

Florian Cramer – Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination

Tomáš Javůrek

In the end, “software” and “computation” can’t be strictly differentiated from each other. The cultural history of software is the cultural history of computation.¹

Florian Cramer (1969) je spisovatel, fotograf, filmař, teoretik a programátor.² Pracuje jako vědecký pracovník na Univerzitě aplikovaných věd v Rotterdamu, resp. Willem de Kooning Academy Hogeschool, kde je nyní také vedoucím pracovníkem projektu Create 010 v rámci institutu „New Media and Their Impact on Art and Design”. Vystudoval komparativní literaturu, historii umění a německou filologii na univerzitách v Německu a USA. Ve své dosavadní kariéře, kromě vlastní publikační a vědecké činnosti, spoluvytvářel také několik projektů zaměřených především na fenomén tzv. code poetry a obecněji softwarového umění (Unstable Digest, Permutations, Neoism.org, Runme.org). Žije v Rotterdamu. V rámci Piet Zwart Institutu (na výše zmíněné univerzitě) vydal v roce 2005 knihu *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. Kniha byla vydána pod licencí GNU.

Cramer svou prací přispívá k uchopení tématu softwaru a kódu v kulturně-politické rovině a řadí se tím tak např. po bok softwarových studií Lva Manoviche. Zároveň však popisuje určité “médiu” přenosu kulturní imaginace – kód a výpočet – a tak bychom mohli jeho práci kontextualizovat i vůči teoretikům médií jako je např. Marshall McLuhan nebo nověji Douglas Rushkoff, jakkoli se autor vůči teorii médií částečně vymezuje.³

Následující řádky nebudou vůči Cramerovi nijak kritické, a to ze dvou důvodů. Prvním je neskryvaný obdiv k rozsahu, přesnosti, syntéze a sofistikovanosti Cramerova podání historického a teoretického kontextu umění a technologií. V referované knize bohatě zúročil svá studia komparativní literatury a historie umění a právem mu, dle mého názoru, náleží přední místo mezi teoretiky digitální kultury.

¹ Cramer, Florian. *Words made flesh: Code, Culture, Imagination*. Rotterdam: Willem de Kooning Academy Hogeschool, 2005, s. 124.

² Viz <https://monoskop.org/Cramer>

³ „Even today, media theory remains centered around and preoccupied with the idea of an anti-subjective, posthuman autonomy of machine processes. [...] These theories neglect that the machine processes were designed by humans in the first place and can be seen on the contrary as embedding subjectivity into formulas, processes and hardware.” Cramer, Florian. *Words made flesh: Code, Culture, Imagination*, s. 88.

Druhým, více osobním, důvodem pro zavržení (apriori) kritického pohledu na Cramerovu práci je moje osobní kritika kritiky samotné. Kritiku vnímám totiž jako nástroj konfliktní, který spíše vede k nepřesnostem než ke konstruktivnímu přístupu, k zatvzelenosti a polarizaci, která paradoxně v důsledku ještě více utvrzuje kritizovanou stranu. Nebudu tedy svůj následující text vůči Cramerovi vymezovat kritickým břítem.

Dodal bych, pro odlehčení, že v Cramerově práci jsem zaznamenal snad jen jeden malý náznak přikročení k subjektivní kritice, a to v místě, kdy se pozastavuje nad “nepochopením” nejdůležitějšího vlastního nástroje Johna Cage: “(...) *it seems as if Cage misreads stochastic chance for ontological chance. (...) If his music were really, ontologically indeterminate, it should—for example—be able to sound like a Britney Spears song, too.*”⁴ Absence kritického postoje apriori však u Cramera vůbec neznamená absenci schopnosti nahlížet látku konstruktivně a se základní výzkumnou “nedůvěrou”.

Kniha *Words Made Flesh* je rozdělena do pěti kapitol. Úvod “In Dark Territory”, dále pak “Computations of Totality”, “Computation as Fragmentation”, “Automatisms and Their Constraints” a zakončena je polemikou “What Is Software?”.

