

## HISTORICAL AND CONTEMPORARY ASPECTS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS IMPACT ON THE VISUAL ARTS

Kristiyana Rumenoova Miteva

*St. Cyril and st. Methodius University of Veliko Tarnovo, Bulgaria*

**Abstract:** *The article traces the historical development of artificial intelligence (AI), from its philosophical roots in Antiquity through the early stages of computer science to modern technological achievements. It examines Aristotle's logical theories and the contributions of thinkers like Pascal, Leibniz, and Babbage, analyzing the transformation of AI from a concept into a technological reality. The impact of AI on the visual arts is explored, with emphasis on generative technologies and platforms such as OpenArt AI and ChatGPT. Ethical and social challenges, including authenticity, algorithmic bias, and the influence on creative industries, are also discussed. The conclusion highlights that AI should be regarded as a tool and partner in human creativity, rather than a substitute.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence (AI); Machine Learning; Deep Learning; Visual Arts; Creative Industries; AI-generated Art; Ethical Aspects of Artificial Intelligence (AI); AI in Creative Industries.*

## ИСТОРИЧЕСКИ И СЪВРЕМЕННИ АСПЕКТИ НА ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И ОТРАЖЕНИЕТО МУ ВЪВ ВИЗУАЛНИТЕ ИЗКУСТВА

Кристияна Руменова Митева

*Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“, България*

### Граници на изследването

Настоящото изследване обхваща историческото развитие на идеята за изкуствен интелект – от философските му корени в Античността до съвременните генеративни технологии. Акцентът е поставен върху отражението на AI във визуалните изкуства и креативните индустрии, както и върху свързаните с него етични и социални предизвикателства. Изследването не разглежда в дълбочина техническите алгоритми на машинното и дълбокото обучение, нито правните аспекти на авторското право. Извън неговия обхват остават и приложенията на AI в области като медицина, икономика и индустрия.

### Изложение

Изкуственият интелект (AI) е сред най-революционните технологии на 21 век, оптимизирайки различни сфери на човешката дейност – от автоматизация на задачи

до алгоритми, които „имитират интелектуалните способности на човека“ (Kozhuharov, 2023). Макар днес да се свързва с машинно обучение (ML) и невронни мрежи (NN), идеята за AI се корени в древни философски концепции за логика и автоматизация<sup>1</sup>. През вековете тя еволюира от абстрактна концепция до реалност благодарение на учени и инженери, а днес намира приложение в медицината, индустриите, изкуствата и дизайна. Настоящият доклад проследява историческата еволюция на AI и влиянието му върху визуалните изкуства и креативните индустрии, с оглед на етичните предизвикателства и дебата за автентичността: дали AI е нов източник на креативност или заплаха за човешкия гений.

## Зараждане на идеята за изкуствения интелект (AI)

### 1. Философски корени на AI

Идеята за AI води началото си от Античността, когато Аристотел полага основите на формалната логика и дедукцията чрез силогизмите – изведени заключения от предварително зададени предпоставки (Russell & Norvig, 2021). Пример: „Всички хора са смъртни; Сократ е човек; следователно Сократ е смъртен“. Тези принципи са основа за съвременни езици като Prolog, използван в експертни системи и автоматизирано разсъждение. Според Mayor<sup>2</sup> (2019) митовете за Голем и Талос илюстрират древното желание за създаване на интелигентни същества – предшественици на концепцията за автоматон (*от гръцки ез. – αὐτόματον – самодвижещо се*). Подобни механизирани устройства се създават в Древна Гърция от инженери като Херон Александрийски, чиито храмови врати и механични играчки подготвят почвата за роботиката. Юдейската легенда за Голем (Glinert, 2010) и романът *Франкенщайн* на Мери Шели<sup>3</sup> (1818) поставят въпроси за отговорността и етиката на създателя, тема актуална и днес. Тези ранни митологични и технически примери очертават културните и философски корени на AI, а през 40–50-те години на XX век се заражда идеята, че мисловният процес може да бъде механизирани – основополагаща концепция за модерния изкуствен интелект (Russell & Norvig, 2021).

