

КУЛТУРА, МЕДИИ, КУЛТУРЕН ТУРИЗЪМ

V

**СБОРНИК СЪС СТУДЕНТСКИ И
ДОКТОРАНТСКИ ИЗСЛЕДВАНИЯ**

Том 1



Авторите сами носят отговорност за съдържанието на материалите, които са представили за публикуване в този сборник.

© КУЛТУРА, МЕДИИ, КУЛТУРЕН ТУРИЗЪМ – V. Том 1

© доц. д-р Лъчезар Антонов, гл. ас. д-р Силвия Петрова – съставители

© - автор на корицата

Рецензенти: доц. д-р Веселка Тончева, доц. д-р Антон Генов

ISBN

На корицата: Жорж Брак – „Цигулка и палитра“ (1909)

УНИВЕРСИТЕТСКО ИЗДАТЕЛСТВО „НЕОФИТ РИЛСКИ“
БЛАГОЕВГРАД 2025

СЪДЪРЖАНИЕ

Как изображенията генерирани с изкуствен интелект навлизат във визуалната култура – количествени и качествени измерения <i>Смилян Тодоров</i>	6
Звуковата картина в радиото <i>София Златанова</i>	28
Innovative Processes in the Digitization of Cultural Heritage: Exploring Emotional Engagement in Digital Heritage Experiences <i>Nanqi Xu</i>	39
Дом-паметникът Бузлуджа като туристическа дестинация. Фактори, предимства и ограничения <i>Иво Пешунов</i>	62
Джаз фестивалът в Банско във фокуса на устойчивия туризъм <i>Величка Попова</i>	70
Медиите в подкрепа на туризма – роля, въздействие и примери <i>Стоян Реджов</i>	79
Техниката за разширено свирене на пиано в произведенията на Джордж Кръмб. Един различен звуков пейзаж <i>Марио Ангелов</i>	88
Специфики на клавирната музика на Джордж Кръмб в „Малка коледна сюита“ <i>Марио Ангелов</i>	96
The opera “The White-Haired Girl” and its artistic characteristics <i>Wang Kaixu</i>	108

The Aesthetic Characteristics of Handel's Oratorios: Taking the Oratorio <i>Messiah</i> as an Example <i>Sihui Li</i>	114
Chinese musical elements used in Puccini's opera <i>Turandot</i> <i>Yu Weiyi</i>	128
Проблемът за развитието на художественото мислене в обучението по музика в Китай <i>Джъ-Уей Лин</i>	134
Традиционната китайска музика в цигулковото творчество на Ма Сицин <i>У Бо</i>	144
Орф методиката в китайското образователно пространство и обучението по музикален инструмент <i>Ли Ханг</i>	150
Съпротива и саможертва: аспекти на феминизма в киното в контекста на Втората световна война („Малена“ и „Цветя на войната“) <i>Пенг Джинги</i>	157
Формиране на субективна авторска гледна точка при създаване на филми с помощта на генеративен изкуствен интелект <i>Уанг Джаоцянь</i>	168
Трансформациите на сценария по пътя му към завършено аудио-визуално произведение <i>Боримир Илков</i>	180
Влияние на изкуствения интелект при запис, обработката и модифицирането на човешкия глас в киното <i>Христина Ангелова</i>	186
Методи за анализ на спортните танци <i>Силвана Ханджийска</i>	202

Концептуален модел за изграждане и реализиране на обучение по Хип-хоп танци	
<i>Ивайло Алексиев</i>	215
 Достъпни графични техники в обучението по изобразително изкуство	
<i>Йордан Йорданов</i>	228

КАК ИЗОБРАЖЕНИЯТА ГЕНЕРИРАНИ С ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ НАВЛИЗАТ ВЪВ ВИЗУАЛНАТА КУЛТУРА – КОЛИЧЕСТВЕНИ И КАЧЕСТВЕНИ ИЗМЕРЕНИЯ

Смилян Тодоров

*Докторант към катедра „Културология“,
Югозападен университет „Неофит Рилски“*

Резюме. Целта на настоящата публикация е да представи информация за количественото и качественото навлизане на изображения генерирани с изкуствен интелект (ИИ-изображения) в съвременната визуална култура. Количествените измерения са представени чрез статистически данни, които показват масовото използване на комерсиални модели за генериране на изображения от април 2022 г. насетне, а качественият аспект засяга единични случаи, които показват използването на ИИ-изображенията в установени модели на работа в културната индустрия, в медийна среда и в културни институции от 2016 година насетне. За целта използваме метода на описателната статистика, за да обобщим данните от представените показатели в количествената част. Относно качествените примери използваме сравнителен анализ и формален анализ на изображенията; също така подлагаме на критичен анализ проблематичните аспекти на феномена, които съпътстват неговото навлизане във визуалната култура. Споделената информация показва развитието на феномен с потенциал да промени начина на създаване на художествени изображения, което ще донесе непредвидими последици в на културата и изкуството.

