

Digitaalne kirjandus: kas tõesti püsivalt efemeerne?¹

Philippe Bootz

Teesid: Digitaalsete teoste praeguste säilitamisviiside ülevaade näitab, et eelkõige püütakse säilitada teoste materiaalseid seisundeid. Artiklis tutvustatakse labiilsust kui nähtust, mida võib määratleda kui lugemisel esitatava tulemuse tehnilist ja semiootilist sõltuvust programmi toimimise tehnilistest tingimustest, ning kui nähtust, mis ei võimaldagi täpselt kindlaks teha teose seisundit, mida säilitada soovitakse. Labiilsust käsitletakse kui n-ö erasfääris ehk lugeja andmekandjal lugemiseks mõeldud teoste fundamentaalset, paratamatut ja ennustamatut omadust. On teoseid, milles lahutatakse retseptisioon ja digitaalne lugemine, tuues sellega sisse meta-lugemise võimalusi, mis vahel viivad ellu teoste mõningaid kontekste, sealhulgas ka labiilsust. Spinoza ontoloogial põhineva heuristilise lähenemise abil saame mõtestada säilitamist kui „võimalust aktualiseerida teose teoväge“, mitte kui teose materiaalse oleku põlistamist.

DOI: 10.7592/methis.v21i26.16919

Võtmesõnad: labiilsus, lugemine, aegumine, Spinoza ontoloogia, taju, säilitamine

Aegumine ja labiilsus – need kaks võtmesõna iseloomustavad digitaalseid seadmeid ning sellest tulenevalt osutavad ideele, et nende abil loodud kunstilooming kuulub juba loomu poolest igas mõttes efemeerse valda. Niisugune arusaam toob aga kaasa kaugeleulatuvaid tagajärgi nii teoste esteetikale kui ka nende säilitamisvõimalustele. Sestap ei saa autor digiloomingu teed minnes sellest olulisest tingimusest mööda vaadata. Peame aga tõdema, et paljud autorid asuvad õige muretult digitaalse kirjanduse eri vorme katsetama, arvates, et digiteose puhul on tegemist üksnes paberformaadi teatava tuletisega, mis pakub palju laialdasemaid võimalusi, aga ei muuda kuigivõrd selle omadusi kultuurilises mõttes. Eks ole me ju kuulnud räägivat „digiraamatust“ või ka „liitraamatust“ [ingl k *augmented book*]?

Digitaalse kirjanduse efemeersuse küsimust kummalisel kombel palju ei lahata ja kahjuks juhtub sageli, et domineeriva digiparadigma järjekordse, kasvõi väikese muutuse korral kurdavad autorid, et nende loomingut ei ole võimalik säilitada. See juhtus näiteks siis, kui Mac ja PC tõrjusid välja perearvutid,² seejärel siis, kui inter-

1 Tõlgitud artiklist: Bootz, Philippe. 2014. „Littérature numérique: un éphémère vrai-ment?“ – *Hybrid. revue des arts et méditations humaines / Journal of Arts and Human Meditation*, nr 1. *Patrimoines éphémères*. <http://www.hybrid.univ-paris8.fr/lodel/index.php?id=301>. Tõlge avaldatase autori loal.

2 Pr k *ordinateur familial*, mõeldud on vanemaid lauaarvuteid, mis ei ühildu omavahel ega MAC ja PC-arvutitega. – Tõlkija märkus.

neti võidulepääsuga hääbusid kultuuriloomingu³ CD-ROMid, järjekordselt siis, kui veebilehitsejad astusid ühildumatuse sõtta nii, et iga uue põlvkonna lehitseja ei lubanud kuvada eelmisi HTMLi versioone, ning viimati siis, kui mobiiltelefonid hakkasid arvuteid välja tõrjuma, ning praegu, mil HTML5 on troonilt tõukamas Flashi, millest paljud autorid lootsid digiloomingu püsiva säilitamise lahendust.

Võib-olla peaksime enne järelduste tegemist mõtlema täpsemale ajaraamistikule, millesse need teosed paigutuvad. Analüüsigem esmalt praegu pakutavaid säilitamislahendusi: on need piisavad efemeersuse ületamiseks või selle tühistamiseks samaväärse taasloomisega?

Digitaalsete teoste säilitamine

Digitaalsete teoste säilitamise juures on kõige enam levinud varieeruvate meediumide mudel (Ippolito jt 2003). See lähtub põhimõttest, et teos on mingis varieeruvus meediumis avalduv invariant. Teoste säilitamine tähendab sellisel juhul meediumi varieeruvuse tühistamist. Museoloogias, selle lähenemise uuenduslikemate näidetena näiteks Guggenheimi muuseumis ja Langlois' fondis (Laforet 2009) saavutatakse see nii, et asendatakse teose vigased komponendid algsetega. Teisisõnu, teose materiaalne elu muudetakse tsükliliseks, kindlustades tagasipöördumine tema esmasesse materiaalsesse olekusse. Tegelikult lükkab niisugune lahendus üksnes aegumist edasi: saabub hetk, mil teose osi ei saa enam samaväärsetega asendada, eriti digivaldkonnas, ning meedium muutub seega uuesti varieeruvaks.