### 2. Ранни научни концепции (17-19 век)

През XVII век Блез Паскал създава Паскалина – механична сметачна машина за основни аритметични операции чрез система от взаимосвързани колела. Макар ограничена, тя е предшественик на калкулаторите и бележи важен етап в развитието

<sup>1</sup> Lazarov, M. (2023). *History of artificial intelligence. Sofia University "Kliment A. Timiryazev."* Available at: <https://storymaps.com/stories/19dd8227c3f44494888868ca764bc69d> (Last view: 27.05.2025)

<sup>2</sup> Mayor, A. (2019). *Ancient myths reveal early fantasies about artificial life. Stanford News.* Available at: <https://news.stanford.edu/stories/2019/02/ancient-myths-reveal-early-fantasies-artificial-life> (Last view: 22.09.2025)

<sup>3</sup> *Франкенщайн* (1818, Мери Шели) е роман за учен, който създава изкуствено същество и поставя въпроси за отговорността на създателя към творението си – тема, често разглеждана като ранна алегория за днешните етични дилеми около изкуствения интелект.

на изчислителните устройства. Немският философ и математик Готфрид Лайбниц<sup>4</sup> въвежда двоичната система и в *Explication de l'Arithmétique Binaire* (1703) подчертава значението ѝ за логиката. Неговият „калкулус на разума“ предвещава експертните системи и логическото програмиране. По-късно *Тюринговата машина* предлага теоретична рамка за алгоритмите, а в статията *Computing Machinery and Intelligence* (Turing, 1950) Тюринг повдига въпроса дали машините могат да мислят<sup>5</sup> (Boden, 2016). През XIX век Чарлз Бабидж проектира Аналитичната машина – прототип на компютър с памет, процесор и програмен контрол. Ада Лъвлейс<sup>6</sup> създава първи алгоритми за нея и предвижда приложение не само в математиката, но и за музика, текст и изображения (Томов, 2021). Тези идеи поставят основите на съвременните AI технологии.

### 3. От механични автомати до същински интелект

Ранните концепции за AI поставят основата за научни изследвания, които го превръщат от философска идея в научна реалност. Един от първите примери е проектът на Леонардо да Винчи за *Механичния рицар* (1495), а през 18-ти век се появява *Механичният турчин* на Волтер фон Кемпелен – машина, която уж можела да играе шах. В действителност вътре се крие шахматист, който управлявал машината тайно (Stephens, 2022). *Механичният турчин*<sup>7</sup> често се разглежда като символ на AI, повдигайки въпроса дали машината може да мисли и взема решения.

## Формиране на AI като научна дисциплина (20 век)

### 1. Еволюция на AI и неговото въздействие върху визуалните изкуства

Терминът „изкуствен интелект“ е въведен през 1956 г. на конференция в Дартмут, организирана от Джон Маккарти, Марвин Мински, Клод Шанън и Нейтън Рочестър (McCarthy et al., 1955). Това събитие поставя основите на AI като академична дисциплина, съчетаваща логика, теория на информацията и компютърни науки. Преди това Алън Тюринг, Норберт Винер и Клод Шанън вече са повлияли с идеи, намерили отражение и в интерактивните изкуства.

<sup>4</sup> Г. В. Лайбниц, *Explication de l'Arithmétique Binaire* (1703) – въвежда двоичната система и очертава „калкулус на разума“, предвестник на формалната логика и експертните системи в AI. Лайбниц я разглежда не само като математически инструмент, а и като част от своя проект за *Characteristica Universalis* и *Calculus Ratiocinator* – универсален език и логически „калкулатор на разума“.

<sup>5</sup> Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press. Available at: <https://books.google.bg/books?id=yDQTDAAQBAJ&pg=PP4> (Last view: 22.09.2025)

<sup>6</sup> Ада Лъвлейс (1815–1852), смятана за първия програмист, създава описание на алгоритми за Аналитичната машина на Чарлз Бабидж (1843), което се счита за първата компютърна програма. (Томов, 2021).

<sup>7</sup> Терминът *Mechanical Turk* все още се използва за системи, които изглеждат автоматизирани, но се управляват от хора, като Amazon Mechanical Turk, платформа, в която хора извършват задачи, изглеждащи автоматични.

