

Julia Kuisma

# Kun kirja ei ole pelkkä kirja

Tutkimus kirjasta tilallisena ja ajallisena ulottuvuutena

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

4.5.2015

Tekijä Otsikko	Julia Kuisma Kun kirja ei ole pelkkä kirja – Tutkimus kirjasta tilallisena ja ajallisena ulottuvuutena
Sivumäärä Aika	51 sivua + 1 liite 4.5.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Arja Vuorio
<p>Tämä tutkimus lähestyy kirjaa perinteisestä poikkeavalla tavalla, jossa kirjan suunnittelua tarkastellaan kokeellisesta näkökulmasta. Tavoitteena on todistaa, että luova kirjasuunnittelu antaa lukijalle ja suunnittelijalle kokemuksia tavoilla, joita perinteiset kirjat eivät mahdollista.</p> <p>Teoriaosuus tarkastelee kirjoja tutustumalla eri näkemyksiin luovasta kirjasuunnittelusta. Tutkimusmateriaali koostuu taiteilijakirjoihin liittyvistä kirjoituksista sekä tutkimusta varten kerätyistä referenssitöistä. Kirjaa tarkastellaan sisällön ja ulkomuodon muodostamana kokonaisuutena, jossa yhtä ei ole ilman toista. Tutkimus alkaa kokeellisen design-ajattelun määrittelyllä jatkuen luovan kirjasuunnittelun historian ja sen identiteettiin liittyvien näkemysten analysointiin.</p> <p>Osana projektia kirjoittaja suunnitteli omaehtoisesti kirjan joka tutkii digitaalista jälleensyntymistä. Suunnitteluprosessin käsittely sitoo teoreettisen tarkastelun käytäntöön. Analyysi havainnollistaa matkan monimutkaisesta kuoleman jälkeisen elämän tutkimuksesta valmiiksi kirjaksi. Kirjan teemaa avataan käymällä läpi sen aiheeseen liittyvää taustatutkimusta, minkä jälkeen siirrytään yksityiskohtaisempaan suunnitteluprosessin tarkasteluun.</p> <p>Luova kirjasuunnittelu ottaa huomioon sekä kirjan muotoon liittyvät seikat että konseptiin liittyvät kysymykset. Kirjan tarkastelu eri näkökulmista esittelee luovan kirjasuunnittelun monipuolisuuden perinteisiin kirjoihin verrattuna. Teoreettinen ja toiminnallinen tutkimus yhdessä todistavat, että luova kirjasuunnittelu antaa sekä lukijalle että suunnittelijalle mahdollisuuden tulkita merkityksiä ainutlaatuisilla, perinteisen kirjan ylittävillä tavoilla.</p>	
Avainsanat	Luova kirjasuunnittelu, kokeellinen kirjasuunnittelu, taiteilijakirjat, digitaalinen jälleensyntyminen, digitaalinen kuolemattomuus

Author Title	Julia Kuisma When a Book is More Than a Book – A Study on a Book as a Space-time Sequence
Number of Pages Date	51 pages + 1 appendix 4 May 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Supervisor	Arja Vuorio, Senior Lecturer
<p>This study approaches book design in an untraditional way, by exploring it from a conceptual point of view. The aim is to prove that conceptual book design gives the reader and the designer experiences that are unattainable with traditional books.</p> <p>The theoretical part explores books by looking at different approaches to conceptual book design. The research material consists of literature on this subject, and a selection of reference work. In this study, the design and content of a book is explored as a whole, where one does not exist without the other. The study starts with a definition of conceptual design thinking, followed by an overview of the history and definitions of conceptual book design.</p> <p>As part of the project, the author designed a self-initiated book on the topic of digital reincarnation. This report describes the process from idea to a final product. The process links the theoretical considerations with practice. The analysis illustrates a journey from a complex topic of digital afterlife to an end product. The topic of the book is first explained by looking at the background research on the subject, then moving on to a more detailed examination of the design process.</p> <p>Conceptual book design considers the components of the book form, as well as the conceptual aspects. By exploring a book from different angles, the study contrasts the diversity of conceptual book design with traditional books. The theoretical and practice-based investigations prove that both the reader and the designer can interpret meanings in ways that go beyond what traditional books can offer.</p>	
Keywords	Conceptual book design, experimental book design, artists' books, digital afterlife, digital reincarnation



# KUN KIRJA EI OLE PELKKÄ KIRJA

Tutkimus kirjasta tilallisena ja  
ajallisena ulottuvuutena

# SISÄLLYS

1	<b>1 Johdanto</b>
4	<b>2 Luova kirjasuunnittelu</b>
5	2.1 Määrittely
6	2.2 Nimeä etsimässä
7	2.3 Tutkimuksen vaiheet
9	<b>3 Kirja taideteoksena</b>
10	3.1 Mikä on taiteilijakirja?
11	3.2 Taiteilijakirjojen historia
13	3.3 Identiteetti
15	<b>4 Kirjan ominaisuuksien tarkastelua</b>
16	4.1 Mikä tekee kirjasta kirjan?
17	4.2 Lukijan rooli
20	4.3 Aukeamien suunnittelu
22	4.4 Kirjat kirjana olemisesta
24	4.5 Kerronta ja ajan kulku
28	<b>5 Kirjan suunnittelu: Astral</b>
29	5.1 Lähtötilanne ja tavoitteet
30	5.2 Idea
31	5.3 Narratiivi
32	5.3.1 Ajan kulku
33	5.3.2 Kontekstin luominen
34	5.3.3 Rakenne
36	5.3.4 Dialogi
37	5.4 Graafinen suunnittelu
37	5.4.1 Ensimmäinen luku: keskustelu
39	5.4.2 Kuvitus
41	5.4.3 Toinen luku: essee
41	5.4.4 Kannet
43	<b>6 Yhteenveto</b>
47	<b>7 Lähteet</b>
	<b>Liitteet</b>
	Liite 1: Astral

1

# JOHDANTO

En ole koskaan pitänyt kirjoja juuri minään. Kyllä, olen lukenut elämäni aikana useita tekstillisiä tuotoksia: nauttinut lukuisista tarinoista ja sisäistänyt kasoittain uutta tietoa. Lapsesta saakka olen ihaillut kirjojen kuvituksia ja suunnattuani kiinnostukseni graafista suunnittelua kohtaan olen kiinnittänyt huomiota taitollisiin ja typografisiin ratkaisuihin. Paperin valinta ei ole minulle merkityksetön yksityiskohta. Kaikesta huolimatta ennen kuin tutustuin luovan kirjasuunnittelun ajatusmaailmaan, olin pitänyt kirjaa itsestään selvänä asiana.

