How to Cite This Article : Birang, M; Bolkhari Ghahi, H; Namvar Motlagh, B; Parvanehpour, M. (2025). "Reconsidering the Ontology of Artworks and Objects in AI-Based Arts. *Kimiya-ye-Honar*, 14(56) : 55-70.

Reconsidering the Ontology of Artworks and Objects in AI-Based Arts

Maryam Birang*
Hasan Bolkhari Ghahi**
Bahman Namvar Motlagh***
Majid Parvanehpour***

Received : 03.08.2025
Accepted : 23.12.2025

Abstract

This article addresses the conceptual challenges posed by artificial intelligence (AI) in the field of digital art. With the increasing presence of algorithmically generated artworks, fundamental questions arise regarding the nature of the art object, authorship, and aesthetic judgment. The central problem explored here is whether artworks created without human intentionality and outside of traditional material frameworks can still be subject to valid aesthetic evaluation and considered genuine art objects. The aim of the study is to offer a new theoretical model—referred to as the Fourth Table—that redefines the digital art object beyond classical binaries such as subject/object, creator/viewer, and art/tool. This model is based on the integration of three conceptual levels: aesthetic experience, ontological autonomy, and computational structure. The research follows a theoretical and interpretive methodology, using conceptual synthesis to bridge philosophical traditions in aesthetics and media theory. It analyzes the aesthetic implications of AI-generated art, explores the independent existence of digital objects, and examines their algorithmic foundations in terms of process, variability, and data-driven configuration. The key finding is that digital artworks created through generative AI technologies can no longer be understood solely in terms of human-centered creativity or material presence. Rather, they should be conceptualized as multi-layered, semi-autonomous entities that simultaneously evoke subjective aesthetic responses, operate within algorithmic architectures, and possess ontological dimensions independent of perception. As a result, the Fourth Table offers a comprehensive model that enables critical engagement with AI-based artworks while preserving the relevance of aesthetic theory. It opens new pathways for research in digital aesthetics, supports more inclusive frameworks for evaluating contemporary art, and contributes to the development of a philosophical paradigm suited to the post-digital era.

Key words: Digital art object, AI art, Kantian subjective aesthetics, Harman's object-oriented ontology, Manovich.

*PhD in Art Research, Department of Art Research, Kish International Campus, University of Tehran, Kish, Iran (Corresponding Author). Email : maryam.birang@ut.ac.ir

**Professor, Department of Advanced Studies of Art, University of Tehran, Tehran, Iran. Email : hasan.bolkhari@ut.ac.ir

***Professor, Department of French Language and Literature, Faculty of Letters and Human Studies, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran. Email : bnmotlagh@yahoo.fr

****Assistant Professor, Advanced Research Institute of Arts, Iranian Academy of Art, Tehran, Iran.
Email : mp29441358@gmail.com

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

ارجاع به مقاله: بیرنگ، م؛ بلخاری قهی، ح؛ نامور مطلق، ب؛ پروانه‌پور، م. (۱۴۰۴). بازاندیشی در ماهیت آثار و اشیاء هنری در هنرهای مبتنی‌بر هوش مصنوعی. کیمیای هنر، ۱۴(۵۶): ۵۵-۷۰.

بازاندیشی در ماهیت آثار و اشیاء هنری در هنرهای مبتنی‌بر هوش مصنوعی*

مریم بیرنگ**
حسن بلخاری قهی***
بهمن نامور مطلق****
مجید پروانه‌پور*****

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۵/۱۳
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۰/۰۲

چکیده

ظهور سامانه‌های مولد مبتنی‌بر هوش مصنوعی پرسش‌های بنیادینی دربارهٔ چیستی اثر هنری و استقلال هستی‌شناختی آن در بستر دیجیتال ایجاد کرده است. این پژوهش با هدف بازتعریف ماهیت شیء هنری دیجیتال، در چارچوبی مفهومی، سه رویکرد فلسفی متمایز را تلفیق می‌کند: زیبایی‌شناسی سوبژکتیو[۱]، هستی‌شناسی شیءمحور[۲] و نظریهٔ رسانه‌ای داده‌محور[۳]. این رویکرد تلفیقی امکان درک چندلایه از آثار دیجیتال را فراهم می‌کند که در آن، تجربهٔ زیباشناختی مخاطب، ساختار الگوریتمی اثر و هستی مستقل آن هم‌زمان مورد توجه قرار می‌گیرند. ماهیت تحقیق کیفی و روش آن توصیفی و مبتنی‌بر تحلیل مفهومی است. داده‌های نظری از متون فلسفی کلاسیک، پژوهش‌های معاصر دربارهٔ هنر دیجیتال و نمونه‌هایی از آثار تولیدشده توسط الگوریتم‌های هوش مصنوعی گردآوری و تحلیل گردید. این تحلیل نشان می‌دهد که چارچوب‌های سنتی مبتنی‌بر نیت انسانی و مادهٔ فیزیکی برای تبیین هنر دیجیتال ناکافی هستند و نیاز به مدلی نو احساس می‌شود.

یافته‌های این پژوهش را در مدلی تحت عنوان «میز چهارم» تبیین کردیم. این مدل شیء هنری دیجیتال را موجودیتی پویا و داده‌محور می‌داند که در سه لایه هم‌زمان معنا می‌یابد: تجربهٔ زیباشناختی، ساختار الگوریتمی و هستی مستقل. این مدل نشان می‌دهد که حتی آثار فاقد خالق انسانیِ مشخص نیز می‌توانند موضوع داوری زیباشناختی و ارزش‌گذاری فرهنگی باشند. نتایج پژوهش حاکی از آن است که هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی نه تهدیدی برای سنت‌های زیبایی‌شناسی کلاسیک، بلکه فرصتی برای بازاندیشی مفاهیم بنیادی هنر و گسترش افق‌های نظری آن در عصر داده و رسانه‌های نرم‌افزاری است. صورت‌بندی چنین مفهومی می‌تواند مبنایی برای تحلیل فلسفی، ارزش‌گذاری فرهنگی و توسعهٔ مطالعات آینده در حوزهٔ هنر دیجیتال و رسانه‌های نوین به شمار برود.

واژه‌های کلیدی: شیء هنری دیجیتال، هنر هوش مصنوعی، زیبایی‌شناسی سوبژکتیو کانت، هستی‌شناسی شیءمحور هارمن، مانووی.

* مقالهٔ حاضر برگرفته از رسالهٔ دکتری نویسندهٔ اول با عنوان «زیبایی‌شناسی اکفراسیس در سوژهٔ نقاشانه و هوش مصنوعی» است که با راهنمایی نویسندگان دوم و سوم و مشاورهٔ نویسندهٔ چهارم ارائه شده است.

**دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، پردیس بین‌الملل کیش، دانشگاه تهران،کیش، ایران (نویسندهٔ مسئول).
Email :maryam.birang@ut.ac.ir
** استاد گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
Email :hasan.bolkhari@ut.ac.ir
*** استاد گروه زبان و ادبیات فرانسه و لاتین، دانشکدهٔ ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران. Email : bnmotlagh@yahoo.fr
**** استادیار پژوهشکده هنر، فرهنگستان هنر، تهران، ایران. Email :mp29441358@gmail.com

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

۱. مقدمه

تحولات بنیادینی که فناوری‌های هوشمند، به‌ویژه سامانه‌های مولد مبتنی‌بر هوش مصنوعی، در عرصهٔ هنر رقم زده‌اند، پرسش‌های تازه‌ای را دربارهٔ ماهیت اثر هنری، خلاقیت و جایگاه تجربهٔ زیباشناختی در جهان معاصر برانگیخته‌اند. این سامانه‌ها که قادرند تصاویر، نقاشی‌ها و حتی سبک‌های هنری پیچیده را بدون عاملیت آگاهانهٔ انسانی تولید کنند، نظام مفهومی سنتی دربارهٔ چیستی اثر هنری و نسبت آن با تجربهٔ زیباشناختی را با چالش مواجه کرده‌اند (Cetinic & She, 2023, p. 4). چنین تحولی نه‌تنها پرسش از «خالق اثر» و «اصالت» را دوباره پیش می‌کشد، بلکه ضرورت بازاندیشی در چارچوب‌های زیبایی‌شناسی کلاسیک را برجسته می‌سازد. در این میان، نظریهٔ زیبایی‌شناسی سوبژکتیو ایمانوئل کانت[۴]، به‌رغم تعلق آن به قرن هجدهم، همچنان یکی از معتبرترین دستگاه‌های مفهومی برای فهم تجربهٔ زیباشناختی به‌شمار می‌رود. کانت در نقد قوه حکم، داوری زیبایی‌شناختی را نه بر پایه مفاهیم عقلانی، سودمندی عملی یا نیت خالق، بلکه بر مبنای احساس لذتی بی‌غرضانه و هماهنگی آزاد میان قوهٔ متخیله و فاهمه در ذهن داور صورت‌بندی می‌کند؛ حکمی که در عین سوبژکتیو بودن، مدعی کلیت است و انتظار مشارکت دیگران را در این تجربه به همراه دارد (کانت، ۱۳۸۸، صص. ۹۹-۱۱۰). مفهوم تجربهٔ زیباشناختی در سنت مدرن تنها مفهومی فلسفی نیست، بلکه محصول فرایندهای تاریخی، نهادی و فرهنگی است که مخاطب هنر را به سوژه‌ای تربیت‌شده و تأمل‌گر بدل می‌کند. اگرچه این چارچوب نظری به ادراک انسانی وابسته است، این امکان را فراهم می‌آورد که آثار هنری تولیدشده توسط سامانه‌های هوش مصنوعی را مادامی که در مخاطب تجربه‌ای بی‌غرض و آزاد از کاربرد ایجاد کنند، در حوزهٔ داوری زیباشناختی قرار دهد (Hullman et al., 2025, p. 11).