Sama probleem tekib ka meediumide arheoloogiana (ingl k *archeology of media*) tuntud lähenemise puhul, mille peamiseks teoreetikuks on Siegfried Zielinski (2008). See lähenemine toetub Friedrich Kittleri (1986) ja Michel Foucault' (1969) analüüsidele ning näeb ette teoste säilitamise vanade seadmete ja nende kultuurilise, sotsiaalse ja tehnoloogilise keskkonna taastamise abil, mida on võimalik teha ainult kas mäluasutuses või erakollektsioonis (PAMAL, dat.-ta).

Kui räägime varieerumisest, kerkib kohe esile ka küsimus seisundist. Kui soovime säilitada või taastada varieeruvat seadet, siis mis seisund, missugune hetk tuleks külmutada ja säilitada? Teisisõnu, missugune on teose n-ö võrdlusseisund? See materiaalne seisund, mis teose „teeb“? Varieeruvate meediumide teooria tõs-

3 Kultuuriloomingu CD-ROMide (pr k *cdérom culturel*) all mõtleb autor tõenäoliselt kunstnike, kirjanike ja muusikute multimeediaprojekte CD-ROMidel, mis olid levinud 1990. aastatel. Näiteks võib tuua Karlsruhe Kunsti ja Meedia Keskuse (ZKM) kogumiku „Artintact“ (1994–1999), mis koosnes 5 CD-ROMist koos juurdekuuluvate raamatutekestega ja sisaldas kokku 15 kunstiprojekti. Aastal 2002 ilmus see juba ühel DVDl. Näiteks sobib ka Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata, Wolfgang Münchi sünesteeiline „Small Fish“ (1999). Selliste andmekandjate hääbumine ei ole ainult interneti võidulepääsu tulemus, vaid ka mäluandjate mahu ja autoriseerimisprogrammide versioonide muutumise ja kadumise tulemus. – *Raivo Kelomehe* märkus.

tatab selgelt selle probleemi, määratledes võrdlusseisundina autori intentsiooni. Järelikult soovitatakse autoreil seda seisundit täpselt kirjeldada. Henry M. Gladney (2006, 111–116) toetab seda käsitust, küll mõningate mööndustega. Kõneldes mittemuseumaalsetest digiteostest, pakub ta välja mudeli, mille puhul tagavad säilitamise n-ö kinnitatud koopiad. Ta toob oma mudelisse sisse versiooni mõiste, mis sisaldab varieeruvuse arvestamist, mitte küll enam meediumi, vaid digitaalse teose omadusena.

V2_keskus aga ei tunnista võrdlusseisundit kui niisugust, vaid pakub vastandina varieeruvale meediumile välja ebastabiilse meediumi mõiste (Adriaansens jt 1992). Ebastabiilsust käsitletakse säilitamisprotsessi osana ja nõnda teeb V2_keskus teostest tömmiseid, mida säilitab arhiivides hetkeülesvõtete kujul.

Kyong-Ho Lee ja tema kolleegid (2002) pakuvad enne meediumi aegumist lahenduseks meediumi ülekandmise [ingl k *remediation*], mille abil saab tagada teiseid originaaltruuduse ja taaskasutamise võimalused. Kõigis neis projektides ning ka hiljutisemates projektides, nagu CASPAR (Giaretta 2006, 47–49) ja Digital Preservation Coalition (Semple ja Clifton 2007), on säilitamine tihedalt seotud dokumenteerimisega, mis toimub standardiseeritud avatud arhiivides.

Viimati nimetatud lahendust kasutatakse praegusajal digitaalse kirjanduse puhul laialdaselt. Mitmed rahvusvahelised andmebaasid, nagu näiteks ELO Directory, ELMCIP, Hermeneia, püüavad koostalitlusvõime tagamiseks koonduda konsortsiumisse (CELL). Tundub, et dokumenteerimine on reprodutseerimisest ette jõudnud.

Ent need lahendused põhinevad samal aksioomil: teose säilitamine võrdub selle materiaalse oleku säilitamisega teataval hetkel või teatavatel hetkedel kas seda seisundit taasluues või seda simuleerides, see tähendab taasluues mõned selle aspektid. Ent selline lähenemine ei sobi hästi n-ö erasfääris lugemiseks mõeldud teostele, teisisõnu teostele, mis on loomuldasu määratud lugemiseks tavainimesele erisugustes digikeskkondades ning vägagi varieeruvates retseptioonitingimustes. Sellisel juhul näeme, et varieeruvus ei tule esile mitte niivõrd aegumise, vaid just labiilsusena, mida ma peangi teose – ja mitte teda kandva meediumi – peamiseks materiaalseks seisundiks. Allpool näeme, et on ka teoseid, mis kasutavad seda labiilsust vahel mõnes autoriprojektis, vahel muul kombel.

Kui käsitleme varieeruvust teose ja meediumi põhiomadusena, viib see meid säilitamise übermõtestamiseni: kas tõesti tuleb säilitada või taastada teose teatud spetsiifilist materiaalset seisundit? Spinoza ontoloogia pakub selle küsimuse käsitlemiseks sobiva heuristilise meetodi. Alljärgnevas vaatame, kuidas saab seda rakendada aja rolli üle arutlemisel.

