

KIRJOITTAMINEN SUUNNITTELUNA JA TEKSTIN MUOTOILUNA

Referaatti teoksesta Sharples, Michael: *How we write*, 1998. Luku 4 ”Writing as design”

Kirjoittamisen suunnittelu alkaa kirjoittamisympäristön suunnittelusta, jäsentelystä ja hahmottamisesta. Kirjoittamisympäristö käsittää kirjoitusvälineet (*writing implements*), kirjoitusmedian (*media*), ulkoiset representaatiot (*external representations*) ja ulkoiset resurssit (*external resources*). Ulkoiset representaatiot tarkoittavat kaikkea sitä, mitä kirjoittaja tuottaa mielestään ulos kirjoitustehtävään liittyen, kuten muistiinpanot, luonnokset, hahmotelmat, taulukot ja erilaiset merkinnät, yleensä ottaen sanat ja lauseet, ilmaukset.

Ympäristö aktiivisesti muokkaa, mahdollistaa ja rajoittaa eri tavoin kirjoittamista. Kirjoittamisympäristön sekä tämän ympäristön ja kirjoittajan välisen vuorovaikutussuhteen hahmottamiseksi on tärkeää tarkastella, kuinka kirjoittaja käyttää edellä mainittuja kirjoitusympäristön eri tekijöitä.

Suunnitteluna kirjoittaminen on tietoista ja luovaa kommunikaatiota eri materiaalien kanssa ja kautta inhimillisen vaikutelman synnyttämiseksi. Kirjoittamiseen pätevät seuraavat muotoilun ja suunnittelun keskeiset ominaisuudet: Suunnittelu ja muotoilu ohjaavat toimintaa. Suunnittelussa ja muotoilussa ongelmiin ei ole suoria, yksiselitteisiä vastauksia, vaan toiminnan tavoitteet ja ongelmien ratkaisut tulevat usein ilmi ja selkiintyvät toiminnan edetessä. Prosessille on olennaista, että näistä ongelmista tullaan tietoiseksi ja niitä pyritään ratkaisemaan. Suunnitteluprosessi on loppumaton, sillä kirjoittajalla on edessään lukematon määrä mahdollisia ratkaisuja, jotka avautuvat loputtomiin, kunnes kirjoittaja tekee tietoisin päätöksin päättää suunnittelun ja tekstin muovaamisen. Mikään suunnitteluprosessi ei ole erehtymätön tai pettämätön, sillä suunnittelu ja muotoilu vaativat väistämättä subjektiivista arviointia kirjoittajan oman harkinnan mukaan. Suunnittelumenetelmien hyödyllisyys riippuu muun muassa kirjoittajan tilanteesta,

kirjoitustarkoituksesta ja lukijakunnasta, ja hyvä, harjaantunut suunnittelija pystyykin kontrolloimaan ja vaihtelemaan menetelmiään tehtävästä riippuen. Suunnittelu ja muotoilu tapahtuvat kontekstissa, jossa on tarve toiminnalle. Suunnittelu ja muotoilu ovat prosessi, joka johtaa jonkinlaiseen muutokseen ympäristössä – kirjoittaessa tämä muutos tapahtuu ihmisten mielissä, sillä kaikki kirjoitukset synnyttävät jonkinlaisen reaktion lukijan mielessä.

Näiden keskeisten piirteiden lisäksi suunnittelussa on kaksi tärkeää tekijää, jotka vaikuttavat kirjoittamiseen: ydinideat, jotka ohjaavat toimintaa (*primary generators*), sekä suunnittelukieli tai muotokieli (*design language*). Ydinidea (*primary generator*) on voimallinen, helposti esitettävä idea, joko tehtävän alkuvaiheessa sysää kirjoittamisen liikkeelle. Ollakseen tehokas, tulee *primary generatorin* juurikin herättää kysymyksiä ennemmin kuin vastata niihin. Lisäksi *primary generator* ohjaa toimintaa: se rajoittaa ratkaisu- ja toimintamahdollisuuksia sekä toimii runkona, josta lähteä kehittämään suunnittelua ja muotoilua. Tyypillisesti *primary generator* tutkitaan luomalla sen ympärille suurpiirteisiä luonnoksia, jotka valottavat esiin sen perusolemusta ja näyttävät, minkälaisia lisäideoita se herättää. Kirjoittaja voi hyödyntää mitä tahansa luovuutta edistävää tekniikkaa tai toimintatapaa (esim. konseptuaalisten tilojen tutkimista ja laajentamista, brainstorming) löytääkseen *primary generatorin* ja tutkiakseen sen eri puolia ja mahdollisuuksia. Työskentelyn edetessä ja suunnittelun kehittyessä *primary generatorin* ympärillä kirjoittaja oivaltaa jatkuvasti enemmän *primary generatorista* sekä sen sisältämistä ongelmista. Tämä voi johtaa *primary generatorin* muovaamiseen, jopa hylkäämiseen.

Suunnittelukieli (*design language*) tarkoittaa terminologiaa tai metakieltä, jota kirjoittaja käyttää puhuessaan kirjoittamisprosessistaan ja tekstistään. Tyypillisesti se koostuu suunnittelun peruselementeistä (*collections of elements*) (muoto, tyyli, toiminnot, tekniikat, metaforat), joukosta käyttöperiaatteita (*set of organising principles*), joiden mukaan näistä peruselementeistä voidaan muodostaa tarkoituksellisia luomuksia, sekä määrittelevistä kontekstitekijöistä (*collection of qualifying situations*), jotka kuvaavat tapoja joilla suunnittelun peruselementit ja niiden

käyttöperiaatteet muuttuvat kontekstista riippuen. Suunnittelukieli riippuu käyttötarkoituksesta, päämäärästä joka sillä halutaan saavuttaa sekä asiasta, joka sillä halutaan ilmaista. Klassinen retoriikka on ensimmäinen ja merkittävin kirjoittamisen suunnittelukieli.

Suunnittelun ja luomisen kolme ydin toimintoa ovat suunnittelu (*planning*), ideoiminen (*composing*) ja uudelleenarvioiminen (*revising*). Ideointi näyttäytyy kehänä, jossa tutkiskellaan ideoita, tarkennetaan aiottuja suunnitelmia, synnytetään tekstiä ja tulkitaan sitä, mikä johtaa edelleen uusiin ideoihin ja näin ideoinnin kehä jatkuu. Suunnittelu ja uudelleenarvioiminen vaikuttavat selvästi havaittavina kautta kirjoittamisprosessin. Myös niihin liittyy reflektoinnin ja vahvistamisen kehä. Uudelleenarvioinnissa kirjoittaja lukee ja tulkitsee tekstiään tai osia siitä, päättää tarvittavista muutoksista ja muuttaa tekstiä tai tekee siihen huomioita.

Ulkoiset representaatiot (*external representations*) liittävät nämä kolme – suunnittelun, ideoimisen ja uudelleenarvioinnin – suunnittelun ja luomisen kehäksi. Muistiinpanot ja suunnitelmat ohjaavat ideoimista ja tekstin luomista, ja luotua tekstiä uudelleen arvioidaan, mikä puolestaan synnyttää uusia ideoita, muistiinpanoja ja suunnitelmia. Nämä kolme toimintoa voivat seurata toisiaan missä järjestyksessä tahansa, jolloin toiminnan virtaus ei ole vain yksisuuntaista.