Kun minua pyydettiin ensimmäistä kertaa ajattelemaan käsitettä luova kirjasuunnittelu, ajattelin hyvällä maulla suunnittelun taiteellisen kirjan ulkoasua. En nähnyt mielessäni kokonaisuutta, en ehkä edes miettinyt mistä kirja kertoisi. Tutustuessani luovaan kirjasuunnitteluun koin ajattelutavan erittäin haastavaksi. Ajatus kokeellisuudesta oli minulle tuttua lähinnä erilaisten itsenäisten lehtipainosten muodossa. En ollut koskaan kuullut taiteilijakirjoista, ja perinteisen kirjasuunnittelun maailmasta oli vaikeaa päästää irti.

Luovan kirjasuunnittelun ymmärtäminen vaati minulta tietoisuustaidon harjoituksen kaltaista yksityiskohtaista havainnointia. Ajattelin kirjaa, koskettelini kirjaa, yritin tutustua siihen uudestaan kuin entuudestaan tuntemattomaan esineeseen. Ymmärtääkseen luovaa julkaisusuunnittelua on kirjaa opittava katsomaan erilaisesta perspektiivistä. Kirja tulee ajatella objektina – tekstisisällön ja ulkoasun yhdistelmänä ja niiden muodostamana kokonaisuutena. On syytä unohtaa kaikki, mitä perinteisesti ajatteleimme kirjan ulkoasun tai sisällön tuotannosta.

Tutkimukseni lähestyy graafista suunnittelua kokeellisesta perspektiivistä rajaten pois kaupallisiin käyttömahdollisuuksiin liittyvät kysymykset. Pohdin luovan kirjasuunnittelun merkitystä lukukokemuksen ja suunnittelun näkökulmasta. Mitä sellaisia kokemuksia luova kirjasuunnittelu voi tarjota sekä lukijalle että kirjan suunnittelijalle, joita kirja sen perinteisessä muodossa ei pysty tarjoamaan? Vastaan tähän kysymykseen tutkimalla kirjaa perspektiivistä, jossa kirja muodostaa ajallisen ja tilallisen ulottuvuuden. Tavoitteeni on todistaa, että luova kirjasuunnittelu muodostaa erilaisen, ainutlaatuisen yhteyden kirjan ja lukijan välille.

Tutkimuksessani yhdistyvät teoreettiset kysymykset liittyen luovan julkaisusuunnittelun määrittelyyn sekä ratkaisujen pohtiminen

suunnittelijan näkökulmasta. Tutkimus alkaa katsauksella taidekirjojen historiaan, jota varten olen tutustunut taiteilijakirjoista ja luovasta kirjasuunnittelusta kertovaan kirjallisuuteen ja muihin aiheeseen liittyviin julkaisuihin.

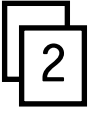
Lähteeni ovat eri taiteilijakirjoihin ja luovaan kirjasuunnitteluun liittyviä kirjoituksia ja tutkimuksia. Teoriaosuudessa suurimman huomion saavat meksikolaisen taiteilijan ja kirjailijan Ulises Carriónin ainutlaatuiset ajatukset luovasta kirjasuunnittelusta. Lisäksi olen kerännyt eri taiteilijoiden ja designereiden tuottamia kirjoja, jotka tukevat tutkimustani konkretisoimalla käsiteltäviä asioita. Omaan suunnitteluprojektiini olen tehnyt taustatyötä tutkimalla erilaisia digitaalisuuteen ja menetyksen käsittelyyn liittyviä tekstejä.

Tutkimukseni on teoriaosuuden lisäksi toiminnallinen. Projektini on kirja, jonka tekoprosessin käyn läpi ideointivaiheesta lopullisen suunnittelun toteuttamiseen luvussa 5. Toiminnallisen osuuden tavoitteena on hyödyntää kaikkea luovasta kirjasuunnittelusta oppimaani sekä vastata kysymykseni siitä, voiko luova kirjasuunnittelu tarjota lukijalle ja suunnittelijalle ainutlaatuisen kokemuksen perinteiseen kirjaan verrattuna. Työni suunnitteluprosessiin läpikäynti esittää luovan kirjasuunnittelun monipuolisuuden. Lopputulos antaa lukijalle merkityksiä tavoilla, jotka poikkeavat perinteisistä kerronnan tavoista.

Keskustelu kirjasta fyysisenä objektina nostaa päätään lähinnä keskustelussa digitaalisen ja painetun formaatin erojen määrittelyssä. Kumpi voittaa: painettu kirja vai e-kirja? Yksi kysymys nousee esille aina: mikä tekee kirjasta erityisen esineen? Digitaaliset teknologiat muuttavat jatkuvasti sitä, miten kirjoja lähestytään, tuotetaan ja koetaan. Luova kirjasuunnittelu tarjoaa täydellisen tilaisuuden uudistaa ja mahdollisesti vapauttaa painettu kirja entisestä funktiostaan, kohti erilaista ja uudenlaista lukukokemusta.

Tietous luovasta kirjasuunnittelussa on Suomessa melko marginaalista. Kirjataidetta ja käsityöllä tuotettuja taiteilijakirjoja tuotetaan, mutta teoriatasolla aiheesta ei ole tehty suomenkielisiä tutkimuksia. Teoreettinen tutkimukseni sekä suunnittelu kokeellisella perspektiivillä ovat opettaneet minua löytämään uusia lähestymistapoja ja merkityksiä graafiseen suunnitteluun alana.