Přeskočíme-li úvodní kapitolu, kde Cramer více méně aplikuje svůj koncept magického střetu nemateriální logiky s fyzickou hmotou (a silou) na rozbor akčního thrilleru *Přepadení 2: Temné území* (Under Siege 2: Dark Territory) se Stevenem Segalem v hlavní roli, respektive na rozbor ústřední zápletky, kde záporný hrdina (Eric Bogosian) s pomocí jednoho uneseného vlaku, jednoho stolního počítače, jednoho laptopu, jednoho “smartphonu”, jednoho CD, GPS satelitu, dvou monitorů a dvou klávesnic (aby mohl zadat dvě hesla najednou), “hackne” vyspělý satelitní systém hromadného ničení zkonstruovaný armádou USA, “převede” miliardu dolarů a chystá se “zničit svět”, přičemž mu v tom zabrání jediné fyzická síla agenta protiteroristické jednotky (Steven Segal), který čistě náhodou cestuje na dovolenou stejným vlakem; mohl bych ve zkratce následující obsah Cramerovi studie charakterizovat následovně:

IN THE BEGINNING WAS WORD THE WAS BEGINNING WORD WAS

BEGINNING WORD THE WAS WORD BEGINNING WAS THE WORD WAS

BEGINNING WORD WAS BEGINNING THE WORD

Tři výše napsané řádky jsou citovány – a podotýkám, že s vědomou skepsí, až cynismem mezi řádky – z výsledku stochastické pravděpodobnostní generace textu pomocí tzv. Markovova řetězce. Inputem pro generátor byl samozřejmě samotný Cramerův text. V nadcházejících odstavcích Cramerovy teze rozvedu trochu obšírněji.

⁴ Cramer, Florian. *Words made flesh: Code, Culture, Imagination*, s. 79-80.

Za pomyslný počátek softwaru, jakkoli jsou hranice tohoto termínu problematizovány⁵, Cramer považuje novozákonní Evangelium sv. Jana ze kterého cituje:

“1:1 In the beginning was the Word, and the Word was with God, and the Word was God. [. . .] 1:14 And the Word was made flesh, and dwelt among us, (and we beheld his glory, the glory as of the only begotten of the Father,) full of grace and truth.”⁶

Jak je vidět na první pohled, Cramer si část tohoto úryvku vypůjčil přímo pro název své knihy. Jak uvidíme za chvíli, Cramer naznačenou souvislost vnímá jako přímou determinaci pro současný stav “výpočetní” kultury. Jaký je rozdíl mezi první výše zmíněnou “algoritmickou apropiací” novozákonního textu a původním textem z evangelia? Jaký je rozdíl mezi náboženstvím a vírou v (manipulativní) sílu slova, která dělá maso a mezi exaktním, sekulárním, algoritmickým zpracováním? Cramer svou “obhajobu” neostrého vnímání pojmu *software* staví na binárním principu rozporu (paradoxu) konkrétních historických kategorií a po celé ploše textu k sobě tak staví magii a vědu, mystiku a racionalismus, fyziku a patafyziku, materialitu a imaterialitu, transcendenci a regresi, sémantiku a syntaxi, romantismus a racionalismus, formu a obsah a samozřejmě objekt a subjekt.

Cramer soudí, zjednodušeně řečeno, že proto, aby se vůbec do všeobecného kulturního povědomí mohla zápletky z filmu popisovaná výše promítnout a aby jí mohlo být také kulturně rozuměno a v kultuře bylo toto porozumění tak hluboce zakořeněno, bylo zapotřebí dlouhého historického vývoje, který byl poháněn magickou touhou zaměřenou na odhalení božské přirozenosti a tvořivosti a zájmem o hledání nástrojů, techniky či celé technologie, jak tohoto cíle dosáhnout. To, že do tohoto procesu časem pronikla také skepse, popíše s dovolením později. Aby totiž tato skepse měla vůbec do čeho pronikat, bylo zapotřebí, dle Cramera, jisté synergie (křesťanské) touhy se speciálním případem (židovského) znakového systému, kde každý znak reprezentuje jak “písmeno”, tak “číslo” - hebrejštiny.⁷ Respektive židovského mysticismu a Kabbaly. Křesťané vložili svou magii, její nejvyšší stupeň teurgii, do modliteb, do slova.⁸ Židé vložili svou teurgii do kombinatoriky, do čísla. Cramer tak zasazuje celý příběh do křesťansko-židovské tradice a jejich společnou víru v to, že “words made flesh”.

