

*Markku Eskelinen*

## **Merkintöjä erään tuntemattoman kirjallisuuden tuntemattomaan historiaan**

Tietokonetta joko apuvälineenä tai julkaisualustana käyttävällä kirjallisuudella on takanaan yli puolen vuosisadan mittainen epäsystemaattisesti kartoitettu historia. Näyttää kuitenkin siltä, ettei digitaalinen kirjallisuus ole vieläkään osa sen enempää 1900-luvun kuin 2000-luvun kirjallisuutta ainakaan kirjallisuushistorioiden perusteella. Näin on siitäkkin huolimatta, että alan mallimaassa Yhdysvalloissa muutamia hypertekestifiktioita, kuten Michael Joycen *Afternoon, a Story* (1990) ja J. Yellowlees Douglasin *I Have Said Nothing* (1993), on kanonisoitu sisällyttämällä otteita niistä muun muassa *Norton Anthology of Postmodern American Fictioniin* (Geyh et al. [ed.] 1998). Kuten arvata saattaa Douglasin ja Joycen kohdalla kanonisoinnin käytännön toteutus ontui, koska kyseinen antologia on painettu kirja, jossa edellä mainitut teokset eivät pääse oikeuksiinsa, koska ne eivät voi toimia siten kuin ne omassa ja ”alkuperäisessä” julkaisu-mediassaan toimivat. Kirjallisuus ei siis ole vain kieltä.

Suomalaisissa kirjallisuushistorioissa mainitaan joitakin hypertekestifiktioita tai runogeneraattoreita, mutta lähinnä kuriositeetteina, joita ei osata sijoittaa mihinkään traditioon. Pahimmillaan taannutaan kirjoittamaan verkkokirjallisuudesta, johon sisällytetään verkon kirjallisuuskeskusteluja ja kirjailijoiden blogeja, mutta ei juuri kaunokirjallisia teoksia, joita ei voi toteuttaa kuin ohjelmoitussa ja verkottuneessa mediassa. Siksi saattaakin olla syytä miettiä, mitä mahdollisesti tapahtuisi, jos kirjallisuushistorioitsijat ottaisivat digitaalisen kirjallisuuden (ja sen historian ja teorian) vähänkään vakavasti.

### **Kirjallisuus ja digitaalinen kirjallisuus**

Digitaalisen kirjallisuuden historian vaikutukset yleiseen kirjallisuushistoriaan (joka siis käsittelee kirjallisuutta riippumatta sen julkaisumediasta ja -teknologiasta) olisivat vähintään kolmenlaisia. Näin on ensinnäkin siksi, että osa digitaalisesta kirjallisuudesta sekä jatkaa että uudistaa etenkin 1900-luvun kirjallisten suuntausten ja poetiikkojen perinnettä, mutta niin, ettei kyse useimmiten ole vain pelkkien avantgardepastissien rakentamisesta. Ajallinen etäisyys ja avantgarden usein yhteen kietoutuneet esteettiset ja poliittiset pyrkimykset huomioon ottaen niiden muodostaman perinteen jatkamisen ja uudistamisen tai elvyttämisen mahdollisuudet (tai mielekkäys) voidaan tietysti kyseenalaistaa. 1900-luvun alkupuolen virtausten voi helposti nähdä olevan jo loppuun asti kierrätettyjä ilmiöitä, suljettuja kirjoja, joiden avaaminen toisessa historiallisessa ja

teknologisessa yhteydessä ansaitsisi tai tarvitsisi olennaisesti muuttuneen kontekstin asianmukaisesti huomioivan käsittelyn. Tällöin digitaaliset perinteenjatkamiset saisivat todennäköisesti vain kommentaarin tai muun metatekstuaalisen aseman sen sijaan, että ne nähtäisiin suoraviivaisina perinteen laajennuksina (surrealismi 2.0) tai mahdollisuuksina toteuttaa manifestien ja poetiikkojen lupauksia ja uskomuksia aiempaa paremmalla välineistöllä (kulttuurivallankumous 2.0). Kummassakin tapauksessa tämä kuitenkin johtaisi siihen, että 1900-luvun avantgarden historioissa pitäisi ottaa huomioon suuntausten toinen tuleminen digitaalisessa mediassa, arvoitettiinpa sitä miten tahansa.

Oman lisänsä klassisen avantgarden ja digitaalisuuden suhteeseen tuo se, että ennen nykyistä tablettitaloutta digitaalinen kirjallisuus eli lahjataloudessa eli muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta kaupallisten kirjamarkkinoiden ulkopuolella. Yhä vielä suurin osa netin digitaalisesta kirjallisuudesta on vapaasti luettavissa, ladattavissa ja käytettävissä. Ei ehkä ole aivan asiatonta spekuloida sillä ajatuksella, että digitaalisen kirjallisuuden vähäinen huomioarvo kirjallisuudentutkimuksessa ja kirjallisuushistorioissa johtuu myös siitä, että se on pääsääntöisesti ja lähtökohtaisesti ilmaista eikä sen hintalaatusuhde määriyty perinteisin keinoin.

