

Новата визуална реалност, създадена от изкуствен интелект

Резюме:

Статията разглежда ролята на изкуствения интелект (AI) в създаването на визуална реалност и неговото въздействие върху възприятията и обществените нагласи. Анализира се как AI технологиите, включително Generative Adversarial Networks (GANs), създават фотореалистични изображения и наративи, които трансформират разбирането ни за реалност. Разгледани са както положителните аспекти на тези технологии в изкуството, образованието и комуникацията, така и предизвикателствата, свързани с манипулация, дезинформация и загуба на индивидуалност. Чрез анализ на два визуални проекта, създадени изцяло с помощта на AI, се илюстрира как изкуственият интелект оформя нови визуални наративи и поставя въпроси за автентичността на изображенията и достоверността на спомените. В заключение се изследва влиянието на AI-визуализациите върху общественото мнение, както и техните философски и социални измерения чрез паралели с литературата и киното.

Ключови думи:

визуална реалност; изкуствен интелект; манипулация; когнитивни възприятия; дезинформация; цифрова култура; AI изображения

Съвременните технологии, базирани на изкуствен интелект (Artificial Intelligence, AI), радикално трансформират представата за визуалната реалност. Днес AI не е просто инструмент за анализ и автоматизация, а се утвърждава като мощен създател на нови визуални преживявания, които въздействат пряко върху човешкото възприятие. Изкуствено генерираните изображения, създадени чрез алгоритми като Generative Adversarial Networks (GANs), разработени от Goodfellow и съавт. (2014), представляват архитектура на невронни мрежи, която позволява създаване на нови, синтетични изображения чрез състезателно обучение между генератор и дискриминатор. Благодарение на това, GAN се използват за фотореалистична визуализация, трансформиране на изображения и създаване на съдържание на база текстови описания и могат да възпроизведат фотореалистични сцени, които изглеждат напълно достоверни, въпреки че са изцяло синтетични¹.

Тези визуални конструкции оказват влияние върху възприятията по няколко начина:

- *Промяна на реалността:* Чрез използването на AI технологии изображенията могат да бъдат манипулирани или създадени изцяло от нулата, като по този начин се изграждат напълно нови визуални наративи. Тази способност има потенциала да замъгли границата между реалното и изкуственото, което може да доведе до когнитивна несигурност у зрителя². Например, фотореалистични изображения на събития, които никога не са се случвали, могат да създадат невярна представа за исторически факти или текущи събития³.
- *Емоционално въздействие:* Както и традиционната фотография, изображенията, създадени от AI, могат да предизвикат силни емоционални реакции. Визуално съдържание, което изглежда автентично, може да събуди чувства на страх, съчувствие или възхищение, независимо от факта, че е изцяло изкуствено. Тази способност за емоционална манипулация го прави мощно средство за влияние върху обществените нагласи⁴.

¹ Ian Goodfellow et al., "Generative Adversarial Networks," *Communications of the ACM*, 2014.

² Karen Hao, "What Are GANs and How Do They Work?", *MIT Technology Review*, 2020.

³ Deeptrace Labs, "The State of Deepfakes," *Report*, 2020.

⁴ M. Ramesh and A. Vinayak, "AI in Emotional Manipulation," *Journal of Ethics in AI*, 2021

- *Изкривяване на възприятията:* Изображенията, генерирани от AI, могат да доведат до когнитивна заблуда, при която зрителят възприема представеното като реалност, дори когато то е напълно синтетично. Това има сериозни последици в сфери като сигурността, отбраната и медиите, където доверието в представената информация е от съществено значение⁵.
- *Създаване на визуални наративи:* Чрез автоматизирано комбиниране на различни визуални елементи, AI може да създава наративни структури, които изглеждат убедително и вътрешно свързано. Това го превръща в инструмент за формиране на общественото мнение и изграждане на нови реалности, които могат да служат на разнообразни цели – от образование и изкуство до пропаганда и манипулация⁶.