Съществуват три основни нива на AI. „Тясната изкуствена интелигентност“ (ANI) изпълнява конкретни задачи като генериране на изображения и се използва в дизайнерски софтуери. „Общата изкуствена интелигентност“ (AGI) би могла да работи креативно в различни стилове, а „свръхинтелигентността“ (ASI), ако бъде постигната, може да надмине човека дори в изкуството. Интелектът като способност за учене и решаване на проблеми е съществен за творческия процес. Въпреки че AI обработва информация с висока прецизност, той не притежава съзнание или емоции, което го отличава от човека<sup>8</sup> (Christova, 2020).

Във визуалните изкуства интелектът на художника включва интуиция, вътрешен импулс и символика. Тази непредвидимост е източник на оригиналност, недостижима за AI. Генеративните алгоритми обаче предоставят нови средства за експерименти и автоматизират рутинни процеси, освобождавайки време за творчество. Художникът избира форми и цветове не само естетически, но и концептуално, докато AI може да вдъхновява и оптимизира процеса, но не и да замести синтеза на емоция и културен контекст.

Емоционалната интелигентност (EQ) е ключова за артистите. Според Mayer и Salovey (Mayer & Salovey, 1997) тя включва умения за разпознаване и разбиране на емоции, които позволяват на художника да предаде психологическа дълбочина. В първите десетилетия след Дартмут AI се развива чрез символни и експертни системи, които полагат основите на алгоритмичното мислене. По-късно проекти като Google Brain и инструменти като DALL·E и Midjourney отварят нови хоризонти за визуални композиции. Въпреки „зимата на AI“ през 1970-те, днешните методи на обучение чрез данни активно се използват в креативните индустрии.

## 2. Подемът на AI като междудисциплинарна наука

През 80-те години на XX век AI преживява възраждане, благодарение на напредъка в изчислителната мощ и новите алгоритми. Ключов пробив е усъвършенстването на експертните системи чрез интегрирането на т. нар. „вероятностни модели“, като байесовите мрежи (*от англ. ез. – bias*) (Pearl, 1988). Тези модели намират приложение в различни области, включително в AI инструменти за визуални изкуства и дизайн, като генеративен дизайн и адаптивна типография, които предсказват визуални резултати на база данни и потребителско поведение.

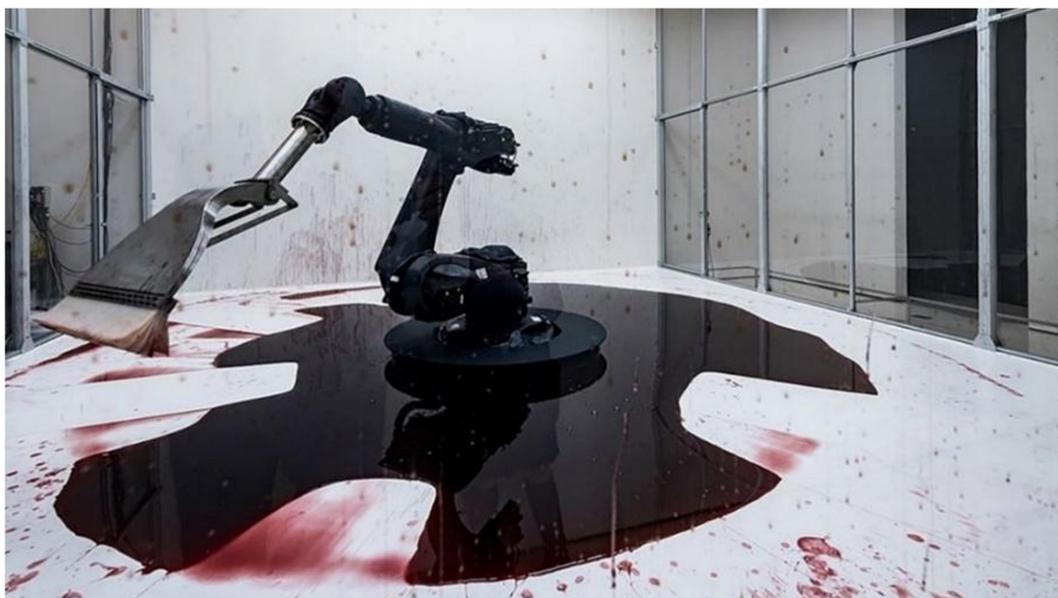
В областта на визуалните изкуства това намира израз в първите експерименти с автоматизирано разпознаване на изображения, което по-късно се превръща в инструмент за класифициране и архивиране на визуални данни, както и за създаване на нови произведения чрез генеративни процеси. В графичния дизайн се появяват идеи за „интелигентни интерфейси“ и адаптивни визуални системи, които реагират на средата или поведението на потребителя. Паралелно, в роботиката започват да се оформят концепции за автономни устройства, които не само