Toiseksi osa digitaalisesta kirjallisuudesta ja sen estetiikasta rakentuu sellaisten ohjelmoitavien toimintojen varaan, joille ei löydy edeltäjää painetun paperikirjallisuuden traditiosta eikä muistakaan edeltävistä medioista. Tämä on juuri sellainen esteettis-sosiaalis-teknologinen uutuus, jonka ei joidenkin heppoisten postmodernismiteorioiden mukaan pitänyt enää olla mahdollista, mutta jota ei liioin pidä sekoittaa moderneihin tai modernistisiin uutuuspyrkimyksiin. (Tällaisen ajattelun heikkoudet paljastuvat sitä selvemmin mitä kauemmas julkaisuvälineiden historiaan sitä projisoidaan.) Osa tästä digitaalisesta kirjallisuudesta ei ole enää ymmärrettävissä ja arvioitavissa nykyisin vallitsevien kirjallisten arvojen mittapuilla. Näin on laita etenkin MUD-ympäristöjen (*Multi-User Dungeon*), joissa tapahtuvaa tekstuaalista kommunikointia, improvisointia, roolipelaamista ja ohjelmointia on jokseenkin hyödyttöntä ja perin riittämätöntä hahmottaa kirjailijan, lukijan, kustantajan ja teoksen käsitteillä saati toiminnasta jälkeen jäävän tallenteen avulla. Tällaisissa yhteisöissä tutkija ei voi rajoittua pelkkään tulkinnaan vaan hänen roolinsa ja taitonsa punnitaan osallistuvan havainnoinnin asettamien vaatimusten ja rajoitusten mukaan.

Kolmanneksi osa digitaalisesta kirjallisuudesta nostaa esille kirjallisuushistorian pitkään keston uponneita traditioita hieman samaan tapaan kuin itseään traditionalistiseksi (erotukseksi modernismista ja postmodernismista) luonnehtinut OuLiPo, joka jäljitti ja jäljitteli edeltäviä plagioijiaan rajoitteiden käytössä samalla kun tunsin varsin varhain viehtymystä tietokoneiden käyttöön (joskin pitkään vain kirjailijan apuvälineenä). Lukijalta muutakin kuin vain tulkinnallista aktiivisuutta edellyttävällä ergodisella kirjallisuudella onkin jokseenkin yhtä pitkä historia kuin ei-ergodisella kirjallisuudella johtuen jo siitä, että kirjoitus voi asettua tilaan joko niin, että sitä luetaan yhdessä

järjestyksessä, tai niin, että sitä voidaan lukea useammassa kuin yhdessä järjestyksessä. Tässä pitkässä historiassa vaikkapa 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun ns. klassisten hypertekstifiktioiden yhteys tiettyihin 1960-luvun paperiromaaneihin (Marc Saportan *Composition N° 1*; B.S. Johnsonin *The Unfortunates*; Julio Cortázarin *Rayuela*; Vladimir Nabokovin *Pale Fire*) on vain yksi pieni perinteen jatkamiselle, muuntelulle ja vaikeuttamiselle rakentunut episodi. Hupaisaa kyllä, näillä romaaneilla ei ollut vaikutusta tuolloin kehitteillä olleen strukturalistisen narratologian perusasetuksiin ja jostain syystä yhä edelleen on tapana otaksua, että kertomus esittää itsensä vain yhdessä järjestyksessä, johon tarinan tapahtumajärjestyksestä verrataan. Historiallisen jatkumon hahmottamisen hankaluus ei siis välttämättä johdu vain teosten ”väärästä” julkaisumediasta ja sen uusista ominaisuuksista.

### Periodien historia

Jos kirjallisuuden historiaa hahmotetaan perioditermien jatkumona, niin voidaan kysyä, aloittavatko ensimmäiset tai ainakin ensimmäiset kaunokirjallisesti onnistuneet digitaaliset teokset uuden periodin kirjallisuushistoriassa? Vai päätetäänkö kirjallisuushistorioissa jatkaa paperikeskeisellä linjalla ja rajoittaa uteliaisuus korkeintaan niihin digitaalisen kirjallisuuden ilmenemismuotoihin, jotka jäljentävät tai ainakin riittävästi muistuttavat paperikirjallisuutta? Jatkaako digitaalinen kirjallisuus siinäkin tapauksessa 1900-luvun kokeellisen kirjallisuuden traditioita? Jos se tutkii omaa ohjelmoitua ontologiaansa, niin onko ele modernistinen ja jos on, niin kuinka se eroaa 1900-luvun alun modernismista vai tyytyykö se vain jäljittelemään sitä ja miksi tyytyisi? Onko ohjelmoitu ontologia, johon lukija ei välttämättä pääse käsiksi, toisaalta vähintään yhtä vääjäämättömästi postmodernismia? Muuttuuko periodi vasta sitten, kun kaikki kirjallisuus on digitaalista, jäljittelipä se paperikirjallisuuden estetiikkaa, poetiikkoja, muotoja ja kompositioita tai ei?