Efemeerne või ajutine?

Sõnu *efemeerne* ja *ajutine* peetakse sageli sünonüümideks. Mõlemad iseloomustavad teatud ajapiirtlust, aga Prantsuse Akadeemia sõnastik defineerib neid siiski erinevalt. Sõna *efemeerne* määratletakse kreeka etümoloogia põhjal nõnda: „Mis kestab ainult ühe päeva. Üldisemalt: väga lühikest aega kestev, tulevikuta.“ Sõna *ajutine* on aga defineeritud kui midagi, mis „kestab teatava aja“.

Sõnas *ajutine* puudub seega tuleviku idee. Võib ka öelda, et *efemeerne* on pigem „igavese“ (kui lõppematu) antonüüm, aga *ajutine* on „alalise“ (kui ajalise katkestuseta) antonüüm. Siin on hästi aimata Spinoza ontoloogiast tuttavat igaviku ja surematuse dihhotoomiat. Tema pakub sellele dihhotoomiale ka lahenduse, mille alljärgnevas lühidalt kokku võtame.

Võtan aluseks Deleuze'i (2001) seisukoha, mis pärineb tema loengust, milles ta pakub Spinoza ontoloogiale ajakohastatud tõlgenduse. Spinoza leiab, et inimene koosneb kolmest mõõtmest: mõtlemises moodustuvast olemusest, mis annab indiviidile „teoväe“⁴ [pr k *pouvoir d'agir*], lõputust hulgast materiaalistest „ulatuvatest“ osadest, mis moodustavad tema aegruumilise ulatuvuse, ning singulaarsetest suhetest, mis ühendavad nimetatud ulatuvad osad tema olemusega. Spinoza jaoks ei ole ulatuvad osad ja olemus kaks eraldiseisvat entiteeti, vaid kaks indiviidi vaatlemise viisi. Sestap ta väidabki, et ulatuvad osad on surelikud, kuna need on olemusega seotud ajaliselt, samal ajal kui olemus osana looduse tervikust on igavene.

Selline käsitlus viib meid küsimuseni teose teoväe ja selle seostest teose materiaalsusega: aegumine ja labiilsus küll mõjutavad teose materiaalsust, aga kas ka teoväge? Kas teost määratlebki ainult tema teatav materiaalne olek? Teisalt on teose materiaalsus ja tajumine [pr k *perception*] omavahel tihedalt seotud: kui lahutame teose teoväe selle materiaalsusest, siis mis tagajärjed on sellel teose tajumisele? Ja mida sellisel juhul üldse tähendab teose säilitamine?

Nendele küsimustele vastamiseks peame lähemalt uurima, mida tähendavad labiilsus ja aegumine ning missuguseid teose aspekte need tegelikult mõjutavad.

Tähelepanekud

Labiilsus

Labiilsuseks nimetatakse programmi töötamise ajal ilmnevat, enamasti ekraanil vaadeldava „tulemuse“ üht omadust: see tulemus sõltub eri programmide puhul nende käivitamise tehnoloogilisest kontekstist. Seega on tegu nähtusega, mis

4 Eestikeelne vaste Spinoza filosoofilisele terminile pärineb Margus Otilt: Spinoza, Baruch. (1677) 2016. *Eetika. Geomeetrilise korra järgi tõestatud ja viide ossa jagatud*. Ladina keelest tõlkinud Margus Ott. Tartu: Ilmamaa. – Tõlkija märkus.

PHILIPPE BOOTZ

esmajoones mõjutab digitaalset lugemist. Labiilsus on eelkõige tehniline nähtus. Seda on tuvastatud juba alates 1990. aastast, jälgides pikalt ilmunud digitaalse kirjanduse ajakirjas *Alire* avaldatud teoste käitumist. Üsna kiiresti sai selgeks, et programmi rakendamisel saavutatud teoste kuva varieerus seadmeti, sõltumata sealjuures generatiivsusest või interaktiivsusest. Tegemist on informaatika valdkonnale omase protsessiga, mis on otseselt tingitud IBMi leiutatud ühilduvusest.

Sama nähtust ei tuvastatud, või kui, siis õige vähe, vanadel mikroarvutitel, kuna programmid olid enamasti seotud ühe arvuti ja alati kindla tootjaga. Kui võetakse kasutusele PC, leiutab IBM ühilduvuse, see tähendab võimaluse programmi toimimiseks kõigis ühilduvates arvutites. See võimalus aga ei taga sugugi igas seadmes sama tulemust ning see tekkiv erinevus moodustabki labiilsuse tehnilise mõõtme. Samas hakkas keskmise arvutipargi võimsus üha kasvama, mis tõi kaasa diakroonilise, automaatse ja pöördumatu labiilsuse: paar aastat hiljem ei olnudki enam võimalik leida arvuteid, millel programm annaks samasuguse tulemuse nagu arvutis, milles autor oli selle loonud.