Въвеждането на изкуствено генерирани изображения поставя редица етични предизвикателства. Докато технологията предлага значителни възможности за иновации в изкуството и визуалната комуникация, тя също така създава риск от дезинформация и манипулация. Дълбоките фалшификати (deepfakes), например, вече демонстрират как AI може да бъде използван за създаване на изображения и видеоклипове, които имитират реалността с обезпокоителна прецизност, подкопавайки доверието към визуалната информация⁷.

Визуалната реалност, създадена от изкуствения интелект, отбелязва нов етап в моделирането на възприятията. Макар тези технологии да предоставят иновативни възможности за творчески израз и комуникация, те също така изискват задълбочен етичен анализ и регулаторен контрол, за да се избегнат злоупотреби. В тази нова ера границата между реалното и изкуственото става все по-неясна, а разбирането на въздействието на визуалните образи върху човешките възприятия се превръща в ключова научна и културна отговорност⁸.

⁵ D. Holstein et al., "Artificial Intelligence and the Truth," *AI Ethics Journal*, 2020.

⁶ J. Kim and S. Cho, "AI Narratives in Propaganda" *Cognitive Science Perspectives*, 2021.

⁷ J. Vincent, "How AI Is Changing Visual Storytelling," *The Verge*, 2020

⁸ D. Harari, "AI and the Future of Art," *Philosophy of Technology Journal*, 2021.

Тук няма да се описват конкретните видове компютърни манипулации, които могат да се създадат в Adobe Photoshop или други подобни програми, тъй като техният брой е практически неограничен. Един и същ ефект може да бъде постигнат по няколко начина, а самото изображение да бъде напълно компютърно генерирано с помощта на AI. В известен смисъл, ролята на изкуствения интелект за XXI век може да се съпостави с тази на фотоапарата през XX век – лъскав нов инструмент, който позволява създаването на досега немислими визуални произведения. И подобно на фотографията, изображенията, генерирани от AI, се превръщат в централна визуална атракция във всички социални платформи, където последователите могат да видят своите въображаеми светове оживени.

Това, което е драматично различно и трябва поне да ни накара да се замислим по-дълбоко (ако не и да ни изплаши), е, че в ерата на електронната симулация наред с новите възможности, не бива да бъдат пренебрегвани рисковете, които се очертават пред обществото. Сред тях са: масовата дезинформация, загубата на индивидуалност, лесната, ефективна и достъпна манипулация на визуалния образ – дори от аматьори – както и степента, в която тези изображения проникват в ежедневието ни. Как се справяме с това визуално насищане? Можем ли да се доверим на тези образи? И влияят ли те на начина ни на мислене, независимо от личните ни убеждения за реалността?

Настоящият текст прилага интердисциплинарен подход, съчетаващ визуален анализ, културна теория и философия на медията. Чрез наблюдение и тълкуване на визуални проекти, генерирани с помощта на изкуствен интелект, както и чрез паралели с литературни и филмови произведения, се изследват механизмите на влияние върху човешките възприятия. Акцентът е поставен върху начина, по който AI моделира визуалната реалност и участва в създаването на нови наративи и форми на идентичност. Използваните примери имат функцията на казуси, които онагледяват променящата се роля на образа в дигиталната епоха.

Като контрапункт на идеята, че визуалното съдържание носи „истинност“ по дефиниция, са разгледани и анализирани два визуални проекта, изцяло създадени от AI,

които умело представят различна реалност – тази на авторите – пред зрителя, като успяват да бъдат убедителни в истинния характер на неистината.

Първият визуален проект е озаглавен „*Видения и спомени*“ на Блейк Ууд (*Blake Wood*)⁹ – американски мултидисциплинарен артист, базиран в Ню Йорк и Лондон, за когото комуникацията с AI стои в основата на визуалното му творчество. Авторът представя портретна фотография, създадена от необичайна гледна точка – хиперреалистични образи, които символизират моменти от емоционалната му история, както и проблисъци на негови желания за бъдещето. Водещият елемент в създадените чрез AI изображения е начинът, по който той използва писменото задание (prompt engineering) – акта на създаване на кратък текст, който дефинира параметрите на изображението, генерирано от AI инструмента. Ууд превръща този процес в дълбоко лично, интимно и дори магично изживяване, наподобяващо текстово заклинание, което включва технически указания за композиция, осветление и стилистични препратки.