در نقطهٔ مقابل، نظریهٔ هستی‌شناسی شیءمحور گراهام هارمن[۵] با رد پیش‌فرض‌های انسان‌محور سنت کانتی، بر استقلال هستی‌شناختی اشیاء تأکید دارد. هارمن در مقالهٔ تأثیرگذار «میز سوم»، که در نقد مقالهٔ «دو میز» ادینگتون[۶] نوشته است، استدلال می‌کند که نه تجربهٔ زیستهٔ روزمره (میز اول) و نه تحلیل علمی مبتنی‌بر فیزیک (میز دوم) قادر به توصیف کامل یک شیء نیستند؛ چراکه هر دو در چارچوب رابطه سوژه و ابژه تعریف می‌شوند. آنچه فراتر از این دو سطح وجود دارد، «میز سوم» است: واقعیتی مستقل، پنهان و پس‌کشیده که خارج از دسترس ادراک یا تحلیل مستقیم قرار دارد، اما هستی‌مند و مؤثر است (Harman, 2012, p. 10). چنین نگرشی، به‌ویژه در مواجهه با آثار هنری تولیدشده توسط الگوریتم‌ها، امکان فهم شیء هنری را به‌مثابه موجودیتی چندلایه، غیروابسته به آگاهی انسان و فعال در نظام‌های هستی‌شناختی نوین فراهم می‌سازد (Ballatore, 2024, pp. 122-123). در امتداد این دو رویکرد، لو مانوویچ[۷] نیز با تمرکز بر ماهیت رسانه‌ای آثار هنری دیجیتال، تأکید می‌کند که تولید و دریافت این آثار همواره درون ساختارهای الگوریتمی، فرهنگی و تعاملی خاصی شکل می‌گیرند. در نظر او، نرم‌افزار نه‌فقط ابزار، بلکه زبان، زمینه و محدودیتِ معنا در هنر دیجیتال معاصر است. از این منظر، اثر هنریِ دیجیتال را نمی‌توان جدای از منطق داده‌محور و نظام‌مند پلتفرم‌های تولید و بازنمایی آن فهم کرد (Manovich, 2013, pp. 8-9).

این مقاله می‌کوشد با تلفیق ظرفیت‌های نظری زیبایی‌شناسی کانت، هستی‌شناسی شیءمحور هارمن و رویکرد رسانه‌محور مانوویچ، مدلی تألیفی برای درک شیء هنری دیجیتال در بستر فناوری‌های نوین ارائه دهد. این مدل با عنوان «میز چهارم»، شیء هنری را نه صرفاً در نسبت با ذهنیت مخاطب یا ساختارهای تکنیکی، بلکه به‌مثابه موجودیتی زنده، پویا و در حال تکامل در اکوسیستم داده‌ای معاصر بازتعریف می‌کند. هدف مقاله، ارائهٔ چارچوبی مفهومی است که در آن تجربهٔ زیباشناختی، واقعیت مستقل شیء و مناسبات فناوری و رسانه به‌صورت هم‌زمان به‌عنوان ارکان معنا و ارزش اثر هنری دیجیتال در نظر گرفته می‌شوند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

۱- ۱. روش و چارچوب نظری

این پژوهش از نظر هدف بنیادی، ماهیت کیفی و به لحاظ روش توصیفی - تحلیلی است. داده‌های نظری از متون فلسفی و نظریه‌های معاصر در حوزهٔ زیبایی‌شناسی و هستی‌شناسی گردآوری شده و با ارجاع به نمونه‌هایی از هنر دیجیتال و آثار تولیدشده توسط هوش مصنوعی تحلیل می‌شوند. هدف، تبیین مفهومی تازه از شیء هنری در بستر رسانه‌های هوشمند است.

چارچوب نظری مقاله بر تلفیق سه دستگاه فکری استوار است: زیباشناسی سوبژکتیو کانت که تجربهٔ اثر را در افق دریافت ادراکی سوژه تعریف می‌کند؛ هستی‌شناسی شیءمحور هارمن که واقعیت اثر را مستقل از ذهنیت انسانی می‌داند؛ و نظریهٔ رسانه‌ای لِو مانوویچ که اثر دیجیتال را ساختاری داده‌محور، الگوریتمی و شبکه‌ای تحلیل می‌کند. براساس سنتز و هم‌نشینی این سه خط نظری، چهار ویژگی بنیادین برای اثر هنری دیجیتال استخراج می‌شود که بنیان نظری «میز چهارم» را می‌سازند.

۱- ۲. پیشینهٔ پژوهش

در سال‌های اخیر، هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی به موضوعی بحث‌برانگیز در فلسفهٔ هنر و نظریهٔ رسانه تبدیل شده است. بخش قابل‌توجهی از پژوهش‌های موجود بر ماهیت خلاقیت الگوریتمی و تأثیر آن بر تجربه و ارزش‌گذاری آثار هنری متمرکز است. هرتزمن (2018) نشان می‌دهد که فناوری‌های هوش مصنوعی، مشابه ابزارهای تاریخی تحول‌آفرین، مانند عکاسی یا انیمیشن، ظرفیت گسترش قلمرو خلاقیت هنرمندان را دارند، اما استدلال می‌کند که ماشین‌ها هنوز فاقد عاملیت مستقل در خلق معنا هستند و نقش آنها در تولید هنری بیشتر ابزاری است تا آفرینشی مستقل (Hertzmann, 2018, pp. 2-3, 13-14). با وجود اهمیت این بحث برای درک نقش ابزارها، پرسش هستی‌شناختی ما دربارهٔ هویت مستقل شیء هنری دیجیتال همچنان بی‌پاسخ می‌ماند.

در سطح زیبایی‌شناختی، هالمن و همکارانش (2025) در مقالهٔ «هوش مصنوعی و داوری زیبایی‌شناختی» نشان می‌دهند که ارزیابی آثار هنری مبتنی‌بر هوش مصنوعی ادامهٔ همان الگوهای تاریخی هنر است و نگرانی‌های پیرامون «اصالت» و «عاملیت» بیشتر بازتاب واکنش‌های فرهنگی است تا ویژگی ذاتی آثار (Hullman et al., 2025, pp. 10-11). این یافته‌ها با سنت زیبایی‌شناسی کانتی همخوان است که حکم ذوقی را حتی بدون نیت مستقیم هنرمند معتبر می‌داند. با این حال، این تحلیل بیشتر بر بُعد ادراکی و فرهنگی تمرکز دارد و به پیوند میان تجربهٔ زیبایی‌شناختی، لایه‌های داده‌محور اثر و استقلال هستی‌شناختی آن نمی‌پردازد. در حوزهٔ هستی‌شناسی هم، بالاتوره (2024) در مقالهٔ «هوش مصنوعی و هستی‌شناسی هنر: پژوهشی پدیدارشناختی با الهام از فلسفهٔ هایدگر»، اثر هنری را «رویداد تجلّی حقیقت» می‌داند و به این پرسش می‌پردازد که آیا ماشین‌های فاقد بدن‌مندی می‌توانند چنین نقشی ایفا کنند. مقاله نتیجه قطعی نمی‌دهد، اما بر ظرفیت تجربهٔ زیبایی‌شناختی حتی در خروجی‌های پیش‌بینی‌نشده تأکید دارد و ضرورت بازاندیشی مفاهیم سنتی هنر را برجسته می‌کند (Ballatore, 2024, pp. 118-119, 122-123). این رویکرد اگرچه چشم‌انداز فلسفی ارزشمندی فراهم می‌آورد، چارچوبی برای ترکیب تجربهٔ زیباشناختی، هستی مستقل شیء و ساختار داده‌محور ارائه نمی‌دهد.

از منظر فناورانه، چتینیچ و همکارش (2022) در مقالهٔ «درک و خلق هنر با هوش مصنوعی: مروری و چشم‌انداز» نشان می‌دهند که هوش مصنوعی نه‌تنها برای تحلیل آثار هنری (مانند طبقه‌بندی سبک و تحلیل زیبایی‌شناسی محاسباتی) استفاده می‌شود، بلکه قادر است آثار جدید خلق کند. این پژوهش ضمن تأکید بر فناوری‌های مولد مانند GAN وCLIP ، به مسئلهٔ بازخورد مخاطبان و تغییر ساختار بازار هنر دیجیتال مانند (NFT) نیز می‌پردازد (Cetinic & She, 2023, pp. 4-5). با وجود این، تمرکز آن بیشتر بر جنبه‌های

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

فنی و اقتصادی است و به پرسش فلسفی هویت و استقلال شیء هنری ورود نمی‌کند. مجموع این مطالعات نشان‌دهندهٔ خلأ نظری است: نخست، فقدان نگاه نظری جامع که تجربهٔ ذهنی (زیباشناختی)، هویت مستقل شیء و ساختارهای نهادی-رسانه‌ای را هم‌زمان در برگیرد و از سوی دیگر، بر لزوم بازنگری بنیادین در مبانی نظری سنتی زیبایی‌شناسی تأکید دارد تا با تحولات ناشی از فناوری‌های مولد هماهنگ شوند. مقالهٔ حاضر با گردآوری و نقادی این جریان‌های پژوهشی، سعی در ارائهٔ چارچوبی تألیفی دارد که بتواند پاسخ مناسب و نوینی به پرسش اصلی مطرح‌شده بدهد: چگونه شیء هنری مبتنی‌بر هوش مصنوعی را در بستر مفاهیم مستقل، تجربهٔ ذهنی و مناسبات دیجیتال فهم کنیم؟

