاق چینی»

جان سرل در مقاله مشهور خود «ذهن، مغز و برنامه‌ها: علم رفتار و هوش»^{۲۳} (۱۹۸۰) با طرح «اتاق چینی» به نقد ادعای هوش واقعی در ماشین‌ها پرداخت. او معتقد بود که ماشین‌ها صرفاً قواعد و الگوریتم‌ها را دنبال می‌کنند و فاقد آگاهی یا نیت واقعی‌اند. بر این اساس، «خلاقیت و معنای هنر صرفاً زمانی محقق می‌شود که تجربه ذهنی و نیت انسانی در فرایند تولید اثر وجود داشته باشد» (Searle, 1980: 220). این دیدگاه به‌طور ضمنی به تردید درباره امکان «خلق معنا» توسط هوش مصنوعی دامن می‌زند.

۴-۲- والتر بنیامین و تکنولوژی در هنر

بنیامین در مقاله کلاسیک خود «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی»^{۲۴} (۲۰۰۸) به تأثیر فناوری‌های نوین بر هنر و تجربه زیباشناسانه پرداخت. او معتقد بود که بازتولید مکانیکی آثار، هاله منحصر به فرد بودن اثر هنری را کاهش می‌دهد و تجربه مخاطب را تغییر می‌دهد. هوش مصنوعی فراتر از فناوری‌های پیشین است، تحلیل بنیامین درباره تغییر در رابطه مخاطب با اثر و تغییر هویت اثر، زمینه‌ای نظری برای تحلیل هنر هوش مصنوعی فراهم می‌کند (Benjamin, 2008).

۴-۳- آرتور دانتو و «پایان هنر»

آرتور دانتو با تأکید بر معنا و نظریه در هنر معاصر، مفهوم «پایان هنر» را مطرح کرد که به معنای ورود هنر به مرحله‌ای است که هر شیء می‌تواند به‌عنوان اثر هنری شناخته شود، مشروط بر آنکه نظریه‌ای آن را توجیه کند. این دیدگاه به گسترش تعریف هنر و پذیرش هنر تولیدشده توسط هوش مصنوعی کمک می‌کند؛ زیرا «هنر دیگر محدود به نیت مستقیم انسان نیست، بلکه شامل فرایندهای پیچیده‌تری می‌شود» (Danto, 1981: 205).

۴-۴- مرلو پونتی و تجربه زیسته

مرلو پونتی بر نقش بدن و تجربه زیسته در ادراک و خلق معنا تأکید دارد. از دیدگاه او، «هنر به‌عنوان نمود تجربه زیسته انسانی، در تلاقی حواس و بدن شکل می‌گیرد. این دیدگاه چالش مهمی را برای هنر هوش مصنوعی مطرح می‌کند: آیا ماشینی که تجربه زیسته ندارد می‌تواند معنای واقعی خلق کند؟ پاسخ به این پرسش به بازاندیشی در مفهوم معنا و تجربه در هنر هوش مصنوعی کمک می‌کند» (Merleau-Ponty, 1962: 145).

۴-۵- کاترین هی‌لس و بدن دیجیتال

کاترین هی‌لس، در «نوشتار پس از انسان»^{۲۵} (۱۹۹۹) با بررسی مفهوم بدن دیجیتال و پست‌انسانیت، معتقد است که «در عصر فناوری‌های دیجیتال، مرزهای سنتی انسان و ماشین درهم می‌شکند و موجودات جدیدی شکل می‌گیرند که نه کاملاً انسان هستند و نه صرفاً ماشین. این دیدگاه امکان درک هنر هوش مصنوعی به‌عنوان پدیده‌ای نوظهور در زیباشناسی معاصر را فراهم می‌آورد که نه محدود به نیت انسانی و نه فاقد ابعاد معناشناسانه است» (Hayles, 1999: 127). «معنا در



متن ثابت نیست، بلکه در فرایند خوانش و تفسیر شکل می‌گیرد» (احمدی، ۱۳۸۲).

این نظریه‌ها به ما کمک می‌کنند تا جایگاه هنرِ هوش مصنوعی را در پهنه گسترده زیباشناسی معاصر درک کنیم. مسئله نیت و خلاقیت، تجربه زیسته و معنای اثر هنری در این چارچوب‌ها بازتعریف می‌شود و به ما امکان می‌دهد هنر هوش مصنوعی را نه صرفاً محصولی ماشینی، بلکه پدیده‌ای تعاملی و فلسفی بررسی کنیم.

۵- تاریخچه کوتاه ورود هوش مصنوعی به هنر

«هوش مصنوعی به‌عنوان شاخه‌ای از علوم کامپیوتر، از دهه ۱۹۵۰ میلادی مطرح شد و به‌سرعت به حوزه‌های مختلفی از جمله هنر راه یافت» (Searle, 1980: 221). اولین آثار هنری تولیدشده توسط ماشین‌ها عمدتاً بر پایه الگوریتم‌های ساده و قواعد برنامه‌ریزی شده بودند که توانایی خلاقیت محدود و تکراری داشتند. «در دهه‌های ۶۰ و ۷۰، هنرمندان و پژوهشگران مانند هارولد کوهن^{۲۶} با برنامه‌ی آرون^{۲۷} تلاش کردند مرزهای خلاقیت ماشینی را به چالش بکشند و این نرم‌افزار را به‌عنوان یک هنرمند خودکار معرفی کردند» (Cohen, 1995). هارولد کوهن یکی از مهم‌ترین چهره‌های اولیه در پیوند دادن هنر و هوش مصنوعی است. او در ابتدا به‌عنوان نقاش مدرن فعالیت می‌کرد، اما از اواخر دهه ۱۹۶۰ به‌طور جدی به استفاده از کامپیوتر برای تولید هنر روی آورد. «کوهن باور داشت که می‌توان فرایند «تصمیم‌گیری هنری» را به‌صورت الگوریتمی مدل‌سازی کرد» (McCorduck, 1991: 83). «در این عصر پایگاه داده، به صورت نمادین عصر رایانه بدل می‌شود» (Manovich, 2001: 68).