# **LUOVA KIRJASUUNNITTELU**

## 2.1 MÄÄRITTELY

Ennen kirjoista puhumista on syytä määritellä, mitä tarkoitan luovalla suunnittelulla. Tutkimuksessani sanalla luovuus tarkoitan kokeellista design-ajattelua. Kokeellisuudella tarkoitan omaehtoista suunnittelua, johon ratkaistava ongelma ei tule ulkopuoliselta taholta. Toisaalta sitä voitaisiin kutsua suunnitteluksi, jossa designerit ottavat taiteilijan roolin: suunnittelijat ratkaisevat itse kehittämäänsä kysymyksiä. Tämä vaihtaa suunnan designerin perinteisestä ongelmanratkaisijan roolista ongelmien etsijäksi. (Horne, 2013, 00:39).

Design on ongelmien ja ratkaisujen ala. Se esittää yhtä paljon kysymyksiä kuin antaa vastauksia. (Potter, 2002, 9.) Kysymys kokeellisen ja kaupallisen suunnittelun vastakkainasettelusta on aina ollut osa graafisen suunnittelun historiaa. Kuuluisa kaupallista suunnittelua arvosteleva manifesti *First Things First* (1964) herätetään jatkuvasti uudelleen henkiin päivitettyinä versioina. Manifesti arvostelee sitä, miten kaupallinen työ on muuttanut maailman mielikuvan suunnittelijoiden työstä. Kaupallisen työn tulisi olla yksi osa suunnittelua, mutta ei määritellä koko alaa. (Garland, 1964, 1.) Kysymys kaupallisuuden ja itsenäisten projektien tasapainon löytämisestä on myös pysyvä aihe keskustelussa taidekoulutuksesta.

Kysymys on suuri – niin suuri, että tämä tutkimus voisi yhtä hyvin käsitellä pelkästään sitä. Tarkoitukseni ei ole ottaa kantaa taiteen ja designin eroihin ja yhtäläisyyksiin, arvostella kaupallista suunnittelua tai varsinkaan hyökätä sitä vastaan. Tarkoitukseni on ainoastaan tuoda esille, että tutkimuksessani käsittelen graafista suunnittelua omaehtoisesta näkökulmasta, joka ei ota kantaa perinteisiin asiakasprojekteihin liittyviin kysymyksiin.

Mitä sitten tapahtuu, kun kokeellinen design-ajattelu suunnataan kirjojen suunnitteluun? Luova kirjasuunnittelu ei ole kiinnostunut tuottamaan jotakin tavanomaista. Se lähestyy suunnittelua käsitteellisellä tasolla luoden jotakin uutta, joka tutkii kirjan esteettisiä ja fyysisiä aspekteja.

Kirjalla on neljä ulottuvuutta: pituus, leveys, syvyys ja aika. Luovan kirjasuunnittelun tuotos on kirja, joka ottaa huomioon kirjan eri fyysisistä ja ajallisista elementeistä koostuvana kokonaisuutena. Se

on kirja, jonka perusta on idean ja muodon luomassa kokonaisuudessa. (Lintinen, 1988.) Tutkimuksessani todistan, että luova kirjasuunnittelu muodostaa erilaisen, ainutlaatuisen yhteyden kirjan ja lukijan välille.

Mielestäni yksi osuvimmista kuvauksista on Higginsin näkemys luovasta kirjasuunnittelusta. Hänen mukaansa työn tulisi olla “... kirja, joka on tehty sen itsensä takia, ei sen sisältämää informaatiota varten. Se ei sisällä useita töitä, kuten runokirja. Se on työ. Sen design ja formaatti heijastavat sen sisältöä.” (oma suomennos, Higgins, 1985, II.)

## 2.2 NIMEÄ ETSIMÄSSÄ

Aloittaessani tämän tutkimuksen heti ensimmäinen kompastuskivi oli jo aiheeni nimen valinnan kohdalla. En ollut varma, miksi kutsua tutkimaani asiaa. Luovasta kirjasuunnittelusta on yleisesti hyvin vähän suomenkielistä tietoa. Tutkimukseni käsittelee lähinnä teoksia, jotka yleensä määriteltäisiin olevan taiteilijakirjoja (*artists' books*). Taiteilijakirja on Suomessakin tunnettu termi, mutta kuten tutkimuksessani myöhemmin selvennän, nimeen liittyy ristiriitaisuuksia, jotka ovat vaikuttaneet monen valintaan käyttää alasta eri terminologiaa. Taiteilijakirjan määrittelyä ja identiteettiä käsitellään syvällisemmin kappaleessa 3.1.

Sanaa zine käytetään erilaisista itsenäisistä lehtijulkaisuista, joilla on paljon samoja ominaisuuksia taiteilijakirjojen kanssa. Koska zinet luokitellaan lehdiksi kirjojen sijaan, harkitsin käyttäväni sanaa julkaisusuunnittelu pelkistä kirjoista puhumisen sijaan. Ongelma julkaisu-sanana kohdalla oli kuitenkin se, että sana viittaa lähes automaattisesti monistettuun työhön. Luova kirjasuunnittelu voi esiintyä yhtä hyvin yksittäisenä ja uniikkina, käsintehtynä teoksena. Tämän lisäksi koen, että sana julkaisu laajentaa mielikuvat aiheesta. Vaikka kirjaa sanana käytetään myös sähköisistä kirjoista puhuttaessa, oletan, että ainakin vielä toistaiseksi sana kirja tuo silti ihmisten mieleen ensisijaisesti aina perinteisen, fyysisen kirjan.

Myös julkaisussa *A Manifesto for the Book* (2010) kirjoittajat tekivät valinnan käyttää eri termiä taiteilijakirjan sijaan. He päätyivät käyttämään englanninkielisessä painoksessaan sanaa *book art* perustellen

sen mahdollistavan genren laajentumisen aikaisemmista rajoituksistaan: jos sanaan kirja lisätään sana taide, voi se tarkoittaa kaikkea aihetta ympäröivää ja siihen liittyvää. Kirjoittajien mukaan nimen alle voidaan lisätä myös zinet ja muut taiteilijakirjojen ulkopuolelle jäävät teokset. (Bodman & Sowden, 2010, 6.)