Фотографията сама по себе си е форма на информация, която пречупва и трансформира действителността през субективното съзнание, погледа и позицията на този, който я създава. Тъй като съзнанието на източника на информация е ключов компонент, не можем да говорим за обективност в съвременния информационен обмен. Съдържанието винаги носи следи от идеологията и възгледите на своя създател.

Базирайки се на основните характеристики на фотографските изображения и техниките за управление на визуалните възприятия, от представянето на проекта става ясно, че чрез възможността за пресъздаване на привидно хиперреални образи, представите за реалността – както на самия автор, така и на зрителя – могат да бъдат създадени и управлявани изцяло от машина (AI).

Вторият визуален проект – “*Imagined Images*” („*Въображаеми изображения*“) – е дело на Мария Мавропулу (*Maria Mavropoulou*)¹⁰, авторка, чиято практика обхваща фотография, VR и изкуствено генерирани изображения. Нейното изследване поставя акцент

⁹ <https://www.blakewood.xyz/vision-memories>

¹⁰ <https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>

върху значението на визуалното в нашия променящ се свят, като разглежда теми като дигитална идентичност, възприятие за реалност, алгоритмични пристрастия, мрежова култура и онлайн потребителски опит. Визуалната част на проекта е изцяло създадена с помощта на AI, чрез който авторката съставя семеен фотоалбум, който никога не е съществувал.

По своята същност семейните фотоалбуми съдържат уникална форма на носталгично удоволствие – визуални свидетелства за дълбока емоционална и семейна връзка, дори когато прикриват несъвършенствата на миналото. Липсата на такъв албум лишава авторката от усещане за принадлежност, оставяйки я с натрапчивото чувство за отсъствие. Вместо да приеме тази празнота, тя се обръща към AI, за да запълни липсващото и да създаде спомени, които никога не е имала.

Изображенията възплъщават всички отличителни черти на любителската семейна фотография – несъвършено кадриране, неудобно позиране и натрапени усмивки. Те отразяват всяко десетилетие, добавяйки фини знаци като мода, интериорен дизайн, поведение и характерен фотографски стил – резултат от способността на AI да извлича и синтезира информация от огромна база данни. Именно благодарение на тази способност изображенията притежават версия на реалност, макар че нямат реална връзка с действителността.

Образите от този иновативен проект не се отличават с точността и съвършенството, които виждаме във „Видения и спомени“ на Блейк Ууд. Те са странни и на моменти дори смущаващи, със своите деформирани човешки лица – търсен ефект от авторката, с цел нарочно дистанциране от реалността. Това изкривяване се дължи както на творческия замисъл, така и на „младостта“ на използвания изкуствен интелект.

Концептуално, постфотографията се съобразява с все повече философски разсъждения върху понятията истина и фалшивост, както и с неудобния въпрос дали това разграничение изобщо има значение. По-малко значимо ли е едно изображение, ако е илюстративно, а не автентично? Какво означава, ако AI изображенията предизвикват у нас емоции по същия начин, по който го правят реалните снимки?

Когато приписваме фалшивост на изображенията, създадени от AI, ние отричаме тяхната вътрешна истинност – но в много отношения те отразяват универсални човешки истини, произлизащи от нашите собствени реални визуални архиви в дигиталното пространство.

До момента, в рамките на съвременната култура, фотографските изображения традиционно се възприемат като свидетелства. Това твърдение може да бъде открито във всеки учебник или научен труд по фотография, където често се подчертава една от основните ѝ характеристики – документалната функция. Сюзън Зонтаг обобщава, че *„фотографията е безспорно доказателство, че нещо се е случило или че нещо съществува; тя е най-точното визуално подобие на реалността“*¹¹.

