

Nghệ thuật “lâm nguy”: Khả năng sáng tạo nghệ thuật của AI và khả thể cho nghệ thuật trong kỷ nguyên số hoá

Ngô Viết Hoàn*

Tóm tắt: Trong bối cảnh trí tuệ nhân tạo (AI) đang trở thành lực lượng định hình lại đời sống sáng tạo, câu hỏi về việc liệu nghệ thuật có “kết thúc” trong kỷ nguyên mới hay không đang thu hút sự quan tâm của giới nghiên cứu. Dựa trên các lý thuyết kinh điển về “kết thúc nghệ thuật” của Hegel, Adorno và Danto, nghiên cứu này sử dụng phương pháp phân tích, tổng hợp tài liệu kết hợp khảo sát các công trình lý thuyết và thực tiễn sáng tác trong các lĩnh vực thị giác, văn học, âm nhạc, truyền thông số, v.v.; từ đó đối chiếu với bối cảnh phát triển của công nghệ AI nhằm làm rõ tác động của công nghệ này đến diễn trình lịch sử nghệ thuật. Kết quả cho thấy AI vừa là tác nhân thúc đẩy dân chủ hóa sáng tạo và lai ghép thể loại, vừa là yếu tố gây ra khủng hoảng giá trị thẩm mỹ và thách thức vai trò của các định chế nghệ thuật. Do đó, quá trình sáng tạo nghệ thuật, chuyển từ mô hình tập trung vào cá nhân sang mô hình cộng tác giữa con người và máy móc, đồng thời làm mờ ranh giới giữa nghệ thuật, giải trí và truyền thông. Do đó, hai khái niệm ‘kết thúc’ hay ‘lâm nguy’ trong bối cảnh AI không mang nghĩa diệt vong, mà là sự tái cấu trúc căn bản của nghệ thuật, đòi hỏi tái định nghĩa các khái niệm và chuẩn mực thẩm mỹ, đồng thời yêu cầu chủ thể nghệ sĩ, lực lượng phê bình cần chủ động thích ứng cũng như xây dựng tiêu chí đánh giá mới nhằm bảo đảm sự tồn tại và phát triển của nghệ thuật trong hệ sinh thái sáng tạo người - máy.

Từ khóa: trí tuệ nhân tạo; kết thúc/ lâm nguy; dân chủ hóa sáng tạo; nghệ thuật hậu nhân loại; hệ sinh thái sáng tạo người - máy.

Ngày nhận: 14/4/2025; ngày chỉnh sửa: 15/8/2025; ngày chấp nhận đăng: 30/6/2026

DOI: <https://doi.org/10.33100/vjossh.2026.12.2.9>

1. Đặt vấn đề

Tính đến nay, năng lực biểu đạt và sáng tạo nghệ thuật của trí tuệ nhân tạo (AI) đã đạt đến mức độ khiến cả giới chuyên môn lẫn công chúng thừa nhận nó như một thực thể có khả năng tham gia hiệu quả vào hoạt

động nghệ thuật¹ (Demmer và cộng sự 2023: 107875). Tuy nhiên, dù có khả năng biểu đạt

* Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, ĐHQG Hà Nội; email: ngoviethoan@vnu.edu.vn

¹ Nghệ thuật do AI tạo sinh (Generative AI Art) là thuật ngữ này dùng để chỉ các tác phẩm nghệ thuật (hội họa, âm nhạc, văn học, video...) được tạo ra hoặc hỗ trợ tạo ra bởi các mô hình trí tuệ nhân tạo có khả năng sinh nội dung mới trên cơ sở học hỏi từ dữ liệu đầu vào và các lệnh dẫn (prompt) của người dùng. Đặc trưng cơ bản của loại hình nghệ thuật này là sử dụng các thuật toán tạo sinh và kỹ thuật học sâu để tạo ra sản phẩm nghệ thuật một cách bán tự động hoặc tự động, mở ra

vượt trội, các hệ thống AI hiện tại vẫn thiếu vắng động cơ thẩm mỹ nội tại và chưa có năng lực lựa chọn mang tính chủ thể (Bertaggia 2026; Gaggioli và cộng sự 2025). Nếu nghệ thuật là quá trình nhân cách hóa ham muốn qua những hiện hữu mỹ cảm, thì AI mới chỉ vận hành theo mục đích bên ngoài mà chưa thể hiện ý hướng thẩm mỹ tự thân. Sự phát triển mạnh mẽ của nghệ thuật AI không đơn thuần đến từ giá trị thẩm mỹ, mà từ việc nghệ thuật vốn là một trong những biểu hiện phức tạp nhất của nhân tính, đồng thời cũng là phép thử lý tưởng cho năng lực văn hóa của AI. Tuy vậy, điều này không đồng nghĩa với sự cáo chung của nghệ thuật truyền thống, mà đúng hơn là sự khởi đầu cho một hình thái nghệ thuật mới. Những đột phá gần đây của các nền tảng AI tạo sinh như mô hình ngôn ngữ GPT-4o và công cụ tạo video Sora 2 của OpenAI, mô hình tạo hình ảnh siêu thực Midjourney hay công cụ sáng tác âm nhạc Suno đã mở ra triển vọng tái định nghĩa sáng tạo nghệ thuật trong thời đại số.

Trong hơn một thập kỷ qua, các nghiên cứu về AI và nghệ thuật đã phát triển mạnh mẽ trên phạm vi toàn cầu, trải rộng từ triết học mỹ học, ký hiệu học, truyền thông học cho tới công nghiệp văn hoá sáng tạo. Nếu như Hegel², Bense (1969), Adorno (2002) hay Danto (1998) đặt nền tảng lý luận về “bước ngoặt” hoặc “kết thúc” của nghệ thuật khi đối diện các biến chuyển công nghệ; thì những công trình gần đây của Demmer và cộng sự (2023), Zhao Yiheng (2023) hay Braidotti (2013), Bertaggia (2026) đã tập trung làm rõ năng lực thẩm mỹ, ý định và quyền tác giả của AI; cùng với đó, ở Nhật Bản, Trung Quốc, Hoa Kỳ và châu Âu đã xuất hiện nhiều thực hành nghệ thuật AI tiêu biểu trong các lĩnh vực thị giác, âm nhạc, văn học, điện ảnh, cùng với các diễn đàn

khả năng tham gia của AI như một “tác giả” hoặc đồng tác giả trong quá trình sáng tạo.

² Thomas Malcolm Knox dịch và giới thiệu năm 1975.

học thuật chuyên sâu (như SGEM World Science 2025; The Wrong Biennale 2025; DFK Paris 2025) (Elgammal 2019; Bak Herrie và cộng sự 2025; Arielli và Manovich 2024). Tại Việt Nam, tuy lĩnh vực này mới ở giai đoạn khởi đầu song cũng đã có những nghiên cứu và thử nghiệm sáng tạo đáng chú ý (Huỳnh Minh Triết và Lê Bảo Quân 2024; Võ Văn Lạc 2025), góp phần đặt nền móng cho tiếp cận sáng tạo nghệ thuật AI ở nước ta.

Trên cơ sở kế thừa và đối thoại với các kết quả nghiên cứu đó, bài viết này sẽ tập trung: (i) khái quát bối cảnh phát triển và các mốc thực hành nghệ thuật AI ở phạm vi quốc tế và Việt Nam; (ii) phân tích, so sánh các luận thuyết “kết thúc nghệ thuật” với thực tiễn sáng tạo trong kỷ nguyên AI; (iii) nhận diện những chuyên dịch thẩm mỹ, thể loại và định chế khi AI trở thành tác nhân sáng tạo; và (iv) đề xuất khung tiếp cận lý thuyết - phương pháp nhằm đánh giá giá trị và giới hạn của nghệ thuật trong hệ sinh thái hợp tác người - máy.

2. Nghệ thuật trí tuệ nhân tạo tạo sinh: Những chuyển đổi thẩm mỹ trong thời đại hậu nhân loại³

2.1. Về nghệ thuật trí tuệ nhân tạo tạo sinh

Hơn sáu thập niên trước, khi công nghệ số còn ở giai đoạn sơ khai, máy tính đã bắt đầu được thử nghiệm như một công cụ tham gia vào quá trình sáng tạo nghệ thuật. Những nỗ lực tiên phong trong lĩnh vực này - mặc dù

³ Thời đại hậu nhân loại (Posthuman Age) là bối cảnh triết học - văn hóa trong đó các ranh giới giữa con người, công nghệ và sinh vật khác bị xóa nhòa, thách thức quan niệm nhân văn chủ nghĩa truyền thống về chủ thể duy nhất, có ý thức và tự chủ. Trong lĩnh vực nghệ thuật, điều này đặt ra câu hỏi liệu AI có thể trở thành một chủ thể sáng tạo, liệu trải nghiệm thẩm mỹ cần thiết phải gắn với một “cái tôi” có xác thịt hay không (xem Braidotti 2013).