۲. ماهیت هنر و زیبایی: شیء هنری از دیدگاه سوبژکتیو

در فضای فلسفی سده‌های هفدهم و هجدهم، تلاش‌هایی برای تلفیق عقل‌گرایی و تجربه‌گرایی و پیوند میان علم، احساس و شناخت هنری شکل گرفت؛ تلاشی که زمینه‌ساز پیدایش رویکردهای نوین در زیبایی‌شناسی مدرن شد. لایب‌نیتس با طرح مفهوم «علم مبهم» نشان داد که ادراک لزوماً به مفاهیم شفاف منطقی محدود نیست و می‌تواند صورتی از شناخت غیرمفهومی و تأثیرگذار باشد. این ایده، مستقیماً بر الکساندر گوتلیب بومگارتن تأثیر گذاشت؛ فیلسوفی که برای نخستین‌بار واژهٔ «زیبایی‌شناسی» را در معنای فلسفی به‌کار برد. بومگارتن تلاش کرد نشان دهد که دریافت حسی، صرف نظر از محتوای مفهومی، می‌تواند نوعی معرفت تلقی شود؛ معرفتی که از راه تأمل هنری و تجربه زیباشناختی حاصل می‌گردد. در نتیجه، نخستین صورت‌بندی زیبایی‌شناسی به‌مثابه دانشی مستقل از پیوند میان متافیزیک لایب‌نیتسی و تلاش بومگارتن برای بازشناسی ادراک حسی به‌عنوان نوعی شناخت ممکن شد. از این منظر، زیبایی‌شناسی مدرن بر پایهٔ مفروضه‌ای شکل گرفت که در آن «احساس» نه ضد عقل، بلکه شکلی دیگر از آن تلقی می‌شود؛ رویکردی که به تقابل دیرپای عین‌گرایی و ذهن‌گرایی در نظریه‌های زیبایی‌شناسی انجامید (بلخاری، ۱۳۹۶، ص. ۳۷).

در این میان، بندتو کروچه با اثر تأثیرگذار خود کلیات زیبایی‌شناسی یکی از برجسته‌ترین چهره‌های سوبژکتیویسم زیبایی‌شناختی مدرن شد. به‌زعم او، زیبایی در هیچ ویژگی عینی اشیاء نهفته نیست، بلکه حاصل تجربه‌ای شهودی، خلاقانه و درونی است که در ذهن هنرمند یا مخاطب شکل می‌گیرد. او تأکید دارد که زیبایی‌شناسی دانشی مدرن و همزاد با فلسفه جدید است، زیرا به‌جای تمرکز بر جهان بیرونی، به فعالیت ذهنی و روح فردی می‌پردازد. از این‌رو، زیبایی دیگر در «تناسب» یا «تقلید از طبیعت» معنا نمی‌یابد، بلکه در توانایی ذهن برای آفرینش، تخیل و بیان خلاقانه شکل می‌گیرد. کروچه با پیوند میان سنت دکارت، شعر افلاطونی، برداشت دانس اسکوتوس از علم مبهم در فلسفه لایب نیتس و خوانش نوین از بومگارتن بر آن است که زیبایی‌شناسی مدرن، در جوهر خود، تجربه‌ای شخصی و سوبژکتیو است که از دل فرهنگ، تاریخ و ذهنیت فردی پدید می‌آید. او به‌روشنی نشان می‌دهد که زیبایی در این تلقی دیگر امری جهان‌شمول و ذات‌مند نیست، بلکه وابسته به تجربهٔ خاص ذهنی در شرایط اجتماعی-فرهنگی است (کروچه، ۱۳۷۲، ص. ۱۶۲).

اما گسترش سوبژکتیویسم در نظریه‌های مدرن، به‌رغم رهایی از محدودیت‌های ذات‌گرایانه، خود با چالشی نو مواجه شد: از یک‌سو، زیبایی دیگر نمی‌توانست در شیء مستقر باشد، زیرا تجربهٔ آن امری فردی بود؛ و از سوی دیگر، نمی‌شد آن را صرفاً به سلیقه و احساس فروکاست، زیرا داوری‌های زیباشناختی اغلب با انتظار توافق همگانی همراه‌اند. این گره‌گاه مفهومی همان جایی است که کانت در نقد قوه حکم به آن ورود می‌کند و می‌کوشد با صورت‌بندی مفهومی نو، از یک‌سو استقلال سوبژکتیو داوری ذوقی را حفظ کند و از سوی دیگر امکان ادعای کلیت در تجربهٔ زیبایی را تبیین نماید. در تاریخ فلسفه هنر، نظریهٔ زیبایی‌شناسی کانت نقطه عطفی محسوب

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

می‌شود، زیرا برای نخستین‌بار زیبایی را نه به‌مثابه صفت ذاتی اشیاء یا خصیصه‌ای متافیزیکی، بلکه به‌عنوان فرایندی سوبژکتیو و درعین‌حال ادراک‌پذیر به‌صورت کلی صورت‌بندی می‌کند (کانت، ۱۳۸۸، صص. ۱۰۰-۱۰۲).

کانت تلاش می‌کند تا میان دو حوزهٔ عقل نظری (شناخت) و عقل عملی (اخلاق)، ساحتی مستقل برای داوری زیبایی‌شناختی بنیان نهد؛ ساحتی که از حیث شناختی چیزی نمی‌افزاید و از حیث اخلاقی دستوری صادر نمی‌کند، اما در تجربهٔ زیباشناختی ما به‌وضوح حضور دارد. او زیبایی را نه در اشیاء بلکه در چگونگی تأثر ذهن در مواجهه با تصور آن اشیاء قرار می‌دهد. به‌زعم کانت، وقتی انسان در برابر یک شیء قرار می‌گیرد و از تصور آن احساس لذت می‌کند، بدون آنکه این لذت وابسته به علاقه‌ای حسی، منفعتی عملی یا مفهومی از پیش معین باشد، در آن هنگام «حکم ذوقی» صادر می‌شود. این رضایت باید «فاقد هرگونه علاقه» باشد؛ یعنی نباید به خواستن، داشتن یا کاربرد شیء وابسته باشد، بلکه باید تنها مبتنی‌بر تجربهٔ ذهنی باشد که در تخیل و بدون پیش‌فرض مفهومی شکل می‌گیرد (کانت، ۱۳۸۸، ص. ۱۰۲). کانت صراحتاً می‌نویسد: «هرکس باید بپذیرد که داوری دربارهٔ زیبایی اگر با کمترین علاقه‌ای آمیخته باشد، بسیار جانبدار است و یک حکم ذوقی محض نیست... . ما نباید کمترین پیش‌داوری به نفع وجود اشیاء داشته باشیم، بلکه باید در این مورد کاملاً بی‌تفاوت باشیم تا نقش داور را در امور ذوقی ایفا کنیم» (کانت، ۱۳۸۸، ص. ۱۰۲).

همین بی‌غرضی[۸]، راه را برای دومین ویژگی اساسی حکم ذوقی می‌گشاید: کلیت سوبژکتیو.[۹] اگرچه چنین حکمی که در احساس لذت فردی ریشه دارد، از نظر مبنا، کاملاً سوبژکتیو است ولی داور زیبایی‌شناختی آن را نه صرفاً برای خود، بلکه برای همهٔ انسان‌ها معتبر می‌داند. کانت این نکته را در دقیقهٔ دوم از تحلیل امر زیبا، با صراحت بیان می‌کند: «در نتیجه، حکم ذوقی، همراه با آگاهی از انفکاک آن از هر علاقه‌ای، باید مدعی اعتبار برای همگان باشد، بدون اینکه این کلیت به اعیان وابسته باشد؛ یعنی باید با ادعای کلیتی ذهنی (سوبژکتیو) در پیوند باشد» (کانت، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۰). همین ادعاست که باعث می‌شود داور، بی‌آنکه به استدلال عقلانی متوسل شود، از دیگران انتظار توافق در داوری داشته باشد. اگر دیگری با قضاوت ما مخالفت کند، ما نه‌تنها تعجب می‌کنیم، بلکه ذوق او را مشکوک یا فاقد اعتبار می‌دانیم.

در همین راستا، کانت ویژگی سومی را به تعریف زیبایی می‌افزاید: غایت‌مندی بدون غایت.[۱۰] در این معنا، شیء زیبا چنان به نظر می‌رسد که گویی برای هدفی ساخته شده، اما در واقع هیچ غایت مشخص عملی یا مفهومی ندارد. این احساس غایت‌مندی، نتیجهٔ هماهنگی آزاد میان قوهٔ متخیله و فاهمه[۱۱] در ذهن سوژهٔ داور است؛ هماهنگی که نه تحت سلطهٔ مفاهیم، بلکه در آزادی کامل قوا رخ می‌دهد و موجب لذتی زیباشناختی می‌گردد. از این منظر، داوری زیبایی‌شناختی نوعی حکم تأملی[۱۲] است که نه از شناخت عینی برمی‌خیزد، نه تابع علاقه یا تمایل است، و نه برای غایتی خاص صادر می‌شود؛ بلکه ساختار این داوری، درونی و پیشینی است، و در چارچوب قوهٔ حکم[۱۳] به‌مثابه حلقهٔ واسط میان فاهمه و عقل قرار می‌گیرد. گرچه این داوری سوبژکتیو است، به‌نحوی ساختاری، در بنیان مشترک ذهن انسانی استوار است و همین ویژگی، امکان ادعای کلیت را برای آن فراهم می‌سازد (کانت، ۱۳۷۷، صص. ۱۱۵، ۱۳۴-۱۳۵).