«با پیشرفت‌های چشمگیر در حوزه یادگیری ماشین و شبکه‌های عصبی عمیق، از دهه ۲۰۱۰ به بعد شاهد تحول قابل توجهی در هنر هوش مصنوعی بودیم» (Mahmoud et al, 2022: 98). «هنرمندان معاصرمانند رفیک انادول، سوفیا کرسپو و ماریو کلینگمان از تکنولوژی‌های پیشرفته یادگیری عمیق و پردازش داده‌های عظیم برای خلق آثار هنری پویا و تعاملی استفاده می‌کنند که علاوه بر زیبایی‌شناسی، بر لایه‌های معنا و تجربه زیسته تأکید دارند» (Mikalonytė & Kneer, 2021: 241).

«این تغییر پارادایمی، هنر هوش مصنوعی را از یک ابزار ساده به یک رسانه فعال خلاق بدل کرده است که در آن رابطه میان انسان و ماشین به‌صورت همکارانه و تعاملی تعریف می‌شود» (Mahmoud et al, 2022: 115). «این روند، مفاهیمی چون نیت، خلاقیت و زیباشناسی را به چالش کشیده و موجب بازاندیشی عمیق در فلسفه هنر شده است» (Danto, 1981: 212).

۶- مفاهیم کلیدی برای تحلیل آثار

۶-۱- نیت در هنر^{۲۸}

در فلسفه هنر، نیت هنرمند مدت‌ها به‌عنوان یکی از ارکان معنا تلقی می‌شد. در نظریات کلاسیک، «اثر هنری نتیجه ذهنیت و نیت خالق آن است» (Benjamin, 2008: 231). «نیت‌مندی ویژگی سیستم‌های آگاه است؛ در نتیجه هوش مصنوعی (اگر آگاه نباشد) نمی‌تواند نیت‌مند باشد، مگر به شکلی شبیه‌سازی‌شده» (Searle, 1980: 147).

۶-۲- بازنمایی^{۲۹}

«هوش مصنوعی می‌تواند تصویر یک گل را بکشد، شعری شبیه حافظ بنویسد، یا آهنگی در سبک باخ بسازد. این‌ها «بازنمایی» هستند، یعنی تکرار یا بازآفرینی داده‌ها، سبک‌ها یا فرم‌ها» (Mikalonytė, & Kneer, 2021: 154).

۶-۳- زیستن^۳

هنر انسانی غالباً از تجربه زیسته می‌آید: درد، عشق، خاطره، ترومای شخصی و زیستن مستلزم بدن، حافظه و تجربه است که در این‌جا می‌توان از دیدگاه کرلو پونتی استفاده کرد که هنر را امتداد بدن در جهان می‌داند؛ برای او، معنا بدون بدن و زیستن ممکن نیست (Merleau-Ponty, 1962: 254).

۱۷۳



۶-۴- زیباشناسی^{۳۱} و خلق معنا: دیدگاه‌های نظری

والتر بنیامین در کتاب «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی»، از بین رفتن «هاله^{۳۲}» اثر هنری سخن می‌گوید. هوش مصنوعی نیز «بازتولید مکانیکی-دیجیتال» را به اوج رسانده است؛ پس با توجه به دیدگاه بنیامین هنر هوش مصنوعی فاقد هاله و صرفاً بازتولید است.

آرتور دانتو در کتاب «تبدیل امر معمولی به امر هنری»^{۳۳} اعتقاد دارد، هنر بودن یک اثر، بستگی به جایگاهش در «جهان هنر» دارد، نه صرفاً فرم آن. پس مطابق با دیدگاه دانتو، اگر اثر هوش مصنوعی به صورت فیزیکی در یک گالری یا موزه قرار گیرد، اثر هنری نام می‌گیرد و مخاطب آن را به عنوان هنر می‌بیند.

دیوید چالمرز^{۳۴} در کتاب «مسئله دشوار آگاهی^{۳۵}» بین «فرایند^{۳۶}» و «احساس^{۳۷}» تمایز می‌گذارد. چالمرز اعتقاد دارد، هوش مصنوعی ممکن است فرایند خلق را تقلید کند، اما احساس در خلق آن وجود ندارد (URL5).

کاترین هی‌لس در کتاب «نوشتار پس از انسان» می‌گوید، ما باید تعریف‌مان از خلاقیت و ذهن را بازتعریف کنیم، چون هوش مصنوعی بخشی از فرایندهای تولید معنا شده است. در واقع، معنا نه در نیت بلکه در تعامل انسان و ماشین ساخته می‌شود.