đôi mắt với nhiều hoài nghi và rủi ro - vẫn được các nhà nghiên cứu kiên trì theo đuổi, mở đường cho một cuộc hội ngộ mới giữa nghệ thuật và công nghệ. Năm 1962, R. M. Worthy cho ra mắt chương trình thơ “Auto-Beatnik” (chương trình thơ điện toán mô phỏng phong cách Beat) trên máy tính LGP-30 tại phòng thí nghiệm của hãng Librascope, với khả năng tạo ra 5.000 bài thơ chỉ trong một giờ (Bringsjord và Ferrucci 1999; Zhao 2023). Ở giai đoạn đầu của nghệ thuật máy tính, Max Bense và Trường phái Stuttgart giữ vai trò quan trọng trong việc đặt nền tảng lý thuyết cho mỹ học thông tin, xem tác phẩm nghệ thuật như một cấu trúc có thể được phân tích bằng xác suất, ký hiệu và thông tin. Các thực nghiệm đồ họa thuật toán của Georg Nees trong môi trường Stuttgart cho thấy máy tính không chỉ là công cụ tính toán, mà còn có thể tham gia vào việc tạo lập hình thức thị giác có tổ chức, qua đó mở đường cho các tiếp cận mỹ học sau này đối với nghệ thuật số và nghệ thuật AI (Bense 1969: 17-21; Klütsch 2012: 65-89). Ngay sau đó, họa sĩ Frieder Nake cũng trưng bày các tác phẩm vẽ bằng máy tính tại cùng một địa điểm, khiến giới truyền thông địa phương đặt câu hỏi liệu đây có phải là dấu hiệu báo trước cho một cuộc cách mạng thẩm mỹ (Klütsch 2012: 65-89). Bước sang thế kỷ XXI, sự phát triển vượt bậc của kỹ thuật số đã đưa lĩnh vực này sang một giai đoạn bùng nổ, khiến giới chuyên môn lẫn công chúng không khỏi kinh ngạc. Đặc biệt trong những năm gần đây, trí tuệ nhân tạo nổi lên như một lực lượng sáng tạo đầy thách thức - không chỉ góp phần hỗ trợ mà còn tự thân kiến tạo các sản phẩm nghệ thuật với mức độ biểu cảm và tính sáng tạo ngày càng ấn tượng, buộc chúng ta phải nghiêm túc nhìn nhận lại bản chất của hành vi sáng tạo trong kỷ nguyên hậu kỹ thuật số.

Sự tham gia của trí tuệ nhân tạo vào nghệ thuật thị giác là kết quả của một quá trình tích lũy kéo dài hơn nửa thế kỷ. Các hình

ảnh dao động trên màn hình ống tia điện tử, “nghệ thuật lỗi” và các thực nghiệm tạo hình bằng máy tính đã mở ra một trường thẩm mỹ mới, trong đó cái ngẫu nhiên, cái nhiều và cái sai lệch kỹ thuật trở thành chất liệu biểu đạt. Các thực nghiệm nghệ thuật máy tính sơ kỳ, từ mỹ học thông tin của Trường phái Stuttgart đến các chương trình tạo hình tự động như AARON của Harold Cohen, cho thấy sự chuyển dịch từ thao tác tạo hình cơ giới sang mô hình sáng tạo có sự tham gia của chương trình, thuật toán và con người. Trong trường hợp AARON, máy tính không thay thế hoàn toàn nghệ sĩ, mà tham gia vào quá trình tạo lập hình thức dưới sự thiết kế, định hướng và can thiệp thẩm mỹ của Harold Cohen. Vì vậy, đây có thể được xem là một ví dụ sớm về mô hình “đồng sáng tạo” giữa người và máy (Bense 1969: 17-21; Klütsch 2012: 65-89; Zhao 2023: 8-10). Từ sau AARON, trọng tâm nghiên cứu dần chuyển từ tạo hình ngẫu nhiên sang mô hình hóa tri thức thị giác. Bước ngoặt đáng chú ý xuất hiện năm 2015 với DeepDream của Google, hệ thống có khả năng khuếch đại các mô thức hình ảnh theo hướng ảo giác và nhanh chóng được cộng đồng nghệ sĩ thị giác tiếp nhận như một công cụ sáng tạo. Ở bình diện nhận thức, sự kết hợp giữa thị giác máy và các cơ chế học tăng cường cũng mở ra khả năng mô phỏng một số thao tác gần với trực giác thẩm mỹ, chẳng hạn ghi nhớ, phân bổ tín dụng dài hạn và tái hiện các liên tưởng thị giác phức tạp (Botvinick và cộng sự 2019: 408-422). Trên nền tảng đó, từ năm 2016 trở đi, các công cụ như NightCafe, Disco Diffusion, Wombo, DALL·E 2, Midjourney và Stable Diffusion đã đưa nghệ thuật AI từ phạm vi thử nghiệm sang thực hành đại chúng. Sự kiện Edmond de Belamy được bán tại Christie’s với giá 432.500 USD và Théâtre D’opéra Spatial giành giải tại Colorado State Fair đã làm bùng nổ tranh luận về tác giả, tính minh bạch và giá trị

thẩm mỹ của nghệ thuật AI (Elgammal 2019: 18-21).

Song song với nghệ thuật thị giác, AI cũng tham gia sâu vào âm nhạc và điện ảnh. Trong âm nhạc, Break Free của Taryn Southern là một trong những sản phẩm hợp tác sớm giữa ca sĩ và AI, trong khi dự án hoàn thiện Bản giao hưởng số 10 của Beethoven cho thấy mô hình AI phác thảo - con người chỉnh sửa đã trở thành một hình thức sáng tạo lai ghép (Arielli và Manovich 2024; Gaggioli và cộng sự 2025). Đến năm 2024, các nền tảng như SUNO, Udio hay SkyMusic tiếp tục công nghiệp hóa khả năng biến chỉ dẫn ngôn ngữ thành ca khúc hoàn chỉnh. Trong điện ảnh, sự phát triển của AI tạo sinh làm mờ ranh giới giữa chủ thể sáng tạo và công cụ công nghệ, khiến AI không còn chỉ là phương tiện thụ động mà tham gia vào những quy trình phức tạp hơn của tưởng tượng, dựng hình và tổ chức chất liệu nghe nhìn (Bertaggia 2026: 4-6).

Ở cấp độ mô hình nền tảng, các hệ thống video tạo sinh cho thấy sự chuyển dịch từ công cụ chuyên nhiệm sang mô hình thị giác tổng quát. Veo 3 có thể tạo video từ ảnh đầu vào và chỉ dẫn văn bản, đồng thời thực hiện nhiều tác vụ zero-shot như nhận diện biên, phân đoạn, chỉnh sửa ảnh, mô hình hóa thể giới vật lý và suy luận thị giác theo thời gian - không gian, dù kết quả chưa hoàn toàn ổn định (Wiedemer và cộng sự 2025: 1-5). Cùng hướng này, Runway phát triển Gen-3 Alpha cho các nhà dựng phim và nghệ sĩ hiệu ứng hình ảnh. Theo Mann và Lusoli, các mô hình này tái cấu trúc quy trình sáng tạo thông qua tính tức thời, tính lặp của thao tác prompting và sự dịch chuyển quyền năng sáng tạo từ thao tác trực tiếp sang phán đoán thẩm mỹ đối với các biến thể do hệ thống tạo ra (Mann và Lusoli 2026: 1-3).

Một trường hợp tiêu biểu là Our T2 Remake (2024). De Masi và cộng sự xem đây là “trường hợp thử nghiệm nền tảng” cho mô hình sản xuất phi tập trung, trong đó

thành công không đến từ việc AI thay thế con người, mà từ sự phối hợp giữa năng lực kỹ thuật của AI và sự giám sát thẩm mỹ của nghệ sĩ (De Masi và cộng sự 2025: 16-17; 19-20). Tuy nhiên, họ cũng chỉ ra rằng hình ảnh AI trong dự án này có xu hướng dựa trên mẫu có sẵn, khuếch đại các biểu tượng thể loại và thiếu nhất quán về hiện thực vật lý cũng như tường thuật. Điều này đặt ra nguy cơ đồng nhất hóa thị giác khi nghệ thuật điện ảnh phụ thuộc quá mức vào các “giá trị trung bình” của cơ sở dữ liệu (De Masi và cộng sự 2025:6-7). Vấn đề quyền tác giả và bản quyền cũng đã trở thành một điểm nóng của điện ảnh AI. Các nhà nghiên cứu cho rằng trong quy trình sáng tạo lai ghép người - máy, tư cách “tác giả” không còn có thể xác định đơn giản theo học thuyết bản quyền nhân văn truyền thống. Gaffar và Albarashdi xem AI như công cụ hơn là chủ thể sáng tạo; quyền sở hữu tác phẩm cần được phân bổ theo mức độ can dự của con người hoặc, trong trường hợp khó truy nguyên, có thể quy về chủ sở hữu hay nhà phát triển chương trình AI (Gaffar và Albarashdi 2024: 35-36; Hà Thị Thuý và Đặng Thị Hồng Minh 2025: 67-69). Như vậy, điện ảnh AI không chỉ thay đổi kỹ thuật sản xuất, mà còn tái cấu trúc các khái niệm nền tảng như tác giả, tác phẩm, lao động sáng tạo và quyền sở hữu.