Lähestytäänpä digitaalista kirjallisuutta modernismin tai postmodernismin moninaisten poetiikkojen suunnalta, sen edustajista löytyy merkkejä molemmista ja montypyhtonmaisesti sanottuna vielä jostain aivan muusta. Mikäli modernismia ja postmodernismia ei käytetä vain selitys- ja erotteluvoimaltaan olemattomina perioditermeinä, joilla 1900-luku sahataan kätevästi kahtia, vaan määrittelyissä on mukana edes rahtunen heuristista teoriaa, niin digitaalisesta kirjallisuudesta löytyy esimerkkejä kummankin suuntauksen poetiikkojen huomattavasta laajentumisesta. McHalen (1987, 10) heuristista kahtiajakoa esimerkkinä käyttäen voi sanoa, että modernismi-postmodernismi-jatkumon epistemologis-ontologinen temppearasto täydentyy sellaisilla tavoilla, joita on joko mahdotonta tai erittäin työlästä toteuttaa paperilla.

Digitaalisella kirjallisuudella on toki kytköksiä muuallekin kuin modernismin, postmodernismin ja avantgarden muodostamaan kolminaisuuteen tai ergodisuuden, kombinatorisuuden ja oulipolaisten rajoitteiden vuosisataisiin tai -tuhantisiin tradi-

tioihin. Se jatkaa ja muuntaa myös kineettisen, visuaalisen ja video- ja äänirunouden perinteitä samoin kuin teksti-installaatioiden traditiota, joka saa innoituksensa muualtakin kuin Merzbausta.

### **Lajien historia**

Teknologian muutos tai laajennus ei välttämättä tarkoita muutosta kirjallisuuden lajijärjestelmässä vai tarkoittaako? Ainakin tämän verran on selvää: osa digitaalisen ja ergodisen kirjallisuuden lajeista on jatkoa paperikirjallisuuden genreille, mutta mielenkiintoisin osa ei välttämättä ole. Kybertekstiteoria (Aarseth 1997) erottaa toisistaan tekstonomian ja tekstologian eli tekstuaalisen mediumin ja tekstuaalisen merkityksen tutkimuksen ja kutsuu luonnostelemaan mediapositioita sen vuoksi myös tekstonomisiksi genreiksi. Jos nykyiseen lajimääritysten hetteikköön lisää vielä mediapositioiden muodostaman ulottuvuuden, niin mitä tapahtuu ja mikä ulottuvuus on kulloinkin ratkaisevin? Kuuluuko esimerkiksi scifihenkinen tekstiseikkailupeli ensisijaisesti scifin vai tekstiseikkailupelien genreen vai onko tämä pelkkä retorinen ja sellaisena tarpeeton kysymys? Auttaako asiaa, jos voidaan osoittaa, ettei paperikirjallisuus voi toteuttaa kaikkia kybertekstiteorian mediapositioita? Voisiko tämä johtaa ymmärrykseen kirjallisten lajityyppien kehityshistorian täydennysosista?

Jos romaania ajatellaan lajina vähänkin Bahtinia nyansoidummin, historiallisemmin ja globaalimmin (kuten esimerkiksi Moore 2010; Moore 2013; Moretti 2006), niin on tuskin suuria esteitä sijoittaa hypertekstifiktioita ja tekstiseikkailupelejä ainakin osittain mielekkäällä tavalla heterogeenisen romaanitradition osaksi. Runouden puolella runoudeksi hyväksymisen kynnyks on ilmiselvästi matalampi, vaikka voidaankin kysyä, onko kineettinen runous, toteutuupa se sitten elokuvassa, videolla tai ohjelmoituna kaksi- tai kolmiulotteisesti, hyväksyttävissä runoudeksi pohjimmiltaan siksi, että kirjallisuuden tutkijat ja -historioitsijat ovat eläneet jo kyllin kauan eli runsaan vuosisadan liikkuvan kuvan kyllästävässä kulttuurissa? Ja jos näin on, niin millainen onkaan biorunojen ja holorunojen hyväksyttävyyden ennuste jo 2100-luvulla?