۷- تحلیل آثار

۱. رفیک انادول یکی از پیشگامان هنر داده‌محور و هوش مصنوعی است که با استفاده از داده‌های عظیم و الگوریتم‌های یادگیری ماشینی، فضاهای بصری و تجربیات هنری چندحسی خلق می‌کند. آثار او تلفیقی از معماری، هنر دیجیتال و هوش مصنوعی هستند و به صورت رسانه‌های تعاملی و پویا ارائه می‌شوند. در این پروژه، انادول با بهره‌گیری از هوش مصنوعی، میلیون‌ها تصویر از مناظر طبیعی را پردازش و به شکل مجازی بازخلق کرده است، نتیجه ترکیبی از خواب‌های ماشینی و داده‌های واقعی است که تجربه‌ای منحصر به فرد از «دیدن» را به مخاطب عرضه می‌کند.



Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2020, New York, URL6

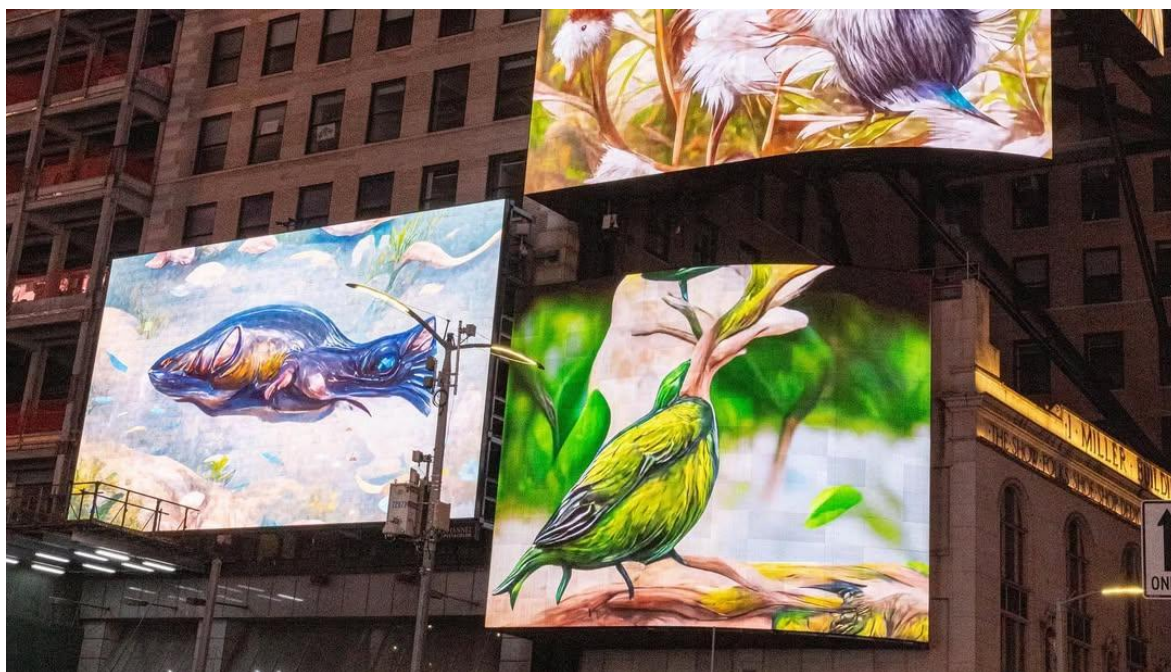
رفیک انادول یکی از پیشگامان هنر داده‌محور و هوش مصنوعی است که در پروژه «توهمات ماشینی»^{۳۹} تجربه‌ای چندحسی و پویا از داده‌ها خلق می‌کند. در این پروژه، انادول میلیون‌ها تصویر از مناظر طبیعی را با استفاده از شبکه‌های عصبی عمیق و الگوریتم‌های یادگیری ماشینی پردازش و ترکیب می‌کند تا تصویری تعاملی و پویا تولید کند که گویی یک ماشین درحال «رؤیاپردازی» است.

در اثر «توهمات ماشینی»، خلاقیت به شکل یک فرایند ترکیبی میان هوش انسانی و الگوریتم‌های ماشینی ظهور می‌یابد. «خلاقیت فرایندی جادویی نیست، بلکه فرایندی محاسباتی است که در اصل می‌توان آن را مدل‌سازی کرد» (Boden, 2016: 54). «سیستم‌های محاسباتی می‌توانند به‌جای صرفاً تقلید، در فرایند خلاقیت مشارکت کنند» (McCormack & d'Inverno, 2012: 31). انادول نیت انسانی خود را در انتخاب داده‌ها، تنظیم الگوریتم‌ها و ساختاردهی به خروجی‌ها اعمال می‌کند؛ اما هوش مصنوعی با ظرفیت یادگیری و بازتولید داده‌ها، بخشی از خلاقیت را به عهده دارد. این تعامل نزدیک میان انسان و ماشین، مرزهای سنتی خلاقیت را به چالش می‌کشد و نشان می‌دهد که نیت به‌صورت صرف انسانی نیست، بلکه می‌تواند مشترک و مشارکتی باشد. داده‌ها و تصاویر الگوریتمی تنها در بستر گفتمان هنر معاصر و ادراک مفهومی مخاطب، به‌عنوان اثر هنری معنا پیدا می‌کنند و نه صرفاً به‌واسطهٔ ویژگی‌های بصری یا فناورانه خود که دیدگاه دانتو درباره وابستگی تعریف هنر به زمینهٔ نظری و تفسیری را به نوعی بازتاب می‌دهد.