Trong các lĩnh vực nghệ thuật, văn học là một trong những không gian sớm nhất mà trí tuệ nhân tạo được thử nghiệm có hệ thống (Bringsjord và Ferrucci 1999: 149-204). Từ các chương trình tạo văn bản và thơ máy tính sơ kỳ đến hệ thống kể chuyện nhân tạo Brutus.1 của Bringsjord và Ferrucci, có thể thấy máy tính đã sớm được dùng để mô phỏng một số thao tác cấu trúc của sáng tác văn học, như lựa chọn từ ngữ, tổ chức cú pháp, xây dựng tình huống và triển khai mô hình tự sự. Đặc biệt, Brutus.1 cho thấy AI không chỉ tạo ra chuỗi văn bản ngẫu nhiên, mà còn có thể được thiết kế để vận hành

trong một cấu trúc truyện kể có chủ đề, nhân vật và xung đột đạo đức, qua đó mở rộng khả năng tham gia của máy tính vào các hình thức tự sự phức tạp hơn (Bringsjord và Ferrucci 1999: 81-104, 149-204; Zhao 2023: 8-10).

Đáng chú ý, tại Trung Quốc, sáng tạo văn học và nghệ thuật bằng AI đã chuyển nhanh từ thử nghiệm kỹ thuật sang thực hành thẩm mỹ được công nhận. Trong nghệ thuật thị giác, các sự kiện như bức tranh *Quang cốc thập cảnh* năm 2023, triển lãm “Nghệ thuật thư pháp và hội họa trí tuệ nhân tạo” tại Đại học Tứ Xuyên và triển lãm “Nghệ thuật sáng tạo trí tuệ nhân tạo” tại Thành Đô năm 2024 cho thấy AI đã bắt đầu được chính thức hóa trong môi trường học thuật và công chúng. Trong văn học, tập thơ *Ánh sáng mất đi qua cửa sổ kính* của Xiao Bing được xem như một dấu mốc quan trọng của thơ AI Trung Quốc. Đến năm 2024, tiểu thuyết võ hiệp *Sứ giả của định mệnh* dài hơn một triệu chữ, do nhóm Đại học Sư phạm Đông Trung Quốc phối hợp với AI thực hiện, tiếp tục mở rộng phạm vi sáng tạo của máy học sang hình thức tự sự quy mô lớn, từ đó đặt ra vấn đề về thẩm quyền sáng tạo và tính nhân bản của lao động văn học trong thời đại máy học (Zhao 2023).

Không chỉ dừng ở văn học và mỹ thuật, AI còn tham gia ngày càng sâu vào nghệ thuật biểu diễn. Năm 2024, vở kịch robot 巨物之城 (Thành phố khổng lồ) do Đại học Sân khấu Thượng Hải sản xuất tiếp tục mở rộng vai trò của AI từ biểu diễn động tác sang diễn xuất sân khấu. Trong vở kịch này, robot đảm nhận vai chính, lời thoại được tạo bằng công nghệ tổng hợp giọng nói, còn biểu cảm khuôn mặt được mô phỏng từ dữ liệu biểu cảm con người (Xu và Kang 2025; Zhao 2023). Những trường hợp này cho thấy AI không chỉ hỗ trợ sáng tạo văn bản hay hình ảnh, mà đang từng bước tham gia vào toàn bộ phổ nghệ thuật, gồm cả sáng tác, tạo hình, âm thanh, chuyển động và trình diễn.

Ở Việt Nam, sáng tạo văn học và nghệ thuật bằng AI tuy còn ở giai đoạn đầu nhưng đã xuất hiện một số thực hành đáng chú ý. Huỳnh Minh Triết và Lê Bảo Quân đề xuất sử dụng mô hình ngôn ngữ lớn để tạo thơ tiếng Việt từ gợi ý ngôn ngữ tự nhiên, đặc biệt với thể thơ lục bát. Kết quả thử nghiệm cho thấy biến thể GPT-3 Babbage đạt điểm đánh giá 0.8 ở nhiệm vụ tạo thơ lục bát, đồng thời mở ra triển vọng chuyển thể thơ thành gợi ý văn bản và dịch thơ liên ngôn ngữ với mức độ kiểm soát nội dung cao hơn (Huỳnh Minh Triết và Lê Bảo Quân 2024).

Trong nghệ thuật thị giác, các nghệ sĩ và doanh nghiệp công nghệ Việt Nam cũng bắt đầu khai thác AI như một phương tiện tạo hình và thiết kế. Một số thực hành sử dụng GAN, VR, AR và các công cụ số để kết hợp mỹ thuật đương đại với yếu tố văn hóa truyền thống, tiêu biểu như *Hanoi Dreamscape*, tác phẩm gợi mở khả năng tái cấu trúc hình ảnh Hà Nội qua ngôn ngữ thị giác số. Bên cạnh đó, VinAI Research cho thấy hướng phát triển các mô hình AI phục vụ minh họa, thiết kế và trải nghiệm nghệ thuật mang dấu ấn văn hóa Việt Nam, qua đó mở rộng vai trò của AI từ công cụ kỹ thuật sang hạ tầng sáng tạo thị giác (Võ Văn Lạc 2025: 106-120).

Trong âm nhạc, nghiên cứu của Phạm Văn Toàn, Trần Ngô Quang Ngọc và Tạ Minh Thanh về phân loại giọng hát ca sĩ cho nhạc trẻ Việt Nam đặt nhiệm vụ nhận diện ca sĩ trong quan hệ với truy xuất thông tin âm nhạc, lập chỉ mục dữ liệu và gợi ý nội dung. Công trình xây dựng quy trình gồm phân đoạn vocal, tách giọng hát và phân loại vocal; sử dụng MFCC làm đặc trưng đầu vào cho mô hình Bidirectional LSTM; thực nghiệm trên 300 ca khúc của 18 ca sĩ Việt Nam đạt F1-score 92,84% khi dùng tín hiệu đã tách giọng. Ở bình diện nghệ thuật đại chúng, ca khúc *Hoang Tưởng Đêm Khuya* trong phim *Quý nhập tràng* được giới thiệu là sản phẩm do AI sáng tác và thể hiện hay

Nguyễn Hoàng Bảo Đại với dự án “Nhạc sĩ AI” cũng cho thấy AI đang từng bước thâm nhập vào sáng tạo âm nhạc Việt Nam trên nền tảng xử lý ngôn ngữ tự nhiên và thị giác máy tính (Phạm Văn Toàn và cộng sự 2019: 255-260; Võ Văn Lạc 2025: 106-120).

2.2. Nghệ thuật “lâm nguy” trước những bước tiến dài của AI?

Sự phát triển vũ bão của các ứng dụng AI trong lĩnh vực sáng tạo nghệ thuật đang đặt ra những vấn đề mang tính nền tảng đối với toàn bộ lịch sử mỹ học. Nghiên cứu của Demmer và các cộng sự xác nhận rằng AI đang định hình một kỷ nguyên thẩm mỹ mới, nơi ranh giới giữa sáng tác đích thực và sự mô phỏng tinh vi trở nên vô cùng mong manh (Demmer và cộng sự 2023: 107875). Tuy nhiên, chính sự thay đổi này lại kéo theo một hệ lụy đáng suy ngẫm - một công cụ sinh ra từ những thuật toán lạnh lùng đang dần chiếm lĩnh không gian vốn được coi là linh thiêng nhất của đời sống tinh thần con người. Từ góc nhìn mỹ học thông tin và truyền thông số, sự thay đổi của phương tiện kỹ thuật không chỉ bổ sung công cụ biểu đạt, mà còn tái cấu trúc cách nghệ thuật tổ chức ký hiệu, sản xuất hình thức và xác lập vị thế của chủ thể sáng tạo. Từ Bense và Trường phái Stuttgart đến các lý thuyết gần đây về thẩm mỹ nhân tạo, có thể thấy máy tính và AI không còn chỉ là phương tiện truyền tải, mà đang trở thành một thành tố tham gia trực tiếp vào cấu trúc biểu đạt nghệ thuật (Bense 1969: 17-21; Klütsch 2012: 65-89; Zhao 2023). Thực tế, các văn bản do AI tạo sinh hiện nay, dù đạt đến độ tinh xảo đáng kinh ngạc về mặt hình thức, vẫn chỉ là sản phẩm của các mô hình xác suất thống kê. Xét về bản chất, một tác phẩm thơ ca được tạo ra bởi AI dù có vần điệu hoàn hảo đến đâu cũng thiếu đi “ý chí thẩm mỹ”, tức là động lực bên trong mà không một thuật toán nào có thể mô phỏng được. Ranh giới văn hóa của thời đại chúng ta vì thế đang bị xóa mờ, khi ký hiệu học truyền thống, vốn đề cao vai trò của chủ

thể con người, đang đứng trước nguy cơ bị thay thế bởi một hệ thống ký hiệu “vô chủ”, đẹp đẽ nhưng vô hồn.