Labiilsust võivad põhjustada mitmesugused tehnilised tegurid. Olen neist mõnda analüüsinud (Bootz 2001), kuid siin vaatlen ainult kõige sagedasemat, mille põhjuseks on käskude sooritamise kiiruse muutus. Esmalt seoses arvutipargi üldvõimsuse suurenemisega programmide töökiirus tõusis. Näiteks Jean-Marie Dutey digitaalse kirjandusteose „Tekstiõgija“ („Le mange-texte“, 1989) olemus muutus väga kiiresti. Algselt oli selle teose tööajaks programmeeritud kakskümmend minutit. Neli aastat hiljem kestis see vaid paar minutit. Kuna tegemist oli animeeritud teosega, mis sisaldas ekraanil nähtavaid lauseid ja tüpograafilise teisendamise protsesse, mõjutas niisugune kiirenemine märkimisväärselt teose tajumist: laused muutusid liiga lühikesteks ja graafilised teisendused sujuvamaks ja seega nähtavamaks. Niisuguse üleminekuga loetavalt nähtavale muutus ka teose esteetika: kirjandusteosest oli lugeja jaoks saanud graafiline teos.

Tehnilise labiilsusega käib kaasas ka semiootiline labiilsus ja see ongi peamine probleem. Semiootiline labiilsus tekib siis, kui tehnoloogiline kontekst hakkab suunama semiootilist otsustust ja tähenduse loomist või ka emotsionaalset või esteetilist kogemust.

Labiilsuse omadused

Tehnilist labiilsust ei saa kindlasti samastada müraga. Teatavas tehnoloogilises kontekstis saab programmi käitumist väga hästi taastoota, see ei too kaasa mingit segavat või parasiitnähtust – muutuvad lihtsalt tulemuse vaadeldavad omadused. Seega ei näegi lugeja enamasti midagi, mis viitaks labiilsusele, ja ta saab seda tuvastada üksnes siis, kui võrdleb tulemusi eri seadmetel, mida aga enamasti pole

võimalik teha. Ning seda enam ei saa ta võrrelda oma seadmes vaadeldavat sellega, mida autor teost luues omal ajal enda seadmes nägi. Lisaks annaks niisugune võrdlus usutava tulemuse üksnes siis, kui programm ei oleks ei generatiivne (mispuhul varieerub programmeeritud tulemus iga kord) ega interaktiivne (mispuhul sõltub vaadeldav tulemus lugeja tegutsemisest).⁵

Tehniline labiilsus on ennustamatu ja kontrollimatu. Programm ei saa seda mõõta, kuna programmi ja selle ekraanile kuvatava tulemuse vahel puudub tehniline tagasisidestamine. Labiilsus võib isegi töötava programmi tasakaalust välja viia [pr k *déstructurer*], mille tagajärjeks on see, et seda ei saa pidada ei vaadeldava tulemuse kirjelduseks ega mudeliks. Olen juba kohanud olukordi, kus mõned programmide osad peatavad ajutiselt töö, teised aga mitte, mis annab lugejale programmi loogikaga vastuollu mineva tulemuse, ehkki ühtki nähtavat viga ei ole ja tulemus on ka igati korratav. On selge, et niisugune tehniline käitumine mõjutab põhjalikult tähenduse loomist: semiootiline labiilsus on siin maksimaalne.

Ent saab ka näidata, et labiilsus ei mõjuta kõiki programme samal viisil. Programmis võib eristada kolme suuremat käskude kategooriat, mis enamasti on omavahel väga tihedalt seotud: generatiivsed käsud, mis loovad meediumide (tekst, heli, pilt) representatsiooni mälus; seadmega seotud suhtlust mõjutavad käsud (sisendite, väljundite, mälu haldamine, ketta lugemine jne), ning käsud, mis tagavad eri meediumide kuvamise kraanil. Tehniline labiilsus võib mõjutada kõiki kolme kategooriat, ent kuna semiootiline labiilsus on seotud tajuga, ilmneb see peamiselt kolmanda kategooria käskude puhul. Ilmselt on see peamine põhjus, miks seda ei avastatud enne, kui hakati looma animeeritud luulet – just selles žanris kasutatakse põhiliselt kolmanda kategooria käske.

Labiilsus ja vaatenurk

Labiilsus nähtusena avastati küll seoses animeeritud luule levimisega, kuid see ei ole seotud üksnes teoste tehniliste omadustega. Tehniline labiilsus toob kaasa semiootilise labiilsuse, tingimusel, et tehnilisest labiilsusest mõjutatud elementidele antakse t e k s t u a a l n e tähendus, ent see ei ole tingimata reegel.