شینر نیز با تحلیل ساختار اندیشهٔ کانت، نشان می‌دهد که نظریهٔ او، از خلال تمایز میان هنر والا و صنعت کاربردی، هنرمند و صنعت‌گر، و بی‌غرضی و سودمندی، زیربنای فلسفی شکل‌گیری نظام هنر مدرن را بنیان می‌گذارد؛ نظمی که هنر را از کار، اخلاق، و علم متمایز می‌سازد و آن را در جایگاهی مستقل و ممتاز قرار می‌دهد. به‌بیان دیگر، وجه انقلابی زیبایی‌شناسی کانت دقیقاً در همین است که زیبا نه در شیء، بلکه در ساختار تجربهٔ مشترک ذهنی انسان جای دارد. با توجه به آنچه گفته شد، اثر هنری برخلاف شیء سودمند، محصول فعالیتی است که هدف آن برانگیختن قضاوتی زیباشناختی مستقل از غایت عملی است (Shiner, 2001, pp.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

146-147). این مباحث در فضـای معاصـر، به‌ویژه در زمینهٔ هنر مبتنی‌بر هوش مصـنوعی نیز بازتاب یافته اسـت؛ جایی که داوری زیبایی‌شناختی بدون وابستگی به نیت مستقیم خالق همچنان معتبر تلقی می‌شود (Hullman et al., 2025, p. 11) و حتی پرسش از هستی مستقل اثر دیجیتال در مرکز بحث قرار گرفته است (Ballatore, 2024, p. 118; Hertzmann, 2018, p. 3).

از پیامدهای بنیادین زیبایی‌شناسی سوبژکتیو کانت، فروپاشی تلقی ذات‌گرایانه از شیء هنری است. کانت میان سه نوع رضایت تمایز قائل می‌شود: رضایت از امر مطبوع که با لذت حسی پیوند دارد، رضایت از خیر که مبتنی‌بر مفاهیم عقلانی است، و رضایت زیباشناختی که برخاسته از احساس بی‌غرضانه و هماهنگی آزاد قوای ذهنی در مواجهه با صورت شیء است (کانت، ۱۳۸۸، صص. ۱۰۳-۱۰۹). از این‌رو، «ذوق» به‌عنوان قوهٔ داوری زیبایی، مسـتقل از علایق عملی و مفاهیم نظری تعریف می‌شـود (کانت، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۰). در همین راستا، هیوم نیز در مقالهٔ «در باب معیار ذوق» تلاش می‌کند تا ضمن پذیرش احساسی‌بودن تجربهٔ زیبایی، امکان داوری معتبر را حفظ کند. او معیارهایی همچون تمرین، تجربه، لطافت خیال، و بی‌طرفی را برای دست‌یابی به «حکم مشترک داوران راستین» معرفی می‌کند (Hume, 1910, pp. 231-232). این رویکرد در نظریه‌های معاصر نیز پژواک یافته است. نوئل کارول، در تفسیری از هیوم، بر نقش تجربهٔ مخاطب و اسـتقلال ارزش زیبایی‌شـناختی از نیت مؤلف تأکید می‌کند و می‌نویسـد: «هیچ رابطهٔ ضـروری میان دوسـت داشـتن یک اثر هنری و خوب دانسـتن آن وجود ندارد» (Carroll, 1984, p. 187). چنین دیدگاه‌هایی زمینهٔ مفهومی مناسـبی برای تحلیل آثار هنری خلق‌شده توسط هوش مصنوعی فراهم می‌آورند؛ آثاری که فاقد نیت، آگاهی یا قصد انسانی‌اند، اما می‌توانند تجربه‌ای زیبایی‌شناختی و داوری بی‌غرض برانگیزند.

برای نمونه، مطالعهٔ الگمل و همکارانش درباره سامانهٔ CAN[14] نشان می‌دهد که الگوریتم، نه با بازتولید سبک‌های موجود، بلکه با افزایش ابهام سبک‌شناختی، قابلیت تأمل زیبایی‌شناختی را در مخاطب فعال می‌سازد (Elgammal et al., 2017, p. 2). یافته‌های تجربی آنان نشـان داد که آثار تولیدی این سـامانه از نظر مخاطبان انسـانی، اغلب قابل تمایز از آثار هنری معاصـر نبودند و گاه حتی خلاقانه‌تر ارزیابی شـدند. در یکی از آزمون‌ها، ۵۳ ٪ از شـرکت‌کنندگان، آثار تولیدشـده توسـط ماشـین را به‌عنوان آثار انسـانی شـناسـایی کردند و تمایل بیشتری نسبت به آنها نشان دادند (Elgammal et al., 2017, p. 15, Table 2). به بیان دیگر، داوری زیبایی‌شناختی معتبر، وابسته به منشأ انسانی اثر نیست، بلکه در ذهن مخاطب و تعامل آزاد قوای ادراکی او شکل می‌گیرد.

همین نکته در مقالهٔ مک‌کورمک و همکارانش نیز تأیید شده است. آنان نشان می‌دهند که سامانه‌های تولیدی مانند GAN ، اگرچه فاقد نیت آگاهانه‌اند، می‌توانند آثاری «غیرمنتظره و منسـجم» خلق کنند؛ عواملی که بنا بر نظریهٔ روان‌شـناسـی ادراک هنریِ برلاین[15] ، مسـتقیماً با تجربهٔ لذت ادراکی در ارتباط هسـتند (McCormack et al., 2019, pp. 2-5). در این چارچوب، خلاقیت به‌جای آن‌که خصـیصـه‌ای ذاتی در مؤلف باشـد، به رابطهٔ میان الگوریتم، حافظهٔ داده‌محور، و واکنش مخاطب بازمی‌گردد. الگوریتم‌هایی چون CAN، از طریق انحراف آگاهانه از سبک‌های تثبیت‌شده و ایجاد پیچیدگی ادراکی، امکان تجربهٔ زیباشناختی را فراهم می‌سازند. این فرایند نشان می‌دهد که خلاقیت در بستر دیجیتال، امری فرایندی و میان‌ذهنی است، نه نیت‌مند و شخص‌محور.

از این منظر، می‌توان گفت که تعریف شـیء هنری نیز در این بسـتر دگرگون می‌شـود. دیگر نمی‌توان آن را صـرفاً به آفرینش هنرمند انسـانی فروکاسـت، بلکه باید آن را به‌مثابه برایند تعامل میان الگوریتم، سـاختار اثر، و ذهن مخاطب درک کرد. این بازتعریف زمینه‌سـاز طرح نظریهٔ «میز چهارم» می‌شـود: مدلی که در آن، ارزش و معنای شـیء هنری دیجیتال، نه از نیت خالق یا مادهٔ فیزیکی آن، بلکه از مسیر تجربهٔ میان‌ذهنی، ساختار ادراکی اثر، و بسترهای داده‌ای و نهادی آن تعیین می‌شود.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

درک کانتی از تجربهٔ زیبایی‌شناختی، از حیث فلسفی مبتنی‌بر ساختارهای پیشینی ذهن است، اما به‌زعم شینر، در تاریخ هنر نیز با فرایندهای سوژه‌سازی فرهنگی درهم‌تنیده است. او نشان می‌دهد که از قرن هجدهم میلادی، مخاطبان در سالن‌های اپرا، گالری‌ها، و حتی در سفرهای «منظره‌نگرانه»[۱۶]، به‌تدریج به شکل خاصی از «نگاه زیبایی‌شناختی»[۱۷] ترغیب شدند؛ نگاهی که بر سکوت، تمرکز و تأمل بی‌غرض مبتنی بود (Shiner, 2001, pp. 130-134). این تربیت اجتماعی، تجربهٔ زیبایی را از رویدادی فردی به کنشی نهادی و فرهنگی بدل کرد و زمینه را برای دریافت معاصر از هنر دیجیتال نیز فراهم ساخت.

با این حال، چارچوب کانتی، به‌رغم ظرفیت تحلیلی بالا در تبیین واکنش ذهنی، در درک مناسبات نهادی و رسانه‌ای هنر دیجیتال محدودیت دارد. در بسیاری از نمونه‌های هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی، «اثر هنری» بودن نه فقط از دل تجربهٔ فردی، بلکه در تعامل با نظام‌های ارزش‌گذاری، پلتفرم‌های رسمی، و مشروعیت‌بخشی رسانه‌ای حاصل می‌شود (Cetinic & She, 2023, pp. 4-5). در این شرایط، تحلیل اثر مستلزم چارچوبی است که هم‌زمان بتواند واکنش ذهنی، ساختار تولید و بستر اجتماعی را در بر گیرد.

۳. تبیین بنیاد نظری هستی‌شناسی شیء‌محور گراهام هارمن

با پیشرفت نظریه‌های نوین در فلسفهٔ معاصر، تمرکز بر شیء به‌مثابه موجودی مستقل از ذهن انسانی، بار دیگر در کانون مباحث متافیزیکی قرار گرفته است. این چرخش از انسان‌محوری به شیء‌محوری، واکنشی است به سنت‌هایی که از دورهٔ دکارتی تا کانتی، تجربهٔ انسانی را معیار نهایی معنا، شناخت و هستی تلقی می‌کردند. در بستر این تحول، پرسش از «ماهیت شیء هنری» نیز از محدودهٔ داوری زیبایی‌شناختی فراتر رفته و وارد حوزهٔ هستی‌شناسی شده است: آیا اثر هنری، به‌ویژه در اشکال دیجیتال و خودتولیدگر آن، صرفاً بازتاب ذهن و نیت انسان است یا می‌توان برای آن هستی مستقلی قائل شد؟ برای پاسخ به این پرسش، می‌توان از نقطه‌ای آغاز کرد که مسئلهٔ دوگانگی ادراک و واقعیت را به‌گونه‌ای کلاسیک و نمادین طرح کرده است: تمثیل دو میزِ آرتور ادینگتون.

این تمثیل، که تمایز میان تجربهٔ حسی و توصیف علمی یک شیء را نشان می‌دهد، بستری فراهم می‌کند تا با استفاده از نقدهای متأخر، همچون دیدگاه سوزان استبینگ و تفسیرهای فلسفی گراهام هارمن، امکان بازاندیشی در وضعیت شیء هنری دیجیتال را مورد بررسی قرار دهیم. از دل این بازاندیشی است که مسیر نظریهٔ «میز چهارم» گشوده می‌شود؛ مفهومی که در ادامهٔ مقاله، به‌مثابه پاسخی هستی‌شناختی به پیچیدگی‌های شیء هنری در عصر هوش مصنوعی صورت‌بندی خواهد شد.