این اثر پرسشی بنیادی دربارهٔ مفهوم «معنا» و «تجربهٔ زیسته» در هنر هوش مصنوعی ایجاد می‌کند. برخلاف هنرهای سنتی که بر تجربهٔ مستقیم هنرمند و مخاطب متکی هستند، «توهمات ماشینی»، معنایی تولید می‌کند که از فرایند داده‌محور و غیرانسانی سرچشمه می‌گیرد. این معنا فاقد تجربهٔ زیسته انسانی است، اما از طریق بصری‌سازی داده‌های واقعی و استفاده از الگوریتم‌های یادگیری، تجربه‌ای نوظهور و معنایی متفاوت برای مخاطب خلق می‌کند. این اثر، دیدگاه مرلو-پونتی دربارهٔ ادراک و تجربهٔ زیسته را به این شکل بازتاب می‌دهد که مخاطب، داده و تصویر را نه صرفاً به‌عنوان بازنمایی دیجیتال، بلکه به‌عنوان تجربه‌ای حسی و غوطه‌ور درک می‌کند. دیدگاه جان سرل درباره فقدان آگاهی و نیت‌مندی ذاتی در سامانه‌های محاسباتی در این اثر به شکل الگوریتمی دیده می‌شود که قادر به تولید تجربه‌ای پیچیده و زیباشناختی است، اما منشأ معنا همچنان در چارچوب تفسیر و قصد انسانی باقی می‌ماند و نه در خود ماشین.

رفیک انادول در این پروژه زیباشناسی جدیدی ارائه می‌دهد که بر مبنای داده‌ها، عدم قطعیت و پویایی استوار است. اثر نه به شکل ایستا بلکه به‌صورت زنده و متغیر عمل می‌کند و بدین ترتیب تعریفی تازه از «اثر هنری» ارائه می‌دهد. این پویایی و تعامل، الهام‌گرفته از نظریه‌های والتر بنیامین دربارهٔ فناوری و هاله اثر هنری، امکان خوانش دوبارهٔ رابطهٔ مخاطب و اثر در عصر هوش مصنوعی را فراهم می‌کند.

۲. سوفیا کرسپو هنرمندی است که با تمرکز بر زیست‌شناسی^{۴۰} و ساختارهای طبیعی، به خلق آثار دیجیتال مبتنی بر هوش مصنوعی می‌پردازد. او با استفاده از الگوریتم‌های یادگیری عمیق و شبکه‌های عصبی، اشکال ارگانیک و ساختارهای میکروسکوپی را شبیه‌سازی می‌کند تا رابطهٔ میان طبیعت و تکنولوژی را بررسی کند. می‌توتن گفت «تکنولوژی صرف ابزار نیست؛ بلکه نوعی نگاه به جهان است» (آوینی، ۱۳۷۷: ۸۷). مجموعه‌ای از تصاویر و ویدیوهای دیجیتال که به بررسی زیبایی‌شناسی زیستی و تحول طبیعت در بستر دیجیتال می‌پردازد و مرزهای واقعیت و تخیل را درهم می‌شکند.



Sofia Crespo, Artificial Natural History, 2021, Shanghai, URL7

سوفیا کرسپو هنرمندی است که در تقاطع میان زیست‌شناسی، تخیل، و یادگیری ماشینی فعالیت می‌کند. مجموعه «تاریخ طبیعی هنری»^{۴۱}، تلاشی است برای بازآفرینی طبیعت از طریق هوش مصنوعی؛ اما نه طبیعتی بازنمایی‌شده، بلکه طبیعتی تخیلی، مصنوعی و برساخته. او با بهره‌گیری از شبکه‌های مولد^{۴۲} تصاویری از موجوداتی خلق می‌کند که وجود خارجی ندارند، اما به طرز عجیبی برای مخاطب آشنا به نظر می‌رسند.

در این مجموعه، کرسپو نیت خود را نه در بازنمایی واقعیت زیستی بلکه در تجسم فانتزی زیستی تعریف می‌کند؛ جهانی که شاید بتواند وجود داشته باشد. هوش مصنوعی ابزار تحقق این تخیل است. الگوریتم‌هایی که از پایگاه‌های داده زیستی یاد می‌گیرند و ساختارهایی جدید تولید می‌کنند. کرسپو در مصاحبه‌ای اشاره می‌کند که از هوش مصنوعی به‌عنوان «نوعی تخیل دیجیتال» استفاده می‌کند. این دیدگاه، خلاقیت را به فرایندی مشترک میان انسان و ماشین تبدیل می‌کند که در آن نه یک سوژه مرکزی، بلکه یک کنش شبکه‌ای در کار است. این اثر، دیدگاه‌هی‌لس درباره پسانسان و بدن دیجیتال را به این شکل بازتاب می‌دهد که مرز میان طبیعت زیستی و بازتولید الگوریتمی حیات از میان برداشته می‌شود و تجربه‌ای نو از زیست دیجیتال شکل می‌گیرد. دیدگاه جان سرل درباره تمایز میان پردازش نمادین و فهم آگاهانه در این تصاویر تولیدشده توسط هوش مصنوعی، علی‌رغم شباهت به حیات زیستی، فاقد تجربه زیسته و ادراک درونی‌اند و معنا تنها در مواجهه تفسیری مخاطب شکل می‌گیرد. «فهم، یک روش نیست؛ بلکه یک رخداد است» (Gadamer, 2004:109). همچنین دیدگاه دانتو درباره «جهان هنر» را به این شکل بازتاب می‌دهد که بازنمایی‌های زیستی تولیدشده توسط هوش مصنوعی، تنها در چارچوب نظری هنر معاصر و در پیوند با مفاهیم پسانسانی و زیباشناسی دیجیتال، واجد معنا و هویت هنری می‌شوند.

