

Saatesõna tõlkele

Philippe Bootz

Philippe Bootz (sünd 1957) on informatsiooni- ja kommunikatsiooniteaduste professor Pariisi 8. Ülikoolis. Ta omandas riikliku konkursiga füüsikaõpetaja kutse aastal 1981, sai füüsikadoktori kraadi laserite valdkonnas aastal 1985 ning info- ja kommunikatsiooniteaduste doktori kraadi aastal 2001. Ta on digitaalse kirjanduse spetsialist, kelle töös põimuvad kirjanduslooming ja teoreetiliste mudelite väljatöötamine.

Philippe Bootzi digitaalse kirjanduse avastusretk algab hetkel, mil ta avastab füüsikaõpingute käigus informaatika võimalused. Ta näeb programmeerimiskeeles väljendusvõimalusi, mis loomulikus keeles puuduvad, see inspireerib teda juba 20-aastaselt looma esimesi arvutil programmeeritud luuletusi. Need on generatiivset laadi ja seega üsna kaugel Oulipo¹ vaimust, ent näitavad üsna hästi, millele keskendub edaspidi põhiosa tema kirjutatust: nimelt lugemisele. Üks nendest luuletustest jõuab arvutisse kaks aastat hiljem ühe ülikooli projekti käigus ning tulemus valmistab pettumuse. Pärast seda tegutseb ta mõnda aega kirjanduses edasi muid vahendeid kasutades. Kaasteeline Jean-Marie Dutey ärgitab teda aastal 1985 informaatika juurde tagasi pöörduma. Sellest ajast saadik on kogu tema looming digitaalne ja Philippe Bootz on võib-olla esimene sellisel viisil määratletud luuletaja prantsuskeelses entsüklopeedias „Encyclopaedia Universalis“ (1977), kusjuures ta pole iial ühtki kogumikku avaldanud. Kui genereerimine jääb kõrvale, pöördub digitaalne kirjandusloome teksti animeerimise vormide, täpsemalt süntaktilise animatsiooni avastamise poole, mida nimetatakse nõnda seetõttu, et see ei seisne mitte niivõrd sõnade liigutamises, kuivõrd animatsiooni abil grammatika transformeerimises, mille tulemusel tekivad objektid, milles kirjalikust tekstist ning suulisest keelest pärit süntaktilise loome viisid pidevalt omavahel pörkuvad, mistõttu ei ole võimalik ära tunda üht ja ainust teksti, mis oleks kõigi jaoks sama. Süntaktiline animatsioon on tegelikult mitte-algoritmiline tekstigeneraator, mis sarnaneb prinditava tekstiga ning mille järelmootoriks on lugemine. Animatsioonid loovad omalaadse esteetika, mida asuvad peagi kasutama kõik (vähesed) 1990. aastate Prantsuse digiluuletajad: see on frustratsiooni esteetika, mille nimetus tuleneb sellest, et lugeja pannakse vastakuti oma keelega ning suunatakse teda leidma uusi lugemisviise, mis võib osutada frustreerivaks. Tekkiv frustratsioon on seega soovimatu kõrvamõju ja mitte eesmärk omaette. Niisugust esteetikat arendatakse näiteks „ühekordseks lugemiseks mõeldud luuletuses“ ja hiljem „väikeste ebamugavat lugemiskogemust pakkuvate luule-

1 Rühmitusest OuLiPo (*Ouvroir de la Litterature Potentielle*, Potentsiaalse Kirjanduse Töökoda) vt Vikerkaar nr 5/6, 1999. – Tõlkija märkus.

P H I L I P P E B O O T Z

tuste“ sarjas. Olles seisukohal, et looja ei pea end allutama domineerivale kognitiivse kapitalismi kultuurialasele diktaadile, mis nõuab temalt pidevat toodangut, avaldab Philippe Bootz oma teoseid ainult ideelistes kirjastusringkondades ja loobub internetikeskkonnast. See on põhjus, miks on ka praegu väga vähe tema teoseid veebis kättesaadavad.

1980. aastate keskel Prantsusmaal valitsenud digitaalset loomingut igati soosiv kultuuriline keskkond tegi võimalikuks kohtumisi teiste autoritega, näiteks Tibor Papp'iga aastal 1988. See sai otsustavaks autorite rühmituse L.A.I.R.E. (*Lecture Art Innovation Recherche Ecriture*, Lugemine Kunst Innovatsioon Teadus Kirjutamine) loomisel, mille Philippe Bootz asutas koos selliste autoritega nagu Frédéric Develey, Jean-Marie Dutey, Claude Maillard ja Tibor Papp, kellega koos kutsuti 16. jaanuaril 1989 ellu diskettidel välja antava ajakirja *Alire* 1. number. Seda peeti juba 1990. aastatel esimeseks digitaalse luule ajakirjaks maailmas, mis esimesena levitas teoste käivitusprogramme ning jõudis kümmekond aastat ette digitaalsest lugemisest era-sfääris, mis saab valitsevaks lugemisviisiks seoses interneti laia levikuga alates 1997. aastast. Philippe Bootz pani kokku ja avaldas *Alire*'i 14 numbrit (1989–2009), esmalt diskettidel, seejärel CD-ROMidel, sageli Jean-Marie Dutey ja Tibor Papp'i abiga.