---

<sup>8</sup> Manning, C. (2020). *Artificial intelligence definition. Stanford University Human-Centered Artificial Intelligence (HAI White Paper)*. Available at: <https://hai-production.s3.amazonaws.com/files/2020-09/AI-Definitions-HAI.pdf> (Last view: 22.09.2025)

изпълняват функционални задачи, но и се включват в интерактивни инсталации и съвременни концептуални арт проекти.

*Can't Help Myself*<sup>9</sup> (2016) на Сун Юан и Пен Ю е инсталация с индустриален робот, който напразно се опитва да почисти червена течност, наподобяваща кръв. Творбата е хипнотизираща метафора за контрола, безсилието и абсурдността на човешките усилия. Подобни роботи могат да бъдат програмирани с AI, да разпознават зрители и да реагират емоционално – чрез приближаване, „страх“ или колебание, което моделира усещане за вътрешен конфликт.



Фиг. 1. *Can't help myself* (2016), Sun Yuan and Peng Yu

Благодарение на натрупаните постижения от този период роботиката и AI се утвърждават като креативен партньор, който постепенно започва да намира място в сферата на изкуството, визуалната култура и съвременния дизайн.

## Еволюция на AI през 21-ви век

Развитието на AI през 21-ви век е маркирано от ускорено разширение и значителни пробиви в областта на машинното обучение (ML) и дълбокото обучение (DL), като същевременно се наблюдава интеграцията на AI в различни индустриални сектори. Благодарение на по-мощните компютри, огромното количество информация (Big Data, данни от социални мрежи, онлайн търговия и бизнеси), облачните технологии и по-добрите алгоритми, AI все по-често намира приложение в реалния живот. Изследвания на Kaplan, J. (Kaplan, 2015) показват, че с развитието на ML и NN, AI започва да участва активно в творческия процес, не само като инструмент за рутинни задачи, но и като създател на нови форми на изкуство и дизайн. Системи като Google DeepDream и OpenAI DALL-E, генериращи изображения, са примери за

<sup>9</sup> *Can't Help Myself* (2016), Sun Yuan and Peng Yu, Available at: <https://www.guggenheim.org/artwork/34812> (Last view: 22.09.2025)

това как AI променя разбирането за изкуството и дизайна (Elgammal et al., 2017). През последните десетилетия AI намира все по-важни приложения в дизайна, от автоматизиране на задачи като редактиране на изображения до генериране на нови визуални концепции и стилове, които влияят на естетиката и позволяват на дизайнерите да експериментират с нови творчески похвати (McCormack et al., 2019).

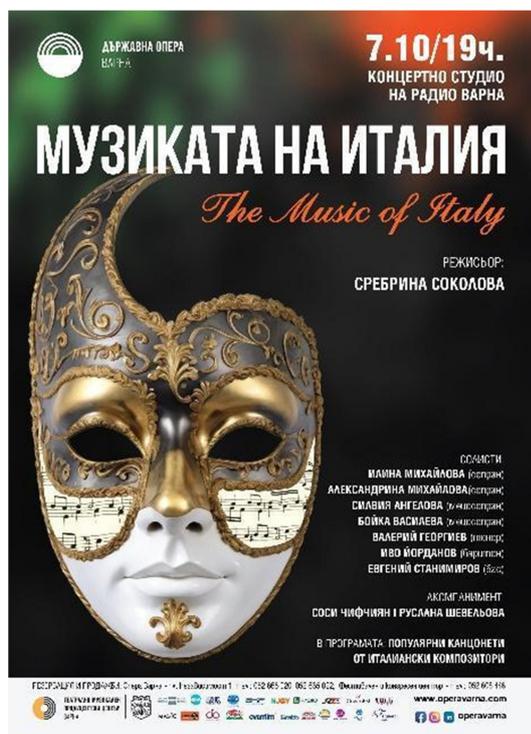
## 1. ChatGPT като участник в творческите процеси