یکی از پرسش‌های بنیادین این اثر، امکان خلق معنا بدون تجربه زیسته است. موجوداتی که در این مجموعه به تصویر کشیده شده‌اند، نه زاده زیست‌جهان^{۴۳} هنرمند، بلکه محصول تعامل میان دیتاست‌ها، تخیل مفهومی، و یادگیری ماشینی هستند. تجربه زیسته در اینجا نه به‌عنوان واقعیتی زیستی بلکه به‌صورت داده‌های تجربی مدل‌سازی شده است. این مسئله را می‌توان با دیدگاه مرلو پونتی در تعارض دید، زیرا «مرلو پونتی خلق معنا را بر حضور جسمانی و ادراک‌بدنی استوار می‌داند» (Merleau-Ponty, 1962: 145)؛ اما در سنت پستانسانی‌هی‌لس، می‌توان گفت که «تجربه زیسته در حال انتقال به صورت‌های غیرزیستی‌ست» (Hayles, 1999: 142).

اثر کرسپو ما را به مواجهه با نوعی «زیباشناسی پساتکاملی»⁴⁴ می‌برد؛ جایی که موجوداتِ برساخته، دیگر تابع قواعد طبیعی نیستند، بلکه تابع منطقی مصنوعی و تکنولوژیک هستند. اگر در سنت والتر بنیامین، بازتولید فنی باعث ازبین‌رفتن «هاله» اثر هنری می‌شود، کرسپو با بازتولید تخیلی طبیعت، نوعی هاله جدید خلق می‌کند، هاله‌ای از عدم قطعیت زیستی. اثر او به جای تضعیف تخیل، آن را گسترش می‌دهد.

۳. ماریو کلینگمان یکی از هنرمندان پیشرو در استفاده خلاقانه از هوش مصنوعی و یادگیری ماشین برای تولید آثار هنری است. او به‌ویژه در زمینه هنر ژنراتیو و هنر تعاملی فعالیت می‌کند و با بهره‌گیری از شبکه‌های عصبی مصنوعی و الگوریتم‌های تکاملی، آثار هنری خلق می‌کند که چالش‌هایی در حوزه آگاهی و هوش ارائه می‌دهند. یک اثر هنری ژنراتیو که از طریق شبکه‌های عصبی، چهره‌های خیالی را به صورت زنده خلق و نمایش می‌دهد و به‌طور مداوم تغییر می‌کند، این اثر مرز میان واقعیت و ساختگی را به بحث می‌گذارد.



Mario Klingemann, *Memories of Passersby I*, 2018 Gazelli Art House, London, United Kingdom, URL8

ماریو کلینگمان یکی از مهم‌ترین چهره‌های هنر ژنراتیو و تجربی با هوش مصنوعی است. او با بهره‌گیری از الگوریتم‌های یادگیری عمیق و شبکه‌های مولد، آثاری خلق می‌کند که به صورت زنده و در زمان واقعی ساخته می‌شوند. اثر «خاطرات رهگذران»⁴⁵ یک نمونه برجسته از این جریان است؛ اثری که در آن چهره‌های خیالی، یکی پس از دیگری و بی‌وقفه توسط یک الگوریتم تولید می‌شوند، بدون تکرار و بدون وجود منبعی انسانی که مستقیماً آن‌ها را ترسیم کرده باشد.

در این اثر، نیت به صورت کلاسیک یعنی ذهن آگاه، هدف‌دار و انسانی، به چالش کشیده می‌شود. الگوریتمی که چهره‌ها را می‌سازد، خودش خالق است، اما نیت ندارد؛ در عوض، نیت کلینگمان در طراحی سیستم، انتخاب داده‌ها و تعیین قواعد بازی نهفته است. می‌توان این وضعیت را در چارچوب نقد جان سرل نسبت به هوش مصنوعی درک کرد: «الگوریتم صرفاً نشانه‌ها را پردازش می‌کند، بی‌آنکه معنایی برای آن‌ها قائل باشد» (Searle, 1980: 84)؛ اما از سوی دیگر،



دیدگاه آرتور دانتو به ما یادآوری می‌کند که «آنچه یک شیء را به اثر هنری بدل می‌کند، لزوماً نیت آگاهانه نیست، بلکه زمینه نظری، نحوه نمایش و تلقی فرهنگی نیز در آن دخیل است» (Danto, 1981: 205). این اثر، دیدگاه دانتو درباره تعریف هنر و وابستگی آن به زمینه نظری را به این شکل بازتاب می‌دهد که اثر، فراتر از مهارت فنی یا خالق انسانی، در بستر تفسیر و مواجهه فلسفی به عنوان هنر معنا پیدا می‌کند. دیدگاه جان سرل درباره محدودیت آگاهی هوش مصنوعی در حافظه و چهره‌های تولیدشده توسط الگوریتم نمود پیدا می‌کند، هرچند واجد کیفیتی انسانی و عاطفی به نظر می‌رسند، فاقد قصدمندی و خودآگاهی واقعی‌اند و در نتیجه، معنای اثر در بستر ادراک انسانی تثبیت می‌شود.