Темата за създаването на изкуствена реалност, която управлява и определя битието на индивида, както и манипулацията на съзнанието и контролът върху възприятията, отдавна провокира редица автори в литературата. Христоматиен и вероятно най-разпознаваем пример е романът „1984“ (*Nineteen Eighty-Four*, 1949) на Джордж Оруел – класическа дистопия, която описва свят, в който правителството упражнява пълен контрол върху информацията и мислите на гражданите чрез пропаганда и постоянно наблюдение. Когато говорим за утопични и дистопични светове и за възможността за управление на възприятията, можем уверено да посочим и други емблематични литературни заглавия, познати в целия свят:

– „Прекрасният нов свят“ (*Brave New World*, 1932) на Олдъс Хъксли – общество, в което хората са контролирани чрез генетична манипулация, социално програмиране и употребата на наркотика „сома“, с цел да бъдат щастливи;

– „Фаренхайт 451“ (*Fahrenheit 451*, 1953) на Рей Бредбъри – свят, в който книгите са забранени, а информацията е стриктно контролирана; манипулираната реалност има за цел да поддържа населението пасивно и задоволено;

– „Соларис“ (*Solaris*, 1961) на Станислав Лем – история за учени на космическа станция, които се сблъскват с планета, материализираща техните най-дълбоки спомени и страхове;

¹¹ Зонтаг, С. *За фотографията* — София: Изток-Запад, 2013, 221 с.

– „Невромантик“ (*Neuromancer*, 1984) на Уилям Гибсън – едно от първите произведения на киберпънка, в което виртуалната реалност и изкуственият интелект заемат централна роля в развитието на сюжета.

Всички тези литературни произведения са вдъхновили редица автори в киноиндустрията, които и до днес създават екранизации на идеи, родени преди повече от половин век. Сред най-популярните филми, в чиято основа стои управлението на човешките възприятия и – в крайна сметка – на съзнанието, се открояват:

– „Матрицата“ (*The Matrix*, 1999), режисьори: Лана и Лили Уашовски – филмът изследва как хората живеят в симулирана реалност, създадена от машини, които използват човешките тела като източник на енергия. Главният герой, Нео, постепенно осъзнава, че реалността, в която съществува, е илюзия, и се изправя срещу манипулативната система;

– „Генезис“ (*Inception*, 2010), режисьор: Кристофър Нолан – филмът се фокусира върху манипулацията на съзнанието чрез сънища, в които героите извършват „извличане“ на информация и „вграждане“ на идеи в умовете на други хора;

– „Шоуто на Труман“ (*The Truman Show*, 1998), режисьор: Питър Уиър – историята на мъж, чийто живот е телевизионно шоу, без самият той да подозира това. Всички около него са актьори, а светът, в който живее, е внимателно конструиран и контролиран;

– „Черното огледало“ (*Black Mirror*, телевизионен сериал, 2011–), създаден от Чарли Брукър – всеки епизод представя възможно бъдеще, в което технологиите дълбоко засягат и манипулират човешкото съзнание, поведение и избори. Примерен епизод е „San Junipero“, в който изкуствената реалност служи като среда за съхранение на съзнанието след смъртта.

Изброените филмови и литературни примери демонстрират как различни медии последователно разглеждат темите за изкуствената реалност, манипулацията на съзнанието и контрола върху личния избор. Те предоставят богата основа за разбиране на тези концепции и тяхната еволюция във времето. Всеки пример поотделно изследва как възприятията могат да бъдат управлявани, изкривени или изцяло конструирани, за да обслужват определени цели – било то социални, политически или лични.