Từ góc nhìn mỹ học triết học, các lý thuyết về nghệ thuật máy tính và ký hiệu học nghệ thuật cho thấy cần thận trọng trước ảo tưởng về một nền nghệ thuật thuần túy máy móc. Với mỹ học thông tin, Max Bense không xem nghệ thuật máy tính như sự thay thế cảm hứng nghệ thuật, mà như một cách đặt tác phẩm vào quan hệ với cấu trúc, xác suất, ký hiệu và thông tin; từ đó, nghệ thuật được hiểu như một hình thức tổ chức vật liệu thẩm mỹ có thể phân tích bằng các mô hình lý thuyết thông tin (Bense 1969: 17-21). Trong diễn giải về Trường phái Stuttgart, Klütsch cũng cho thấy các thực nghiệm nghệ thuật máy tính sơ kỳ không xóa bỏ vai trò của con người, mà mở rộng điều kiện tạo lập hình thức thị giác thông qua chương trình, thuật toán và hệ thống ký hiệu (Klütsch 2012: 65-89). Từ hướng ký hiệu học nghệ thuật, Zhao Yiheng nhấn mạnh rằng tác phẩm nghệ thuật không chỉ là một vật thể cảm tính, mà là một cấu trúc ký hiệu mang ý nghĩa, trong đó hình thức nghệ thuật luôn vượt ra ngoài sự hiện diện vật chất thông thường của nó (Zhao 2023: 8-10).

Tuy nhiên, các lập luận này vẫn chưa giải thích đầy đủ một nghịch lý trung tâm của nghệ thuật AI - vì sao công chúng và giới phê bình vẫn có thể rung động trước những tác phẩm không do một chủ thể người trực tiếp sáng tạo? Vấn đề này cần được đặt lại từ phía tiếp nhận. Nghiên cứu của Demmer và cộng sự cho thấy phản ứng cảm xúc đối với tác phẩm AI không chỉ phụ thuộc vào bản thân hình thức thẩm mỹ, mà còn chịu tác động bởi việc người tiếp nhận quy gán ý định, cảm xúc và tư cách tác giả cho chủ thể sáng tạo, dù chủ thể ấy là con người hay AI (Demmer và cộng sự 2023: 107875). Theo Dennett, trong nhiều trường hợp, con người có xu hướng lý giải hành vi của một hệ thống bằng “tư thế ý định” khi hệ thống đó biểu hiện đủ tính nhất quán, mục tiêu và khả

năng phản hồi (Dennett 1991: 33-36). Vì vậy, cảm xúc thẩm mỹ trước nghệ thuật AI không nhất thiết chứng minh rằng AI đã có ý thức sáng tạo, mà cho thấy quá trình tiếp nhận nghệ thuật luôn bao hàm cơ chế quy gán ý định và kiến tạo ý nghĩa từ phía người xem. Đây chính là điểm khiến nghệ thuật AI trở thành một hiện tượng đặc biệt - nó không triệt tiêu mỹ học nhân văn, nhưng buộc mỹ học nhân văn phải mở rộng để lý giải các hình thức đồng sáng tạo mới giữa con người, thuật toán và hệ thống ký hiệu kỹ thuật (Bertaggia 2026: 4-6).

Một khía cạnh không kém phần cấp bách được đặt ra bởi chính sự phát triển của AI chính là sự bất lực của các hệ thống pháp lý hiện hành. Nếu chúng ta thừa nhận chỉ có con người mới có tư cách “chủ thể sáng tạo” thì việc bảo hộ bản quyền cho các tác phẩm do AI tạo sinh gần như là bất khả thi (Gaffar và Albarashdi 2024: 35-36). Thực tế, các quy định pháp luật hiện tại vẫn giữ nguyên tắc cơ bản rằng quyền tác giả chỉ thuộc về con người và các tác phẩm hoàn toàn do AI tạo ra sẽ không được công nhận. Ngay cả khung pháp lý về sở hữu trí tuệ của Việt Nam hiện hành cũng chưa công nhận AI là chủ thể của quyền sở hữu trí tuệ. Sự thiếu vắng này tạo ra một “vùng xám” rộng lớn, khiến cho các nghệ sĩ sử dụng AI không biết mình đang đứng ở đâu trong hệ sinh thái sáng tạo. Các vụ kiện liên quan đến bản quyền của dữ liệu huấn luyện đang ngày càng gia tăng, đặt ra bài toán nan giải cho các hệ thống “text-to-image” (tạo ảnh từ văn bản). Tuy nhiên, chính những tranh chấp ấy đã chỉ ra một lối thoát, nếu không có tác giả con người, tác phẩm đó sẽ không có chủ thể để nhận quyền lợi hoặc chịu trách nhiệm (Hà Thị Thuý và Đặng Thị Hồng Minh 2025: 67-69). Điều này không làm AI trở nên yếu thế, trái lại, nó buộc các nghệ sĩ phải thực hiện đúng sứ mệnh cốt lõi của mình, đó chính là sáng tạo ra những giá trị

không thể thay thế mà cỗ máy vĩ đại nhất cũng không thể bắt chước.

Dễ nhận thấy, những quan điểm về quá trình sáng tạo nghệ thuật trước đây dường như đều dựa trên một giả định rằng sáng tạo gắn liền với khổ đau, giằng xé và tiến trình vô thức. Hình tượng “nghệ sĩ giày vò” (tortured artist) - một người luôn trong trạng thái giằng xé nội tâm, chịu đựng tổn thương tinh thần - đã trở thành một khuôn mẫu văn hóa ăn sâu vào tiềm thức phương Tây, trong đó nỗi thống khổ được xem như nhiên liệu không thể thiếu cho thiên tài sáng tạo. Các tác phẩm nghệ thuật lúc này được hiểu là sản phẩm của những cá nhân bất hạnh, với tâm hồn bị ám ảnh bởi bóng tối, những cảm xúc tốt cùng của tuyệt vọng và đam mê cuồng nhiệt (Demmer và cộng sự 2023: 107875). Cũng cần phải nhìn nhận rằng, ảnh hưởng của trường phái Lãng mạn châu Âu trong thế kỷ XIX đã khắc sâu định kiến này, khi nó đề cao những biểu hiện cực đoan của cảm xúc, nỗi đau tinh thần, và cái chết, coi những trải nghiệm bi thương mới là cái nôi của nghệ thuật đích thực, đối lập với lối tư duy lý tính khô khan. Từ thơ ca, hội họa cho đến âm nhạc, các nghệ sĩ lãng mạn đã biến sự dày vò bản thân thành một thương hiệu và huyền thoại về “nỗi đau sáng tạo” này tiếp tục được lưu truyền và tôn vinh qua nhiều thế hệ. Mãi cho đến ngày nay, trong khi nền văn hóa hiện đại vẫn đang say sưa với hình tượng có phần bi tráng này, thì sự xuất hiện của trí tuệ nhân tạo đã phá vỡ hoàn toàn những định kiến sâu xa đó. Một thuật toán máy tính không có “tâm hồn” bị giày vò, không có “ký ức đau thương” để khơi nguồn cảm hứng, thế nhưng sản phẩm của nó vẫn có thể lay động trái tim người xem, buộc chúng ta phải đặt lại câu hỏi nền tảng: Liệu sự thăng hoa trong nghệ thuật có thực sự cần đến những cơn đau của một chủ thể có ý thức? AI thoát thai từ kỹ thuật, không có những trải nghiệm cảm xúc nói trên, nhưng nó lại sở hữu khả năng tạo sinh với

tốc độ và khối lượng khổng lồ mà không một nghệ sĩ cá nhân nào có thể sánh bằng. Xét ở một góc độ khác, AI buộc chúng ta phải tái định nghĩa “cảm xúc” (Kant 2000: 89-90; Hegel 1975: 47-48). Nếu cảm xúc thẩm mỹ là phản ứng của bộ não trước những kích thích hình thức, vậy thì bộ não con người khó có thể phân biệt nguồn gốc của kích thích đó đến từ một chủ thể có “tâm hồn” hay từ một thuật toán. Theo nghĩa này, một bức tranh đẹp vẫn đẹp, bất kể nó được vẽ bởi Leonardo da Vinci hay bởi một chương trình máy tính. Trong bối cảnh đó, ranh giới giữa nghệ thuật “truyền thống” và nghệ thuật “kỹ thuật số” không còn là vấn đề nguồn gốc sáng tạo nữa, mà là vấn đề tiếp nhận và bối cảnh văn hóa. Có lẽ đã đến lúc chúng ta cần mạnh dạn thay đổi thang bậc giá trị, thay vì so sánh AI với con người, nên chẳng xem AI như một hiện tượng thẩm mỹ hoàn toàn mới.

Từ những phân tích trên, có thể khẳng định rằng, thay vì thay thế, AI đang buộc các nghệ sĩ phải xác định lại vai trò của mình. Cái gọi là sự “lâm nguy” của nghệ thuật trước sức mạnh của AI thực chất là cuộc khủng hoảng của một hệ hình tư duy cũ, vốn gắn sáng tạo với bí ẩn, linh cảm và tài năng bẩm sinh. AI đã làm sáng tỏ một điều, tài năng cũng có thể được phân tích, mô phỏng và tái tạo ở một mức độ nhất định. Và khi cỗ máy làm được điều đó, phần còn lại của con người - thứ mà máy không thể làm được - chính là sự phản tỉnh, là năng lực đặt câu hỏi về ý nghĩa của tồn tại thông qua hình tượng nghệ thuật. Để tồn tại và phát triển trong kỷ nguyên mới, chúng ta cần nhìn nhận AI như một “đối tác tiềm thức” mới, một công cụ tăng cường trí tưởng tượng chứ không phải là kẻ soán ngôi. Trong thế giới đang vận động về phía hậu nhân loại, điều cốt lõi không phải là bảo vệ những ranh giới mang tính bảo thủ, mà là tìm cách giữ vững nhân tính trong mọi cuộc đối thoại thẩm mỹ với cỗ máy.