Ключови думи: *изкуство; изкуствен интелект; визуална култура*

Най-ранните образци на компютърно генерирано изкуство датират от края на петдесетте години на XX век, когато вече в академична и научна среда е започнал дискурсът за създаване на изкуствен интелект. Въпреки че компютрите по онова време са били с много по-ограничени способности в сравнение с днешните, още тогава е започнала да прозира идеята, че машините един ден може да станат творци наравно с художниците. Така например, през 1965 г., Георг Нес показва компютърно генерирано изкуство в университета в Щутгарт. Неговият колега Фридер Наке припомня разговор между Нес и студент от отсрещната Държавна академия за изкуство и дизайн: *Изглежда сте убеден, че това е само началото на нещата, които предстоят и тези неща ще достигнат далеч отвъд това,*

което вашата машина е способна да прави сега. Така че кажете ми: ще успеете ли да издигнете компютъра си до степен, в която той ще може да симулира моя личен начин на рисуване? Нес отговори: *Разбира се, че ще мога да го направя. При едно условие обаче: първо трябва изрично да ми кажете как рисувате* (Du Sautoy, 2019, pp. 117–118).

Шест десетилетия по-късно се намираме от другата страна на този диалог, когато изкуственият интелект е факт и се използва масово за създаване на изображения; а по желание на потребителите, те може да са базирани на стила на известни художници от миналото, да имитират съдържанието на известни произведения на изкуството, да изглеждат като фотографии и какво ли още не. В настоящия труд представяме количествения и качествения аспект на навлизането на изображенията генерирани с изкуствен интелект (ИИ-изображения) във визуалната култура на човечеството,

Количествените измерения са представени чрез статистически данни, които показват масовото използване на комерсиални модели за генериране на изображения от април 2022 година насетне, а качественият аспект засяга единични случаи, които показват използването на ИИ-изображенията в установени модели на работа в културната индустрия, в медийна среда и в културни институции от 2016 година насетне. За целта използваме метода на описателната статистика, за да обобщим данните от представените показатели в количествената част. Относно качествените примери използваме сравнителен анализ и формален анализ на изображенията; също така подлагаме на критичен анализ проблематичните точки за всеки представен случай, защото навлизането на ИИ-изображенията във визуалната култура е процес носещ радикални промени, които науката тепърва започва да отчита.

Като проблем при изучаването на ИИ-изображенията към този момент стои трудността на тяхното дефиниране, защото за разлика от всички други изображения създадени до този момент в човешката история, те не са дело само на човек, но и на алгоритми и машинно обучени модели върху огромна база от данни, които създават визуално съдържание по команда. Съществено размишление по темата идва от фотографа Борис Елдагсен: *Обичам фотографията, обичам да създавам изображения с изкуствен интелект, но осъзнах, че те не са едно и също. Едното е писане със светлина, другото е писане с промпт. Те са свързани, визуалният език е заимстван от фотографията, но сега ИИ има свой собствен живот*

(Williams, 2023). Елдагсен намира според него подходяща дума за дефиниране на този вид изображения във Facebook публикация от перуански фотограф, който използва думата ПРОМТОГРАФИЯ; тя е пряко свързана с производството на образите (Prompting) и обхваща факта, че промтографиите могат да изглеждат като рисунки, картини, 3d модели (Eldagsen, 2023). Предстои да видим дали тази дума ще бъде възприета в научните среди или скоро време ще намери друга формулировка на ИИ-изображенията. Визуалната природа на този вид изображения обаче е достатъчна, те да бъдат вписани в теоретичната рамка на визуалната култура, създадена да изучава изображенията и визуалното съдържание дело на човека, и взаимодействието им със средата, в която те се използват.

Визуална култура и изображения генерирани с изкуствен интелект

Развитието на понятието „визуална култура“ се свързва с опитите на редица изследователи да дефинират неговите граници и цели в края на XX век. Според Mitchell (1995), визуалната култура представлява интердисциплинарно поле, което изследва значението на визуалните образи, разглеждайки ги в културен и исторически контекст. Mirzoeff (1999) подчертава постдисциплинарния характер на подхода към визуалната култура, включвайки и дигиталната среда като значим фактор за съвременната визуална комуникация. Bal (2002) от своя страна разглежда визуалната култура като нова академична дисциплина, чиято цел е да анализира сложността на визуалното и неговата роля във формирането на социални разкази и културни идентичности.