در تحلیل رابطهٔ میان ادراک حسی و واقعیت فیزیکی، آرتور ادینگتون در تمثیل معروف «دو میز» دو سطح متفاوت از واقعیت یک شیء را معرفی می‌کند: نخست، میزی آشنا که در تجربهٔ زیستهٔ ما حضوری پایدار و مادی دارد؛ و دوم، میزی که علم فیزیک آن را به‌عنوان منظومه‌ای از ذرات زیراتمی و فضای خالی بازتعریف می‌کند (Eddington, 1928, pp. xi-xiii). این دو تصویر از میز، به‌ترتیب مبتنی‌بر درک شهودی و مدل‌سازی علمی‌اند، اما هیچ‌یک به‌تنهایی نمی‌تواند پاسخ‌گوی چیستی واقعی «میز» باشد. به‌زعم ادینگتون، مواجهه با این تمایز ما را وامی‌دارد تا به‌جای باور به وجود مطلق و عینی اشیاء، فهم خود را بر پایهٔ ساختارهای نسبی و وابسته به چارچوب‌های مشاهده بازسازی کنیم. این تمایز، که از نظر ادینگتون جنبه‌ای روشنگرانه دارد، به‌زعم سوزان استبینگ واجد اشکالات فلسفی جدی است. استبینگ استدلال می‌کند که تصور «دو میز» به معنای وجود دو موجود مستقل است و این پرسش که «این دو میز چگونه با هم مرتبط‌اند» خود پرسشی نادرست و گمراه‌کننده است. به باور او، ادینگتون با این تمثیل ناخودآگاه میز علمی را «سایه‌ای» از میز آشنا تلقی کرده و همین نگاه موجب بروز ابهام و تقلیل‌گرایی در تحلیل ماهیت واقعیت شده است (Stebbing, 1958, pp. 55-58).

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

گراهام هارمن در پاسخ به این دوگانگی استدلال می‌کند که شناخت شیء مستلزم توجه به واقعیت مستقل و پنهان آن است؛ چیزی که او با الهام از تمثیل مشهور «دو میز» ادینگتون، «میز سوم» می‌نامد. این «میز سوم» نه برآمده از تجربهٔ ادراکی ماست و نه صرفاً حاصل تحلیل علمی، بلکه ناظر به شیء به‌مثابه موجودیتی است که کنش خاص خود را دارد و نمایانگر بُعدی از شیء است که همواره در پس‌زمینه باقی می‌ماند، از دسترس تقلیل‌گرایانهٔ ذهن انسانی یا ابزارهای علمی فراتر است، و به‌گونه‌ای مستقل در هستی حضور دارد (Harman, 2019, pp. 11-13). او با ارائهٔ مفهوم «میز سوم»، نظریهٔ هستی‌شناسی شیءمحور را بسط می‌دهد. به باور او، هیچ‌یک از دو سطح پیش‌گفته، چه تجربهٔ زیستهٔ انسان و چه تحلیل علمی، قادر به کشف حقیقت شیء نیستند؛ چراکه همگی وابسته به رابطهٔ سوژه- ابژه‌اند و در دام همبستگی‌گرایی گرفتارند. این اصطلاح را کوئنتین میاسو[۱۸] برای توصیف دیدگاه‌هایی به‌کار برد که واقعیت را تنها در رابطه با ذهن انسانی تعریف می‌کنند. به‌زعم میاسو، همبستگی‌گرایی[۱۹] دیدگاهی است که معتقد است سوژه و ابژه را نمی‌توان به‌طور مستقل مورد توجه و اندیشه قرار داد، بلکه همواره در رابطه‌ای متقابل با یکدیگر تعریف می‌شوند؛ رابطه‌ای که گسستن از آن، و رسیدن به یک واقعیت مستقل از اندیشه، برای این دیدگاه ناممکن است (Meillassoux, 2009, pp. 5-6).

در این دیدگاه‌ها، هیچ شیءای نمی‌تواند بدون یک سوژهٔ ادراک‌گر فهم شود. هارمن بر اساس این نگرش، اثر هنری را نه بازتاب صرف نیت خالق، نه صرفاً تجربهٔ مخاطب، و نه نتیجهٔ تحلیل الگوریتمی، بلکه موجودیتی مستقل و چندلایه می‌داند که تنها از رهگذر مواجهه‌های غیرمستقیم و ناقص می‌تواند در ساحت تجربه ظاهر شود (Harman, 2019, pp. 40-45). در چارچوب هستی‌شناسی معطوف به شیء، هارمن تأکید می‌کند که اشیاء موجودیت‌هایی مستقل از ذهنیت انسان یا کاربرد عملی آنها هستند و نمی‌توان آنها را به ویژگی‌های مشاهده‌شده یا تحلیل‌های علمی فروکاست. این دیدگاه، بر خلاف سنت‌های فلسفی معاصر که متافیزیک را به حاشیه رانده‌اند، بر ضرورت بازگشت به «خودِ اشیاء» و بررسی واقعیت مستقل از انسان پافشاری می‌کند (Harman, 2011, pp. 45-46). او در کتاب *Tool-Being* با الهام از پدیدارشناسی هایدگر توضیح می‌دهد که اشیاء اغلب در زندگی روزمره «پنهان» باقی می‌مانند و تنها در لحظه‌های «شکست کارکردی»، یعنی زمانی که عملکرد عادی آنها متوقف می‌شود، به‌عنوان موجودیت‌هایی مستقل برای ما آشکار می‌شوند (Harman, 2002, pp. 20-23).

از نظر هارمن، این پنهان‌بودگی بخشی از ساختار کلی هستی اشیاء است که همواره چیزی از دسترس مستقیم ما خارج می‌ماند. این ایده در نظریهٔ «شیء چهارگانه» به‌صورت یک ساختار چهارسطحی صورت‌بندی شده است: «شیء واقعی» و «صفات واقعی» در کنار «شیء حسی» و «صفات حسی». هیچ تجربه‌ای قادر به دربرگرفتن کامل این چهار بُعد نیست و هر مواجههٔ ما صرفاً جنبه‌ای محدود از شیء را آشکار می‌کند (Harman, 2011, pp. 45-50). هارمن برای توضیح چگونگی تعامل میان این اشیاء مستقل، مفهوم «علّیت نیابتی» را مطرح می‌کند. از دیدگاه او، اشیاء هرگز به‌طور مستقیم با یکدیگر تماس ندارند، بلکه تنها از طریق واسطه‌ها وارد کنش متقابل می‌شوند. در این فرایند نیز همواره بخشی از هستی‌شان دست‌نیافتنی باقی می‌ماند (Harman, 2011, pp. 75-76). بدین ترتیب، چه در مورد اشیاء طبیعی، چه مصنوعات، و چه پدیده‌های دیجیتال، همواره یک «خودِ درونی» پس‌کشیده وجود دارد که هیچ نظام ادراکی یا تحلیلی نمی‌تواند به تمامی بر آن دست یابد.

٤. میز چهارم: بازتعریف هویت شیء هنری دیجیتال در بستر فرهنگ نرم‌افزاری

آنچنان که گفته شد، زیبایی‌شناسی کانتی بر تجربهٔ ذهنی تأکید دارد: لذت زیبایی نه بر مفهوم و هدف بیرونی استوار است و نه به منافع عملی وابسته، بلکه از «هماهنگی آزاد تخیل و فاهمه» برمی‌خیزد. هرچند این تجربه سوبژکتیو است، ادعای کلیت دارد (کانت،

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

۱۳۸۸، صص. ۹۹-۱۱۰). در مقابل، فلسفهٔ شی‌محور هارمن که بر استقلال و «پس‌کشیدگی» شیء تأکید می‌کند؛ هر شیء حتی در غیاب مشاهده‌گر انسانی یا هر نوع رابطهٔ ادراکی، موجودیتی مستقل دارد و کنش‌هایش از طریق واسطه‌ها رخ می‌دهد (Harman, 2002, pp. 20-23; Harman, 2011, pp. 45-46, 75-76). این دو دیدگاه در نگاه نخست متعارض‌اند: کانت تجربه را مبنای ارزش‌گذاری می‌گیرد و هارمن هستی مستقل را. اما به زعم ما ظهور هنر دیجیتال و به‌ویژه هنر تولیدشده با هوش مصنوعی، این تقابل را به فرصتی برای بازاندیشی بدل کرده است.

هنر دیجیتال، به‌ویژه تولیدات شبکه‌های مولد، نقطه‌ای است که در آن تجربهٔ مخاطب (وجه کانتی) و ساختار مستقل شیء دیجیتال (وجه هارمنی) هم‌زمان حضور دارند. آثار دیجیتال از یک‌سو با مخاطب انسانی روبه‌رو می‌شوند و لذت یا نارضایتی او را برمی‌انگیزند. این لحظهٔ مواجهه دقیقاً همان جایی است که تحلیل کانتی برای فهم آن کاربرد دارد: داوری زیبایی‌شناختی در اینجا سوبژکتیو، اما با ادعای کلیت است؛ یعنی مخاطب می‌تواند بگوید «این اثر زیباست» بدون آن‌که به دلیل مفهومی خاص یا هدف عملی تکیه کند (کانت، ۱۳۸۸، صص. ۱۲۳-۱۲۷). حتی اگر اثر توسط انسان خلق نشده باشد، این ویژگی تجربه‌محور پابرجاست؛ آنچه اهمیت دارد «چگونگی تأثیر اثر بر قوای ذهنی مخاطب» است، نه نیت خالق. یافته‌های پژوهشی مبیّن آن است که حتی زمانی که مخاطب از غیرانسانی بودن خالق اثر آگاه است، همچنان ارزیابی خود را بر پایهٔ معیارهای زیبایی‌شناختی سنتی، مانند هماهنگی، نوآوری و بُعد عاطفی استوار می‌سازد (Hullman et al., 2025, p. 105).

