

Umjetna inteligencija kao krajnje ostvarenje simulakruma

ODNOS ZBILJE I PRIKAZA ZBILJE (1929.)

Rene Magritte: *Izdaja slika*, 1929.



- Magritte: „Ovo nije lula”
- *map-territory relation*: „MAPA” vs. „TERITORIJ”, tj. REALNOST vs. SLIKA, ZBILJA vs. PRIKAZ zbilje
- nitko se nikad nije najeo od *slike* doručka

POTISNUĆE REALNOG SLIKOM (1962.)

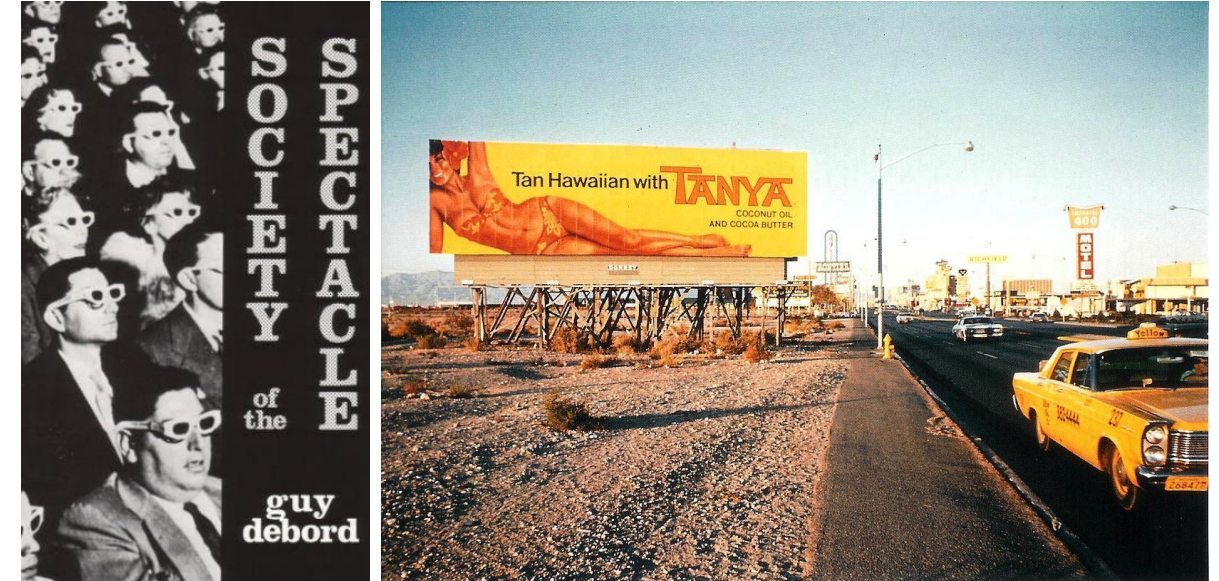
Andy Warhol: *Marilyn Diptych*, 1962., *Shot Marylins*, 1964.



- jedno je stvarnost Marilyn Monroe kao osobe, a nešto drugo masmedijska varijacija fetišizirane ikone
- Warhol opaža da medijska slika o osobi (*fama*) potiskuje i briše realnu osobu

DRUŠTVO SPEKTAKLA (1967.)

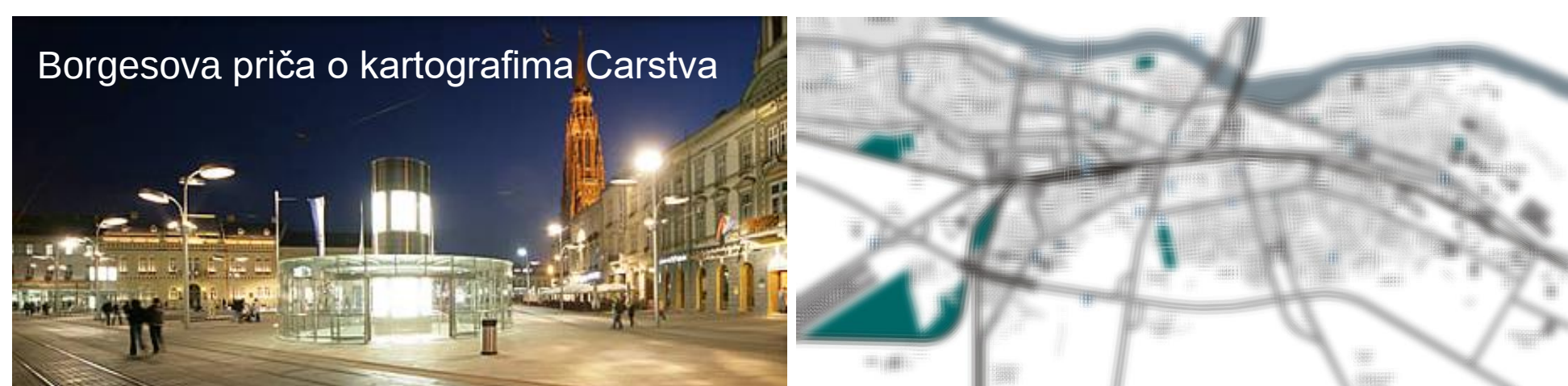
Guy Debord, *Društvo spektakla*, 1967.