Toome näiteks ühe juhtumi tekstigeneraatorite valdkonnast, ent samasuguseid tähelepanekuid autorite või lugejate kohta võime leida kõigist digitaalse kirjanduse vormidest. Jean-Pierre Balpe on digitaalses kirjanduses üks tuntumaid teksti genereerimisega tegelevaid autoreid. 1990. aastatel kulus tekstigeneraatoritel päris palju

5 Programm annab iga kord erineva tulemuse, s.t vaataja ei näe ekraanil üht ja sama pilti: programm genereerib ise erinevad tulemused või siis on interaktiivne juhul, kui kasutaja teeb oma valikud, missugust „rada“ pidi ta hakkab liikuma. – *Toimetuse märkus.*

aega, et mälus olevatest tekstidest uusi tekste luua, ning sel ajal ei toimunud ekraanil midagi. Autoril tuli idee kuvada genereerimise protsessi käigus teksti eri fragmente. Lugejad püüdsid genereeritavat teksti enne kuvamist ennustada. Kui arvutite kiirus tõusis, lühenes arvutamise faas ja fragmentide kuvamine muutus järjest „kummituslikumaks“, kuna liiga lühike kuvamise kestus ei võimaldanud enam genereeritavat teksti ette aimata. Jean-Pierre Balpe ise aga ei omistanud nendele üleminekuseisunditele [pr k *états transitoires*] mingit tähtsust: tema jaoks piirdus teose tekst (sõna semiootilises tähenduses) tähtedest genereeritud tekstiga, mida labiilsus ei mõjuta, ning labiilsusest mõjutatud üleminekuelemente käsitles ta paratekstina. Seega ei ole semiootiline labiilsus üksnes tajumise küsimus, vaid sõltub ka labiilsusest mõjutatud elemendile omistatud väärtusest.

Labiilsus ja aegumine

Tehnilise labiilsuse küsimus viib meid seega kaht tüüpi nähtuste eristamiseni: ühelt poolt kõik see, mis on püsiv, ehk autori poolt kirjutatud lähteprogramm, ja teisalt ajutine ehk programmi käivitamisel vaadeldav tulemus. Tulemus on vaieldamatult ajutine seisund, aga lähteprogramm jääb püsivaks objektiks, mille produktiivsus sobivas tehnoloogilises kontekstis kuskile ei kao. Siinkohal tasub rõhutada, et autori poolt programmi kirjutamise ja lugejapoolse käivitamise vahele jääb mitmeid tehnilisi toiminguid. Lähteprogramm on objekt, mille loob autor oma programmeerimiskeskonnas. See võib olla lihtne tekst, kui programm on otse kodeeritud (Java, programmeerimiskeel C), või keerulisem objekt, kui see koostatakse tekstide jadana (skriptidena) või graafilises programmeerimiskeskonnas (Flash, Pure Data jne) mitmesuguste piltidena. Igal juhul ei saa lähteteksti ennast rakendada, kuid seda saab kergesti kas printida või teha sellest tömmis (kuvatömmis) ja kanda see üle mõnesse muusse seadmesse. See annabki talle püsivuse, kuna meediumi varieeruvus ei mõjuta teda. Rakendamiseks on tarvis lähteteksti tõlgendada või kompileerida. Tõlgendamise puhul (näiteks HTML-failina) kandub koodi funktsionaalne mõõde, seega labiilsus, üle tõlgendavale programmile. Kompileerimise puhul kodeeritakse algul tekst kuueteistkümnendsüsteemi, millele lisatakse vajalikud teegid. Nõnda saadakse objektifail, mida ei saa ikka veel käivitada. Viimases järgus tuleb see objektifail siduda operatsioonisüsteemiga, et saada käivitusfail. Viimane aga ei ole enam püsiv – selle juures ilmnebki labiilsus.

Lähteprogrammi püsivuse tõttu ongi võimalik teatud säilitamistehnikate abil aegumise vastu võidelda. Aegumine puudutab ainult masinaid, riistvara. Vastukaa- luks sellele saab kasutada eri tüüpi artefaktide programmeerimist – simulatsioon, emulatsioon, virtuaalsed masinad jne. Nõnda sain ma alles hiljuti tutvustada laiemale publikule oma 1980. aastate keskel omaaegsel „mikroarvutil“ programmeeri-

tud esimest digiluuletust, sest praeguseks on loodud PC-emulatsioon arvutist, mida toona kasutasin. Loomulikult ei reprodutseeri programm simulaatoris täpselt algses arvutis vaadeldavat esteetikat, aga on sellega vägagi sarnane ja tühistab vaieldamatult aegumise, aga ei tühista labiilsust.

Taju ja lugemine

Eelkirjutatust on selge, et digiteoste materiaalne piiritus jaguneb kaheks: esiteks püsiv osa, milleks on lähteprogramm koos andmetega sellises mittebinaarses vormis, mida mõistab ja käsitseb autor, aga mitte otseselt arvuti, ning mida ma nimetan „lähteks“ [pr k *le source*],⁶ ning teiseks ülekandeelemendid – seade, mis seda „lähet“ kasutab ja enamasti teisendab, luues sellest käivitusfaili, ning käivitamisega loodud seisundid, mida nimetan „vaadeldavateks üleminekuseisunditeks“ [pr k *transitoires observables*]. Sageli aetakse teos ja need seisundid omavahel segamini, kuna ei eristata teose retseptiooni selle eri seisundite tajumisest. Ent suhe teose kui terviku retseptiooni ja teost moodustavate osiste tajumise vahel alati ei toimi, isegi kui see suhe on kaalukas.