هنر دیجیتال، به‌ویژه تولیدات مبتنی‌بر هوش مصنوعی، لایه‌ای دیگر نیز دارد که نظریهٔ کانت کمتر به آن پرداخته است: ساختار فنی و مستقل اثر. تصویری که توسط یک شبکهٔ عصبی عمیق تولید می‌شود، بر پایهٔ الگوریتم‌ها، داده‌های آموزشی و مجموعه‌ای از پارامترهای عددی شکل می‌گیرد که عملکرد مدل را تعیین می‌کنند؛ ساختاری که بدون دخالت مستقیم یا نیت آگاهانهٔ انسانی پدید می‌آید. هارمن دقیقاً به این جنبه از شیء توجه دارد: اثر هنری همچون یک شیء دارای واقعیتی درونی و مستقل[۲۰] است؛ بخشی از هستی آن همواره پنهان، دست‌نیافتنی و خارج از دسترس ادراک یا تحلیل کامل باقی می‌ماند (Harman, 2019, pp. 40-45). این وضعیت، هنر دیجیتال را از هنر سنتی متمایز می‌سازد؛ چرا که در هنر سنتی، حضور انسان به‌عنوان خالق و معناپرداز امری بدیهی بود، اما در هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی، اثر می‌تواند بدون دخالت یا نیت مستقیم انسان پدید آید و با این حال، همچنان موضوع قضاوت زیبایی‌شناختی مخاطب قرار گیرد.

در آثار تولیدشده توسط هوش مصنوعی، دو سطح تحلیلی (تجربه و هستی مستقل) به‌صورت هم‌زمان فعال‌اند: از یک‌سو تجربهٔ ادراکی مخاطب که در سنت زیبایی‌شناسی مدرن، به‌ویژه دیدگاه کانت، مبنای داوری زیبایی‌شناختی قرار می‌گیرد، و از سوی دیگر، ساختار الگوریتمی اثر که از منطق داده‌محور و معماری نرم‌افزاری آن ناشی می‌شود. این هم‌زیستی دوسویه، نیازمند چارچوب تحلیلی‌ای است که هر دو بُعد را به رسمیت بشناسد. در همین راستا، مانوویچ و آریلی با طرح مفهوم «زیبایی‌شناسی مصنوعی»[۲۱]، بر لزوم ترکیب تجربهٔ زیباشناختی با تحلیل سازوکار الگوریتمی تأکید می‌ورزند. آنها نشان می‌دهند که یکی از ویژگی‌های اساسی هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی، قابلیت ترجمهٔ میان‌رسانه‌ای آن است که توانایی انتقال خودکار محتوا میان انواع مختلف رسانه را دارد و نتیجهٔ ساختار داده‌محور این آثار می‌باشد (Manovich & Arielli, 2024, pp. 81-82).

برای نمونه، در سامانه‌هایی مانند میدجرنی[۲۲] یا دفیوژن[۲۳]، زمانی که کاربر فرمانی متنی وارد می‌کند و سامانه به‌طور خودکار تصویری تولید می‌کند، نوعی ترجمهٔ میان‌رسانه‌ای میان زبان و تصویر رخ می‌دهد. این فرایند، امتداد منطق تاریخی انتقال محتوا میان رسانه‌هاست؛ همان‌گونه که در گذشته، رمان‌ها به فیلم، یا موسیقی به تصویر ترجمه می‌شدند؛ با این تفاوت که این‌بار این انتقال به‌طور

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]
[DOI: 10.22034/14.56.55]

کامل خودکار و مبتنی‌بر مدل‌های هوش مصـــنوعی انجام می‌گیرد. مانویچ و آریلی همچنین بر نقش پایگاه‌های دادهٔ فرهنگی در این نظام تولید هنری تأکید می‌کنند. پروژه‌هایی مانند Unsupervised یا Artificial Experiments 1-10 نمونه‌هایی هســـتند که در آنها شبکه‌های عصبی با آموزش بر روی هزاران اثر موجود در موزه‌ها، الگوهای بصری مشترک را استخراج کرده و آنها را به تصاویری تازه و منحصـــربه‌فرد تبدیل می‌کنند. افزون‌بر این، آنها نشـــان می‌دهند که ســـاختار الگوریتمی این ســـامانه‌ها، حتی پیش از مداخلهٔ مخاطب، واجد ظرفیت تولید خودکار اثر هنری است (Manovich & Arielli, 2024, pp. 79-80).

هنر دیجیتال و پسادیجیتال نه‌تنها به تغییرات فناورانه وابسته است، بلکه نوعی گذار از زیبایی‌شناسی سوژه‌محور به هستی‌شناسی شیء را رقم می‌زند. این گذار بر اصالت شیء هنری و جایگاه مستقل آن تأکید می‌کند، به‌گونه‌ای که اثر هنری دیجیتال نه صرفاً بیان ایده‌های ذهنی هنرمند، بلکه پدیده‌ای با وضـعیت هسـتی‌شـناختی خاص خود تلقی می‌شـود (Khandogin, 2023, pp. 18949-18962). در همین راستا، تحلیل فلسفی اخیر وینتر نیز نشان می‌دهد که آثار هنری تولیدشده با هوش مصنوعی می‌توانند معیارهای زیبایی‌شـناختی کلاسـیک را برآورده کنند و حتی در برخی مطالعات، ارزیابی مخاطبان از آنها هم‌تراز یا بالاتر از آثار هنرمندان انسـانی بوده است (Winter, 2024, pp. 211-222). با این حال، از منظر زیبایی‌شناسی کانت، آزادی هنرمند شرط اساسی برای خلق اثر هنری است و الگوریتم‌های یادگیری ماشین حتی در پیشرفته‌ترین شکل خود فاقد چنین آزادی‌اند. بنابراین، هوش مصنوعی تنها زمانی می‌تواند ابزار هنری به شمار آید که تحت هدایت و ارادهٔ انسان عمل کند، نه به‌عنوان یک هنرمند مستقل.

در پرتو این سه دیدگاه، این پژوهش مدل «میز چهارم» را پیشنهاد می‌کند که از تمثیل «دو میز» ادینگتون و بسط آن در نظریهٔ «میز سـوم» هارمن الهام گرفته اسـت. این مدل، سـه سـطح تحلیلی را برای درک هنر دیجیتال معرفی می‌کند: نخسـت؛ سـطح تجربهٔ زیباشـناختی (کانتی) که داوری مخاطب را بر پایهٔ لذت بی‌غرض و هماهنگی ذهنی توضیح می‌دهد و مدعی کلیت است. دوم؛ سطح هستی مستقل و پس‌کشیده (هارمنی) که جنبهٔ پنهان و غیرقابل‌تقلیل شیء را برجسته می‌سازد؛ لایه‌ای از واقعیت که از ادراک انسانی فراتر اسـت. سـوم؛ سـطح سـاختار تولید داده‌محور (مانویچی): که به معماری الگوریتمی، پایگاه داده و منطق نرم‌افزاریِ اثر می‌پردازد؛ ساختاری که حتی پیش از مداخلهٔ مخاطب نیز وجود دارد و تولید اثر را ممکن می‌سازد.

این رویکرد، امکان تحلیل جامع‌تری از آثار دیجیتال و هوش مصـنوعی را فراهم می‌آورد: از یک‌سـو تجربهٔ مخاطب همچنان مبنای داوری باقی می‌ماند، و از سـوی دیگر، لایه‌های داده‌محور و معماری الگوریتمی اثر نیز به‌عنوان سـطوحی مؤثر در تولید معنا و ارزش هنری در نظر گرفته می‌شـوند. با توجه به آنچه گفته شـد، تحلیل هنر در عصـر هوش مصـنوعی بدون درک لایه‌های غیرتجربی، محاسباتی و تولیدی آن، تحلیلی ناقص خواهد بود (Winter, 2024, pp. 221-223).

مدل میز چهارم، شـیء هنری دیجیتال را نه‌فقط در نسـبت با تجربهٔ ادراکی یا هسـتی مسـتقل، بلکه به‌مثابه موجودیتی نرم‌افزاری و داده‌محور در نظر می‌گیرد. در این چارچوب، چهار ویژگی اصـلی را می‌توان برای این نوع شـیء شـناسـایی کرد که هویتش را در بسـتر فرهنگ نرم‌افزاری تعریف می‌کنند. این چهار ویژگی بر مبنای این پیش‌فرض انتخاب شـده‌اند که شـیء هنری دیجیتال، برخلاف آثار سـنتی، در سـه لایهٔ متفاوت معنا می‌یابد: لایهٔ هسـتی‌شـناختی (شـیء بودن)، لایهٔ فرایندی (چگونگی سـاخته شـدن)، و لایهٔ ارتباطی (چگونه دیده و دریافت می‌شود). بنابراین، خودمختاری[۲۴]، تعامل‌پذیری[۲۵]، تکامل‌پذیری / شدن[۲۶]، شبکه‌مندی[۲۷] نمایندگان چهار شیوهٔ بنیادین عمل شـیء هنری دیجیتال‌اند و امکان تحلیل آن را نه صـرفاً در سـطح نشـانه یا تجربه، بلکه به‌مثابه پدیده‌ای عملیاتی و محاسباتی فراهم می‌آورند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