Конкретно, според Мирзоеф, визуалната култура се занимава с визуални събития, чрез които потребителят търси информация, смисъл или удоволствие в съприкосновение с визуалните технологии. Под визуални технологии той разбира всяка апаратура предназначена за директно гледане или за усиляване на естественото зрение, като тя включва всичко от маслената живопис, телевизията, киното, до Интернет средата (Mirzoeff 1999, pp. 1–5).

Точно в Интернет през 2022 г. започна официализирането на комерсиалните модели генериращи изображения чрез изкуствен интелект. В Интернет започва и масовото разпространение на ИИ-изображенията, но в никакъв случай събитията, които съпътстват разпространението им не са свързани само с онлайн средата. Както ще видим в представените примери

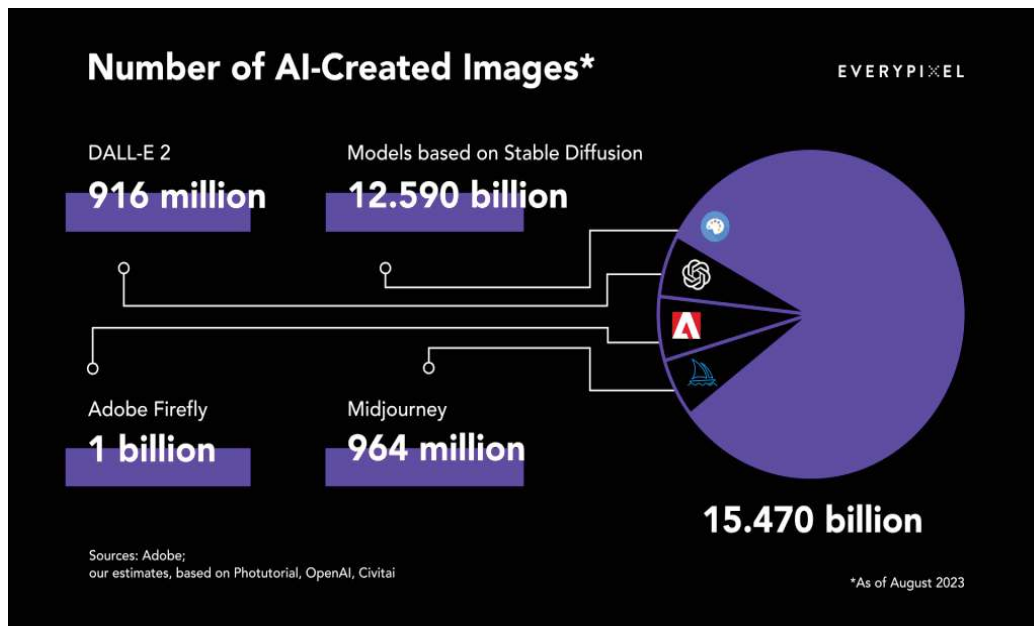
по-долу, дори културни институции започват да работят със системи за изкуствен интелект и дават среда за излагане на ИИ-изображенията. Затова в тази посока е важно е да отбележим и идеите на Мичел, който споменава, че един от митовете за визуалната култура е свързан с размиването на границите между изкуство и неизкуство. Тази прокрадваща се мисъл е подсилена и от друг мит за визуалната култура, че тя трансформира историята на изкуството в история на изображенията. На тези митове Мичел противопоставя контратези, че визуалната култура насърчава размисъла по темата изкуство и неизкуство, и че тя не е ограничена само до изучаването на изображенията и медиите, но се разпростира до всекидневната практика на виждане и показване, особено тази, която разбираме като непосредствена (Mitchell, 2002, pp. 165–181). В този ред на мисли, когато хората влязат в ролята на потребители или създатели на ИИ-изображения, те включват в обхвата на визуалната култура този съвършено нов културен феномен.

Навлизване на изображения генерирани с изкуствен интелект във визуалната култура – количествени измерения.

Количествените измерения на това включване са повече от показателни и са видими от изследването на онлайн изданието Everypixel Journal. То е създадено на база информация от самите компании, които предлагат модели за генериране на изображения, но и от компании, които се занимават с обработката на онлайн данни. Споделената графика от проучването показва как само за година и половина от ползването на четирите най-популярни генериращи модели, са създадени над петнадесет милиарда ИИ-изображения (фиг 1.) (Valyaeva, 2023).

Относно хронологичната рамка, количественият скок започва през април 2022 г. с появата на платформата DALL-E 2, която предоставя възможност на онлайн потребителите да създават за своите цели много по-сложни и по-реалистични изображения на принципа: задаваш текст-получаваш изображение. Както се вижда от името на платформата, това е втора версия, следователно тя е създадена с надградена функционалност, която да задоволи очакванията на създателите и потребителите ѝ. През лятото на същата година дебютират Midjourney и Stable Diffusion, а през март 2023 г. се появява и Adobe Firefly, която много бързо настига конкурентните приложения откъм брой потребители. Платформите имат елементарен принцип на ползване, като между тях има разлики при настройките и предварителните данни, които потребителят може да зададе.