На този фон филмът „*Не се тревожи, скъпа*“ (*Don't Worry Darling*, 2022), режисиран от Оливия Уайлд, предлага уникален и съвременен прочит на същите теми. Използвайки елементи на изкуствена реалност и психологическа манипулация, филмът изследва нарастващата загриженост относно влиянието на технологиите и психологическите механизми в ограничаването на личната свобода. Особено внимание се отделя на социалните конструкции и тяхната роля в оформянето на идентичността и възприятието на реалността. В сюжета героинята Алис (изиграна от Флорънс Пю) открива, че идеалната общност, в която живее, е симулирана реалност, създадена чрез технология, която потапя участниците в алтернативен свят. Тази симулирана среда отразява основни аспекти на концепцията за симулакрум, разработена от Жан Бодрияр, според когото симулациите заменят реалността с хиперреалност – такава, която изглежда по-реална от самата реалност.

Технологията в „*Не се тревожи, скъпа*“ не само създава физически фалшива среда, но и манипулира съзнанията на героите. Те са програмирани да възприемат измамната среда като единствено възможна реалност, което поражда философски въпроси за автономията на човешката воля и границите на познанието¹². Филмът използва комбинация от класически и съвременни теории за манипулация на съзнанието, за да демонстрира как външни сили могат да влияят върху възприятията, поведението и решенията на индивидите. Тази тема отдавна е обект на внимание в психологията, особено в контекста на когнитивното несъответствие и потискането на несъзнателните импулси¹³. Изкуствената среда във филма поддържа идеология за съвършенство и утопия, като прикрива реалността зад завесата на комфорт и привидна хармония.

Според когнитивните изследвания, изкуствените реалности са ефективен инструмент за насаждане на убеждения, тъй като хората имат склонността да приемат информация, която съвпада с вече установените им нагласи, и да отхвърлят данни, които им противоречат¹⁴. Сцените във филма, в които Алис започва да забелязва несъответствията в

¹² Чудновски, Г. "Философия на хиперреалността. „Журнал за културни изследвания“, 2019, стр. 45-59.

¹³ Festinger, Leon. *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford University Press, 1957.

¹⁴ Kahneman, Daniel. *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux, 2011

света около нея, отразяват когнитивната дисонансна теория на Леон Фестингер¹⁵. Сюжетът също така препраща към нарастващите обществени страхове от технологии за масово наблюдение и социален контрол. Разкритието, че симулираната среда е продукт на мъжки контрол върху женската свобода, се вписва в съвременните критични дебати за половите роли и властовите йерархии. Филмът предлага анализ на начина, по който патриархалните структури могат да използват технологиите за засилване на съществуващите дисбаланси.

„Не се тревожи, скъпа“ е сложен и многопластов анализ на влиянието на изкуствената реалност върху човешкото съзнание. Чрез майсторското използване на визуални и наративни средства, професионален монтаж и костюмография, филмът предлага не само трилъров сюжет, но и философски и психологически размишления, които са изключително актуални в ерата на виртуалната реалност и технологичната доминация – епоха, в която човек започва да се съмнява дори в собствената си реалност.

Чрез масовото разпространение на образи в глобалната информационна мрежа, волно или неволно се създава паралелен виртуален свят, който се превръща в огледало на физическата реалност – но силно пречупен през субективната представа за действителност на всеки индивид. Влиянието на този виртуален двойник на реалността най-отчетливо се проявява в светоусещането на младите поколения, особено на родените след 2000 г., които все по-често се отдалечават от реалния живот и се потапят в дигиталната среда. Сюжети и преживявания, които до преди десетилетие изглеждаха възможни единствено в научната фантастика или във филмовата индустрия, днес все по-естествено се преплитат с ежедневието ни¹⁶.

Експлоатирайки основните характеристики на фотографията, свързани с достоверността на визуалните образи, и използвайки доказани през годините техники за управление на изображения, които променят човешките възприятия и дори спомени, AI и бързоразвиващата се дигитална индустрия провокират мисленето ни в нова посока – тази

¹⁵ Steele, Claude. "The psychology of self-affirmation: Sustaining the integrity of the self." *Advances in Experimental Social Psychology*, 21, 1988, стр. 261-302.