٤- ١. خودمختاری

در مدل مفهومی «میز چهارم»، خودمختاری مستقیماً از هستی‌شناسی شیءمحور گراهام هارمن الهام می‌گیرد؛ جایی که اثر نه وابسته به آگاهی یا احضار مخاطب، بلکه واجد نوعی بقای مستقل و شیئیت خودبسنده است (Harman, 2012). این مفهوم در هنر دیجیتال، به‌واسطهٔ ساختار الگوریتمی و قابلیت پردازش خودکار، صورت عینی‌تری پیدا می‌کند و اثر می‌تواند بدون دخالت مستقیم کاربر یا هنرمند نیز به حیات پردازشی خود ادامه دهد. این خصیصه یکی از ویژگی‌های بنیادین شیء هنری دیجیتال به‌شمار می‌آید؛ ویژگی‌ای که آن را از سنت‌های پیشین تولید هنری متمایز می‌سازد. برخلاف هنر سنتی که آفرینش اثر همواره وابسته به نیت آگاهانه و کنش مستقیم هنرمند است، در هنر مبتنی‌بر هوش مصنوعی، بخش قابل‌توجهی از فرایند خلق، مستقل از خالق انسانی و از درون منطق درونی نرم‌افزار، الگوریتم‌ها و داده‌ها شکل می‌گیرد. مانوویچ این تحول را در بستر مفهومی «فرهنگ نرم‌افزار» تحلیل کرده و خودمختاری را حاصل هم‌افزایی سه عنصر کلیدی می‌داند: نخست، نرم‌افزار به‌عنوان متا-رسانه که نه‌تنها رسانه‌های پیشین را بازتولید می‌کند، بلکه قابلیت‌هایی نو برای خلق ساختارهای ناشناخته فراهم می‌آورد (Manovich, 2013, p. 43)؛ دوم، ماژولاریتی که از طریق بازترکیب اجزای مستقل (مانند پارامترهای مدل و متاداده‌ها) امکان تکرارپذیری و تحول درون‌زای اثر را فراهم می‌سازد (Manovich, 2013, pp. 27-30) و سوم، خودکارسازی که منجر به واگذاری تصمیم‌گیری و تولید به الگوریتم‌ها می‌شود، به‌گونه‌ای که اثر نه بازتاب نیت انسانی، بلکه نتیجهٔ پردازش ساختاری درون سیستم است (Manovich, 2013, p. 5). در این منظر، پروژه‌هایی مانند The Next Rembrandt شواهدی تجربی از این خودمختاری را نشان می‌دهند: تصویری که با تحلیل داده‌های بصری خلق می‌شود، بدون آن‌که هنرمندی قلم بر بوم زده باشد، اما همچنان سبک و انسجامی معنادار دارد. از این منظر، در «میز چهارم» شیء هنری دیجیتال واجد نوعی هستی مستقل و فعال است؛ نه محصولی وابسته به خالق، بلکه برآمده از اکوسیستم داده‌ای و نرم‌افزاری که درون آن تولید، بازسازی و بازتعریف می‌شود. این خودمختاری نه‌تنها مرزهای میان هنر و فناوری را بازترسیم می‌کند، بلکه نشان می‌دهد که خلاقیت می‌تواند درون ساختارهای محاسباتی و بدون حضور مستقیم ذهن انسانی رخ دهد.

٤- ٢. تعامل‌پذیری

تعامل‌پذیری ریشه در سنت زیبایی‌شناسی سوبژکتیو کانتی دارد؛ جایی که تجربهٔ زیبایی نه در شیء، بلکه در داوری و لذت ذهنی مخاطب شکل می‌گیرد (کانت، ۱۳۸۸). در هنر دیجیتال، این ویژگی با عبور از سطح ادراک منفعل، تجربهٔ زیباشناختی را به فرایندی فعال، مشارکتی و موقعیت‌مند بدل می‌سازد؛ به‌گونه‌ای که اثر در کنش متقابل با مخاطب اجرا می‌شود و معنا نه از پیش تثبیت‌شده، بلکه در لحظهٔ مواجهه ساخته می‌گردد. در بستر فرهنگ نرم‌افزاری، شیء هنری دیگر موجودیتی منفعل و ایستا نیست، بلکه به‌واسطهٔ زیرساخت‌های دیجیتال، به کنش‌گری تعاملی بدل می‌شود که می‌تواند در لحظه به داده‌های محیطی، فرمان‌های کاربر و حتی تحولات زمانی پاسخ دهد. این نوع تعامل، صرفاً به واکنش‌های از پیش تعریف‌شده محدود نمی‌شود، بلکه در بسیاری از موارد منجر به دگرگونی بنیادین ساختار اثر می‌شود. مانوویچ این ظرفیت را ذیل مفهوم meta-media توضیح می‌دهد؛ رسانه‌ای که نه‌تنها قابلیت‌های رسانه‌های پیشین را در خود ادغام می‌کند، بلکه در لحظه می‌تواند خود را بازتعریف کند (Manovich, 2013, p. 165). آثار هنرمندانی چون رفیک آنادول، نمونهٔ بارز این نوع از تعامل‌اند: آثاری که بر اساس داده‌های زندهٔ محیطی، به‌طور بی‌وقفه در حال تغییر، بازآفرینی و ارتباط با مخاطب‌اند. در چارچوب میز چهارم، این تعامل‌پذیری به شیء هنری دیجیتال امکان می‌دهد در مرز میان سیستم و سوژهٔ انسانی، جایگاهی سیال و بازتعریف‌پذیر داشته باشد.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

٤- ۳. تکامل‌پذیری

«تکامل‌پذیری/شدن» از نظریهٔ رسانه‌ای لو مانوویچ مشتق می‌شود که هنر دیجیتال را مبتنی‌بر تغییرپذیری[۲۸] و خودکارسازی[۲۹]می‌داند (Manovich, 2001). این ویژگی نشان می‌دهد که اثر دیجیتال در وضعیت بسته و نهایی باقی نمی‌ماند، بلکه با داده‌های جدید، بازآموزی الگوریتم یا تغییر پارامترهای محاسباتی دگرگون می‌شود و نسخه‌های متعدد و هم‌زمان از خود تولید می‌کند؛ به‌عبارتی، اثر در حال «شدن» مداوم است. برخلاف شیء هنری کلاسیک که به‌مثابه یک ابژهٔ نهایی و ثابت تلقی می‌شود، در فرهنگ نرم‌افزاری، شیء هنری حالتی فرایندی، باز و در حال شدن دارد. مانوویچ این وضعیت را چنین توصیف می‌کند که نرم‌افزار، اشیاء دیجیتال را به موجوداتی بدل می‌سازد که از هویت‌های ایستا عبور کرده و همواره در حال بازنویسی، گسترش و بازتولیدند (Manovich, 2013, p. 33). در این نگاه، اثر هنری نه یک محصول نهایی، بلکه یک وضعیت ناپایدار است که بسته به داده‌ها، تعاملات و زمینه‌های دیجیتال پیرامون خود تغییر می‌کند. این ویژگی در آثار تولیدشده با مدل‌های مولد مانندGAN ها به‌خوبی دیده می‌شود؛ آثاری که قابلیت تولید نسخه‌های متعدد، دگرگون‌شونده و به‌روزشونده را در ساختار خود دارند. «شدن» به این معناست که هویت شیء هنری دیجیتال، نه در زمان خلق اولیه، بلکه در تداوم بازتعریف‌هایش معنا پیدا می‌کند.

٤- ٤. شبکه‌مندی

«شبکه‌مندی» که آن نیز از مانوویچ و مفهوم تراکودینگ[۳۰] گرفته شده است، شیء دیجیتال را در دل یک محیط داده‌محور و توزیع‌شده قرار می‌دهد؛ اثری که نه در انزوا، بلکه به‌مثابه گرهی در شبکه‌ای از روابط محاسباتی، فرهنگی و اطلاعاتی تعریف می‌شود (Manovich, 2001). بدین ترتیب، شیء دیجیتال تنها یک تصویر یا خروجی منفرد نیست، بلکه بخشی از اکوسیستم گسترده‌تری است که شامل داده‌ها، زیرساخت محاسباتی، تاریخ پردازش و رابطهٔ فعال با مخاطب می‌شود. شیء هنری در میز چهارم، نه یک موجودیت منفرد و مستقل، بلکه بخشی از یک اکوسیستم داده‌ای گسترده است که در تعامل با پایگاه‌های داده، سرورها، مدل‌های یادگیری ماشینی و جریان‌های اطلاعاتی شکل می‌گیرد. در زبان رسانه جدید[۳۱] مانوویچ رایانه را به‌عنوان meta-medium معرفی می‌کند؛ ماشینی که نه‌تنها رسانه‌های سنتی مانند تصویر، صدا و متن را در خود ادغام می‌کند، بلکه با افزودن لایه‌هایی از کد و دستورالعمل‌های نرم‌افزاری، امکان خلق فرم‌ها و سازوکارهای کاملاً نو را نیز فراهم می‌سازد (Manovich, 2001, pp. 23-27). در این چارچوب، شیء هنری دیجیتال دیگر محصول یک کنش خلاقهٔ منفرد نیست، بلکه نتیجهٔ تعامل پیچیدهٔ میان الگوریتم‌ها، داده‌ها، مخاطبان و زیرساخت‌های شبکه‌ای است. شبکه‌مندی در اینجا نه فقط به معنای اتصال فنی، بلکه به‌مثابه شرط هستی‌شناختی اثر مطرح می‌شود؛ یعنی شیء تنها از خلال بودن در شبکه، معنا و کارکرد پیدا می‌کند.