⁵ “In the end, “software” and “computation” can’t be strictly differentiated from each other. The cultural history of software is the cultural history of computation.” Ibid., s. 125.

⁶ Ibid., s. 14.

⁷ “Unlike Latin where only a small subset of the alphabet corresponded to numbers.” Ibid., s. 30.

⁸ “Christianity introduced the prayer as its own form of theurgy, itself a practical communicative act between the individual, the divine and physical matter through a symbolic agent, or, medium.” Ibid., s. 16.

Neméně významnou roli v Cramerově příběhu však hraje i Pythagorejská škola. Ta, ačkoli také věřila v dosažení (za pomoci matematiky) určité božskosti (harmonie, krásy), přinesla prvně do Kabbaly⁹ a posléze i do křesťanské magie¹⁰, komplexnost, pragmatismus, sekulárnost a v konečném důsledku i již zmíněnou skepsi. Cramer ale zároveň jedním dechem dodává, že neoddiskutovatelným motorem pro rozvoj “výpočetní” kultury do dnešní podoby je stále jistý přízrak v podobě víry, že “božského” se lze dopočítat a následně i “božsky tvořit”, božsky vládnout. Jazyk, kód a software pak vnímá v této relaci magie a Pythagorejského myšlení:

“[...] magic and Pythagorean thinking are two prototypes of programming and software, the former lacking a rigorous concept of abstract mathematical symbol language, the latter lacking a concept of executing symbols.”¹¹

Na cestě k dosažení božského cíle se v motoru objevil, resp. jako zásuvný modul v tomto motoru vždy byl, paradox “ingenium”.¹² Duch romantického génia a duch formalisty. Jeden věří a žije tím, druhý nevěří a něco dělá. Tímto prizmatem pak Cramer prozkoumává cestu “génia” a “inženýra” napříč novodobou historií až po současnost. Všimá si například sekularizace kabbalistického výpočtu božského jména u Ramona Llulla a jeho systémové formalizace, která posléze vede k “programovacímu jazyku” sedmnáctého století v podání Athanasiuse Kirchera¹³, “databázovému systému” J. A. Komenského¹⁴ až po surrealistický automatismus a generativní poezii 20. století.

⁹ „The Kabbalah effectively combined the Pythagorean idea of the world being composed of numbers so that everything can be described in numerical terms and proportions, with the magical concept of language as an agent that affects matter.” Ibid., s. 30.

¹⁰ “The idea of divine creation through computations of the letters of God’s name was adapted by Christian Kabbalists in the Renaissance. In 1652-54, Jesuit priest and speculative scientist Athanasius Kircher published a book Oedipus Aegyptiacus that sought to reconstruct ‘Egyptian wisdom, Phoenician theology, Chaldaica stology, Hebraic Kabbalah, Persian magic, Pythagorean mathematics, Greek theosophy, mythology, Arabic Alchemy, Latin philology.’” Ibid., s. 36.

¹¹ Ibid., s. 29.

¹² “The rhetorical “ingenium” as it had been laid out in 17th century rhetoric from Sarbiewski to Morhof was a pretext of this development. With its odd condition of being at once (a) technical and (b) human subjective wit, it later branched into “genius” and “engineer” and paved the way for all controversies over art and the extent to which it could be formalized and automated.” Ibid., s. 107.

¹³ „This book [...] Ars magna sciendi sive combinatoria [...], however, is not an explicitly Kabbalistic work, but are capitulation and partial modification of another complex of speculative language computation, the Ars of 14th century Catalan monk Ramon Llull, or Raimundus Lullus.” Ibid., s. 37.

¹⁴ “Comenius’ idea, inspired by the utopian thinkers Campanella and Johann Valentin Andreae (see p. 51 and 52), was to use pictorial language as firstly a universal language and secondly as an aesthetically concrete means to represent an abstract order of knowledge.” Ibid., s. 41.

Dílo jako *The Library of Babel* (1941)¹⁵ Jorge Luise Borgese respektive fiktivní instituci *The Academy of Lagado* Jonathana Swifta (1726)¹⁶, Cramer označuje za původ emergence střetu “romantického umění” a “vědeckého formalismu”.