Englanninkielellä perusteltuna termi book art tuntui hyvältä, mutta sopivaa suomennosta oli kuitenkin vaikeaa löytää. Book art, kirjataide vastaa suomeksi samaa sanaa kuin englanninkielinen book object. Kirjataiteella tarkoitetaan näin yleensä veistoksellista teosta, jossa materiaalina on käytetty yhtä tai useaa kirjaa. (Victoria and Albert museum, 2015.)

Luova kirjasuunnittelu on pyrkimykseni suomentaa englanninkielistä sanaa *conceptual book design*. Sanalla voidaan kuvata laajaa skaalaa historiallisiin ja nykyaikaisiin julkaisuihin liittyvää toimintaa: kaikkia julkaisuja, jotka ovat auttaneet määrittelemään uudelleen sen, miten informaatiota ja ideoita voidaan kokea. (Carlos, 2015.) Koin, että tämä määritelmä kuvastaa parhaiten omaa tutkimustani.

## 2.3 TUTKIMUKSEN VAIHEET

Kiinnostukseni tähän tutkimukseen sai alkunsa Ulises Carriónin ajatuksiin tutustumisesta. Carrión on ollut suuri vaikuttaja luovan kirjasuunnittelun historiassa. Hän toimi monipuolisesti eri käsitetaiteen osa-alueilla, mutta lopulta määritteli itsensä kirjateoreetikoksi taiteilijan tai kirjailijan sijaan. Carriónin julkaisi paljon omia teoksia, mutta siirtyi ajan myötä kirjojen tekemisestä luovan kirjasuunnittelun edistämiseen. Vuonna 1975 hän perusti kirjakaupan ja gallerian auttaakseen eri taiteilijakirjojen suunnittelijoita saamaan ansaitsemaansa näkyvyyttä. (Jan de Rook, 2010.)

Carriónin ajatukset perustuvat kirjaan ajallisena ja tilallisena ulottuvuutena. Carrión on tutkimuksessani tärkeä lähde jo pelkästään siksi, että en ole löytänyt samasta näkökulmasta yhtä perusteellisia ja valaisevia kirjoituksia. Carrión sai erityisesti tunnustusta teksteistään *The New Art of Making Books* (1975) sekä *Bookworks Revisited* (1979), joihin viitataan luvussa 4. Carriónin tekstit esittävät meille täysin uniikin erikoisalan, ja monet hänen väitteistään ovat yhä ajankohtaisia.

Aloitan tutkimuksen lähestymällä kirjaa perinteisestä poikkeavalla näkökulmalla, erityisesti Carriónin näkemyksiin nojaten. Purkamalla Carriónin ja eri tutkijoiden ja suunnittelijoiden ajatuksia pohdin, mitä luova julkaisusuunnittelu tarkoittaa ja voidaanko sillä saavuttaa jotakin uutta, mitä perinteinen kirja ei lukijalle tai suunnittelijalle tarjoa. Tutkimukseni aiheen tuntemattomuuden takia on myös perusteltua käsitellä aiheen historiaa ja sen määrittelyyn liittyviä ongelmia.

Suuressa roolissa tutkimusprosessiani on ollut tutustuminen erilaisiin taiteilijakirjoihin, sekä muihin itsenäisiin julkaisuihin. Olen etsinyt käsiini lukuisia kirjoja ja lehtiä niin originaaleina julkaisuina kuin online-versioina. Töihin tutustuminen on ollut tukena sekä aiheen määrittelylle, että käytännöllisen tutkimuksen pohjatyöskentelylle oman kirjani suunnitteluprosessissa.

Teoriaosuuden jälkeen siirryn oman kirjasuunnitelun käsittelyyn luvussa 5. Suunnittelemani kirja käsittelee digitaalista kuolemattomuutta. Se tutkii ajatusta siitä, miten internet on muuttanut tapojamme suhtautua kuolemaan ja käsitellä menetyksiä. Kirja muodostaa tarinan kahden ihmisen elämästä, jossa käydään keskustelua kuvitteellisen sosiaalisen median alustan välityksellä.

Käyn läpi suunnitteluprosessini idean esittelystä yksityiskohtaisiin graafiseen suunnitteluun liittyviin päätöksiin asti. Pohdinnan alla olevia ominaisuuksia ovat muun muassa narratiivi, elementtien järjestys ja virtaus, sekä sanojen ja kuvien käyttö. Jokaisen designiin liittyvän yksityiskohdan läpi käyminen on relevantti osa tutkimustani, sillä jokaisen päätöksen on oltava perusteltu kirjan muodon hyödyntämisen suhteen.



# KIRJA TAIDETEOKSENA

### 3.1 MIKÄ ON TAITEILIJAKIRJA?

“VAROITUS: Taiteilijakirjojen mukana pitäisi olla varoitusetiketti. Kun olet kerran saanut tietää mitä ne ovat, varoitan – sinulla on loputon taakka, kun yrität selittää niitä muille.” (oma suomennos, Lorenz, 2002.) Tällä ja monilla vastaavilla väitteillä alkavat useat taiteilijakirjan määrittelystä tehdyt kirjoitukset.