- „spektakl je kapital u stupnju akumulacije u kojem postaje slika”
- kultura u kojoj je *slika postala važnija od zbilje*
- ljudi otuđeni od sebe, promatrači posredne slike o sebi
- „SLIKA UBIJA” (Henri Lefebvre, 1974.)

SIMULAKRUM: „PUSTINJA STVARNOG” (1981.)

Jean Baudrillard: *Simulakrum i simulacija*, 1981.



- Borges: „teritorij” je jasna i prava stvarnost, „mapa” je njena nesavršena kopija
- Baudrillard: „mapa” živi svoj život, kao kopija bez izvornika, „teritorij” je zamućen



SIMULAKRUM: spektakl odveden do kraja – slika postaje ne samo važnija od zbilje, nego jedino ona i postoji (realnost zamijenjena hiperrealnošću; prikaz lule egzistira kao paralelna stvarnost, a nema lule koju prikaz prikazuje)

HIPERREALNOST: kada je prikaz zbilje lišen same zbilje koju prikazuje, odnosno nejasno je što je slika, a što je realnost, i postoji li ona uopće („pustinja stvarnog”)

HISTORIZACIJA STUPNJEVA SIMULAKRUMA



1. predmoderni: prikaz je *imitacija* zbilje, razlika između slike i realnosti ostaje jasna
2. moderni: prikaz je *reprodukcija* zbilje, razlika između kopije i originala zamagljena
3. postmoderni: prikaz *tek stvara* zbilju, postoje samo kopije, stvarnog modela za sliku ni nema, urušava se razlika između slike i realnosti, koju odmičuju simulacija



SIMULACIJA PRETHODI ZBILJI (1991.)

Jean Baudrillard – tri eseja:

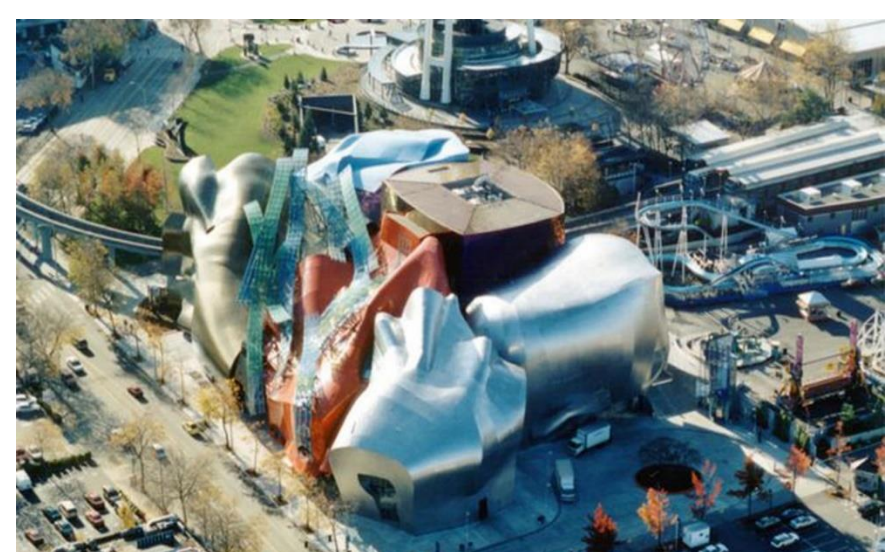
Zaljevski rat se neće dogoditi (prije rata),
Zaljevski rat se ne događa (za vrijeme rata)
Zaljevski rat se nije dogodio (nakon rata)

- prije nego saznamo kakav je stvarno rat, mi ga već imamo u glavi onakvog kakav ide 24x7 na CNN-u kao „Zaljevski rat”, medijski posredovanog, estetiziranog, pretvorenog u *reality show*, *infotainment* emisiju u nastavcima



- Disneyland prikriva da je *stvarni svijet diznilend*, pokušava nas uvjeriti „kako su drugdje odrasli, u 'stvarnom' svijetu, i sakriti činjenicu da su prave djetinjarije posvuda” (Baudrillard, 1986.)

OSIJEK NIKADA NEĆE BITI... BILBAO? (1997.)



Adolf Loos: *Ornament i zločin*, 1910.
FOTOGRAFSKA ARHITEKTURA
- "čini stvari nesupstancijalnim, nestvarnim", "ne govori ništa" nego tek "crta slike, lijepe ili manje lijepe", koje služe tome "da udalje ljude od same stvari", da im daju "loš odgoj"

Frank Gehry: ARHITEKTURA KAO SLIKA ARHITEKTURE

- „Počeli smo prikupljati slike Stratocastera, uništavati tijela gitara, crpeći iz tih oblika pri razvoju naših ideja.”