Също така, платформите имат безплатни и платени версии, като безплатните са ограничени откъм количество и качество, докато платените предоставят повече възможности на потребители за достигане до желания резултат. Важно е да се знае, че създаването на изображения зависи от качеството на подадения текст, затова вече в онлайн среда се предлагат и курсове по усъвършенстване в създаването на текстове, които да генерират определено изображение



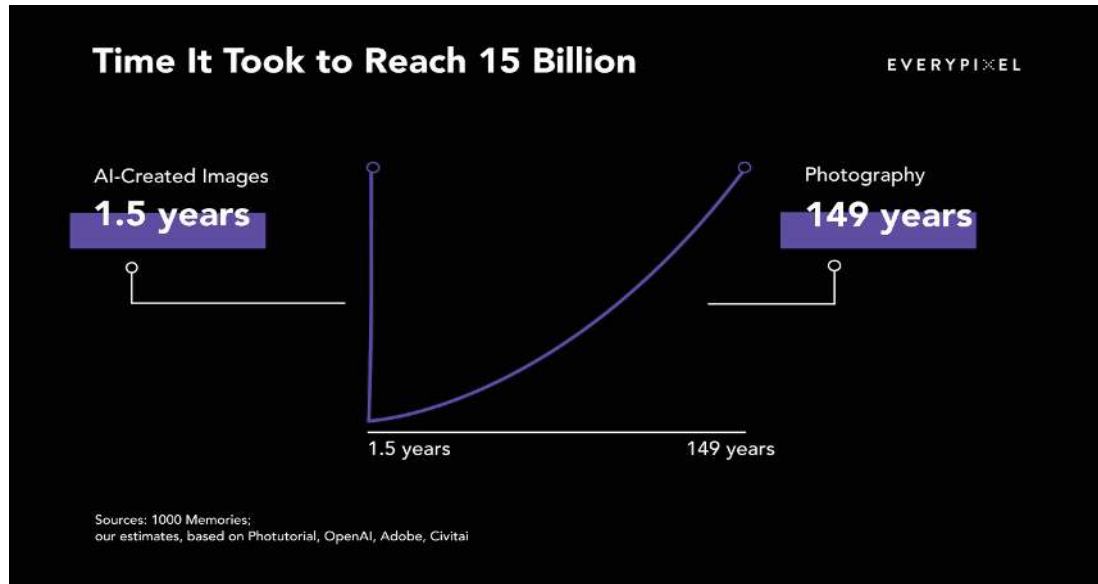
Фигура 1 - Everypixel

Други числа от статистиката, които също предизвикват вниманието:

- на ден потребителите на тези четири приложения създават по 34 млн. ИИ-изображения;
- приблизително 80 % от изображенията (т.е. 12,590 милиарда) са създадени с помощта на модели, които са с отворен код, тоест потребителите могат да ги променят и споделят, тъй като са публично достъпни;
- след изобретяването на фотографията в началото на XIX век, на фотографската индустрия са били необходими почти 150 години, за да достигне числото постигнато от ИИ-приложенията, както се вижда във втората графика (фиг.2).

Авторите на изследването отбелязват, че получаването на точна и актуална статистика за ИИ-изображенията остава предизвикателство, защото технологията се развива бързо, заедно с моделите и приложенията,

които се ползват от онлайн потребителите (Valyaeva, 2023, онлайн). Макар да е възможно числата в статистиката да са различни, те изразяват тенденцията, че приложенията за генериране на изображения много бързо са навлезли в ежедневието на потребителите в Интернет.



Фигура 2 – Everypixel

Споделихме числата за фотографията, защото този огромен брой ИИ-изображения се влива в още по-огромния поток от фотографски изображения, които човечеството създава на година. Например за 2023 г., според статистиката направена от Матик Броз, създадените фотографии от хората са 1,81 трилиона. Броз предвижда, че тази възходяща тенденция ще продължи със същите или дори с по-бързи темпове. През 2025 г. човечеството ще направи над два трилиона снимки за една година, а до 2030 г. – три трилиона, като според развитието на ИИ генериращ образи, това число може да стане още по-голямо (Broz, 2024, онлайн).