عنوان اثر، «خاطرات رهگذران»، خود اشاره‌ای است به بازسازی حافظه، یا بازسازی آنچه شاید هیچ‌گاه وجود نداشته است. چهره‌هایی که خلق می‌شوند، انگار از حافظه‌ای برآمده‌اند، اما نه حافظه انسانی، بلکه نوعی حافظه مصنوعی و تحلیلی. این مسئله، مرز میان بازنمایی و زیستن را محو می‌کند: آیا می‌توان از حافظه سخن گفت، بدون آنکه تجربه‌ای در پس آن باشد؟ «مرلو پونتی این گونه پرسش‌ها را به ادراک بدنی و تجربه زیسته پیوند می‌زند و احتمال خلق معنا را بدون بدن انکار می‌کند» (Merleau-Ponty, 1962: 145)؛ اما در نگرش هی‌لس، «ذهن و بدن دیجیتال می‌توانند شکل‌هایی از معنا را در بستر الگوریتمی^{۶۶} خلق کنند» (Hayles, 1999: 75). دیدگاه آرتور دانتو درباره تمایز میان «شیء» و «اثر هنری»، در این تصاویر و چهره‌های تولیدشده توسط الگوریتم، نه به عنوان خروجی صرف ماشین، بلکه در بستر تفسیر فلسفی و زمینه نهادی هنر، به عنوان تجربه‌ای زیباشناختی درک می‌شوند.

کلینگمان با خلق سیستم بصری خودسازنده، تعریفی نو از زیبایی‌شناسی ارائه می‌دهد؛ زیبایی نه در اثر نهایی، بلکه در فرایند بی‌پایان تولید، تغییر و زایش معنا قرار دارد. این پویایی، هاله‌ای از پیش‌بینی‌ناپذیری و رازآلودگی را در اثر زنده می‌کند. شبیه به آنچه والتر بنیامین درباره ماشینی‌شدن و ازبین‌رفتن «هاله» اثر هنری می‌گوید؛ اما اکنون در بستری غیرمادی و غیربازنمایی شده قرار می‌گیرد.

۸- نتیجه‌گیری

ورود هوش مصنوعی به حوزه هنر، چالشی فلسفی و زیباشناختی در برابر مفاهیم تثبیت‌شده‌ای چون نیت، معنا، تجربه زیسته و خلاقیت انسانی ایجاد کرده است. آنچه پیش‌تر به عنوان ویژگی منحصربه‌فرد انسان در تولید اثر هنری تلقی می‌شد، اکنون در تعامل میان انسان و الگوریتم بازتعریف می‌شود. بررسی آثار هنرمندانی چون رفیک انادول، سوفیا کرسپو و ماریو کلینگمان نشان داد که خلاقیت دیگر پدیده‌ای صرفاً انسانی نیست، بلکه به صورت مشترک و همزیست با هوش مصنوعی اتفاق می‌افتد.

در اثر انادول، تعامل میان داده، الگوریتم و انتخاب انسانی منجر به خلق تجربه‌ای بصری می‌شود که هم دارای نیت است و هم معنا، هرچند این نیت در بستر الگوریتمی بازترکیب می‌شود. در اثر کرسپو نشان داده می‌شود که تخیل نیز می‌تواند دیجیتال باشد و تجربه زیسته می‌تواند به واسطه مدل‌سازی داده‌ها، از نو شبیه‌سازی شود. کلینگمان در مجموعه «خاطرات رهگذران»، تجربه‌ای زنده از حافظه مصنوعی ارائه می‌دهد؛ حافظه‌ای که هرچند بدون بدن یا خاطره است، همچنان تولید معنا و زیبایی می‌کند.

نظریه‌های فلسفی از سرل و مرلو پونتی تا هی‌لس و دانتو، به ما ابزارهای درک این تغییر را می‌دهند. اگر از منظر سرل، فقدان نیت آگاهانه معضل هنر هوش مصنوعی است، دانتو امکان خلق معنا را در چارچوب نظری باز می‌گذارد. مرلو پونتی بر تجربه زیسته تأکید دارد، در حالی که هی‌لس از تولد بدن دیجیتال سخن می‌گوید که می‌تواند حامل معنا باشد.

رفیک انادول در مجموعه «توهمات ماشینی» تجسمی از هنر مشارکتی^{۶۷} انسان و هوش مصنوعی ارائه می‌دهد که هم خلاقیت انسانی و هم قدرت پردازش داده‌های ماشینی را تلفیق می‌کند. این اثر نه تنها در حوزه تکنولوژیکی پیشگام است، بلکه پرسش‌های فلسفی عمیقی درباره معنا، نیت و تجربه زیسته در هنر معاصر و دیجیتال مطرح می‌کند. سوفیا کرسپو با



مجموعه «تاریخ طبیعی هنری» نشان می‌دهد که معنا، نیت و زیباشناسی می‌توانند در بستری دیجیتال و مصنوعی بازتولید و بازتعریف شوند. اثر او نه صرفاً الگویی از طبیعت، بلکه پرسشی دربارهٔ خودِ طبیعت، زیستن و ساختن معنا در عصر پسازستی است. این اثر نیز مانند پروژهٔ آنادول، مرز میان خلاقیت انسانی و ماشینی را محو می‌کند. کلینگمان در مجموعهٔ «خاطرات رهگذران» نه فقط یک اثر هنری، بلکه یک «ماشین تولید هنر» است؛ اثری که در آن الگوریتم، فاعل ثانویه خلق است. این اثر در عین نداشتن نیت به معنای سنتی، معنا و تجربه‌ای تأثیرگذار برای مخاطب ایجاد می‌کند. آنچه در اثر برجسته است، نه صرفاً تصویر، بلکه فرایند مستمر خلق و ناپایداری معنا و به نوعی استعاره از خودِ حافظه است.