3. Nghệ thuật như một hình thức cảm thụ phi mục đích: Sự đối lập giữa cảm thụ tự thân và cảm thụ công cụ

3.1. Từ động cơ thẩm mỹ đến thực hành nghệ thuật: AI và giới hạn của cảm thụ phi mục đích

Sự tham gia của AI vào các lĩnh vực sáng tạo không chỉ làm thay đổi phương thức sản xuất tác phẩm, mà còn đặt lại câu hỏi nền tảng về bản chất của nghệ thuật. Nếu AI có thể mô phỏng kỹ thuật, phong cách và quy trình sáng tác của con người, vấn đề then chốt không còn là “AI có tạo ra sản phẩm giống nghệ thuật hay không”, mà là AI có thể chạm tới tầng sâu mỹ cảm - nơi nghệ thuật được kinh nghiệm như một hình thức cảm thụ phi mục đích - hay không?

Hiện tượng Chân dung Edmond de Belamy như đã nhắc đến ở trên thường được xem như một bước ngoặt của nghệ thuật AI. Tuy nhiên, giá trị thương mại nổi bật của trường hợp đặc thù này chưa đủ để chứng minh sự hình thành một thị trường ổn định cho nghệ thuật AI. Đáng chú ý hơn là việc những chủ thể đứng sau các dự án như vậy thường không phải nghệ sĩ thuần túy, mà là kỹ sư, nhà khoa học dữ liệu hoặc nhóm nghiên cứu liên ngành. Trong bối cảnh “nền kinh tế chú ý”, nghệ thuật AI vì thế không chỉ là thực hành thẩm mỹ, mà còn là một hình thức trình diễn năng lực công nghệ. Cũng như Deep Blue đánh bại Garry Kasparov năm 1997 hay AlphaGo chiến thắng Lee Sedol năm 2016⁴, việc AI “thử

⁴ Năm 1996, Deep Blue lần đầu đối đầu và thua Kasparov với tỷ số 2-4; nhưng chỉ một năm sau, tháng 5 năm 1997, phiên bản nâng cấp tại New York đã giành chiến thắng chung cuộc 3½-2½, trở thành máy tính đầu tiên đánh bại một đương kim vô địch cờ vua thế giới trong điều kiện thi đấu tiêu chuẩn. Về phía AlphaGo, tháng 3 năm 2016, chương trình do Google DeepMind phát triển đã đánh bại kỳ thủ số một thế giới Lee Sedol với tỷ số 4-1 trong loạt trận 5 ván. Chiến thắng này được đánh giá là bước ngoặt, bởi cờ vây

sức” trong nghệ thuật có thể được hiểu như một chiến lược khẳng định năng lực tính toán, gia tăng uy tín truyền thông và mở rộng ảnh hưởng xã hội của công nghệ (IBM không rõ năm; Botvinick và cộng sự 2019: 408-422).

Từ góc nhìn mỹ học, điều này buộc chúng ta trở lại với câu hỏi về “ham muốn thẩm mỹ”. Kant cho rằng cái đẹp thuần túy tồn tại trong quan hệ vô vụ lợi, tức không bị chi phối bởi nhu cầu, lợi ích hay mục đích thực dụng (Kant 2000: 90-95). Tuy nhiên, truyền thông hậu Kant cũng cho thấy cái đẹp không thể tách rời hoàn toàn khỏi chủ thể cảm thụ. Hegel định nghĩa cái đẹp là sự biểu hiện cảm tính của ý niệm, đồng thời xem tự ý thức như một cấu trúc gắn với ham muốn. Theo đó, ông nhấn mạnh rằng ham muốn được người khác thừa nhận chính là cơ sở để ham muốn chuyển hóa thành quan hệ xã hội và mỹ cảm (Hegel 1975: 14-23). Như vậy, nghệ thuật không chỉ là sản phẩm của kỹ thuật biểu hiện, mà là hình thức chuyển hóa ham muốn thành kinh nghiệm cảm tính có ý nghĩa.

Ở điểm này, AI gặp phải giới hạn căn bản. AI hiện nay không có ham muốn theo nghĩa bản thể học: Không có thân thể sống, ký ức cá nhân, lịch sử tổn thương, nhu cầu được công nhận hay kinh nghiệm hiện sinh. Có thể nói AI có một dạng “con dơi dữ liệu”, bởi các hệ thống học sâu phải liên tục tiêu thụ dữ liệu, tối ưu tham số và vượt qua phiên bản cũ để duy trì năng lực cạnh tranh. Tuy nhiên, “ham muốn dữ liệu” này chỉ là cơ chế cực trị hóa hàm mục tiêu, không phải ham muốn thẩm mỹ. Castelvechi cho thấy ngay cả những hệ thống học sâu tiên tiến cũng vận hành như những “hộp đen”, tạo ra kết quả từ các quá

trình tính toán khó truy nguyên, nhưng điều đó không đồng nghĩa với việc chúng có đời sống cảm tính hay ý thức nội tại (Castelvechi 2016: 21-23). Do chưa sở hữu thân thể sống, lịch sử kinh nghiệm và động cơ cảm thụ nội tại, AI hiện nay vẫn khó biến thao tác tạo hình thành kinh nghiệm mỹ cảm tự thân. Trong khung hậu nhân loại, chủ thể không còn được hiểu như một bản ngã biệt lập, nhưng vẫn gắn với tính hiện thân, tính quan hệ và sự trung gian hóa bởi công nghệ; vì vậy, AI chỉ có thể tham gia vào quá trình sáng tạo như một tác nhân đồng sáng tạo, chứ chưa phải một chủ thể cảm thụ tự trị theo nghĩa đầy đủ (Braidotti 2013: 60-61; Bertaggia 2026: 4-6).

Do đó, AI có thể sản xuất những hình thức mang dáng vẻ mỹ học, nhưng chưa chắc sở hữu chiều sâu mỹ cảm. Nó có thể tạo ra hình ảnh, âm thanh, văn bản và phong cách; nhưng việc tạo ra hình thức nghệ thuật chưa đồng nghĩa với năng lực kinh nghiệm cái đẹp như một giá trị phi công cụ. Xét đến cùng, sự tham gia của AI vào nghệ thuật vừa là thành tựu kỹ thuật, vừa là thách thức triết học. Nó buộc ta phân biệt giữa “sản phẩm có tính thẩm mỹ” và “nghệ thuật như kinh nghiệm cảm thụ tự thân”.

3.2. Trí tuệ nhân tạo và năng lực nghệ thuật: Khả thể đồng sáng tạo hay giới hạn bản thể?

Nếu AI chưa có mỹ cảm theo nghĩa đầy đủ, liệu nó có thể trở thành chủ thể sáng tạo trong tương lai hay không? Đây là câu hỏi nằm giữa triết học tâm trí và mỹ học. Truyền thống từ Kant đến Bertaggia thường xem phán đoán thẩm mỹ như đặc quyền của con người; nhưng sự phát triển của AI tạo sinh buộc chúng ta phải kiểm tra lại tiền giả định ấy. Một trong những điểm xuất phát quan trọng cho suy nghĩ này là mỹ học thông tin của Max Bense.

được xem là “đỉnh cao trí tuệ” của nhân loại với độ phức tạp vượt xa cờ vua. Qua đó, AlphaGo đã chứng minh AI có thể học hỏi, phát triển chiến lược và chiến thắng bằng “trực giác” chứ không chỉ tính toán thông thường (Xem Braidotti 2013; IBM n.d.; Botvinick và cộng sự 2019).

Bense cho rằng máy móc, về mặt nghệ thuật, có thể trung lập hơn con người và có khả năng sử dụng phương pháp thống kê để nắm bắt các cấu trúc thẩm mỹ cũng như thị hiếu công chúng. Trong diễn giải của Klütsch về mỹ học thông tin và Trường phái Stuttgart, Bense đã đặt nghệ thuật vào quan hệ với thông tin, xác suất, cấu trúc ký hiệu và khả năng xử lý của máy tính, qua đó góp phần giải phóng nghệ thuật máy tính khỏi quan niệm thần bí về thiên tài sáng tạo (Klütsch 2012: 65-89). Trong *Introduction to Information-Theoretical Aesthetics: Foundations and Applications in Text Theory (Dẫn nhập vào mỹ học lý thuyết thông tin: Cơ sở nền tảng và ứng dụng trong lý thuyết văn bản)*, Bense tiếp tục duy trì niềm tin rằng máy tính, nhờ tính “vô tư” của nó, có thể góp phần mở ra một không gian sáng tạo bình đẳng hơn (Bense 1969: 17-21). Từ ảnh hưởng này, “Trường phái Stuttgart” đã tiến hành đồng thời ba hoạt động: viết chương trình văn học, sáng tác thơ bằng máy và xây dựng mỹ học ký hiệu - thông tin.