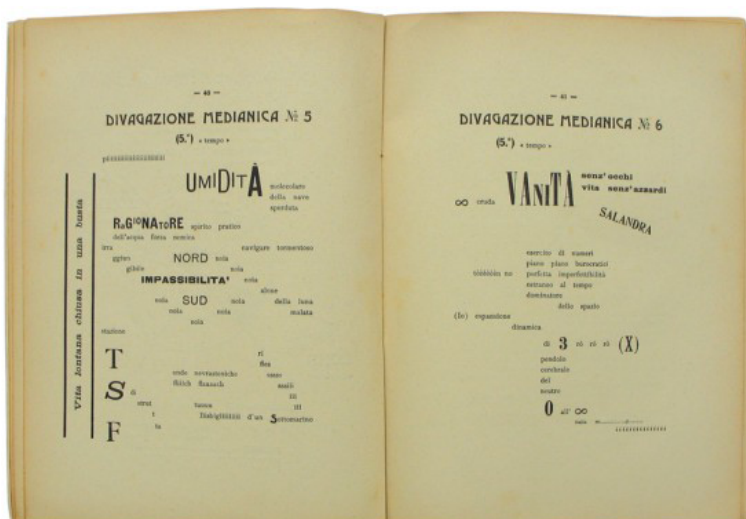
Luovasta julkaisusuunnittelusta puhuttaessa yleisimmin käytetty termi on taiteilijakirja. Mitä enemmän tutkin taiteilijakirjan eri määritelmiä, sitä vaikeammaksi alan ymmärtäminen muuttui. Yrittäessäni avata taiteilijakirjan identiteettiä on minun mahdotonta sivuuttaa aiheeseen liittyvät erimielisyydet ja ristiriitaiset mielipiteet. Taiteilijakirja sekoitetaan myös usein taiteesta kertovaksi kirjaksi.

Suurin ongelma taiteilijakirjan määrittelyssä on se, että saman nimikkeen alla kulkee hyvin eri henkisiä teoksia. Nykyajan taiteilijakirjojen suunnittelu perustuu yleensä kirjamuodon tutkimiseen tietyn teeman, estetiikan tai materiaalin käytön sijaan. (Drucker, 2004, 2.) Tämä on myös se näkökulma, johon tutkimukseni keskittyy. Tutkimukseni tavoitteena ei ole löytää aitoa ja oikeaa määritelmää sille, mitkä kirjat lasketaan taiteilijakirjoiksi. Tutkimukseni ei ole erityisen kiinnostunut taiteilijakirjan identiteetistä vaan kokemuksista, joita luova kirjasuunnittelu voi tarjota sekä suunnittelijalle että lukijalle perinteiseen kirjaan verrattuna.

Monet tutkijat ja taiteilijat ovat käyttäneet taiteilijakirjoista myös muita termejä määritelläkseen paremmin erilaisia tyyllisuuntauksia. Clive Phillpot, Chelsea School of Artin entinen kirjastonhoitaja ja MoMan entinen kirjastonjohtaja on tutkinut ja kirjoittanut taiteilijakirjoista yli 50 vuotta. Phillpot kertoo suorastaan sävähtävänsä yrittäessään nykyään määritellä taiteilijakirjaa. Hänen esseekokoelmastaan löytyy lukuisia kaavioita, joissa visualisoidaan alan identiteettiä jakamalla se pienempiin osa-alueisiin (*book art, artists' books, bookworks*). Vuosikymmenten määrittelyjen jälkeen kirja on saanut nimekseen *Booktrek*. Hän perustelee nimen valintaa tarkoituksestaan alleviivata lukijalle omaa hämmennystään hyppiessään vuosien varrella yhdestä selityksistä toiseen. (Phillpot, 2013, 4.)

### 3.2 HISTORIA LYHYESTI

Katsaus 1900-luvun vaihteen historiaan selittää hyvin myös taiteilijakirjan syntyä. Ensimmäiset taiteilijakirjat (*livres d'artistes*) olivat osa siihen aikaan laajenevaa ylellisyystuotteiden trendiä. Ne nähtiin arvokkaana taiteen muotona ja olivat osa samaa markkinaa kuin maalaukset, piirrookset tai veistokset. Taiteilijoille kirja tarjosi kiinnostavan mahdollisuuden kokeilla uudenlaisia työvälaineitä, kuten painokoneita ja kirjansidontaa käsin. Lopputulos oli ylellinen, usein suuressa formaatissa esiintyvä käsintehty taideteos. Nämä kirjat eivät välttämättä olleet innovatiivisia kirjamuodon tutkimisen suhteen vaan perustuivat enemmän esteettisyyteen ja eri materiaalien käyttöjen harjoittamiseen. (Drucker, 2004, 3-5.) Ensimmäiset taiteilijakirjat jäivät osittain taiteilijakirjan määritelmien ulkopuolelle mutta ovat silti tärkeä osa taiteen ja kirjojen liiton historiaa.



1. Edizioni Futuriste di Poesia (1915).

Kontrastina ylellisille luksuspainoksille italialaiset ja venäläiset futuristit alkoivat 1910-luvun jälkeen tuottamaan kirjoja, lehtiä ja manifesteja, jotka hyödynsivät eri keinoja nopealle tiedon levitykselle. Töiden aiheet olivat vastauksia ajan poliittisiin tapahtumien kulkuihin. Nämä työt nähtiin vasta-reaktiona *livres d'artistes* kohtaan. Kirjat olivat pienikokoisia, halvasti tuotettuja ja alemmalle luokalle suunnattuja teoksia. (Rowell, 2001, 10.)

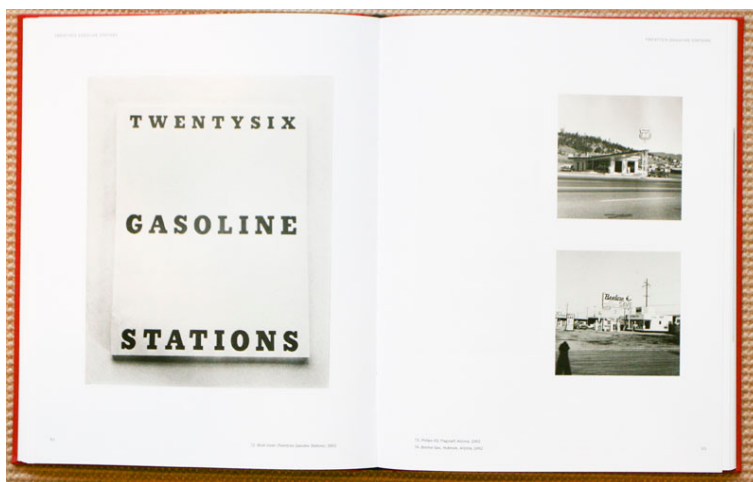
Ensimmäisten taiteilijakirjojen jälkeen modernin taiteen historiasta on todennäköisesti mahdotonta löytää taidesuuntausta, jossa taiteilijakirjoilla ei olisi ollut osuutta. Avantgardismi ja muut modernismin kokeelliset suuntauukset tuottivat niin paljon tekstiä, että kustantamoita ei riittänyt julkaisemaan niitä. Syntyi itsenäisten



julkaisujen buumi, jossa taiteilijakirjoilla oli tärkeä rooli. (Drucker, 2004, 7-8.) Itsenäisyys julkaisuissa muutti taiteilijakirjojen luonnetta. Taiteilijakirjoista tuli osa kaupallisuutta vastaan taistelevaa vastavirtaa.

