



Jiří Maha:

Zapomínání a infrastruktura

Text: Jiří Maha

Před více než patnácti lety Bruce Sterling (2005) věstil historii, že je byznysem zítřka.

Prostředí

Hluboká minulost, u níž se předpokládalo, že bude děděna, předávána a pamatována, byla *zapomenuta* a odložena. Ne že by dříve nedocházelo k částečným ztrátám smyslu, ale nikdy nebyla minulost zpřetrhána a exteriorizována takovým způsobem, abychom ji byli nuceni fixovat v té míře, že jsme ji v důsledku proměnili do všezahrnující totality. Racionalizací nahodilých stop, otisků předešlých rámců a zapomenutých, ale hluboce zakořeněných narativů zmizela možnost *zapomenout*. Co přejímáme, je jen protokolární zkušenost, vůči níž jsme slepí. Co bylo zapomenuto, je riziko zapomenutí. Co zůstalo, je přesvědčení o instantním příběhu. Z podobných fixací vyrůstá možnost (nebo spíše pravděpodobnost) nedorozumění, které tíhne k úzkosti a přetvářce, a nikoli neporozumění, které je naopak spjato s kreativitou, se zvědavostí, ale i se specifickým způsobem přiznaným *zapomínáním*.

Poslední proměnou jsme upřednostnili minulé budoucnosti před budoucí minulostí. Tato proměna, jež není žádným skutečným historickým milníkem, ale milníkem modelovým, toto rituálně kompenzační gesto neznamenal jen rezignaci na budoucnost, ale přijalo jako danost i absenci historie, a tudíž zbavení se péče o ni. Vzpomínka na jakoukoli představu minulé budoucnosti není již dostatečná, a ani relevantní. Designovaná budoucnost nás obchází, vyhýbá se nám a nechává za sebou stopy neprožitých katastrof, ze kterých jsme nuceni utíkat, hledat cestu ven. Zbývá pak jen nehybná přítomnost, čistá struktura s fragmentarizovanou iluzí možnosti výběru, trvání bez průběhu. Tato algoritmická zkušenost je skutečností, kde to, co teprve přijde, přijít má, a co právě odešlo, odejít mělo. Utopie bez tajemství. Utopie bez dobrodružství. Utopie, která je neměnná.

Univerzální hodnotou dneška je útek. Toto utíkání je soustředným rozutíkaním se do všech stran. Neřízenou, ale přesto sdílenou entropickou reakcí na neustále se připomínající gravitační pole infrastrukturalně spravované historie; té, která nám nepatří, kterou přecházíme, ale ve které se opakovaně shledáváme. Útek je zde potřebnou loterií v hledání infrastrukturalního dědictví. Nalezené dědictví není definováno jako místo na mapě, ale naopak jako absence této mapy, a je redefinicí toho, co znamená *zapomenout*. Taková utopie je procesem, je pečlivou metodou a přechodovým nástrojem mezi okamžikem a trváním. V tomto světle je nutné přepracovat historiografickou metodu tak, aby byla schopna reagovat na algoritmicky spravovanou minulost skrze procedurálně prožívanou budoucnost. Její univerzální metrikou je absence cíle.

Konvence pojmenování

1. Tok

Tokem označujeme jakékoli trvání bez struktury. Nekonečný proud (post)fenomenologických podnětů zachytávaných lidskou i nelidskou citlivostí. Jeho popis by byl spíše aditivním soupisem, jenž však není uskutečnitelný. Konec nikdy nedohlédne začátek. Tok je operacionalizován čtyřmi možnými způsoby: FIFO, FILO, LIFO, LILO. Tok je doménou dialogu.

2. Sekvence

Sekvencí označujeme minimální úsek toku, časový objekt neboli lokalizovaný tok reality vzniklý při její operacionalizaci. Nacházíme zde zárodky prehistorických struktur. Sekvence může být jen fragmentem těchto struktur a může se skládat jen z jedné položky. Sekvence je doménou sběratelství.

3. Protokol

Protokol je kulturním seznamem, kodifikovaným narativem složeným ze sekvencí. Jeho podstatou je touha po redukování konstantně vysoké hladiny nejistoty. Protokol je doménou vyprávění příběhů.

