

Kobíková, Zuzana

Prostor pro "Cut-up" softwarových studií

TIM ezin. 2013, vol. 3, iss. 1-2, pp. 11-12

ISSN 1805-2606

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/129944>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.



Prostor pro „Cut-up“ softwarových studií

Autorka textu: Zuzana Kobíková

Následující text je výběrem citací „vytrhaných“ pomocí kláves CtrlC a CtrlV ze článků tohoto čísla *TIM ezinu*. Jde o citace děl, která v čísle citujeme nebo uvádíme v překladu. Protože mne při četbě a korekturách článků zaujaly a zasloužily si podtrhnout, zvýraznit a lépe uložit do paměti, uvádím je zde ve formě „cut-upu“, neboli „setřihu“, který může sloužit jako úvodní inspirace k četbě tohoto čísla *TIM ezinu*.

Přeji Vám pěkné čtení!

„Digitální obsah již není možné zpracovávat tradičními metodami, k jejich ovládnutí je nutné začít [podle Manoviche, pozn. red] používat stejné nástroje, kterými byly vytvořeny samotné zkoumané objekty: *‘Domníváme se, že systematické využití velkokapacitní počítačové analýzy a interaktivní vizualizace kulturních vzorů se stane základní výzkumnou metodou v humanitních a kulturních vědách.’*“ (Šik, 2013)

Algoritmus je „[...] sled příkazů jednoznačně interpretovatelný vykonavatelem [...] k plnění určitých úkolů nebo uskutečňování postupů řešení problémů. [...] Ve volnějším smyslu slova označuje algoritmus jakoukoli sérii kroků určenou k řešení nějakého úkolu a může být vyjádřen v jakémkoli jazyce: od přirozených jazyků přes notové záznamy až po programovací jazyky.“ (Horáková, 2010; cit dle Rokosová, 2013)

„Software je kulturní praktika tvořená: (a) algoritmy, (b) možným, ovšem nikoliv nezbytným spojením s pomyslnými nebo existujícími stroji, (c) lidskou interakcí v širokém smyslu kulturního osvojení a užití, (d) spekulativní imaginací. Historie softwaru tak může být nazývána jako intelektuální historie, jako opak k mediálním teoriím, které braly kulturní imaginaci za sekundární produkt materiální technologie.“ (Cramer, 2005, s. 124; cit dle Čajková, 2013)

„Komputace a její imaginace jsou plné rozporů, nabité metafyzickou a ontologickou spekulací. Za těmito protiklady a spekulacemi se skrývá posedlost kódem, který uskutečňuje přelud, že slova se stávají tělem. Ten však zůstává pouze přeludem, protože provedení kódu vždy zas a znovu selhává ve schopnosti naplňovat bezmezná spekulativní očekávání v něj vložená. Kulturní a politická sémantika vyplývá pouze z jeho tupých formalismů a jejich zásahů do každodenního života, od výpisů zůstatků na účtu až k ‘softwaru konečného uživatele’. Formalismy vytváří sémantiku zcela jinak, než lidé očekávají od domněle ‘intelligentního stroje’. Počítače tu tedy jsou od toho – jak praví hackerská moudrost – aby řešily problémy, o kterých bychom nevěděli, že existují, kdyby nebylo počítačů samotných.’ (Cramer, 2005; cit. dle překladu: Horáková – Semecká, 2013)



Symbolická forma komputace zahrnuje opozita:

- „Algoritmy jako nástroj *VERSUS* algoritmy jako materiál estetické hry a spekulace,
- komputace jako vlastní práce přirozenosti (jako v pythagorejských myšlenkách) nebo Bůh (jako v kabale nebo v magii) *VERSUS* komputace jako kultura a médium kulturní reflexe (začínající u Oulipa a hackerské kultury 60. let),
- komputace jako význam mizející sémantiky (Bense) *VERSUS* komputace jako význam struktury a generativní sémantiky (jako lullismus a umělá inteligence),
- komputace jako význam generativní totality (Quirinus Kuhlmann) *VERSUS* komputace ve smyslu rozebírání věcí (Tzara, cut-upy),
- software jako ontologická svoboda (GNU) *VERSUS* software jako ontologická zotročení (Netochka Nezvanova),
- extatická komputace (Kuhlmann, Kabbala, Burroughs) *VERSUS* racionální komputace (od Leibnitze po Turing) *VERSUS* patafyzikální komputace parodie obojího,
- racionální i iracionální komputace (Oulipo a generativní psychogeografie),
- algoritmus jako expanze (lullismus, generativní umění) *VERSUS* algoritmus jako omezení (Oulipo, net.art),
- kód jako chaotická imaginace (Jodi, codeworks) *VERSUS* kód jako strukturovaná deskripce chaosu (Tzara, John Cage).“

(Cramer, 2005, s. 125; cit dle Čajková, 2013)

„Kontext softwaru umocňuje v široké míře situaci mnohačetných vrstev standartních objektů vzájemně na sebe působících ve výpočetně zrychlených tempech, které ve skutečnosti zajišťují mechanismus, jenž vyvolává a plodí další matematicko-materiální smrště.“ (Fuller, 2004; cit. dle překladu: Horáková – Semecká, 2013)

„Freakové čísla, vzory nepřirozeného, do sebe kondenzují kalkulační sílu, celé dny manuální komputace převaží do několika sekund techniky a neurotické síly. Matematicko-materiální síly tryskají z těl, přizívují se na nich, obrací je v palivo.“ (Fuller, 2004; cit. dle překladu: Horáková – Semecká, 2013)

„V rovině čísel je postindustriální společnost něčím, co nastane, když se Hackingova 'lavina čísel', obrovský a sebe-generující proud zvěcnění, tabelace a záznamů, smísí s prací převedenou na číselné hodnoty, s mechanizací a se standardizací a variabilitou výrobků a informací.“ (Fuller, 2004; cit. dle překladu: Horáková – Semecká, 2013)

„Zapojení do procesů výroby, zjišťujeme, že, podle Waltera Benjamina, '[...] rychlost dopravy a schopnost strojů duplikovat slova a psaní překonává lidské potřeby. Síly, které technologie vyvíjí nad tento práh, jsou destruktivní. V první řadě podporují technologii války a její propagandistickou přípravu.“ (Fuller, 2004; cit. dle překladu: Horáková – Semecká, 2013)