60-luvulla syntyi laajempi liike, joka pyrki pois perinteisten arteesaniteknikoiden käytöstä taiteessa. Tavoitteena oli realismi: enää ei esitetty utopistisia mielikuvia, vaan haluttiin näyttää maailma sellaisena kuin se todellisuudessa oli. Erilaisia kaupallisen viestinnän materiaaleja hyödyntäen taiteesta tuli osa massamediaa. Taiteesta tuli reaktiivista, viestinnällistä ja analyttistä. Myös katsojilta ja lukijoilta vaadittiin erilaista teosten tulkintaa. Taidetta ei voitu enää kritisoida perinteisillä menetelmillä, sillä se ei enää näyttänyt samalta. (Celant, 2010, 13-15.) Taidetta ei välttämättä enää erottanut taiteeksi ilman lähempää tarkastelua.

Kirjan muodon ja struktuurin tutkiminen laajeni toisen maailmansodan jälkeen, kun taiteilijakirjojen aiheissa alkoi esiintyä useammin henkilökohtaisempia agendoja. (Middleton, 1996, xiv). Erityisesti 1970-luvun jälkeen syntyneiden taiteilijakirjojen ominaispiirteenä oli pyrkimys taistella taide-elitismää vastaan kirjan mahdollistaman massatuotannon keinoin. Taiteilijakirjat kasvattivat suosiotaan keinona saavuttaa suurempi yleisö edullisesti ja vaivattomasti. 1970- ja 1980-luvuilla taiteilijakirjoista puhuttaessa käytettiin usein termiä "Democratic multiple". Sillä tarkoitettiin kulttuuria, jossa mikään ei ole korkeaa tai matalaa vaan ainoastaan kaikkien saavutettavissa olevaa tietoutta. (Hershman, 1973, 8-14.)



Taiteilijakirjojen demokraattisuudella tarkoitetaan monistettuja taideteoksia. Nämä kirjat ovat identtisinä toistuvia töitä, jotka mahdollistavat useamman ihmisen saavuttamisen samanaikaisesti eri sijainneissa. Ensimmäisiä ja tärkeimpiä vaikuttajia luovan kirjasuunnittelun historiassa on ollut Edwar

2. Twentysix Gasoline Stations [1963] on varhaisimpia esimerkkejä monistetuista taiteilijakirjoista.

Ruscha. Hänen kuuluisa kirjansa *Twentysix Gasoline Stations* esittää 26 kuvaa bensa-aseamista valtatie Route 66:n varrelta Yhdysvalloista (kuva 2). Ruscha arvosteli taiteilijakirjoillaan kapitalismia hyödyntämällä massatuotannon tekniikoita sen sijaan, että olisi hyökännyt niitä vastaan. (McCord, 9, 2008.) Ruschaa eivät kiinnostaneet käsintehtyt, harvinaiset julkaisut, vaan hän halusi tietoisesti tuottaa identtisiä massatuotettuja taiteilijakirjoja (Phillpot, 2013, 160). Demokraattisuudella tarkoitetaan toisin sanoen muutosta taiteen saavutettavuudessa: kirjat eivät olleet enää museoiden ja kirjastojen lasien takana makaavia teoksia, joita tietty ihmisjoukko pääsee ihailemaan rajoitetulla pääsyllä.



3. Bruno Munarin Libro Illeggibile MN1 (1984)

Taiteilijakirjojen historia ei kuitenkaan ole näin suoraviivainen, vaan monistettujen, modernien kirjojen rinnalla on tuotettu jatkuvasti myös rajoitettujen painosten täysin tai osittain käsintehtyjä, arvokkaampia julkaisuja. Esimerkiksi italialainen taiteilija ja suunnittelija Bruno Munari tuotti enimmäkseen yksittäisiä painoksia (kuva 3). Monistettujen kirjojen puolesta puhujat ovat arvostelleet

näitä kirjoja erityisesti siinä, että ne eivät hyödynnä painoteknologian tarjoamia mahdollisuuksia. Ristiriitaiset mielipiteet taiteilijakirjan määrittelylle ja merkitykselle liittyvät erityisesti tähän, elitistisyyden ja saavutettavuuden väliseen eroon Usein näistä lajityypeistä käytetäänkin täysin erillisiä nimikkeitä: bookworks (monistetut kirjat) ja book as art (rajoitetut painokset). (Phillpot, 158-159, 2013.)

### 3.3 IDENTITEETTI

Yksi taiteilijakirjojen identiteetin määrittelyn ongelma on se, että taiteilijakirjat voivat olla melkein mitä tahansa. Ne voivat hyödyntää sekatekniikkaa niin laajassa mittakaavassa, että niille on vaikeaa

lokeroida omaa paikkaansa taidemuotojen ryhmässä. Ne käyttävät kaikkia nykytaiteen muotoja: maalauksia, veistoksia, valokuvausta, installaatioita tai tekstiilitaidetta. (Lorenz, 2002.)

Taiteilijakirjojen määrittelylle tuntuu olevan ominaista se, että koko laajaa alaa yritetään sovittaa yhteen tarkkaan muottiin. Koen erilaiset mielipiteet taiteilijakirjan määritelmistä joko hyvin ehdottomiksi tai vain vaikeaselkoisiksi. Taiteilijakirjojen historialle ominaisia piirteitä ei nykyajan luovissa julkaisuissa juurikaan ole. Taiteilijakirja sen alkuperäisessä muodossaan on jo kuollut, mutta määritelmiä ei ole päivitetty nykyaikaan. 60-luvulla kirja oli taiteilijoille helpoin, edullisin ja nopein tapa saavuttaa yleisö (McCord, 2008, 30). On itsestään selvää, että nykymaailmassa kirjalla ei ole enää samanlaista roolia.