Машинното обучение (ML) и дълбокото обучение (DL) се основават на алгоритми, които се самооптимизират чрез обработка на големи обеми данни. Ключова иновация в тази област е разработването на свързани невронни мрежи (CNN), които революционизират компютърното зрение, позволявайки разпознаване на изображения и обекти с висока точност (Krizhevsky et al., 2012). Напредъкът в рекурентните невронни мрежи (RNN) и трансформър моделите значително подобрява обработката на естествен език (NLP), водейки до създаването на модели като BERT (Devlin et al., 2019) и GPT. Трансформърите използват механизъм за внимание, който позволява на моделите да се фокусират върху важни части от текстовете, подобрявайки ефективността при обработка на дълги последователности. Според авторите на статията *Attention is All You Need* (Vaswani et al., 2017), механизмът за внимание позволява на модела да се фокусира върху ключови части от входния текст, като по този начин елиминира необходимостта от традиционни рекурентни мрежи и значително ускорява процеса на обучение. Пример за успеха на AI в сложни задачи е усъвършенстването на усиленото обучение чрез AlphaGo и AlphaZero на DeepMind, които демонстрират превъзходство в стратегически игри (Silver et al., 2016).

Абревиатурата ChatGPT означава Chat Generative Pre-trained Transformer. Това е езиков модел, базиран на трансформерна архитектура, който се обучава чрез предварително трениране (*на англ. ез. – pre-training*) върху големи количества текст и последващо дообучаване (*на англ. ез. – fine-tuning*) за конкретни задачи, свързани с диалог и разбиране на естествен език. В контекста на креативните индустрии, модели като ChatGPT служат като интелигентни асистенти, които подпомагат изграждането на концепция, структуриране и развитие на творчески идеи. Те могат да улеснят генерирането на съдържание, да насърчат асоциативното мислене и да предложат нетривиални решения при създаването на художествени и дизайнерски проекти. По този начин ChatGPT действа като катализатор за креативността, ускорявайки работния процес и разширявайки изразните възможности с новаторство на съвременния артист.

В рамките на своята практика в Държавна опера Варна проведох експеримент, прилагайки генеративни AI технологии за създаване на визуални концепции за два концерта от поредицата *Музиката на Италия*. Първото задание включваше традиционна италианска маска. След неуспешно търсене на изображения с безплатен лиценз за комерсиална употреба в сайтове като Freerik и Pexels, използвах Openart.ai. Въз основа на визуални референции и текстови описания (*на англ. ез. – prompts*) системата създаде интерпретация на маската – компилация от характерните елементи. Полученото изображение бе редактирано в Adobe Photoshop за корекция на цветовете, детайли и стилистика спрямо нуждите на плаката.

Вторият концерт със заглавие *Музиката на Италия: Музика в картини* включваше мултимедиен елемент с визуализации на картини от италиански художници. Изискването бе плакат с ренесансова атмосфера, гондола и архитектура. Използвах ChatGPT за създаване на композиция с човек в гондола в мистично замъглена обстановка, обграден от архитектурни силуети. Изображението бе финализирано в Adobe Photoshop, като несъвършенства бяха изчистени ръчно.



Фиг. 2 Плакат (2024), К. Митева



Фиг. 3 Плакат (2025), К. Митева

## 2. Етични и социални предизвикателства

С навлизането на AI възникват етични, социални и икономически въпроси. Основен проблем е пристрастността на алгоритмите, които често възпроизвеждат предразсъдъци от обучителните данни (Bender et al., 2021), което налага критична оценка и прозрачност. Автоматизацията изтласква някои професии, но създава нови, свързани с програмиране и етика на AI (Brynjolfsson & McAfee, 2014), изисквайки гъвкави образователни политики. Важен аспект е регулацията: AI Act на ЕС (2021) класифицира приложенията по риск и въвежда правила за употребата им в чувствителни сектори (Floridi et al., 2018). Наред с рисковете, AI се утвърждава и като инструмент за социално въздействие и иновации – инициативи като AI for Good (2019) и проекти като DALL·E показват потенциала му в обществото и изкуството.