### **Keinojen historia**

Jos kirjallisuuden materiaalsen perustan teknologisen heterogeenisyyden ymmärtävä kirjallisuushistoria koskaan toteutuu, se ei voi sivuuttaa kirjallisten keinojen ja mediapositioiden välisen yhteyden tutkimista. Tällöin tutkimus suuntautuisi muun muassa metafiktion, epäluotettavan kertojan, fiktion epistemologisen ja ontologisen rakentumisen, lukijan havaintojen manipuloinnin, metalepsiksen ja teoskokonaisuuden ajallisten ja tilallisten koordinaattien kehityshistorian kartoittamiseen ja sellaisen urakan jäljiltä kirjallisuushistoria ei olisi entisensä.

Millaista metafiktiivisyyttä on vaikkapa se, että teksti kommentoi lukijan tekemiä valintoja tai antaa vääriä tietoja laajuudestaan ja lukemisen etenemisestä? Jos fiktion

jokainen osa saavuttaa lopullisen laajuutensa vasta neljännen lukemiskerran jälkeen, miten teoksen rakentumista, sen lukemisprosessin edellyttämää toistoa pitäisi teoretisoida ja millaiseen historialliseen kehykseen ja poeettiseen perinteeseen tällainen toistorakenne pitäisi sijoittaa? Millaista metafiktiota edustaa teos, joka muuttaa lukijalle esitettävää sisältöään sen mukaan millaisia lukemista koskevia valintoja tämä tietoisesti tai tietämättään tekee? Tai miten ratkaistaan kertojan epäluotettavuus fiktiassa, jota yksikään lukija ei voi lukea kokonaan? Mitä tapahtuu jos kerronnallisen ajan manipulointiin yhdistyy lukemisanjan ja yksittäisten tekstin osien keston manipulointi? Vai ovatko nämäkin jo väärää kysymyksiä tilanteessa, jossa kulttuurintutkimuksen kaventamaa kirjallisuushistoriaa ei enää kiinnosta kirjallisten ilmaisu- ja kommunikaatiokeinojen jatkuva ja 2000-luvulla vain entisestään kiihtynyt runsastuminen?

### Tutkimus ja historia

Todennäköisesti digitaalisen ja paperisen kirjallisuuden historioiden yhdistyminen edellyttää kirjallisuudentutkimuksen ryhdistäytymistä nykyisestä alennustilastaan. Digitaalinen ja ergodininen kirjallisuus sisältävät kymmenittäin vastaesimerkkejä nykyistä kirjallisuusteoriaa hallitseville uskomuksille, jotka perustuvat paperikirjallisuuden perusteella tehtyihin katteettomiin yleistyksiin ja paperikirjallisuuden toiminnallisten rajoitusten unohtamiseen. (Eskelinen 2012.) Hankalaksi asian tekee vallitsevan tietämättömyyden lisäksi se, että digitaalisen kirjallisuuden tutkimus edellyttää dialogia eikä vain hegemonisten käsiteapparaattien projisointia toisin käyttäytyviin kirjallisiin objekteihin. Sitä odotellessa digitaalisen kirjallisuuden ”oman”, epäjatkuvan ja hämärän historian kartoittamisessa eri kielialueilla riittää työtä.

### Lähteet

- Aarseth, Espen 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen 2006. Narrative Literature in the Turing Universe. Franco Moretti (ed.), *The Novel*, volume 2. Oxford & Princeton: Princeton University Press, 839–870.
- Cortázar, Julio 1966. *Hopscotch*. (*Rayela*, 1963). Trans. Gregory Rabassa. New York: Pantheon Books.
- Douglas, Jane Yellowlees 1993. *I Have Said Nothing*. Cambridge, MA: Eastgate Systems.
- Eskelinen, Markku 2012. *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London & New York: Continuum.
- Geyh, Paula, Fred G. Leebron & Andrew Levy (eds) 1998. *Postmodern American Fiction. A Norton Anthology*. New York: W.W. Norton.
- Johnson, B.S. 2007. *The Unfortunates*. London: Picador.
- Joyce, Michael 1990. *Afternoon, a Story*. Cambridge, MA: Eastgate Systems.
- Nabokov, Vladimir 1962. *Pale Fire*. New York: Weidenfeld & Nicholson.
- McHale, Brian 1987. *Postmodernist Fiction*. London: Methuen.

Moore, Steven 2010. *The Novel. An Alternative History. Beginnings to 1600*. London & New York: Continuum.

Moore, Steven 2013. *The Novel. An Alternative History. 1600-1800*. London & New York: Bloomsbury.

Moretti, Franco 2006. *The Novel I-II*. Oxford & Princeton: Princeton University Press.

Saporta, Marc 1962. *Composition N° 1*. Paris: Seuil.