بدین ترتیب، «میز چهارم» نه صرفاً مدل تلفیقی از سه رویکرد فلسفی، بلکه پاسخی مفهومی به وضعیت خاص هنر دیجیتال در عصر هوش مصنوعی است؛ وضعیتی که در آن تجربه، ساختار و هستی اثر به‌صورت هم‌زمان و در تعامل با یکدیگر عمل می‌کنند. این مدل می‌کوشد نشان دهد که ارزش زیباشناختی اثر نه در وابستگی انحصاری به ذهنیت مخاطب یا نیت خالق، بلکه در تنش زندهٔ میان تجربهٔ انسانی و واقعیت نرم‌افزاری آن نهفته است. این مدل، در برابر رویکردهای صرفاً تجربه‌محور یا فنی، مدلی چندلایه و هم‌زمان را پیشنهاد می‌کند که با جریان‌های اخیر در فلسفهٔ هنر دیجیتال، همچون زیبایی‌شناسی مصنوعی (Manovich & Arielli, 2024) و تحلیل‌های داده‌محور (Winter, 2024) هم‌راستا است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

۵. نتیجه

این پژوهش با طرح پرسشی بنیادین در باب بازتعریف شیء هنری در بستر فناوری‌های هوش مصنوعی، کوشید با عبور از دوگانه‌های کلاسیک در فلسفهٔ هنر، چارچوبی نظری برای درک پدیدارهای هنری معاصر در حوزهٔ دیجیتال ارائه دهد. دستاورد اصلی این مطالعه، صورت‌بندی مدل «میز چهارم» است؛ مدلی تألیفی که در سطح مفهومی، امکان درک تازه‌ای از ماهیت و ارزش اثر هنری دیجیتال را فراهم می‌آورد. این مدل از تلفیق سه سنت نظری مستقل اما مکمل استوار است: نخست، زیبایی‌شناسی سوبژکتیو کانت که اعتبار داوری زیباشناختی را حتی در غیاب خالق انسانی ممکن می‌داند؛ دوم، هستی‌شناسی شیءمحور گراهام هارمن که بر واقعیت پس‌کشیده و غیرقابل‌تحلیل کامل اشیاء تأکید می‌گذارد؛ و سوم، نظریهٔ رسانه‌ای لو مانوویچ که شیء دیجیتال را در بستر داده، نرم‌افزار و معماری بازترکیب‌پذیر آن توضیح می‌دهد.

مدل «میز چهارم» شیء هنری دیجیتال را موجودیتی چندلایه و پویا می‌داند که در سه سطح هم‌زمان معنا می‌یابد: تجربهٔ زیباشناختی مخاطب (سطح سوبژکتیو، مبتنی‌بر لذت بی‌غرض کانت)، ساختار الگوریتمی و داده‌محور تولید (سطح رسانه‌ای، برگرفته از اصول تغییرپذیری و تراکودینگ مانوویچ)، و هستی مستقل شیء (سطح هستی‌شناختی، با تأکید بر خودمختاری هارمنی). این مدل با شناسایی چهار ویژگی کلیدی برای شیء هنری دیجیتال، خودمختاری (استقلال از ناظر)، تعامل‌پذیری (پاسخگویی به تجربهٔ مخاطب)، تکامل‌پذیری (تغییر و شدن مداوم بر اساس داده‌ها)، و شبکه‌مندی (ارتباطات مدولار در اکوسیستم دیجیتال)، مرزهای سنتی میان خالق، اثر و مخاطب را جابه‌جا می‌کند. بدین‌سان، «میز چهارم» نه‌تنها از محدودیت‌های رویکردهای سوژه‌محور یا ابزارمحور عبور می‌کند، بلکه بستری مفهومی برای تبیین هنر در عصر محاسباتی بنیان می‌گذارد.

اهمیت این نظریه صرفاً در توصیف وضعیت فعلی نیست؛ بلکه در افق‌گشایی آن برای فهم تحولات آینده نهفته است. «میز چهارم» مدلی است که ارزش‌گذاری زیبایی‌شناختی و فرهنگی آثار دیجیتال را در پیوند با سنت‌های کلاسیک و نه در تقابل با آن‌ها ممکن می‌سازد. افزون‌بر این، این چارچوب می‌تواند مبنایی نظری برای تحلیل سیاست‌های تولید و مصرف هنر دیجیتال، تفسیر نهادهای جدید هنری، و طراحی برنامه‌های آموزشی متناسب با زیست‌جهان دیجیتال فراهم آورد. از این منظر، «میز چهارم» گامی نظری در مسیر شکل‌گیری یک پارادایم نوین در فلسفهٔ هنر دیجیتال و هوش مصنوعی است؛ پارادیمی که نسبت خالق، مخاطب و اثر را از نو سامان می‌دهد و امکان تبیین پدیدارهای هنری آینده را در مقیاسی چندسطحی و بینارشته‌ای فراهم می‌سازد.

پی‌نوشت‌ها

1. Subjective Aesthetics
2. Object-Oriented Ontology (OOO)
3. Data-Driven Media Theory
4. Immanuel Kant
5. Graham Harman

٦. آرتور ادینگتون در پژوهشی با عنوان (1928) *The Nature of the Physical World*، مفهوم "دو میز" را به‌عنوان تمثیلی برای تفاوت میان تجربهٔ شهودی و درک علمی از جهان معرفی می‌کند. او از تفاوت میان میز تجربیِ محسوس (میز فیزیکی ساخته شده) و میز علمی (انبوهی از ذرات در حرکت) سخن می‌گوید؛ تفاوتی که گسست میان درک انسانی و توصیف علمی از واقعیت را برجسته می‌سازد.

7. Lev Manovich

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

8. Disinterested pleasure

۹. Subjective universality . «کلیت سوبژکتیو» در اینجا معادل مستقیم اصطلاح آلمانی subjektive Allgemeingü ltigkeit است، که در ترجمه‌های انگلیسی فلسفی، با اصطلاح subjective universality برگردانده شده است.

10. Purposiveness without a purpose

11. Free play of the imagination and understanding

12. Reflective judgment

13. Faculty of judgment

14. Creative Adversarial Network

15. Berlyne

۱۶. Picturesque . ویلیام گیلپین (William Gilpin) از مهم‌ترین نظریه‌پردازان این جنبش بود که در کتاب‌های راهنمای سفر خود، اصول مشاهدهٔ picturesque را آموزش می‌داد؛ از جمله این‌که خطوط شکسته، رنگ‌های ملایم، و وجود خرابه‌ها یا درختان نامنظم بیشتر از مناظر منظم و کاربردی، زیبا هستند .در کل، این نوع سفرها نشانه‌ای از تحولی فرهنگی‌اند که در آن نگاه به طبیعت از یک نگاه کاربردی و عقلانی، به یک نگاه صرفاً زیبایی‌شناختی و تأملی دگرگون شد؛ تحولی که با زیبایی‌شناسی سوبژکتیو کانت هم‌پوشانی مفهومی دارد.

17. Aesthetic gaze

۱۸. کوئنتین میاسو (Quentin Meillassoux) فیلسوف فرانسوی معاصر و یکی از چهره‌های شاخص در موج نوین فلسفهٔ قاره‌ای است که با کتاب مهم خود با عنوان *After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency* (2008) نقدی بنیادین بر سنت مدرنی می‌نویسد که از کانت آغاز شده و بر این اصل مبتنی است که ما هرگز نمی‌توانیم به واقعیت مستقل از ذهن دست یابیم. او این سنت را «همبستگی‌گرایی» (correlationism) می‌نامد. او در فصل چهارم کتاب *after finitude* با عنوان مسئلهٔ هیوم، مشکل بنیادین دیدگاه‌های سوبژکتیو را مطرح می‌کند و در رابطه با این سنت توضیحات مفصلی ارائه می دهد.

19. Correlationism

۲۰ . هارمن در تبیین هستی‌شناسی شیءمحور اصطلاح «شیء درون‌خود» (object-in-itself) را به‌کار می‌برد که این جنبهٔ پنهان و درونی آن را «پس‌کشیده (withdrawn) می‌نامد.

21. Artificial Aesthetics

22. Midjourney

23. Stable Diffusion

24. Autonomy

25. Interactivity

26. Becoming

27. Connectedness

28. Variability

29. Automation

30. Transcoding

31. The Language of New Media

کتابنامه

بلخاری، ح. (۱۳۹۶). در باب زیبایی. انتشارات دانشگاه تهران.

کانت، ا..(۱۳۸۸). ، نقد قوه حکم (ترجمهٔ ع. رشیدیان). انتشارات نی.

کروچه، ب.(۱۳۷۲). کلیات زیبایی‌شناسی (ترجمهٔ ف. رحمانی). انتشارات علمی و فرهنگی.

Carroll, N. (1984). Hume's standard of taste. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 43(2), 181-194.

Eddington, A. S. (1928). *The nature of the physical world: Gifford lectures of 1927*. Cambridge University Press.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]

Elgammal, A. & Liu, B. & Elhoseiny, M. & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv*. https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068

Harman, G. (2002). *Tool-being: Heidegger and the metaphysics of objects*. Open Court.

Harman, G. (2007). On vicarious causation. *Collapse*, 2, 171-205.

Harman, G. (2011). *The quadruple object*. Zero Books.

Harman, G. (2012). *The third table* (100 Notes - 100 Thoughts, No. 085). Documenta.

Harman, G. (2019). *Art and objects*. Polity Press.

Hullman, J. & Brubaker, J. R. & Lin, J. (2025). AI aesthetic judgment. *Artificial Intelligence and Society*, 40(1), 101-112.

Hume, D. (1757). Of the standard of taste, In *Four dissertations*. A. Millar.

Khandogin, R. (2023). Digital and postdigital art: From aesthetics of a subject to the ontology of an object. *Digital Icons*, 15(2), 18949-18962.

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

Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.

Manovich, L. & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. https://manovich.net

McCormack, J. & Gifford, T. & Hutchings, P. (2019). Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art, In *Proceedings of the Tenth International Conference on Computational Creativity* (ICCC). (pp. 2-5).

Meillassoux, Q. (2008). *After finitude: An essay on the necessity of contingency* (Trans. by R. Brassier). Continuum.

Shiner, L. (2001). *The invention of art: A cultural history*. University of Chicago Press.

Winter, D. (2024). An aesthetic-philosophical analysis of whether AI can create art, In *Aesthetic aspects of digital humanism* (Ed. by A. Z. Pichler; pp. 211-223). Springer.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Kimiya-ye-Honar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-10-16]

[DOI: 10.22034/14.56.55]