Интересно е да обърнем поглед и в историческа перспектива, във времето когато появата на фотографията създава усещането в традиционните художници, че тя ще сложи край на живописата. Вместо това, с течение на времето творците започват да я ползват като помощно средство за рисуване на картини или като контрапункт на фотографията, започват да търсят създаването на все по-авангардни форми в изобразителното изкуство. Ако погледнем внимателно в опасенията на съвременните фотографи, но и като цяло на художниците и дигитални творци, при тях се среща същото това усещане, че изкуственият интелект може да сложи край

на визуалните изкуства, такива каквито ги познаваме. Доколкото са резонни такива опасения, може да бъде предмет на отделно изследване, защото все още моделите генериращи изображения не са толкова добри в детайлите и във възпроизвеждане на качеството, което са способни да създават самите творци. Сега бихме могли основно да спекулираме, че ИИ се превръща в средство за създаване на изображения, които хората да използват според една или друга цел.

Споделените статистически данни от Everypixel не дават информация къде и как се използват ИИ-изображенията, но от статистическото проучване на Ясмин Каратикарн става ясно, че хората започват да говорят за ИИ-изображенията, като за произведения на изкуството. Данните от нейното проучване са обновени последно през февруари 2024 г. и засягат само потребители от Съединените щати. Според посоченото в статистиката, 27% от американците са виждали поне едно произведение на изкуството създадено чрез изкуствен интелект. Авторката не дава определение какво приема за произведение на изкуството, но в данните показва, че повече от половината респонденти в този процент, твърдят, че са харесали видяното (Karatikarn, 2024, онлайн). Тоест можем да си позволим да говорим за припознаване на ИИ-изображенията като естетически обекти. За да се случи такова възприятие обаче, следва публиката да не е виждала тези произведения само в Интернет, но да е имала визуална досег с тях в културна или образователна институция: музей, галерия, арт форум, университетска среда, или ако хората са виждали ИИ-изображения в онлайн пространството, те са били маркирани като произведения на изкуството, което вече прехвърля темата към качественото навлизане на ИИ-изображенията в общественото пространство.

Навлизване на изображения генерирани с изкуствен интелект във визуалната култура – качествени измерения.

Поглед в развитието на изкуствения интелект и на машинното самообучение, показва че качественото навлизане във визуалната култура на ИИ-изображенията не се е случило изведнъж, но чрез спорадични събития, които нямат пряка връзка помежду си. Такива събития изразяват обаче общата тенденция в последните години, да се търси създаването на изображения чрез алгоритми и изкуствен интелект. Един от най-ранните примери за изложба свързана с представяне на ИИ-изображения пред публика, се случва през есента на 2017 г. чрез серия от изложби в Лос

Анджелис, Франкфурт, Сан Франциско, Ню Йорк. В изложбените пространства са представяни изображения от изкуствения интелект наречен AICAN. Той е създаден от професор Ахмед Елгамал и неговия екип от Рътгърския университет в Ню Джърси. Те определят AICAN като „автономен артист с изкуствен интелект и творчески партньор“ (Mazzone & Elgammal, 2019). Снимка от архива на проф. Елгамал показва публиката на първата изложба в Лос Анджелис, като посетителите не са били уведомени предварително, че представените платна са дело на изкуствен интелект (фиг. 3).



Фигура 3 – фотографски материал от изложбата AICAN през октомври в Лос Анджелис, (снимки от архива на професор Елгамал)

Преди представянето на AICAN в изложбена среда, Елгамал заедно със своя екип са провели тест, за да регистрират как хората биха реагирали на генерираните изображения и дали биха различили изкуство създадено от AICAN от изкуство създадено от човек. За да бъде тестът своевременен и с високо качество, те са включили изображения създадени от AICAN, творби показани през 2016 г. на водещия панаир в света на съвременното изкуство Art Basel, серия изображения от абстрактни експресионисти. Резултатите са показали, че хората се затрудняват да кажат кога изкуството е създадено от човек-художник и кога от машина. В 75% от случаите хората участвали в проучването, са сметнали изображенията генерирани от AICAN за създадени от човек художник. В случая с базовия набор от абстрактните експресионисти в 85 % от случаите изследваните лица са определили изкуството създадено от истински художници. Относно изображенията