Макар AI да улеснява експериментирането чрез бързо генериране на варианти, творческият избор и финалната композиция остават в ръцете на дизайнера. Генеративният AI е сътрудник във визуалното проучване, а резултатите му се разглеждат като „визуални скици“, а не завършени произведения. Забелязва се разлика между изображенията, създадени с Openart.ai, който по-точно адаптира конкретни примери, и ChatGPT, способен да изгражда сложни сцени с атмосфера и архитектура. Така възниква въпросът дали системите не проявяват свой собствен

стил и артистичен „подпис“. Проведеният експеримент показва, че AI може да се интегрира в професионалната практика като допълващ инструмент, особено в условия на ограничени ресурси, когато резултатите се доразвиват чрез човешка критика и художествена намеса.

## Други AI иновации в креативните индустрии

Съвременните AI инструменти значително улесняват креативните процеси във визуалните изкуства. В Adobe Photoshop те включват функции като Generative Fill, Content-Aware Fill 2.0 и Text to Image, които ускоряват обработката и генерирането на изображения. Freerik AI предлага автоматично премахване на фонове и генериране на илюстрации, адаптирани към търсените стилове. Във видеопродукцията платформи като Runway ML, Pika Labs, Synthesia и Kaiber позволяват създаване и редакция на видеосъдържание директно от текстови описания. Leonardo AI се отличава с фокус върху гейминг индустрията и концептуалния дизайн, като генерира персонажи, среди, текстури и позволява работа в реално време с персонализирани модели.

## Предизвикателства и критика към AI

Развитието на изкуствения интелект поражда редица етични въпроси, особено в контекста на изкуствата и творческите индустрии. Един от най-дискутираните проблеми, свързани с използването на AI в изкуството, е потенциалната загуба на автентичност. Традиционно изкуството се възприема като израз на човешкото съзнание, емоции и индивидуалност. Генерираните от AI произведения, макар и технически впечатляващи, поставят въпроса дали могат да носят същата дълбочина на смисъла и неповторимост като творбите, създадени от хора. Изследванията в тази област показват, че възприемането на изкуството е силно повлияно от познанието за неговия автор – хората са склонни да оценяват произведенията, създадени от AI, като по-малко емоционално въздействащи (Elgammal, 2019). Дигитализацията и автоматизацията чрез AI заплашват работни места в различни индустрии, включително в креативния сектор. Генеративните модели като DALL·E, Stable Diffusion и Midjourney вече предлагат възможност за създаване на изображения с висока естетическа стойност. В музиката AI алгоритми могат да композират произведения в различни стилове, имитирайки съществуващи композитори (Sturm et al., 2019).

Въпреки значителния напредък в невронните мрежи и обработката на естествен език, AI все още не притежава истинска интуиция и емоционална интелигентност. Моделите могат да генерират съдържание, но тяхната способност да разбират контекста, нюансите на емоциите и човешката креативност остава ограничена (Dreyfus, 2007).

## Заклучение

Развитието на изкуствения интелект преминава през различни етапи – от философските концепции в Античността, през механичните автомати на Ренесанса, до първите компютърни алгоритми през 20-ти век. Днес AI е неразделна част от съвременните технологии, включително в областта на изкуствата и дизайна. Ролята на AI в бъдещето на креативните индустрии може да се обобщи като разширяване на творческите възможности, но поставя и предизвикателства, които изискват внимателен подход. Симбиозата между човешкия талант и технологичния напредък може да доведе до нови форми на изразяване и артистични техники, но също така повдига въпроса за запазването на човешката роля в творческия процес. Необходимо е разработването на ясни етични стандарти и регулации, които да осигурят безопасното използване на AI в изкуствата. Това включва както защита на авторските права, така и гарантиране, че AI ще допълва, а не ще замества човешката креативност. Изкуството е изкуство, когато се дирижира от артиста, който влага своята лична визия, интуиция и подход в творческия процес. Артистът създава значимост и емоционален заряд, които не могат да бъдат напълно възпроизведени от машина. AI, в този контекст, не е заместник, а умел сътрудник, който предоставя нови възможности и перспективи, като помага на художника да изследва собствените си идеи, да генерира различни визуални елементи и да разшири границите на творчеството. AI може да бъде незаменим инструмент, който подкрепя артистичния процес.