Tất nhiên, quan điểm của Bense có phần lý tưởng hóa. AI hiện nay không vận hành trong một không gian trung tính, mà phụ thuộc vào hạ tầng dữ liệu, quyền lực nền tảng và tư bản công nghệ. Dù AI hạ thấp rào cản kỹ thuật và mở rộng cơ hội sáng tạo cho nhiều cá nhân, nó chưa tạo ra một “ý thức phản kháng” trật tự tư bản như Bense kỳ vọng. Tuy vậy, đóng góp quan trọng của ông là đã giải thiêng nghệ thuật máy tính - thay vì xem sáng tạo như năng lực huyền nhiệm của thiên tài, Bense đặt nghệ thuật vào quan hệ với thông tin, cấu trúc, xác suất và hệ thống ký hiệu. Chính điều này mở đường cho các thảo luận sau này về AI như một đối tác sáng tạo.

Từ khung lý thuyết hậu nhân loại, vấn đề không còn là liệu nghệ thuật có tiếp tục thuộc độc quyền của con người hay không, mà là chủ thể sáng tạo đang được tái cấu

trúc ra sao trong quan hệ giữa con người, công nghệ và hệ thống ký hiệu. Braidotti cho rằng chủ thể hậu nhân loại không còn là một bản ngã biệt lập, tự trị tuyệt đối, mà là một thực thể quan hệ, hiện thân và được trung gian hóa bởi các mạng lưới tự nhiên - văn hóa - kỹ thuật (Braidotti 2013: 60-61). Trong bối cảnh đó, Bertaglia đề xuất khái niệm “heterocognition” (tạm dịch: “nhận thức dị thể”) để mô tả những hình thức đồng sáng tạo giữa tâm trí con người và AI tạo sinh, nơi AI không còn là công cụ thụ động nhưng cũng chưa trở thành chủ thể tự trị theo nghĩa đầy đủ (Bertaglia 2026: 4-6). Cùng hướng này, Gaggioli và cộng sự xem sáng tạo người - AI như một phổ quan hệ, trong đó mức độ cao nhất không phải là thay thế con người, mà là sự cộng sinh giữa tri giác, lựa chọn thẩm mỹ và năng lực sinh tạo của hệ thống (Gaggioli và cộng sự 2025).

Từ đây, có thể đặt lại câu hỏi về “ý định” trong nghệ thuật AI. Vấn đề không nhất thiết nằm ở việc AI đã có tự ý thức hay chưa, mà ở chỗ con người có thể quy gán ý định, cảm xúc và tư cách tác giả cho sản phẩm AI như thế nào. Dennett cho rằng khi một hệ thống biểu hiện đủ tính nhất quán, định hướng mục tiêu và khả năng phản hồi, người quan sát có xu hướng lý giải hành vi của nó bằng “tư thế ý định” (Dennett 1991: 33-36). Nghiên cứu của Demmer và cộng sự cũng cho thấy phản ứng cảm xúc trước tác phẩm AI chịu ảnh hưởng đáng kể bởi việc người tiếp nhận quy gán ý định và chủ thể sáng tạo cho tác phẩm, chứ không chỉ bởi hình thức thẩm mỹ tự thân (Demmer và cộng sự 2023: 107875). Như vậy, cảm xúc thẩm mỹ trước nghệ thuật AI không chứng minh rằng AI đã sở hữu ý thức sáng tạo, nhưng cho thấy kinh nghiệm nghệ thuật luôn được cấu thành trong quan hệ giữa hình thức tác phẩm, kỳ vọng tiếp nhận và cơ chế quy gán chủ thể tính.

Dẫu vậy, cần thận trọng trước mọi khẳng định vội vàng về khả năng tự ý thức của AI. Castelvechi cảnh báo rằng nhiều hệ thống

học sâu hiện nay vận hành như những “hộp đen”, nơi ngay cả kỹ sư thiết kế cũng không thể giải thích đầy đủ quá trình ra quyết định của mô hình (Castelvecchi 2016: 20-21). Điều này cho thấy AI có thể tạo ra những kết quả khó dự đoán và có vẻ như mang tính sáng tạo, nhưng tính không minh bạch của quá trình tính toán không đồng nghĩa với ý thức nội tại. Trong giai đoạn hiện nay, cách hiểu hợp lý hơn là xem AI như một tác nhân đồng sáng tạo có điều kiện. Nó mở rộng không gian khả thể của nghệ thuật, tham gia vào quá trình đề xuất, biến đổi và tổ chức hình thức, nhưng chiều sâu mỹ cảm, ý nghĩa biểu tượng và trách nhiệm sáng tạo vẫn được xác lập chủ yếu trong quan hệ với con người và các thiết chế tiếp nhận.

Vì vậy, việc xem AI chỉ như công cụ có thể là một định kiến giản lược. Ở thời điểm hiện tại, kỳ vọng AI sánh ngang Beethoven, Van Gogh hay Tolstoy là phi thực tế; nhưng chính thước đo ấy cũng bất hợp lý nếu áp dụng cho phần lớn nghệ sĩ đương đại. Câu hỏi quan trọng hơn không phải là AI đã trở thành thiên tài hay chưa, mà là nó đang làm thay đổi điều kiện của sáng tạo nghệ thuật như thế nào. Trong tương lai gần, khả năng đáng chú ý nhất không phải là AI thay thế nghệ sĩ, mà là AI trở thành đối tác đồng sáng tạo, cùng con người tái định nghĩa ranh giới giữa công cụ, chủ thể và tác phẩm.

3.3. Nghệ thuật có thực sự kết thúc trong kỷ nguyên AI?

Sự xuất hiện của AI thường làm sống lại một nỗi lo cũ rằng nghệ thuật có đang đi đến hồi kết? Thực ra, trong suốt thời hiện đại, nghệ thuật liên tục bị đặt trong diễn ngôn khủng hoảng. Alvin Kernan từng nói về “cái chết của văn chương”, gắn sự suy giảm của văn học truyền thống với sự trỗi dậy của lý thuyết phê bình mới, truyền hình và các biến đổi trong thiết chế văn hóa. Trước đó, Hegel, Adorno và Danto đều từng đưa ra những phiên bản khác nhau của luận đề “kết

thúc nghệ thuật”. Điểm chung của các lý thuyết này là chúng không chỉ nói về nghệ thuật như hình thức biểu đạt, mà còn xem nghệ thuật như triệu chứng của biến chuyển xã hội (Hegel 1975: 14-23; Danto 1998: 9, 20; Adorno và Horkheimer 2002: 120-130).

Với Hegel, nghệ thuật ở chức năng cao nhất đã thuộc về quá khứ, bởi tinh thần hiện đại không còn tìm thấy chân lý tối hậu trong hình thức cảm tính mà chuyển sang tôn giáo và triết học. Hegel không tuyên bố nghệ thuật biến mất, mà cho rằng nghệ thuật đã mất địa vị cao nhất trong việc biểu hiện chân lý, nhường vị trí ấy cho tư duy khái niệm và triết học (Hegel 1975: 10-11; 89-103). Nói cách khác, “kết thúc nghệ thuật” ở Hegel là sự kết thúc của một chức năng lịch sử, chứ không phải sự chấm dứt của mọi thực hành nghệ thuật.

Đến thế kỷ XX, Adorno và Horkheimer phê phán công nghiệp văn hóa đã biến nghệ thuật đại chúng thành công cụ thao túng xã hội, khiến cái từng là “tính vô mục đích có mục đích” trong mỹ học Kant bị chuyển hóa thành vỏ bọc của lợi nhuận và phục tùng (Kant 2000: 105-109). Cuối thế kỷ XX, Danto lại xem Duchamp và Warhol như dấu hiệu cho thấy nghệ thuật đã đi đến trạng thái hậu lịch sử: không còn phong cách thống trị, không còn tiêu chuẩn hình thức duy nhất, và bản thân nhận thức về lịch sử nghệ thuật trở thành một phần của nghệ thuật (Danto 1998: 9, 20).

Tuy nhiên, lịch sử cho thấy các “cáo phó” về nghệ thuật thường vội vàng. Nghệ thuật không biến mất, mà chuyển dạng. Nhiếp ảnh không giết chết hội họa; trái lại, nó thúc đẩy hội họa rời khỏi nhiệm vụ tái hiện để bước vào Ấn tượng, Dã thú, Lập thể và Trừu tượng. Điện ảnh không kết thúc sân khấu; nó tạo ra một ngôn ngữ nghe nhìn mới. Tương tự, AI không nhất thiết kết thúc nghệ thuật, mà làm biến đổi hệ sinh thái sản xuất, tiếp nhận và định giá nghệ thuật.