Digitalisoituminen ei ole hävittänyt taiteilijakirjoja, vain muuttanut jossakin määrin niiden luonnetta. Modernin teknologian mahdollistaneet tavat kirjojen suunnittelulle ja tuotannolle ovat muuttaneet ja laajentaneet luovalle julkaisusuunnittelulle ominaisia piirteitä. Tästä syystä 40 vuotta vanhat määritelmät eivät välttämättä enää ole ajankohtaisia. 1960-luvulta eteenpäin taiteilijakirjojen tekijät olivat teknologian harjalla hyödyntäen uusimpien keksintöjen mahdollistamia työvälineitä. (Celant, 2010, 15.) On mielenkiintoista nähdä, miten digitalisoituminen tulee vaikuttamaan niiden identiteettiin.

Monet yritykset määritellä taiteilijakirjaa ovat joko vääriä tai aivan liian spesifejä. Erilaisten määritelmien ympärillä on käyty paljon kiihkeää ja puuduttavaa polemiikkaa. Johanna Drucker luonnehtii taiteilijakirjan työksi, jonka sielu ja olemassaolo perustuu siihen, että se toimii vain ja nimenomaan kirjana. (Drucker, 2004, 20-II.) Taiteilija Elisabeth Long käyttää osuvaa vertauskuvaa ottaessaan kantaa aiheeseen taiteilijakirjojen määrittelyistä. Hän puhuu koko alasta vertauskuvallisesti saaristona, jonka eri saarien asukkaat pyrkivät vain tyrkyttämään oman saarensa hyveitä ja kertomaan ensiluokkaisuudestaan. Hän näkee itsensä mieluummin matkustajana, joka seilaa saarelta toiselle ja määrittelee itse omat kauppareittinsä. Innovaatiota ja kehitystä ei tapahdu ilman tutkimusmatkoja. (Long, 2008.)

Tälle tutkimusmatkalle olen valinnut kauppareitikseni sellaiset kirjat, joiden suunnittelussa kirja itsessään on saanut erityisen huomion. Pyrin tarkastelemaan kirjojen ominaisuuksia erityisesti Ulises Carriónin määritelmiin nojautuen. Näitä näkemyksiä tarkastellaan lähemmin seuraavassa luvussa (4).



# KIRJAN OMINAISUUKSIEN TARKASTELUA

## 4.1 MIKÄ TEKEE KIRJASTA KIRJAN?

Luova kirjasuunnittelu ei toteudu ilman kirjaa. Sen on tarkoitus hyödyntää ominaisuuksia, jotka ainoastaan kirjalle ominaiset aspektit tekevät mahdolliseksi. Se on kirjan fyysisten ominaisuuksien, “kirjamaisuuden” tutkimista. Mutta mikä tekee kirjasta kirjan?

“Kirjailijat eivät kirjoita kirjoja. Kirjailijat kirjoittavat tekstiä.” (oma suomennos, Carrión, 1975, 1.) Tutkimuksessani käsittelen kirjaa fyysisenä esineenä. Yksinkertaisimmillaan kirja on moninkertaisesti sileitä pintoja, joita pidetään yhdessä jonkinlaisen sidonnan tai tuen avulla. Tyhjä kirja on edelleen kirja, mutta teksti yksinään ei ole kirja. Tekstiä on mahdollista liittää mihin tahansa pintaan tai tilaan, mutta lopputuloksesta ei välttämättä tule kirjaa. On kyseenalaista, tuleeko jostakin asiasta kirja vain sen takia, että sitä kutsutaan sillä nimellä. (Smith, 1996, 4.)

Carrión ei pitänyt taiteilijakirjoista. Hän käytti luovasta kirjasuunnittelusta termiä *bookwork*, sillä kaikki taiteilijakirjat eivät hyödynnä peräkkäisten sivujen muodostamaa muotoa ja rytmiä. Jos perinteisen novellin sivut revittäisiin irti ja ripustettaisiin seinälle uudenaikaisessa järjestyksessä, rytmi katoaisi. Tämä todistaa sen, että novelli kuuluu kirjamuotoon, kahden kannen väliin. (Carrión, 7, 1979.) Taiteilijakirja ei ole Carriónin mukaan *bookwork*, jos sivujen järjestys toimisi myös kirjasta irrotettuna.

Ajatus on merkittävä, vaikka voi tuntua aluksi itsestäänselvältä. Taiteilijakirja voi muodostua esimerkiksi pelkistä kuvista. Jos “kirjamaisuutta” ei ole hyödynnetty, kirjan suunnittelija ei pysty perustelemaan valitsemaansa järjestystä. Tällöin kirjalta puuttuu kerronta suhteessa kirjan tilan ja ajan muodostamassa kokonaisuudessa, jolloin työn ei näin ollen ole perusteltua esiintyä kirjamuodossa.

Yksi tärkeä ja olennainen kirjan ominaisuus on se, että se on riippuvainen vuorovaikutuksesta lukijansa kanssa. Kirjat on suunniteltu kosketeltaviksi esineiksi, eivätkä niiden kaikki fyysiset ominaisuudet ole yhdellä kertaa nähtävissä. Luovan kirjasuunnittelun kerrontaa voitaisiin verrata elokuvien kohtauksiin: Kirjojen kerrostuneet sivut pyrkivät manipuloimaan lukijaa, aivan kuten myös liikkuva kuva tekee. (Lorenz, 2002.)