## References // Научна литература

- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, M. (2021).** On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? In Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAccT '21), Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp. 610–623. Available at: <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922> (Last view: 22.09.2025)
- Boden, M. A. (2016).** AI: Its nature and future. Oxford University Press, Oxford, UK. ISBN 0198777981, 9780198777984
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014).** The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. W. W. Norton & Company, New York, USA. ISBN 9780393239355
- Christova, E. (2024).** Emergence and history of artificial intelligence. Postmodernism Problems, 14(3). Available at: <https://doi.org/10.46324/PMP2403292> (Last view: 22.09.2025)
- Devlin, J., Chang, M. W., Lee, K., & Toutanova, K. (2019).** BERT: Pre-training of deep bidirectional transformers for language understanding. Proceedings of NAACL-HLT 2019. Association for Computational Linguistics, Minneapolis, MN, USA, pp. 4171–4186. ISBN 9781950737130. Available at: <https://doi.org/10.18653/v1/N19-1423> (Last view: 22.09.2025)
- Dreyfus, H. L. (2007).** Why Heideggerian AI failed and how fixing it would require making it more Heideggerian. Philosophical Psychology, 20(2), 247–268. Available at: <https://doi.org/10.1080/09515080701239510> (Last view: 22.09.2025)

- Elgammal, A. (2019).** AI art: History, aesthetics, and implications. *Leonardo*, 52(3), 245–250. Available at: [https://doi.org/10.1162/leon\\_a\\_01572](https://doi.org/10.1162/leon_a_01572) (Last view: 22.09.2025)
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017).** CAN: Creative adversarial networks, generating “art” by learning about styles and deviating from style norms. arXiv preprint arXiv:1706.07068. Available at: <https://arxiv.org/abs/1706.07068> (Last view: 22.09.2025)
- Floridi, L., Cows, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., ... & Vayena, E. (2018).** AI4People – An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5> (Last view: 22.09.2025)
- Glinert, E. (2010).** Golem! The making of a modern myth. *Symposium: A Quarterly Journal in Modern Literatures*, 55(2), 106–121. Available at: <https://doi.org/10.1080/00397700109598306> (Last view: 22.09.2025)
- Kaplan, J. (2015).** Artificial intelligence: What everyone needs to know. Oxford University Press, Oxford, UK. ISBN 9780190237380.
- Kozhuharov, M. (2023).** Artificial intelligence: Basic concepts. *Pedagogical Forum*, 4(5), pp. 5–12. ResearchGate. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/377768100\\_IKUSTVEN\\_INTELEKT\\_OSNOVNI\\_KONCEPCIJ](https://www.researchgate.net/publication/377768100_IKUSTVEN_INTELEKT_OSNOVNI_KONCEPCIJ) (Last view: 22.09.2025)
- Krizhevsky, A., Sutskever, I., & Hinton, G. E. (2012).** ImageNet classification with deep convolutional neural networks. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 25, 1097–1105. Available at: <https://papers.nips.cc/paper/4824-imagenet-classification-with-deep-convolutional-neural-networks> (Last view: 22.09.2025)
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (1955).** A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence. *AI Magazine*, DOI: <https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904> Available at: <https://ojs.aaai.org/aimagazine/index.php/aimagazine/article/view/1904> (Last view: 22.09.2025)
- Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997).** What is emotional intelligence? In P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*. Basic Books. Available at: <https://psycnet.apa.org/record/1997-08644-001> (Last view: 22.09.2025)
- McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019).** Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. *Proceedings of the 10th International Conference on Computational Creativity (ICCC 2019)*, Charlotte, NC, USA, pp. 25–32. Available at: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1903.02166> (Last view: 22.09.2025)
- Pearl, J. (1988).** Probabilistic reasoning in intelligent systems: Networks of plausible inference. Morgan Kaufmann. Available at: <https://www.sciencedirect.com/book/9780080514895/probabilistic-reasoning-in-intelligent-systems> (Last view: 22.09.2025)
- Russell, S., & Norvig, P. (2021).** Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson, Hoboken, NJ, USA. ISBN 9780134610993.
- Silver, D., Huang, A., Maddison, C. J., Guez, A., Sifre, L., Van den Driessche, G., ... & Hassabis, D. (2016).** Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search. *Nature*, 529(7587), 484–489. Available at: <https://doi.org/10.1038/nature16961> (Last view: 22.09.2025)