Střetem formalistického a romantického přístupu fraktálně přítomného jak ve vědě, tak v umění, pak popisuje i díla novodobá, která jsou již přímo “kódována” do prostředí “výpočetní” kultury obdařené vysokým výkonem a informačním znečištěním a která často apropriují a tematizují paradox původní magické víry a hrubé fyzikální přítomnosti. Romantického ducha Cramer spatřuje např. v konkrétní poezii *No Error in the System*¹⁷ Eugena Gromingera z roku 1969, která explicitně pracuje s jedním z nejvýznamnějších objevů 20. století v oblasti formálních systémů, Gödelovskou neúplností a auto-referencí nebo v dílech umělecké dvojice JODI, kteří systematicky narušují konzistenci viděného (výpočtem zprostředkovaného) rozhraní, pracují s chybou jako základním formálním prostředkem a integrují tak “skepsi” přímo do systému.¹⁸

Cramer svou knihu napsal v roce 2005. *Optikou současnosti* (2018) se zdá být poněkud zvláštní, že v původní Cramerově syntéze nenalezneme binaritu romantické levice a formalistické pravice (viz 2018.transmediale.de). Co k tomu dodat?

Cramer, inspirován utopickým myslitelem Campanellou a programy Rosicruciana Johanna Valentina Andreaeho, udržuje fikci klíčových hráčů ve svazku “art is an ship”, přestože Oulipo měl Kuhlmana odmítnout čistě formálně, syntaktickým metajazykem, který existuje samostatně. Grafické kódy jsou nakonec o lidských percepcích, a proto na prvním místě – Poiesis. Díky svým “tropům”, jako je například <http://www.m9ndfukc.org> v oběhu a alespoň nominálně také odkazující na magii, se logická prohlášení mění – naznačují, že sémantika S.I. jednoznačně pokračovala v opozici vůči racionální ordinaci a měla být využita a prozkoumána.

„Ve stejném kombinačním morfologickém ústavu Cramer funguje pouze tím, že odděluje věc od italského Calvina – kybernetiky a duchů (In *The Uses of Literature*, str. 3-27). Samuel Hartlib, Hartlibové doklady na University Microfilms, Michigan, posouvá slova “modul”, “souboj” a “dueling”

¹⁵ Borges, Jorge Luis. *Babylonská knihovna*. In *Zrcadlo a maska*. Borges, Jorge Luis. Praha: Odeon, 1989.

¹⁶ Jedná se o fiktivní vědeckou akademii ze Swiftova románu *Gulliverovy cesty*, která sídlí ve městě Lagado. Viz Swift, Jonathan. *Gulliverovy cesty*. Praha: Albatros, 1970.

¹⁷ Viz <http://visual-poetry.tumblr.com/post/30504801443/kein-fehler-im-system-1-by-eugen-gomringer>

¹⁸ “They (Jodi) were part of a network of artists who radically redefined digital art from so-called “interactive” hightech graphical simulations to ironic low-tech works that played with bugs, incompatibilities and disruptions in software.” *Ibid.*, s. 96.

syntakticky a notuje "Theurgy". Totalismus se rozšiřuje na demiurgickou tvorbu metafyziky. Hra s kontaktem je tendence budování počítačového hardwaru a softwaru a nevěří se, že by se o Benseově rozumném náboženství mohla napsat i kniha s trochou tělesné práce. Nakonec můžeme vyloučit lakonickou lhostejnost k nové subjektivitě.

Literatura

Cramer, Florian. *Words made flesh: Code, Culture, Imagination*. Rotterdam: Willem de Kooning Academy Hogeschool, 2005.

Florian Cramer (profil). *ResearchGate*. [online] [cit. 5. prosince 2018]. Dostupné z <https://www.researchgate.net/profile/Florian_Cramer3-HR>.

Florian Cramer. *Monoskop*. [online] nedat. [cit. 5. prosince 2018]. Dostupné z <<https://monoskop.org/Cramer>>.

Howe, Daniel C. RiTa: a software toolkit for computational literature. *Rednoise.org*. [online] nedat. [cit. 5. prosince 2018]. Dostupné z <<http://rednoise.org/rita/>>.

Cramer, Florian – Nagle, Angela. Better Think Twice: Subcultures, Alt-s, and the Politics of Transgression. *Transmediale.de*. [online] 2018 [cit. 5. prosince 2018]. Dostupné z <<https://2018.transmediale.de/program/event/better-think-twice-subcultures-alt-s-and-the-politics-of-transgression>>.