Các nghiên cứu gần đây cho thấy quan hệ người - máy trong sáng tạo không thể quy về đối lập giản đơn giữa “con người” và “công cụ”. Gaggioli và cộng sự đề xuất các chế độ sáng tạo người - AI, trong đó cấp độ cao nhất là cộng sinh: tri giác, phản hồi và quyết định thẩm mỹ của con người đan xen với khả năng sinh tạo của hệ thống (Gaggioli và cộng sự 2025: 12-21). Không gian sáng tạo số hiện nay cũng làm nghệ thuật trở nên mở, đa phương tiện và phân tán hơn với hàng loạt dạng thức như video ngắn, trò chơi tương tác, thực tế ảo, mô hình tạo sinh và các nền tảng xã hội đều có thể trở thành môi trường biểu đạt (Bak Herrie và cộng sự 2025: 3495-3507). Điều này đặt ra câu hỏi then chốt: trong một thế giới nơi bất kỳ ai cũng có thể tạo tác phẩm chỉ bằng lời nhắc, ai có quyền định nghĩa nghệ thuật và giá trị nghệ thuật?

Trên nền tảng nghiên cứu của các học giả, về cơ bản, có thể khái quát ba biến đổi chính gắn với sự phát triển của nghệ thuật AI. Thứ nhất là sự dân chủ hóa sáng tạo. AI hạ thấp rào cản kỹ thuật, cho phép người không qua đào tạo chính quy cũng tạo ra sản phẩm có hình thức thẩm mỹ. Nhưng mặt trái là nguy cơ lạm phát hình ảnh, âm thanh và văn bản, khiến thị trường bị bão hòa bởi sản phẩm nhanh, đẹp, nhưng thiếu chiều sâu (Bak Herrie và cộng sự 2025: 3498-3502; Demmer và cộng sự 2023: 107875). Thứ hai là sự lai ghép thể loại. Các công cụ đa phương thức hoạt động như một “siêu phương tiện”, cho phép chuyển đổi giữa văn bản, hình ảnh, âm thanh, chuyển động và không gian tương tác, từ đó làm mờ ranh giới giữa nghệ thuật, giải trí, truyền thông và thiết kế (Arielli và Manovich 2024:154-179). Thứ ba là sự định chế hóa. Bảo tàng, học viện và thiết chế giám tuyển phải điều chỉnh tiêu chí đánh giá, phương thức trưng bày và mô hình hợp tác trước sự xuất hiện của các dự án nghệ thuật AI (Iervolino và Milne 2025: 1-3; 15-17).

Nhìn từ chiều dài lịch sử, “kết thúc nghệ thuật” trong kỷ nguyên AI không nên hiểu như sự diệt vong của nghệ thuật, mà như sự kết thúc của một mô hình nghệ thuật chủ yếu dựa trên thiên tài cá nhân, kỹ năng thủ công và tính duy nhất của tác phẩm. Thay vào đó, nghệ thuật đang chuyển sang hệ sinh thái sáng tạo phân tán, nơi con người, máy móc, dữ liệu, nền tảng và công chúng cùng tham gia vào quá trình hình thành tác phẩm. Trong hệ sinh thái ấy, AI không còn chỉ là công cụ trung tính, nhưng cũng chưa phải chủ thể nghệ thuật hoàn chỉnh. Nó là một thực thể trung gian, một “nhận thức dị thể” tham gia vào quá trình đồng sáng tạo, buộc chúng ta phải định nghĩa lại nghệ thuật, nghệ sĩ và kinh nghiệm thẩm mỹ trong điều kiện hậu nhân loại (Bertaglia 2026: 4-6).

4. Kết luận

Nghiên cứu này đã khảo sát một cách hệ thống sự hiện diện và tác động của trí tuệ nhân tạo đối với các lĩnh vực nghệ thuật chủ chốt, từ nghệ thuật thị giác, văn học, âm nhạc, điện ảnh đến nghệ thuật biểu diễn, trong một tiến trình lịch sử kéo dài hơn sáu thập kỷ. Trên cơ sở đối thoại phê bình với các luận thuyết về “sự kết thúc của nghệ thuật” từ Hegel, Adorno đến Danto, bài viết cho thấy những diễn ngôn về sự cáo chung, khủng hoảng hay lâm nguy của nghệ thuật thực chất không phản ánh sự biến mất của nghệ thuật như một thực hành xã hội, mà chủ yếu biểu thị sự chuyển dịch của các hệ hình thẩm mỹ, phương thức sáng tạo và tiêu chuẩn thẩm định trong từng thời đại. Từ các chương trình thơ ngẫu nhiên trong thập niên 1960, những thử nghiệm đồ họa thuật toán, cho đến các nền tảng tạo sinh đương đại như mô hình ngôn ngữ lớn, công cụ sinh hình ảnh, âm nhạc và video, AI cho thấy nó không phải là một hiện tượng đột biến của hiện tại, mà là kết quả của một quá trình tích lũy lâu dài. Trong quá trình đó, ranh giới

giữa công cụ kỹ thuật, môi trường sáng tạo và chủ thể nghệ thuật liên tục được tái định nghĩa. Chính vì vậy, việc đặt câu hỏi AI có “giết chết” nghệ thuật hay không cần được thay thế bằng một câu hỏi căn bản hơn: AI đang làm biến đổi nghệ thuật theo những cơ chế nào, trên những cấp độ nào và với hệ quả mỹ học, xã hội, pháp lý ra sao. Cách tiếp cận này cho phép bài viết vượt qua lối nhìn nhị nguyên giữa con người và máy móc, giữa sáng tạo đích thực và mô phỏng kỹ thuật, để nhận diện AI như một tác nhân mới trong hệ sinh thái sáng tạo đương đại. Từ đó, nghệ thuật AI không chỉ là vấn đề của công nghệ, mà còn là vấn đề của triết học nghệ thuật, mỹ học tiếp nhận, kinh tế sáng tạo, quyền tác giả và thiết chế văn hóa trong thời đại số.

Từ các phân tích đã triển khai, bài viết nhấn mạnh sự cần thiết phải phân biệt giữa hình thức mỹ học và chiều sâu mỹ cảm trong đánh giá nghệ thuật AI. Ở bình diện hình thức mỹ học, AI đã chứng tỏ năng lực nổi bật trong việc tổ chức ký hiệu, mô phỏng phong cách, xử lý chất liệu, tạo hiệu ứng thị giác, âm thanh và ngôn ngữ với tốc độ, quy mô và độ hoàn thiện kỹ thuật vượt xa khả năng thủ công truyền thống. Tuy nhiên, chiều sâu mỹ cảm của nghệ thuật không chỉ nằm ở sự hoàn chỉnh của bề mặt hình thức, mà còn gắn với khả năng chuyển hóa kinh nghiệm sống, thân thể, ký ức, ham muốn, tổn thương, lịch sử nhân vị và những lựa chọn có ý hướng thành giá trị phi công cụ. Trên cơ sở đối chiếu với các luận điểm triết học từ Kant, Hegel, Dennett, Braidotti, Albarashdi, Zhao Yiheng,... nghiên cứu cho rằng ở giai đoạn hiện nay, AI mới chủ yếu thể hiện ưu thế ở bình diện tạo lập hình thức, trong khi vẫn thiếu vắng động cơ thẩm mỹ nội tại, kinh nghiệm hiện sinh và năng lực tự chịu trách nhiệm đối với lựa chọn sáng tạo của mình. Điều này không có nghĩa AI chỉ là một công cụ thụ động, bởi trong nhiều thực hành nghệ thuật đương đại, AI đã tham

gia sâu vào quá trình đề xuất, biến đổi, tổ chức và mở rộng khả năng biểu đạt của con người. Tuy nhiên, cũng không thể tuyệt đối hóa AI như một chủ thể sáng tạo tự trị tương đương với con người. Vấn đề cốt lõi nằm ở chỗ nghệ thuật trong kỷ nguyên AI đang vận hành theo mô hình sáng tạo phân tán, đa tác nhân, trong đó tác phẩm là kết quả của sự tương tác giữa nghệ sĩ, thuật toán, dữ liệu, nền tảng kỹ thuật, công chúng và các thiết chế trung gian. Vì vậy, các tiêu chí đánh giá nghệ thuật cần được điều chỉnh, không chỉ căn cứ vào nguồn gốc tạo sinh của tác phẩm, mà còn phải xét đến mức độ can thiệp của con người, cấu trúc ý niệm, tính độc đáo của thao tác thẩm mỹ, hiệu quả tiếp nhận và trách nhiệm đạo đức trong toàn bộ quy trình sản xuất.