در عصر هوش مصنوعی، مرزهای سنتی زیباشناسی، خلاقیت و معنا در هنر دستخوش بازتعریف اساسی شده‌اند. بررسی آثار هنرمندانی همچون رفیک آنادول، سوفیا کرسپو و ماریو کلینگمان نشان می‌دهد که تولید هنری دیگر صرفاً حاصل نیت و تجربهٔ زیستهٔ انسانی نیست؛ بلکه در بستر تعامل میان انسان، الگوریتم و داده شکل می‌گیرد. در این چارچوب، مفاهیمی چون نیت‌مندی، عاملیت و مؤلف‌بودگی از حالت انحصاری انسانی خارج شده و به صورت شبکه‌ای و توزیع‌شده در فرایند خلق اثر بازنمایشی می‌شوند. هم‌زمان، نظریه‌های فلسفی از دانتو، سرل، مرلو-پونتی تا هی‌لس نشان می‌دهند که تکنولوژی نه تنها ابزار تولید، بلکه شیوه‌ای از آشکارسازی جهان و بازتعریف ادراک است؛ بنابراین، هنر مبتنی بر هوش مصنوعی نه به‌عنوان جایگزین هنر انسانی، بلکه به‌عنوان یک میدان نوظهور برای تولید معنا، تجربه زیبایی‌شناختی و بازنمایشی در ماهیت خلاقیت قابل فهم است؛ میدانی که در آن، معنا نه از یک ذهن منفرد، بلکه از تعامل پیچیده میان انسان و سامانه‌های محاسباتی پدید می‌آید.

درنهایت، می‌توان گفت که در هنر معاصر متأثر از هوش مصنوعی، معنا الزاماً از تجربهٔ زیستهٔ انسانی نشأت نمی‌گیرد، بلکه از تعامل میان انسان، ماشین و داده پدید می‌آید. این تعامل، زمینه‌ساز بازنمایشی در مفاهیم بنیادین زیباشناسی معاصر است. به جای نادیده‌گرفتن هنر هوش مصنوعی یا تقلیل آن به فناوری، باید آن را به‌مثابهٔ زمینه‌ای نوظهور برای تحول در ادراک، زیبایی و معنا تلقی کرد. هوش مصنوعی نه صرفاً ابزار، بلکه شریک مفهومی در خلق است؛ بنابراین، معنا ممکن است نه از طریق تجربهٔ زیسته، بلکه از طریق تعامل میان الگوریتم و نیت انسانی شکل بگیرد، پدیده‌ای که مستلزم صورت‌بندی جدیدی از زیبایی‌شناسی معاصر است.

پی‌نوشت‌ها

1. AI: Artificial Intelligence
2. Intentionality
3. lived experience
۴. Refik Anadol (متولد ۱۹۸۵): هنرمند رسانه‌های نو، طراح و پژوهشگر ترک-آمریکایی است.
۵. Sofia Crespo (متولد ۱۹۹۱): هنرمند و پژوهشگر آرژانتینی است که در حوزهٔ هنر زیستی، هوش مصنوعی و سیستم‌های مولد فعالیت می‌کند.
۶. Mario Klingemann (متولد ۱۹۷۰): هنرمند آلمانی و از پیشگامان هنر مبتنی بر هوش مصنوعی و شبکه‌های عصبی است.
۷. John Searle (1932-2025): فیلسوف در حوزهٔ تحلیل گفتمان.
۸. Maudice Merleau-Ponty (1908-1961): فیلسوف پدیدارشناس قرن بیستم.
۹. Arthur Danto (1924-2013): فیلسوف، نویسنده و استاد دانشگاه ایالات متحدهٔ آمریکا، منتقد هنر و استاد فلسفه.
۱۰. Walter Benjamin (1892-1940): فیلسوف، نویسنده و زیاشناس مارکسیست.
۱۱. Katherin Hayles (متولد ۱۹۴۳): فیلسوف و استاد دانشگاه کالیفرنیا پلی میان علم، ادبیات و تکنولوژی.
12. Hermeneutic Approach



۱۳. Alice Helliwell (متولد ۱۹۸۹): پژوهشگر و فیلسوف معاصر است که روی فلسفه هنر تولیدشده با هوش مصنوعی کار می‌کند.

14. Art-ificial: The Philosophy of AI Art

۱۵. Jon McCormack, Michael Gifford, Paul Hutchings: هر سه هنرمند، پژوهشگر که در حوزه هنر مولد، هوش مصنوعی و هنر دیجیتال فعالیت می‌کنند.

16. Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art

۱۷. Markus Kneer & Aistè Mikalonytė: پژوهشگران معاصر در حوزه واکنش انسان‌ها به هنر تولیدشده توسط هوش مصنوعی در سایت آرشیو علمی آنلاین با نام arXiv فعالیت می‌کنند.