4. Mikro-utopie

Mikro-utopií označujeme cyklický protokol, to znamená protokol, který je realizován opakovaně. Každé rozhodnutí tento cyklus opakovat způsobuje určitou ztrátu původního významu zakódovaného v protokolu. Mikro-utopie tím umožňuje vzniknout novému větvení původního toku. Nové větvení je buď přehlcené, nebo naopak zcela nevyužité. V obou případech je z principu slepé, což způsobuje, že zapomínání je zde dočasným, paradoxně kreativním procesem propojujícím minulé a budoucí. Oba časové objekty, minulost i budoucnost, jsou totiž tímto procesem paralelně definovány. Oba jsou výsledkem integrace různorodých vstupů do jednoho syntetizujícího výstupu (respektive zrcadlícího se ve svém zdvojení). Mikro-utopie netrvá, mikro-utopie je pouze metodologickým rozhodnutím o způsobu realizace cyklu. Sama o sobě neexistuje. Mikro-utopie je doménou sepisování dokumentace.

Výchozí konfigurace

Reverzní inženýrství je svým způsobem formou dialogu. Ten se odehrává čtyřstranným vyjednáváním. Na jedné straně jsou zde abstraktní modely (kruhové, čtvercové, liniové...), na druhé straně jsou tu jejich konkrétní aplikace a určitá rozhodnutí. U aplikací je třeba se ptát po jejich vzájemných vazbách. Co například způsobuje, že kruh má rohy? U rozhodnutí se lze následně dotazovat, jaký model byl aplikován na jakou situaci a proč. Tázání se na čas a místo, kdy a kde se tato aplikace odehrála, je třetí strana dialogu – vztahy s vnějškem. Čtvrtá strana dialogu je role zapisovatelská, ba přímo apofenická; obchází sady fragmentárních zjištění a moderuje jejich interpretaci. Nástrojem k rozseknutí oprávněnosti aplikovaných modelů je sekvenční prototypování.

Oštěpem či magickou holí dneška je operacionalizovaná sekvence. Sekvence, která má identifikovaný začátek, konec a spouštěcí bod. Taková sekvence vyrůstá z nastrádaných fragmentů, které, klidně i nahodile, tvoří mikro-narativní smyčku zesilující naše jednání ve světě. Více takto kauzálně propojených fragmentů zpravidla vytváří intenzivnější efekt a vyšší míru uspokojení. Jedna sekvence tak může jedním spuštěním přeskočit z jednoho břehu na druhý, aniž by si smočila nohy v toku komplexity. Sekvence poskytuje i kolmý vektor pohybu a plodí zárodky netransparentní stagnace.

Manažer je smutným hrdinou v příběhu, který sám rád vypráví a obměňuje, ale který nenapsal. Je to příběh o divoké komplexitě a o manažerově hrdinském výkonu v jejím redukování. Čím více takových hrdinů, tím snadněji se kořist obklíčí a vyhladoví. Příliš mnoho hrdinů však nechává kořist zmizet za vlastními nekonečnými zástupy. Každý doufá ve svůj vlastní úspěch. Vzniká tak prostor pro příběhy zástupné, pro pohádky o magii, o kouzelnících a o vzdušných zámcích.

Udržitelnost je proces, který vyžaduje jiné typy příběhů. Takové, jež se opakují, ale které zároveň nestagnují. Jejich kolmý pohyb není z pohledu pozorovatele, jenž stojí na břehu, utajen. Jak píše Ursula K. Le Guin (2020), takové příběhy je nutné psát spíše logikou sběrače než logikou lovce. Sběrač je zde ale sběratelem, který oproti sběrači disponuje určitým fetišem, jenž mu pomáhá tříbit vkus při plnění jeho sbírky. Každý uložený fragment má pro něj hodnotu nového začátku. Proto sběratele zajímají jen ty fragmenty, které jsou zároveň sekvencí. Nejvyšší cenu pro něj pak mají jednosložkové sekvence, tzv. jedináčci. Takové sběratelské kousky jsou pro něj zcela novým aplikačním rámcem, v němž může nakládat s celou svou dosavadní sbírkou.

Dokumentace

Baudrillardovo „konečné řešení“ – vyhlazení negativního přebytkem reality, ultrarealitou – pojmenovává neschopnost imaginárna a utopistického myšlení kompenzovat (technologické) podmínky reality dneška (Baudrillard, 2001). Stieglerova „krize symbolického“ (Stiegler, 2014) zase detailněji popisuje průběh a důsledky této baudrillardovské transparence. Není zde prostor ani pro utopii jakožto vrcholného referenta, ani pro symbolickou výměnu, která je procesem, jenž tyto referenty obaluje a propojuje. Úkolem dneška je podle těchto autorů hledání takového myšlení, které je schopno této skutečnosti nejen oponovat, ale novou skutečnost také vyvolávat, tvořit ji a pečovat o ni.