Alati ei ole põhjendatud teose ja vaadeldava üleminekuseisundi samastamine. Mõned võtted – näiteks juhul, kui kogu poetika ongi kätkevad programmi – ei anna tulemuseks vaadeldavat ülekandeseisundit. Nõnda juhtub näiteks *perl poetry* (programmeerimiskeeles Perl kirjutatud digiluule) või mõnede „sogastamise“ [ingl ja pr k *obfuscation*] lahenduste puhul, kus lähe muudetakse inimese jaoks arusaamatuks, kuid säilitatakse selle loetavus masinale. On ka võimalik lähteprogramm tasakaalust välja viia ja näidata, et see sisaldab esteetilisi representatsioone, mis programmi käivitamisel kunagi ei teostu ja mida ei ole ka programmis kirjas.

Lähteprogrammi on võimalik ka osadeks võtta ning näidata, et see sisaldab esteetilisi representatsioone, mida programmi töötamise ajal ei uuendata ja mida ei olnud ka programmis kirjas.

Teisisõnu, on representatsioone, mis jäävad igavesti virtuaalseks ning milleni jõutakse üksnes tegevusega, mis ei piirdu digitaalse lugemisega. Sellegipoolest on need teose tajutava terviku osised, kuid nende aktualiseerimiseks tuleb programmis teha teatavaid manipulatsioone. Osutasin sellele omadusele, kui tegin katseid oma loodud programmidega (Bootz ja Frémiot 2009), nimetades seda „kummituslikuks lähteks“ [ingl k *ghost in the source*].

⁶ Tegu on lähteprogrammi [pr k *le programme source*] lühendiga, mis on autori jaoks keskne mõiste. – *Tõlkija märkus.*

Muudel juhtudel näitab lähteprogramm selgelt, mis on kadunud või mis labiilsuse tõttu teiseneb, andes sellega ühele tekstilisele komponendile taju mõttes püsiva mõõtme, kuid see mõõde ei ole digitaalse lugemise kaudu ligipääsetav.

Seega näeme, et isegi kui jätame kõrvale mõnikord „kirjutusprojektides“ [pr *k projets d'écriture*] oleva võimaliku kontseptuaalse mõõtme, ei ole tajusuhe teose ja programmi rakendamise tulemuse vahel nii lihtne, kui arvata võiks. Pahatihti ei soovita tunnistada asjaolu, mida ometigi trükitud tekstide analüüsis ilmselgeks peetakse: teose materiaalne olek tuleb tasakaalust välja viia, et jõuda tavapärase lugemisvahendiga ligipääsmatute tajutasanditeni. Digitaalsete teoste puhul tähendab see, et programmidega peab eksperimenteerima, neid tuleb dekonstrueerida, eraldada neist osiseid, teha saadud seisunditest videotõmmiseid, töödelda salvestusi, et hankida neist meie meeltele vahetult kättesaamatut teavet.

Kõik need toimingud muudavad digitaalse lugemisega pakutava vahetu tajumise rolli vähem oluliseks. Neid võib siiski samavõrra lugemisvõimalusteks pidada, kui mõistame selle all ligipääsu teose esteetiliselt mõõdet loovatele representatsioonidele (ja mitte selle ligipääsu omadusi). Lähte kui püsiva objekti ja vaadeldava ülemineku-seisundi vahel tekkiva vastuolu tõttu saab praegusajal lugemisele osaks sama käsitus, mida kirjutamise puhul tõi esile genereerimine. Genereerimisega lahutati kirjaniiku kaks traditsioonilist funktsiooni: loomine ja teksti kirjanek. Jean-Pierre Balpe'i (1997, 95–99) generatiivsuse käsitluses on inimene see, kes loob, ning tema loometöö väljenduspaigaks on lähe; tema on sel juhul metaautori positsioonis, samal ajal, kui käivitatud programm „kirjutab“ lugeja jaoks genereeritavat teksti. Samal moel mõistetakse tavapäraselt lugemist ühtaegu teose esteetilistele vormidele ligipääsemise võime kui võimalusena. Digitaalse kirjanduse puhul peame selle arusaama osadeks jagama. Teos on endiselt mõeldud vastuvõtvale subjektile, aga retseptisioon lahutatakse arvukateks võimalusteks, mida enamasti ei saa teostada üheaegselt ja mille puhul ei ole veel kõigi jaoks sobivaid tööriistu: vaadeldava ülemineku-seisundi vahetu, enamasti digitaalne lugemine ja muud, mõnikord instrumentaalsete vahenditega saavutatud vaatlused, mida nimetaksin metaautori teooriast lähtuvalt metalugemiseks. Lugemine on seega killustunud ja tänapäeval teatud juhtudel puuduliku instrumentaalse toe tõttu osaline.

Taju ja teovägi

Teos ja taju

Seega nägime, et püsivus ja üleminekuseisund puudutavad üksnes materiaalseid, tajutavaid elemente, seisundeid või objekte ning sõltuvad sellest, missugune on neid käsitlev vaatenurk. Kas teos on nende elementidega samastatav? Siingi sõltub vastus taas vaatenurgast. Samas peab märkima, et mõned lähenemisiisid, minu

oma sealhulgas, peavad labiilsust teose esteetika fundamentaalseks komponendiks. Ma ei pea siin silmas mitte tehnilist, vaid semiootilist labiilsust ja selle tagajärgi lugemisele – keegi ei saa sellisel juhul enam väita, et „on selle teksti läbi lugenud“.