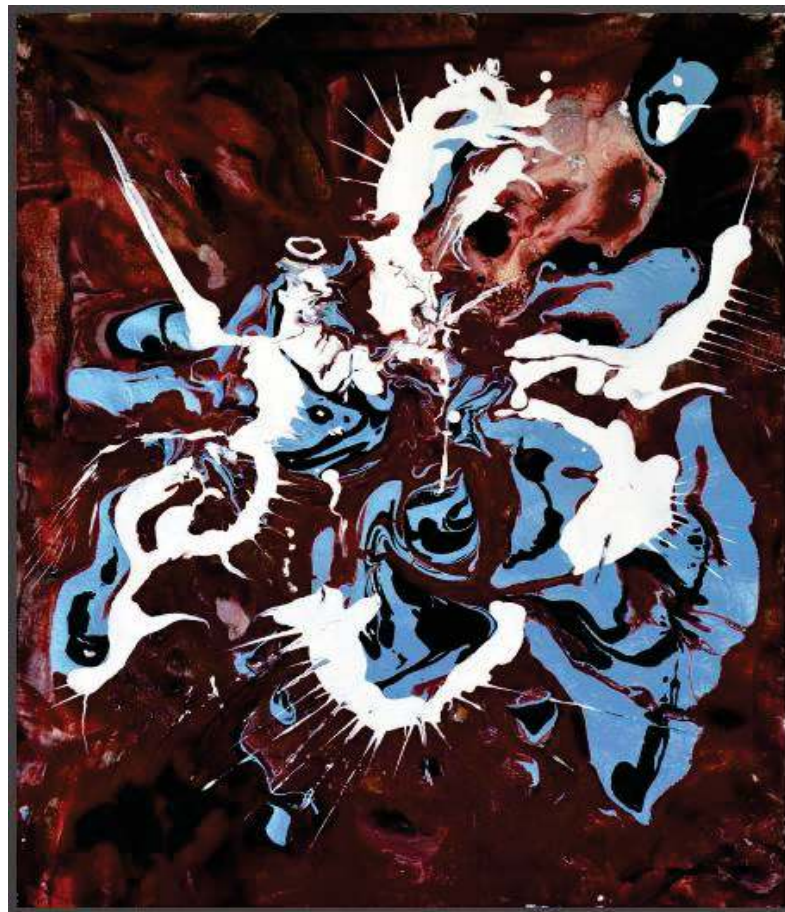
генерирани от AICAN и представени на изложбите, хората са ги описвали с думи като „преднамерени“, „имащи визуална структура“, „вдъхновяващи“ и „комуникативни“ – прилагателни използвани от хората и за изкуството създадено от човек (Mazzone & Elgammal, 2019). Представянето им пред публика е спомогнало изображенията създадени от AICAN да заживеят свой собствен живот в културното пространство. Доказателство за това е новината за търг в Ню Йорк проведен само месец след показаните AICAN изображения, където за 16 000 долара е продаден – „Свети Георги убива дракона“ (фиг. 4) (Tracy, 2018). Формален анализ на изображението показва абстрактния подход към темата от страна на AICAN. Абстракцията създава възможност за субективен прочит на изображението и всеки, който е запознат с иконографията на сюжета, може да се опита сам да разкрие къде в изображението е свети Георги, къде са конят и драконът, или поне какво е запазено от тях.



**Фигура 4 – „Свети Георги убива дракона“
(от архива на проф. Елгамал)**

Защо изображението изглежда по този начин, може да се разбере от начина, по който AICAN е бил създаден да работи. Професор Ахмед