¹⁶ Божинов, Антоан (2022). *Фотографският образ в комуникационен контекст*. София, Университетско издателство „Св. Климент Охридски

на времето. Времето – както като индивидуално преживяване, така и като скоростта, с която се трансформират представите ни за реалност. Фотографията отдавна е не просто документ, а техника за управление на нагласи и поведение. Концепцията за фотографията вече сякаш оправдава всякакъв вид манипулация, а образите не представляват прозрачни прозорци към света, а визуални конструкции с дълбоко вплетени значения, създаващи илюзии, необходими за нашето оцеляване в дигиталната епоха. Технологиите все по-често се превръщат в огледало на света, а създателите на AI изображения ни помагат да осмислим как машините ни „виждат“ и от своя страна оформят начина, по който възприемаме себе си и реалността.

Визуалната реалност, създадена от изкуствения интелект, бележи нов етап в начина, по който хората възприемат и интерпретират изображенията. AI не само разширява границите на творческите възможности, но и повдига фундаментални въпроси за автентичността, доверието и влиянието върху обществените нагласи. Докато технологиите предлагат иновативни инструменти за създаване на визуално съдържание, те също така представляват риск от масова дезинформация и загуба на обективност в медийната екосистема.

Анализът на съвременни визуални проекти, както и паралелите с литературата и киното, показват, че темата за изкуствено създадената реалност е не само технически, но и философски и социален въпрос. В свят, в който визуалните образи все по-силно влияят върху възприятието за истина, критичното мислене и разбирането на въздействието на AI върху визуалната комуникация стават от ключово значение.

Навлизането на AI в създаването на визуално съдържание поставя въпроси не само за настоящето, но и за бъдещето на визуалната култура. Как ще изглежда визуалната грамотност след десетилетие? Ще бъде ли възможно разпознаването на автентичност в един свят, където симулациите са по-убедителни от реалността? Възможно е в бъдеще да се наложи не просто да гледаме изображения, а да ги четем критично – да търсим маркери, алгоритмични следи или контекстуални несъответствия, които издават изкуствения им произход. В тази среда новите поколения ще трябва да бъдат не само визуално, но и

технологично грамотни, за да запазят способността си за ориентиране в информационната реалност.

Докато технологиите продължават да се развиват, въпросът вече не е дали ще приемем AI като част от визуалната култура, а как ще управляваме неговото влияние, за да запазим баланса между иновациите и етиката.

ЛИТЕРАТУРА:

1. БОЖИНОВ, А. „Фотографският образ в комуникационен контекст.“ София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, 2022.
2. ЗОНТАГ, С. *За фотографията*. София: Изток-Запад, 2013, 221 с.
3. ЧУДНОВСКИ, Г. „Философия на хиперреалността.“ Журнал за културни изследвания, 2019, стр. 45–59.
4. Deeptrace Labs. *The State of Deepfakes*. Report, 2020.
5. FESTINGER, L. *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford University Press, 1957.
6. GOODFELLOW, I. et al. “*Generative Adversarial Networks*.” Communications of the ACM, 2014.
7. HARARI, D. “*AI and the Future of Art*.” Philosophy of Technology Journal, 2021.
8. HAO, K. “*What Are GANs and How Do They Work?*” MIT Technology Review, 2020.
9. HOLSTEIN, D. et al. “*Artificial Intelligence and the Truth*.” AI Ethics Journal, 2020.
10. KAHNEMAN, D. *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011.
11. KIM, J., CHO, S. “*AI Narratives in Propaganda*.” Cognitive Science Perspectives, 2021.
12. RAMESH, M., VINAYAK, A. “*AI in Emotional Manipulation*.” Journal of Ethics in AI, 2021.
13. STEELE, C. “*The Psychology of Self-Affirmation: Sustaining the Integrity of the Self*.” Advances in Experimental Social Psychology, Vol. 21, 1988, pp. 261–302.
14. VINCENT, J. “*How AI Is Changing Visual Storytelling*.” The Verge, 2020.
15. WOOD, B. Vision & Memories. [<https://www.blakewood.xyz/vision-memories>] (достъп: 2024-05-04)
16. MAVROPOULOU, M. Imagined Images. [<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>] (достъп: 2024-05-04)