Pika ilmumisperioodi tõttu pakkus *Alire* unikaalset võimalust jälgida teoste käitumist ajas, mis omakorda tõi ilmsiks mitmed digitaalsetele teostele ainuomased jooned, teiste hulgas ka labiilsuse semantilise mõju alates 1990. aastast, ning neid tähelepanekuid asuti rakendama digitaalsete kirjandusteoste modelleerimistöös alates 1994. aastast. See modelleerimine ei tekkinud tühjalt kohalt. Philippe Bootz oli 1993. aastal Lille'is korraldatud rahvusvahelise digitaalse kirjanduse konverentsil tõdenud, et osalejatel puudus ühine keel, mis oleks lubanud oma seisukohti tutvustada ilma tavakeelele omase mitmemõttelisuseta. Sestap liitub ta Lille 3 juures GERICO² labori ühe töörühmaga ja osaleb nende ajakirja *Les Cahiers du CIRCAV* mitme numbriga koostamisel. Aastal 1996 avaldab ta seal artikli, milles tutvustab oma mudelit. Et see pälvib väga positiivset vastukaja teiste teadlaste, sealhulgas ka USA teadlaste hulgas, otsustab ta sellest edasi arendada doktoriväitekirja informatsiooni- ja kommunikatsiooniteaduste valdkonnas, mille juhendajaks saab Jean-Pierre Balpe.

Alates L.A.I.R.E. loomisest jätkus Philippe Bootzi aktiivne tegevus digitaalse luule vallas kunsti- ja teadusprojektide, ürituste korraldamise ja õpetamisega peaaegu kõikjal maailmas ning väga mitmekesise publiku ees. Aastal 2001 kutsuti ta Buffalo legendaarsele elektroonilise luule festivalile ning ta jäi selle juurde tegutsema kuni

2 Praegu kannab nime GERIICO. – *Tõlkija märkus.*

aastani 2011, tuues festivali aastal 2007 Pariisi ning osaledes selle korraldamisel Barcelonas. Aastal 2013 korraldab ta ka esimese ELO (*Electronic Literature Organization*) ürituse väljaspool Ameerika Ühendriike, kaasates Pempidou' keskuse Pariisis ja korraldades retrospektiivi Prantsusmaa Rahvusraamatukogus. See sillutab teed järgmistele suurtele ELO konverentsidele. Philippe Bootz osaleb ka mitmete rahvusvaheliste digitaalse kirjanduse võrgustike loomisel. Lisaks rahvusvahelisele rühmale *Transitoire Observable* (2003–2007) ning tegevusele ELO juhtkomitee liikmena asutab ta Euroopa digitaalse kirjanduse võrgustiku, osaleb Lõuna-Ameerika digitaalse kirjanduse võrgustiku loomises (2015), mille avaüritus oli Buenos Aireses korraldatud Argentiina digitaalse kirjanduse näitus, osaleb Lääne-Aafrika digitaalse kirjanduse ühingu loomisel (2019), mis asutati pärast Philippe Bootzi korraldatud konverentsi/installatsiooni *Cotonous*.

Philippe Bootzi teoreetiline käsitlus on tuntud „protseduurilise kommunikatsioonimudeli“ nime all. Olgugi et mudel on välja töötatud digitaalse luule analüüsi põhjal, on see siiski üldisem ja kannab endas arusaama kommunikatsioonist, mis ei rajane ülekandmisel [*transmission*], vaid transformatsioonil [*transformation*], kuivõrd ülekandmine on vaid üks transformatsiooni piirjuhte. Protseduuriline mudel on semiootilis-kommunikatsiooniline ning võtab arvesse märki fundamentaalset reaalsust: märk pole mitte antud, vaid konstrueeritud [*construit*]. Sellest postulaadist lähtuvalt saab mudelit kohandada eksperimentaalses luules ja digitaalses kirjanduses ilmnevatele „uutele literatuursustele“, mille puhul ei ole lugemisharjumused veel kultuuriliselt stabiliseerunud. Sellest lähtuv lugemistooria Umberto Eco omaga küll ei haaku, aga võimaldab see-eest kaasata valdkonnast sõltumatult nüüdisaegsetele teostele paremini sobivaid vaatenurki, nagu näiteks Espen Aarsethi *cybertext*, Philadelpho Menezesi *intersignos* või N. Katherine Haylesi *technotext*. Mudeli kolmas postulaat on, et mudeli eesmärgiks ei ole modelleeritud objekti kohta objektiivse kontseptuaalse „tõe“ avaldamine, vaid teatava pilgu, vaatenurga pakkumine. Siin jõuame süsteemse kompleksse mõtlemise teooria juurde, kus esineb (ka juba kvantmehaanikas vägagi produktiivne) n-ö kaasatud kolmanda [*tiers-inclus*] postulaat. Erisugused digitaalse kirjanduse kontseptsioonid leiavad väljenduse Philippe Bootzi protseduurilises mudelis, mis pakub nende võrdlemiseks raamistiku.