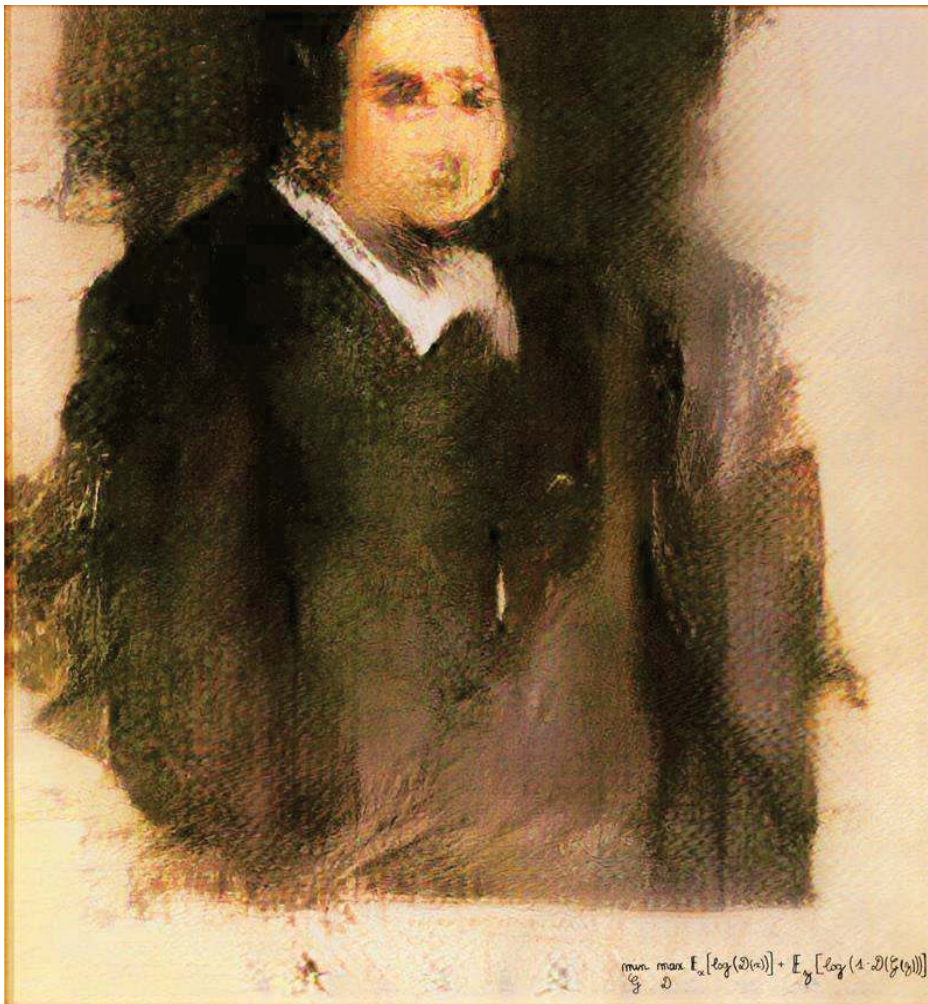
Елгамал е имал за цел да разработи модел, който генерира изображения като проявява креативност. Първоначално машината е захранена с огромна база данни от творби на западноевропейското изкуство обхващащи XV-XIX век. След това тя е минала през процес на обучение, който се е състоял във въздействието на две противоположни сили върху системата: едната е трябвало да постави AICAN да следва естетиката на изкуство, с която е захранена, а другата е служила като цензор, тоест системата е била санкционирана ако е подражавала видимо на вече установен стил или на прекалено разпознаваеми форми. Тези две противоположни сили е трябвало да гарантират, че генерираното изкуство ще бъде ново, но в същото време няма да се отклонява твърде много от приемливите естетически стандарти (Mazzone & Elgammal, 2019).



**Фигура 5 – „Свети Георги убива дракона“ от
Алесандро Д. Акрил върху мек плат от памук и вълна.
Размер 54x74x3 см**

За сравнение, избрахме снимка от произволен съвременен художник, който е интерпретирал темата за свети Георги и дракона по абстрактен

начин, за да видим каква е разликата в неговия подход (фиг.5) (Alejandro D.). Внимателно вглеждане в изображението показва, че художникът е запазил елементи, чрез които се разпознават основните герои в сюжета. Виждаме ореола на светията. Както той, така и драконът се различават по белия цвят. Конят в синьо и черно също се различава, макар фигурата му да е сякаш разчленена според идеята в композицията. Оцветените в червено елементи в централната част на изображението демонстрират кървавото начало на събитието. Усещането е за динамична сцена, в която трите основни фигури са изобразени вплетени заедно, за да покажат драматизма на битката между доброто и злото. Такава кохерентност липсва в изображението по темата създадено от AICAN, където в кръгова композиция са събрани почти неразпознаваемо основните елементи от сюжета.



**Фигура 6 „Портрет на Едмонд Белами“ 2018,
отпечатване с мастило, размер 70х70 см**

За Стивън Франк, който също създава изкуствен интелект, който се използва в сферата на изкуството, в конкретния случай не са толкова важни иконографските характеристики на ИИ-изображенията, колкото теста и арт-събитията направени от Елгамал и неговия екип. Франк определя случилото се като „културен крайъгълен камък“ и анализира резултатите от теста в смисъла на това, че компютърно генерирано изкуство задоволява човешкото око и проектира достатъчна естетическа сложност, за да функционира като изкуство (Frank, 2021). Ако не беше така, нямаше да се случи следващото събитие, само година след изложбите на Елгамал. В „Кристис“ предлагат на търг за първи път ИИ-произведение на изкуството, озаглавено „Портрет на Едмонд Белами“. То е продадено за 432 500 долара (фиг.6).

Създатели на „творбата“ са парижките художници Хуго Каселс-

Дюпре, Пиер Фотрел и Готие Верние, които обучават алгоритъм, като подават хиляди портрети към него, за да го „научат“ на естетиката на портретите от миналото. След това алгоритъмът създава въпросното произведение. Проф. Елгамал е заинтригуван от тази продажба, която идва след продажбата на „неговия“ свети Георги и пише за събитието като част от „нова вълна от произведения на изкуството създадени чрез машинно самообучение“ (Elgammal, 2019).