Labiilsuse tõttu ei saa samastada teose n-ö pinnalist esteetikat selle tajumisega teataval hetkel, sest teosele omased üleminekuseisundid on tegelikult selle püsiv omadus. Mistap viib püüd teose tajupõhist olemust muutumatuna alal hoida, nagu vahel mõnede säilitamiskatsete puhul juhtub, teose teoväe peatamiseni või vahel ka esteetilise taotluse hävitamiseni.

Mitmed minu teosed mängivad labiilsusega eri viisidel. Mainin neist vaid kahte, mida arendasin teoses „*passage*“. Üks teose löike pealkirjaga „La Série des U“ („U-de seeria“, vt ajakirja Hybrid 1. numbris toodud teoste loetelu: Bootz ja Frémiot 2006) kasutab kaht generaatorit – helilist ja visuaalset, mida ei saa mingil viisil sünkroonida, kuna visuaalne on labiilsusest väga tugevasti mõjutatav, heliline aga ei ole. Olen mõõtmise teel kindlaks teinud, et programmi rakendamise aeg võib seadmest sõltuvalt varieeruda kuni kaks korda. Ent ometi ei ole seda võimalik märkata üksnes teose lugemise käigus. Veelgi enam, programmi kasutamisel jääb iga kord mulje, et pilt ja heli on täielikult sünkroonis. Sellise tulemuseni jõutakse sidususe psühholoogiliste piirangute sissetoomise kaudu: generaatorid vahetavad omavahel infot, mis tagab sidususe; nad annavad üksteisele luba loodavate elementide varasemaks näitamiseks. Sel moel tajutakse varieeruvat tulemust püsivana, mõneti nagu päikeseloojangut, mis pole kunagi päris sama ega ka päris muu. Jääb kummaline ja mõjus mulje millestki, mis „on juba ja ei ole kunagi kohal“.

Ühes teises „*passage*’i“ osas kasutatakse adaptiivset generaatorit. See on programm, mis teeb arvutis mõõtmisi ja kohandab oma tööd vastavalt mõõtmiste tulemustele. Sain nõnda luua programmi, mis ei suutnud loomise ajal tervikuna toimida mitte ühelgi arvutil, ent mis sellegipoolest annab kõikidel arvutil mingisuguse tulemuse. Ma ei ole seni veel näinud programmi täielikul rakendumisel tekkivat tulemust, kuna ükski proovitud arvutitest ei ole suutnud kõiki osi käivitada. Üks ajakirjanik väljendas kunagi üllatust selle üle, et Raymond Queneau oli oma „Saja tuhande miljardi luuletusega“ loonud teose, „mida autor ise ei ole lugenud“. Ta võiks siis samamoodi üllatuda minu loodud programmi üle, mille „tulemust autor ise näinud pole“. Sellistel juhtudel on labiilsus teose tulevikku loomuomasena sisse kirjutatud. Endastki mõista ei kehti sama tema tajutava tulemuse puhul, mis jääb täiesti ennustamatuks. Taju on siin kõigest vahend, mille kaudu labiilsust semiotiseeritakse.

Teovägi teoses

Taju saab seega teoses instrumentaliseerida. Sellest võib saada esteetilise representatsiooni komponent ning sellisel juhul me mitte enam ei loe seda teost, vaid

PHILIPPE BOOTZ

loeme teoses: lugeja saab ise „teose ulatuvaks osaks“ selle lugemises aktuaaliseeruva erilise suhte kaudu teose olemusega, kusjuures lugemist võib käsitleda nii kitsas tähenduses kui ka metalugemisena.

Teose traditsioonilised materiaalsed mõõtmed ei ole seega üldse piisavad teose teoväe määratlemiseks, mis võib seisneda ka vastuhakuvõimes, tavapraktikate radikaalses ja õõnestavas kahtluse alla seadmises või hoopis ühendamisjõus, ent igal juhul toimib see läbi erilise suhte keelega, mis määratleb teose poeetilise iseloomu.

Seega ei tähenda teose säilitamine enam selle materiaalse oleku alalhoidmist, vaid teose teoväe tükatiste aktualisatsioonide võimaldamist. Ma olen väga pessimistlik võimaluse suhtes aktualiseerida korraka kõiki teose teoväe tahke, kuna need avalduvad eri ajapiirides esinevates suhetes. Muidugi ilmneb teovägi lugemise kaudu ka kitsamas tähenduses ning soov säilitada vaadeldava üleminekuseisundi tajutavat ja loetavat olekut on legitiimne, kuid sugugi mitte piisav. See ei taga isegi teose algse teoväe säilimist, kuna juba retseptiooni kultuuriline kontekst teiseneb pöördumatul ja taastamatul viisil. Peab ka tunnistama, et selle võime teised tahud saavad kannatada taju hävimise, taju surma läbi ning et seda destruktivistset protsessi tuleks samuti säilitada, kui soovime neid teoväe tahke aktualiseerida. Kui analüüsida põhjalikult näiteks Jean-Marie Dutey teost „Tekstiõgija“ (vt Bootz 2012), on näha, et vaadeldava üleminekuseisundi tajumise pöördumatu kadumine viib lõpule teose narratiivse projekti, ehkki autor ise ei saanud seda ette näha, kuna labiilsust kui nähtust ei olnud teose loomise ajal veel avastatud.