- Stephens, E. (2022).** The mechanical Turk: A short history of “artificial artificial intelligence.” *Cultural Studies*, 36(6), 1034–1054. Available at: <https://doi.org/10.1080/09502386.2022.2042580> (Last view: 22.09.2025)
- Sturm, B. L., McCormack, J., & Hutchings, P. (2019).** The art of creating artificial artists. *Proceedings of the 10th International Conference on Computational Creativity (ICCC 2019)*, Charlotte, NC, USA, pp. 40–47. Available at: <https://arxiv.org/abs/1902.05927> (Last view: 22.09.2025)
- Tomov, L. P. (2021).** Ada Lovelace – One of the most famous women in the exact sciences. *Progressive*. Available at: <https://progresivno.org/ada-lovelace/> (Last view: 22.09.2025)
- Turing, A. M. (1950).** Computing machinery and intelligence. *Mind*. Available at: <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433> (Last view: 22.09.2025)
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... & Polosukhin, I. (2017).** Attention is all you need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30, 5998–6008. Available at: <https://doi.org/10.5555/3295222.3295342> (Last view: 27.05.2025)

---

**Кристияна Руменова Митева**

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“,

Факултет по изобразително изкуство, България

ORCID  <https://orcid.org/0009-0003-3318-2808>

e-mail: [D1591@sd.uni-vt.bg](mailto:D1591@sd.uni-vt.bg)

AUTHOR'S DATA WERE PUBLISHED ACCORDING GDPR RULES AND  
PUBLICATION ETHICS OF THE JOURNAL (<https://www.math.bas.bg/vt/kin/>)

Received: 24 September 2025

Accepted: 12 December 2025

Published: 27 December 2025

DOI: <https://www.doi.org/10.55630/KINJ.2025.110207>

## ИСТОРИЧЕСКИ И СЪВРЕМЕННИ АСПЕКТИ НА ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И ОТРАЖЕНИЕТО МУ ВЪВ ВИЗУАЛНИТЕ ИЗКУСТВА

### Abstract and Keywords in Bulgarian

**Резюме:** Статията проследява историческото развитие на изкуствения интелект (AI), от неговите философски корени в Античността през ранните етапи на компютърните науки до съвременните технологични постижения. Тя разглежда логическите теории на Аристотел и приноса на мислители като Паскал, Лайбниц и Бебидж, анализирайки трансформацията на AI от концепция в технологична реалност. Изследва се въздействието на AI върху визуалните изкуства, с акцент върху генеративните технологии и платформи като OpenArt AI и ChatGPT. Обсъждат се също етични и социални предизвикателства, включително автентичност, алгоритмична пристрастност и влиянието върху креативните индустрии. Заключението подчертава, че AI следва да бъде разглеждан като инструмент и партньор в човешкото творчество, а не като негов заместител.

**Ключови думи:** Изкуствен интелект (AI); Машинно обучение; Дълбоко обучение; Визуални изкуства; Креативни индустрии; Изкуство, генерирано от AI; Етични аспекти на изкуствения интелект (AI); AI в креативните индустрии.

# KIN Journal, 2025, Volume 11, Issue 2

Science Series Cultural and Historical Heritage: Preservation, Presentation, Digitalization

Научна поредица Културно-историческо наследство: опазване, представяне, дигитализация

Научная серия Культурное и историческое наследие: сохранение, презентация, оцифровка

## Editors

Prof. PhD. Petko St. Petkov  
Prof. PhD. Galina Bogdanova

## Редактори/съставители

проф. д-р Петко Ст. Петков  
проф. д-р Галина Богданова

## Copy editors

Assist. prof. PhD. Nikolay Noev  
Assist. prof. PhD. Mirena Todorova-Ekmejdzi  
Assist. prof. PhD. Negoslav Sabev  
Assist. prof. PhD. Paskal Piperkov

## Технически редактори

гл. ас. д-р Николай Ноев  
гл. ас. д-р Мирена Тодорова-Екмежджи  
гл. ас. д-р Негослав Събев  
гл. ас. д-р Паскал Пиперков

© Editors, Authors of Papers, 2025

© Редакция, Авторски колектив, 2025

## Published by

Institute of Mathematics and Informatics  
at the Bulgarian Academy of Sciences, Sofia,  
Bulgaria

## Издание на

Институт по математика и информатика  
при Българска академия на науките, София,  
България

<http://www.math.bas.bg/vt/kin/>

ISSN: 2367-8038