Фигура 7 “Pseudomnesia | The Electrician” (Фотография: Boris Eldagsen)

Случаят с ИИ- изображението „Електротехникът“ на споменатия вече фотограф Борис Елдагсен показва още един прецедент, който засяга изкуството на фотографията (фиг. 7).

През март 2023 г., се състои конкурсът „Световните фотографски награди на Sony“. Там се присъждат награди в десет категории, за фотографии оценявани по отношение на композиция, творчески подход и визуален език. Ерик Шлосер е единственият съдия в раздел „Творчество“ и той избира за победител въпросното произведение на Борис Елдагсен. То представлява призрачно изображение на две жени: по-възрастната се крие зад по-младата. Мъжка ръка се появява загадъчно извън кадъра. Изображението е потопено в ретро атмосферата на 40-те години на миналия век и макар изображението да има своята загадъчна красота, в него има нещо необичайно. Първо младата жена и възрастната дама никога не са съществували... и това не е фотография. Изображението е от серия наречена „Псевдоамнезия“, създадена от Елдагсен с помощта на системата за генериране на изображения с изкуствен интелект, наречена DALL-E 2. Елдагсен се отказва от наградата, защото признава, че това не е класическа фотография и твърди, че е участвал, за да повдигне въпроса за възможностите и рисковете от появата на генераторите на изображения. Вместо да създаде желанието от него дебат, той получава съобщение от ръководството на конкурса, че те всъщност са знаели, че това е ИИ-изображение. Организаторите премахват името му от конкурса и не му дават да направи официално изявление, затова той е принуден сам да се качи на сцената на събитието и да заяви позицията си (Alasdair, 2023). Вероятно от Sony не са искали да разпространяват случая повече след първоначално направената грешка, защото просто не са били готови да влязат в дебата, който Елдагсен е искал да инициира, а и е трудно да се влезе в такъв дебат, защото няма натрупана база за сравнение и оценка, все още няма достатъчно научен материал и консенсус за същността на ИИ-изображенията. Още повече, когато предполагаемо авторитетно жури е било заблудено на такъв престижен форум.

Следващото изображение показва как генериращият образи изкуствен интелект навлиза и в журналистиката (фиг. 8). Журналистът Майкъл Браун използва модел за генериране на изображения, за да илюстрира истории, които според него е невъзможно да бъдат документирани с фотоапарат. Това е едно от изображенията в серията „90 мили“, с която цели да представи реалността на кубинците, опитващи се да прекосят океана, който дели

Хавана от Флорида. В изображението виждаме струпване на хора във водата, като ясно различни са някои неестествени положения на части от телата, както и няколко комични детайли: един такъв е изображението на лицето, което носи нещо като подводен скафандър. Браун се е опитал да предизвика драматичен ефект с изображението, но е получил предимно негативна реакция от страна на медиите и на колеги журналисти, съпътствана със сериозни критики заради използването на ИИ-изображение в журналистически материал. Негови последователи в социалните мрежи и фенове на фотографията са нарекли делото му „неетично“, изображенията му „обезпокоителни“, редом със заплашителното „да не следват профила му в Instagram“ (Growcoot, 2023).



Фигура 8 - Майкъл Кристофър Браун, „90 мили“.
Генерирано с изкуствен интелект

Друг емблематичен случай в съвременната визуална култура е създаването на портрета „Следващият Рембранд“. „Платното“ е показано

пред публика на 5 април 2016 г., а новината е коментирана от 10 милиона потребители в платформата наречена тогава Туитър (Du Sautoy, 2019, р. 121). Изображението е създадено чрез съвременна технология, алгоритми и 3D принтер (фиг.9).

В дълбокомисления проект участват специалисти по данни, разработчици, инженери и историци на изкуството от организации, сред които Microsoft, Делфтския технологичен университет, Mauritshuis в Хага и къщата музей на Рембранд в Амстердам. Един от участници в проекта твърди, че целта не е да се създаде нов Рембранд, но нещо ново от неговия труд. Той разкрива, че проектът е поръчан от банкова институция, която иска да подчертае своя новаторски подход в банкирането, чрез финансиране на иновация в сферата на културата на изкуството. За изкуствоведите и учените участващи в реализацията на проекта, това е било възможност да тестват своите идеи и да създадат конкретна визуална форма чрез нов инструмент, който не е бил познат на широката публика. Изкуствоведът Гари Шварц нарича постигнатото от тях: „завладяващо начинание в познавачество на изкуството“. Според него Рембранд не може да бъде сведен просто до алгоритъм, но създаването на такива произведения повдига въпроса за изкуството и намесата на алгоритмите (Brown, 2016).



Фигура 9 – „Следващият Рембранд“, представен в Амстердам: новото произведение на изкуството се основава на 168 263 фрагмента от картини на Рембранд. Снимка: handout