Labiilsuse mõiste kaudu jõudis Philippe Bootzi kahe fundamentaalse küsimuse esitamiseni, mis ei tulene küll otseselt tema mudelist, ent mida see siiski võimaldab käsitleda, nimelt – mis on teos ja kuidas seda säilitada? Esimese küsimuse vastus mõjutab tugevalt vastust teisele ja teine vastus avab või sulgeb teoste võimalikke ligipääsuviise järgmiste põlvkondade jaoks. Vastus esimesele küsimusele rajaneb Spinoza ontoloogial: selles leitakse, et mitte ainult vaadeldav üleminekuseisund, vaid mudeli kõik artefaktid on osa teose materiaalsusest ja et teos kultuuriobjektina ei ole

P H I L I P P E B O O T Z

seega taandatav ühele tekstile, isegi kui viimane on loodud autoriteksti ja nähtavat teksti kokku pannes, vaid et see teose materiaalsus on vastupidi lõputu, määramatu ja surelik. Sellest tulenevalt on aegumine teose loomusesse sisse kirjutatud ja püüd seda tühistada annaks hoopis vastupidise tulemuse. Säilitamise eesmärgiks ei ole seega võidelda aegumise vastu ja põlistada 19. sajandi museaalide kombel teose asemel selle teatavat materiaalsust. Niisugune paraku valdav seisukoht püüab tühistada tehniliste vahenditega loodud aegumist ja labiilsust, mis digitaalse teose puhul moodustavad loomuliku materiaalse konteksti, milles see erasfääris loetuna loomulikul teel edasi areneb. Seega on teose püsiv osa nimelt selle teovägi [*pouvoir d'agir*], mis polegi muud kui loendamatu hulk autoripoolseid mõjutusi lugejale: teose materiaalsus on inimestevaheliste mõjutuste paik läbi rollide, mis nad teose avaldumisevormis [*dispositif*] kannavad. Teos toimib vaatenurga kaudu selle avaldumisevormile, mis tähendab, et teos toimib teosena seetõttu, et me käsitleme seda teosena. Igasugune materiaalsus, sealhulgas ka sekundaardiskursused, on seega osa teose materiaalsusest. Need diskursused on sidusalt seotud teose teoväega, isegi kui nende staatus on vägagi erinev lähte [*source*] ja vaadeldava üleminekuseisundi [*transitoire observable*] omast, kuna oma erilise raamistava positsiooni tõttu paiknevad nad teose avaldumisevormi mõttes seespool ja viimast juhtivast transformatsioonist väljaspool. Nad ei sekku teose materiaalsust moodustava seadme transformatsiooniprotsessi, kuid on selle olemasolu üks tagajärg. Niisugune kontseptsioon, mis peab teose osadeks kõiki teose kohta ilmunud „dokumente“, olenemata nende autorist, pakubki lahenduse digitaalsete teoste säilitamiseks: säilitamine tähendab anda teosele võimalus toimida ka tulevikus tegutsemisevormist sõltumata, mis on ju oma olemuselt teadmata, kuna igal hetkel loob seda vaadeldava perioodi kultuur. Pragmaatilises mõttes säilitamine seisneb seega teose avaldumisevormide dokumenteerimises, dokumenteerimises ja veel kord dokumenteerimises. Tasuks mainida üht metalugeja loodud spetsiifilist tüüpi dokumenti, milleks on digitaalse lugemise tarvis duaalsete ja ternaarsete märkide tunnuste ülekandmine uude meediumi, et muuta need lugeja jaoks tajutavaks niisugusel kujul, mida ei saavutata seadme transformatsiooni käigus. Niisugune metalugemisest lähtuv spetsiifiline sekundaardiskursus kannab „lugemismasina“ nime. Praegu rakendatakse seda mõistet ühes digitaalse kirjanduse säilitamise projektis, et projekteerida ja ehitada virtuaalseid masinaid prantsuse digitaalse kirjanduse teoste lugemiseks, mille abil tehakse need aastast 2023 laiale publikule kättesaadavaks Prantsusmaa Rahvusraamatukogus.

Tõlkinud Marri Amon