Podle Wendy Chun (2004) se však Baudrillard v jistém smyslu mýlí, když hovoří o absolutní transparenzi poháněné výpočetním aparátem. Technologicky distribuovaná realita se možná jeví transparentně, nabízená realita nás přehlcuje, ale jak to dělá, co je tímto výpočetním aparátem, touto neviditelnou infrastrukturou v pozadí, a jak sama o sobě funguje, jak je komponována a udržována, to je z velké části utajeno, protože to je z jedné strany ignorováno a z druhé strany to není plně zdokumentováno. Z toho důvodu je jakékoli myšlení snažící se o popis této neviditelné vrstvy odsouzeno zpravidla k myšlení extrémů. A je to v první řadě extrém nejnudnější: problém selského rozumu, který tuto transparenzi nedokáže prohlédnout. Selský rozum se veze na vlně samozřejmosti. Baudrillardovo proroctví o zmizení reality a o samotném zamaskování tohoto zmizení tak lépe sedí na skeumorfnní ideologii softwaru a procedurální rétoriku znovu využitelných zapouzdřených černých skříněk objektivě orientovaného programování, které dohromady, svou „přirozeností“, úspěšně

maskují komplikovanou realitu infrastrukturní vrstvy. Kritika technologicky podmíněné reality sklouzává po hladkém, bezprostředně samozřejmém a afordancemi nabitém povrchu, který je tvořen i konzumován odděleně od značně komplexnějšího pozadí. Software je zde tím teatrálním příběhem, tak jak o něm píše Easterling (2016). Software má v sobě nejen určitý nepřiznaný příslib ideologie, ale zároveň nám nabízí nástroj ideologické kritiky, jak zdůrazňuje Chun. A ta dnes musí být nutně právě kritikou infrastrukturalní. Osvojení si Bogostovy procedurální rétoriky (Bogost, 2010), afektivní reprezentace založené na pravidlech, která je softwaru vlastní, nám přináší nadějnou metodu, jak toto zamaskované pozadí nejen reverzně popsat, ale zároveň tento reverzní popis operacionalizovat. Kritika, jež je zároveň softwarem, je kritikou *produktivní*. Software je modelem Stieglerem vysněného pharmakonu: je činorodým jedem s nevyužitým potenciálem k léčení.

Na konci 80. let byla dovršena historická etapa vývoje základů zmíněného objektově orientovaného programování; dnes nejdominantnějšího paradigmatu v oblasti programovacích jazyků. Toto paradigma definuje několik základních principů (např. abstrakce, zapouzdření, dědičnost atd.), které nejsou jen vlastnostmi jednotlivých jazyků, ale jsou primárně motivací ke změně uvažování o programování jako takovém, a to ve vztahu k efektivitě práce (znovuvyužitelnost) a zároveň ve vztahu k schopnosti programovacích jazyků popsat svět (objekt). Přibližně v téže době vzniká i rodina popisovacích či modelovacích jazyků, které se stejně jako programovací jazyky také řídí ucelenou sadou pravidel a mechanismů, ale na rozdíl od nich nejsou spustitelné. Jejich hlavním úkolem je lidsky čitelný popis a vizualizace systémů či model průběhu výkonu spustitelného kódu. Jsou určitým způsobem zachycení procedurální rétoriky.

Pokud je ruinou současnosti pomník připomínající poslední proměnu, událost, kdy se symbolické odtrhlo od svého podkladu, kdy se obsah stal kódem, kdy jazyk podkladu byl zapomenut a symbolické se entropicky rozletělo do všech stran, tak vzniklé vakuum naplníme až tehdy, když si osvojíme nový jazyk a naučíme se jím nejen mluvit (symbolika), ale i psát (podklad). Jen poté dokážeme pomník rozluštit.

Baudrillard, J. (2001). *Dokonalý zločin*. Periplum.

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.

Chun, W. H. K. (2005). *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*. Grey Room, 18, 26–51.

Easterling, K. (2016). *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. Verso.

Guin, U. K. L. (2020). *The Carrier Bag Theory of Fiction*. Adfo Books.

Sterling, B. (2019). *Vytváření věcí*. UMPRUM.

Stiegler, B. (2014). *Symbolic Misery: Volume 1: The Hyperindustrial Epoch*. Polity.

Jiří Maha se v současnosti primárně zabývá designem a vývojem vzdělávacích pomůcek v Ústavu pro studium totalitních režimů. Vztahem designu, technologií a společnosti se věnuje i v teoretické rovině. V roce 2016 absolvoval studium nových médií na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy prací o díle Gilberta Simondona. Absolvoval také ateliér Jiřího Kovandy na Fakultě umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem (2010). Vystavoval např. ve Fotograf Gallery v Praze, v Domě umění města Brna či v galerii Magazin ve Vídni.