Kokkuvõte

Nõnda näeme, et püstitades sugugi mitte triviaalse küsimuse efemeersuse kohta, oleme jõudnud taju ja retseptiooni vahelise suhte kahtluse alla seadmiseni, teoste säilitamise ja viimaks ka digitaalse teose definitsiooni küsimuseni.

Käesolevas artiklis väljendatud seisukoht, mis peab teose teoväe esiplaanile seadmist ja säilitamist selle materiaalsest olekust olulisemaks, nii et see võime saab ka edaspidi aktualiseeruda, käsitleb efemeersust teose olemusliku komponendina. See on mind ärgitanud koos paari kolleegiga arendama edasi kontseptsiooni, mille kohaselt säilitamine toimub eeskätt võimalikult paljude vaatluste dokumenteerimise kaudu (teose tajutavate tahkude tõmmised või säilitamine, analüüsid, kontekstide vaatlus, lugejate ja autorite reaktsioonid jne), püüdmata neid hierarhiasse paigutada või neile mingit muutumatut väärtust omistada. Seoses paari projektiga (vt Bootz ja Szoniecky 2013; Bootz ja Laitano, ilmumas) olen saanud välja pakkuda sobivaid indekseerimisvahendite prototüüpe, kus vaatenurga mõiste

on esmatähtsal kohal. Sellisel juhul dokumenteerimine ja indekseerimine küll ei tühista efemeersust, ent tunnistavad seda täielikult.

Tõlkinud Marri Amon

Allikad

Adriaansens, Alex, Joke Brouwer, Rik Delhaas ja Eugenie den Uyl, toim. 1992. *V2, Book for the Unstable Media*. Rotterdam: V2_Institute for the Unstable Media.

Balpe, Jean-Pierre. 1997. „Méta-auteur.” – *Alire* 10 / *Doc(k)s*, 95–99.

Bootz, Philippe. 2001. „Formalisation d’un modèle fonctionnel de communication à l’aide des technologies numériques appliqué à la création poétique.” Doktoriväitekiri. Juhendanud Jean-Pierre Balpe. Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis.

———. 2012. „Signs and Apparatus in Digital Poetry: the Example of Jean-Marie Dutey’s *Le mange-texte*.” – *LLC* 27 (3): 273–292. <https://doi.org/10.1093/lc/fqs026>.

Bootz, Philippe ja Marcel Frémot. 2006. „La Série des U.” – *Electronic Literature Collection*, 1. Cambridge (MA). https://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremit__the_set_of_u.html.

———. 2009. „Passage 2009.” – *Alire* 14.

Bootz, Philippe ja Inés Laitano. Ilmumas. „Cross-reading: un outil de visualisation de close readings.” – *Formules*, nr 18.

Bootz, Philippe ja Samuel Szoniecky. 2013. „Vers une ontologie du domaine de la poésie numérique?” – *Revista Cibertextualidades*, nr 5, 65–96.

Deleuze, Gilles. 2001. *Spinoza: immortalité et éternité*. Paris: Gallimard, „À voix haute”. 2 CD-ROM.

Dutey, Jean-Marie. 1989. „Le mange-texte.” – *Alire* 1.

Foucault, Michel. 1969. *L’Archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.

Giaretta, David. 2006. „Caspar and a European Infrastructure for Digital Preservation.” – *European Research Consortium for Informatics and Mathematics*, News 66, 47–49.

Gladney, Henry M. 2006. „Principles for Digital Preservation.” – *Communications of the ACM* 49 (2): 111–116.

Ippolito, Jon, Alain Depocas ja Caitlin Jones, toim. 2003. *L’Approche des médias variables: la permanence par le changement*, New York; Montréal: The Solomon R. Guggenheim Foundation / Fondation Daniel Langlois pour l’art, la science et la technologie.

Kittler, Friedrich. 1986. *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann und Bose.

Laforet, Anne. 2009. „La conservation du net art au musée. Les stratégies à l’oeuvre.” Doktoriväitekiri. Juhendanud Jean Davallon. Université d’Avignon et des Pays de Vaucluse.

Lee, Kyong-Ho, Oliver Timothy Slattery, Richard Lu, Xiao Tang ja Victor McCrary. 2002. „The State of the Art and Practice in Digital Preservation.” – *Journal of Research of the National Institute of Standards and Technology* 107 (1): 93–106.

PAMAL. dat.-ta. „Preservation and Archaeology Media Art Lab.” – *École Supérieure d’Art d’Avignon* (veebileht). Vaadatud: 14. november 2013. <http://esaavignon.fr/recherche/pamal>.

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

Semple, Najla ja Gérard Clifton. 2007. *DPC/PADI What's New in Digital Preservation*, nr 16. Heslington: Digital Preservation Coalition & Canberra, National Library of Australia. <https://www.dpconline.org/blog/whats-new-issue-16>.

Zielinski, Siegfried. 2008. *Deep Time Of The Media*. Cambridge (MA): The MIT Press.