Từ đó, bài viết đi đến nhận định trung tâm rằng nghệ thuật trong kỷ nguyên AI không đứng trước một điểm kết thúc, mà đứng trước một ngưỡng tái cấu trúc căn bản. Sự tái cấu trúc này diễn ra đồng thời trên nhiều cấp độ: quan niệm về chủ thể sáng tạo, phương thức sản xuất tác phẩm, cơ chế lưu thông, thiết chế thẩm định, quyền tác giả và kinh nghiệm tiếp nhận của công chúng. Mô hình sáng tạo dựa trên cá nhân thiên tài, vốn từng giữ vị trí trung tâm trong mỹ học hiện đại, đang được bổ sung và thách thức bởi mô hình hợp tác người - máy, nơi sáng tạo không còn là hành vi đơn tuyến của một chủ thể biệt lập, mà là kết quả của mạng lưới tương tác giữa con người, thuật toán, dữ liệu và hạ tầng truyền thông. Trong bối cảnh đó, hướng nghiên cứu tiếp theo cần tập trung vào ba vấn đề có ý nghĩa lý thuyết và thực tiễn cấp thiết. Thứ nhất, cần xây dựng một hệ hình mỹ học liên ngành có khả năng dung hòa di sản nhân văn với logic thuật toán, qua đó vượt ra ngoài khuôn khổ đối lập giản đơn giữa con người và máy móc. Thứ hai, cần triển khai các nghiên cứu thực nghiệm quy mô lớn về phản ứng thẩm mỹ của công chúng đối với tác phẩm do AI tạo sinh hoặc

đồng tạo sinh, nhằm kiểm định liệu yếu tố “nguồn gốc sáng tạo” có ảnh hưởng quyết định đến cảm xúc tiếp nhận, phán đoán thẩm mỹ và đánh giá giá trị nghệ thuật hay không. Thứ ba, cần phát triển các mô hình định chế và pháp lý linh hoạt hơn về quyền tác giả, quyền sở hữu trí tuệ và trách nhiệm sáng tạo, trong đó quyền lợi và trách nhiệm được phân bổ dựa trên mức độ can thiệp, lựa chọn và đóng góp thực tế của con người trong từng công đoạn sản xuất. Như vậy, AI không làm cho nghệ thuật mất đi ý nghĩa; trái lại, nó buộc mỹ học đương đại phải đặt lại những câu hỏi nền tảng về sáng tạo, chủ thể, tính nguyên bản, giá trị và trách nhiệm của con người trong một thế giới ngày càng được trung gian hóa bởi thuật toán.

* *Tuyên bố sử dụng AI*: Bài viết có sử dụng AI ở mức độ hỗ trợ ngôn ngữ, bao gồm rà soát và cải thiện cách diễn đạt tiếng Anh của phần tóm tắt. AI không được sử dụng để hình thành ý tưởng nghiên cứu, xây dựng lập luận, phân tích dữ liệu, diễn giải kết quả hoặc đưa ra kết luận khoa học. Toàn bộ nội dung học thuật, lập luận, trích dẫn đều do tác giả thực hiện và chịu trách nhiệm.

Tài liệu trích dẫn

- Adorno, Theodor Wiesengrund, and Max Horkheimer. 2002. *Dialectic of enlightenment*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Arielli, Emanuele, and Lev Manovich. 2024. “From tools to authors”. Chapter 8 in *Artificial Aesthetics*.
- Bak Herrie, Maja, Nicolas Malevé, Lotte Philipsen, and Asker Bryld Staunæs. 2025. “Democratization and generative AI image creation: Aesthetics, citizenship, and practices”. *AI & SOCIETY* 40: 3495-3507. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02102-y>.
- Bense, Max. 1969. *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik: grundlegung und anwendung in der texttheorie* [Introduction to information-theoretical aesthetics: Foundations and applications in text theory]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bertaggia, D. 2026. “Heterocognition as a paradigm of co-creation between the human mind and generative artificial intelligence”. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18150567>.
- Botvinick, Matthew, Sam Ritter, Jane X. Wang, Zeb Kurth-Nelson, Charles Blundell, and Demis Hassabis. 2019. “Reinforcement learning, fast and slow.” *Trends in Cognitive Sciences* 23(5): 408-422. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2019.02.006>.
- Braidotti, Rosi. 2013. *The posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Bringsjord, Selmer, and David A. Ferrucci. 1999. *Artificial intelligence and literary creativity: Inside the mind of brutus, a storytelling machine*. Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781410602398>.
- Castelvecchi, Davide. 2016. “Can we open the black box of AI?” *Nature* 538(7623): 20-23. <https://doi.org/10.1038/538020a>
- Danto, Arthur Coleman. 1998. *Beyond the brillo box: The visual arts in post-historical perspective*. Berkeley, CA: University of California Press.
- De Masi, Vincenzo, Qinke Di, Siyi Li, and Yuhan Song. 2025. “Design principles for AI-assisted filmmaking: Lessons from ‘our T2 remake’ and beyond”. *Contemporary Visual Culture and Art* 1(1). <https://doi.org/10.63385/cvca.v1i1.60>
- Demmer, Theresa Rahel, Corinna Kühnapfel, Joerg Fingerhut, and Matthew Pelowski. 2023. “Does an emotional connection to art really require a human artist? emotion and intentionality responses to AI-versus human-created art and impact on aesthetic experience”. *Computers in Human Behavior* 148: 107875. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107875>
- Dennett, Daniel Clement. 1991. *Consciousness explained*. Boston, MA: Little, Brown and Company.

- Elgammal, Ahmed. 2019. "AI is blurring the definition of artist". *American Scientist* 107(1): 18-21.
<https://doi.org/10.1511/2019.107.1.18>
- Gaffar, Hafiz, and Saleh Albarashdi. 2024. "Copyright protection for AI-generated works: exploring originality and ownership in a digital landscape". *Asian Journal of International Law* 15(1): 23-46. Published online January 23, 2024.
<https://doi.org/10.1017/S2044251323000735>
- Gaggioli, Andrea, Sabrina Bartolotta, Andrea Ubaldi, Katusha Gerardini, Eleonora Diletta Sarcinella, and Alice Chirico. 2025. "Extended creativity: A conceptual framework for understanding human-AI creative relations". arXiv:2506.10249.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.10249>
- Hà Thị Thuý và Đặng Thị Hồng Minh. 2025. "Pháp luật về bảo hộ quyền tác giả trước thách thức của sự phát triển trí tuệ nhân tạo và gợi mở cho Việt Nam". *Tạp chí Khoa học xã hội Việt Nam* 8(212): 64-72.
[https://doi.org/10.56794/KHXHVN.8\(212\)](https://doi.org/10.56794/KHXHVN.8(212))
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1975. *Aesthetics: Lectures on fine art*. 2 vols. Translated by Thomas Malcolm Knox. Oxford: Clarendon Press.
- Huỳnh Minh Triết và Lê Bảo Quân. 2024. "Vietnamese poem generation & the prospect of cross-language poem-to-poem translation". arXiv:2401.01078.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2401.01078>
- IBM. Không rõ năm. "Deep blue." *IBM History*. Accessed June 14, 2026.
<https://www.ibm.com/history/deep-blue>.
- Iervolino, Serena, and Alasdair Milne. 2025. "Curating AI-driven art: Actors, institutional strategies and organisational change". *Museum Management and Curatorship*.
<https://doi.org/10.1080/09647775.2025.2562854>
- Kant, Immanuel. 2000. *Critique of the power of judgment*. Edited by Paul Guyer. Translated by Paul Guyer and Eric Matthews. Cambridge: Cambridge University Press.
- Klütsch, Christoph. 2012. "Information aesthetics and the Stuttgart School". Trang 65-89 trong sách *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*, chủ biên Hannah B. Higgins and Douglas Kahn. Berkeley, CA: University of California Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv114c7b3.9>
- Mann, Pranjali Jatinderjit, and Alberto Lusoli. 2025. "Beyond creativity: Decoding changes mediated by generative ai models in visual generative media and creative production. Paper presented at AoIR2025: The 26th Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Niterói, Brazil: AoIR". Truy cập tháng 6 năm 2026. <http://spir.aoir.org>
- Pham Van Toan, Tran Ngo Quang Ngoc, and Tam Minh Thanh. 2019. "Deep learning approach for singer voice classification of Vietnamese popular music." In *SoICT '19: Proceedings of the 10th International Symposium on Information and Communication Technology*. ACM, New York.
<https://doi.org/10.1145/3368926.3369700>
- Võ Văn Lạc. 2025. "Art education in the era of artificial intelligence: The experience of Vietnam and Western trends". *The Russian Journal of Vietnamese Studies* 9(1): 106-120.
<https://doi.org/10.54631/VS.2025.91-634273>
- Wiedemer, Thaddäus, Yuxuan Li, Paul Vicol, Shixiang Shane Gu, Nick Matarese, Kevin Swersky, Been Kim, Priyank Jaini, and Robert Geirhos. 2025. "Video models are zero-shot learners and reasoners". arXiv:2509.20328v2 [cs.LG].
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2509.20328>
- Xu, Jian (徐健), and Kang Chunhua (康春华). 2025. "人机共创，能否成为文学创作的一种方式？" (tạm dịch: "Sáng tác cộng sinh người - máy: Liệu có thể trở thành một phương thức sáng tác văn học?"). *文艺报 (Báo Văn nghệ)*, February 21. Truy cập tháng 6 năm 2026. <https://www.chinawriter.com.cn/n1/2025/0221/c403994-40422794.html>.
- Zhao, Yiheng (赵毅衡). 2023. *艺术符号学: 艺术形式的意义分析* (tạm dịch: *Ký hiệu học nghệ thuật: Phân tích ý nghĩa của hình thức nghệ thuật*). Thành Đô: Nhà xuất bản Đại học Tứ Xuyên.