IMAŽISTIČKI PROSTORNI PLAKATI



Hal Foster: *Dizajn i zločin*, 2002.

SIMULACIJA PRETHODI ZBILJI

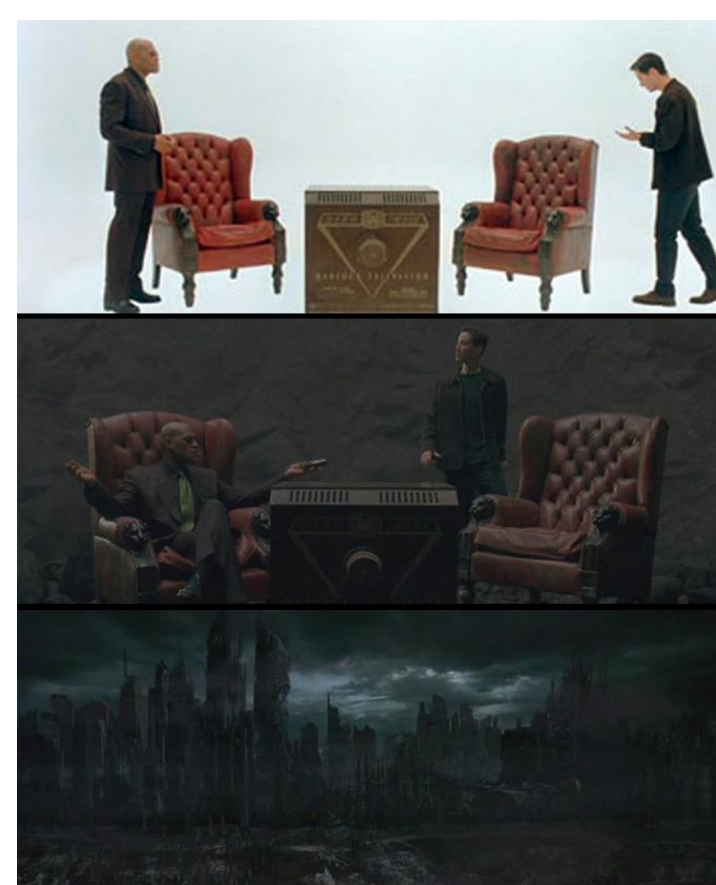
- Gehryjev muzej Guggenheim u Bilbau iz pješačke perspektive uopće nije saglediv kao slika na koju se poziva

- tu sliku poznajemo zato što je *otprije* znamo: iz medijskog simulakruma, koji je i prava lokacija takve arhitekture
- muzej kao logotip: „on je znak na prvoj ploči uz cestu s imenom grada”
- Bilbao-efekt: „slika u stupnju akumulacije u kojem postaje kapital”



MATRICA (1999.)

the Wachowskis: *The Matrix*, 1999.



- knjiga u kojoj Neo krije ilegalni minidisk: *Simulakrum i simulacija*

- upoznavajući Nea sa „stvarnim svijetom” izvan Matrice, Morpheus kaže: "Dobrodošao u pustinju stvarnog" (u jednoj verziji scenarija dodaje: "Živio si u Baudrillardovoj viziji: unutar mape, a ne teritorija")

„PUSTINJA STVARNOG” po Wachowskima



Hirošima 1945.
(poslijeratna)



suvremena Hirošima
(postmoderna)

„PUSTINJA STVARNOG” po Baudrillardu



Baudrillard, intervju iz 2003.:

- "Najsramotniji dio filma je to da je novi problem što ga postavlja simulacija pobrkana s klasičnim problemom privida koji možemo naći već kod Platona."
- „*The Matrix* je bez daljnega vrsta filma o Matrici kakav bi sama Matrica mogla proizvesti."

DRUŠTVO GENERATIVNE UMJETNE INTELIGENCIJE (2022.)



- školska definicija simulakruma: generiranje slika koje su sama svoja paralelna stvarnost, lišene izvorišta u zbilji, definirane parametrima koje se proizvoljno zadaje (*prompts*)
- hiperralnost: dovođenost u nedoumicu je li nešto fotografski prikaz stvarnosti ili AI simulacija
- ali hiperrealnost odvedena do *ultimativnosti*, *krajnje ostvarenje* simulakruma
- distopija iz Baudrillardovih noćnih mora (imao bi najidealniji mogući primjer za ono o čemu govori da je znao za ChatGPT, Midjourney ili Stable Diffusion)
- zadamo li parametre npr. za render „spomenika u istočnoj Europi”, alat će generirati neiscrpan rezervoar slika pseudopartizanskih spomenika, idealno hiperrealnih utoliko što ispražnjena stilsko kombinatorika, lišena izviranja u ljudskom iskustvu *iz kojeg nastaju* partizanski spomenici (ili npr. AI „nova pjesma Nicka Cavea” ili „novi Rembrandtov portret”, itd.)