۱۸. Messingschlager & Appel: پژوهشگر معاصر حوزه روان‌شناسی رسانه و ادراک هوش مصنوعی که با کمپانی اپل همکاری می‌کند.

19. Multidisciplinary Digital Publishing Institute

20. AI: An Active and Innovative Tool for Artistic Creation

21. ScienceDirect of Elsevier: sciencedirect.com

۲۲. sciencedirect.com: یکی از معتبرترین ژورنال‌های علمی جهان.

23. Minds, brains, and programs. Behavioral and Brain Sciences

24. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction

25. How We Became Posthuman 1999

۲۶. Harold Cohen (1928-2016): نقاش، هنرمند دیجیتال و از پیشگامان هنر کامپیوتری.

۲۷. AARON: یک برنامه نرم‌افزاری هنری است که توسط هارولد کوهن توسعه داده شد و یکی از اولین نمونه‌های

«هنرمند ماشینی» در تاریخ هنر دیجیتال محسوب می‌شود که می‌توانست به صورت خودکار تصویر تولید کند. بعدها

توانست اشکال انسانی، گیاهان و ترکیب‌بندی‌های پیچیده‌تر تولید کند.

28. Intentionality

29. Representation

30. Embodiment / Lived Experience

31. Aesthetics

32. Aura

33. The Transfiguration of the Commonplace

۳۴. David Chalmers (1966): فیلسوف معاصر در بحث آگاهی و هوش مصنوعی.

35. The Hard Problem of Consciousness

36. Process

37. Affect

38. mimesis

39. Machine Hallucinations

40. Biology

41. Artificial Natural History

۴۲. GANs: شبکه‌های مولد تخصصی نوعی معماری یادگیری عمیق شبکه‌ای هستند که نخستین بار توسط Ian

Goodfellow در سال ۲۰۱۴ معرفی شدند.

43. Lifeworld

44. Post-evolutionary Aesthetics

45. Memories of Passersby I

46. Algorithmic Context

47. Participatory Art

فهرست منابع

آوینی، سید مرتضی، (۱۳۷۷)، توسعه و مبانی تمدن غرب. تهران: ساقی.

احمدی، بابک، (۱۳۸۲)، ساختار و تأویل متن، تهران: مرکز.



پاینده، حسین، (۱۳۹۷)، نظریه و نقد ادبی، تهران: سمت.

گل محمدی، احمد، (۱۳۹۰)، جهانی شدن، فرهنگ و هویت. تهران: نی.

محمودی، محمدرضا، (۱۳۹۸)، «هوش مصنوعی و چالش های فلسفی معاصر». فصلنامه فلسفه و کلام اسلامی، شماره ۵۱ (۲): ۱۱۵-۱۳۴.

نوذری، حسینعلی، (۱۳۸۸)، پست مدرنیسم و پست ساختارگرایی. تهران: نقش جهان.

Anadol, R. (2020). Machine hallucinations. Refik Anadol Studio. <https://refikanadol.studio>

Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of its technological reproducibility and other writings on media (M. W. Jennings, B. Doherty, & T. Y. Levin, Eds.). Harvard University Press. (Original work published 1936)

Boden, M. A. (2016), AI: Its nature and future. Oxford University Press.

Cohen, H. (1995). The Further Exploits of AARON, Painter. Stanford Humanities Review, 4(2), 141-158.

Danto, A. C. (1981). The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art. Harvard University Press.

Gadamer, H.-G. (2004), Truth and method (2nd rev. ed., J. Weinsheimer & D. G. Marshall, Trans.), Continuum. (Original work published 1960)

Hayles, N. K. (1999). How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. University of Chicago Press.

Heidegger, M. (1977), The question concerning technology (W. Lovitt, Trans.), Harper & Row. (Original work published 1954)

Klingemann, M. (2018). Memories of Passersby I [AI-generated artwork]. <https://quasimondo.com/>

Mahmoud, M. A., Abdelwahab, S. F., Mohamed, N. A., & Ghoneim, R. A. (2022). AI: An active and innovative tool for artistic creation. Information, 13(10), 465. <https://doi.org/10.3390/info13100465>

Manovich, L. (2001), The language of new media, MIT Press.

McCorduck, P. (1991). Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen. New York: W. H. Freeman

McCormack, J., & d'Inverno, M. (Eds.), (2012), Computers and creativity. Springer.

Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of perception (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1945)

Mikalonytė, A., & Kneer, M. (2021). Do we value art created by AI less? A study on how the perception of authorship affects the appreciation of artworks. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2107.08845>

Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. Behavioral and Brain Sciences, 3(3), 417-424. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>

Sofia Crespo. (2021). Artificial Natural History [Digital art series]. <https://sofiacrespo.com/>

URL1: <https://kar.kent.ac.uk>

URL2: <https://arxiv.org>

URL3: www.mcm.uniuerzburg.de/fileadmin/06110300/user_upload/PDF_ateien/messingschlager-appel-2023-mind-ascribed-to-ai-and-the-appreciation-of-ai-generated-art.pdf

URL4: <https://mdpi.com>

URL5: <https://consc.net/papers/facing.pdf>

URL6: <https://refikanadol.studio.com>

URL7: <https://sofiacrespo.com>

URL8: <https://quasimondo.com>