Kummalla on enemmän merkitystä: kirjalla itsellään vai tekstillä jota se sisältää? (Carrión, 1979, 6.) Luova kirjasuunnittelu ei ole perinteistä kuvakerrontaa eikä kirjallisuutta. Se tutkii kirjan neljää ulottuvuutta, kirjan sivujen muodostavia tiloja suhteessa aikaan. (lähde) Vaikka säännöt perinteisen konvention noudattamisesta hylätään, luovan julkaisun idea ei kuitenkaan ole vain leikkiä ja hullutella kirjaformaatin kanssa. Jokaisella valinnalla tulee olla merkitys kokonaisuuden ja lukukokemuksen kannalta. Tällöin myös lukijan rooli on erilainen perinteiseen kirjaan verrattuna.

Kirja on uniikki esine. Siinä missä elokuvat tai videot ovat yhtä lailla kerronnallisia viestinnän muotoja, toisin kuin kirja, ne ovat riippuvaisia teknologiasta. Kirjan lukijalla on mahdollisuus päättää missä, milloin ja miten kirja luetaan. Vaikka videota katsottaessa on mahdollista pysähtyä tai kelata eteenpäin, ainoastaan kirjan kanssa ollaan fyysisesti tekemisissä. Kirjan lukijalla ei ole muuta vaihtoehtoa, kuin fyysisesti osallistua toimintaan.

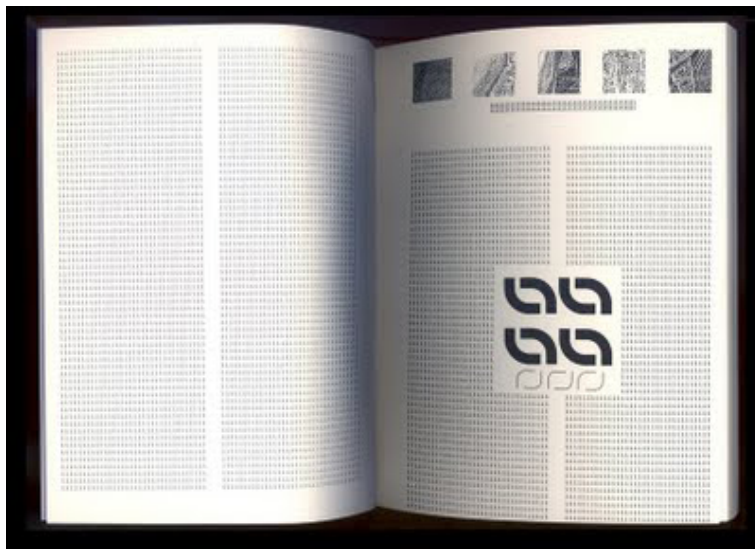
Luovan kirjasuunnittelun näkökulmasta kirja on kirja, jos sen on perusteltua olla kirja. Perinteinen romaani on kirja, koska se sopii siinä muodossa esitettäväksi. (Carrión, 1979, 7.) Toisaalta romaanin idea on yleensä vain sisältämässä tekstissä, joka on myös mahdollista esittää missä tahansa muussa muodossa. Siitä huolimatta romaanin kerronnan kannalta on perusteltua esittää se kirjan muodossa. Romaani ei ole riippuvainen teknologiasta, mutta se tarvitsee oikean kerronnallisen järjestyksen. Luovassa kirjasuunnittelussa kirjan roolin hyödyntäminen ei ole niin yksiselitteistä, sillä sen sisältö saattaa esiintyä hyvinkin abstraktissa muodossa. Taiteilijakirjojen täytyy pystyä perustelemaan narratiivillaan, että kyse on teoksesta jonka paikka on nimenomaan kirjan muodossa. Taiteilijakirja ei siis ole kirja, jos se sisältää peräkkäisiä kuvia hyödyntämättä kirjan muotoa.

## 4.2 LUKIJAN ROOLI

Mitä yhteistä on sanomalehdellä ja kubistisella maalauksella? Tekstissään Bookworks Revisited Carrión erottelee mediuksia toisistaan sen perusteella, mitä toimintatapaa niiden lukemiselle käytetään. Perinteistä kirjaa tai maalausta luetaan entuudestaan tutulla tavalla. Sanomalehteä luetaan sen sijaan toisin, sillä se

tarjoaa samanaikaisesti useita eri näkökulmia: silmä hyppii jutusta toiseen, sivuja ei käännetä tietyssä järjestyksessä. Kubistinen maalaus tarjoaa meille yhtä lailla samanaikaisesti useita eri perspektiivejä. Onkin siis merkittävä sattuma, että usein juuri sanomalehteä käytettiin yhtenä kollaasitekniikan elementtinä kubistisissa maalauksissa. (Carrión, 6, 1979.)

Esimerkki sanomalehden ja kubistisen maalauksen välillä auttaa mielestäni hyvin ymmärtämään luovaa julkaisusuunnittelua. Ajatus on yksinkertainen, mutta muistuttaa hyvin siitä, miten lukutaito ei toimi vain yhdellä klassisella kaavalla. Carriónin mukaan uudenlaista kirjaa luetaan eri lailla, ja se haastaa tavan, jolla perinteistä kirjaformaattia luetaan. Jokaisella kirjalla oma oma toimintatapansa sen lukemiselle – sen oivallettuaan lukemista ei edes ole tarpeen jatkaa. Lukunopeus riippuu Carriónin mukaan siis siitä, kuinka nopeasti kirjan lukija ymmärtää sille määrätyn systeemin. (Carrión, 1975, 3.)



4. Carriónin *For Fans and Scholars Alike* (1987) ei sisällä perinteisellä menetelmällä ymmärrettävää tekstiä.

“Lukeakseen vanhaa taidetta aakkosten tunteminen riittää. Lukeakseen uutta taidetta kirja on ymmärrettävä strukturina, tunnistaen sen elementit ja ymmärtäen sen funktion.” (oma suomennos, Carrión, 1975, 6.) Merkittävin ero luovan kirjasuunnittelun ja perinteisten kirjojen välillä on se, että perinteinen kerronta jättää lukemisen mahdollisuudet huomiotta. Esimerkiksi sarjakuva tai sanomalehti luo huomattavasti rikkaamman ympäristön lukemiselle romaaniin verrattuna. (Carrión 1979, 6.)

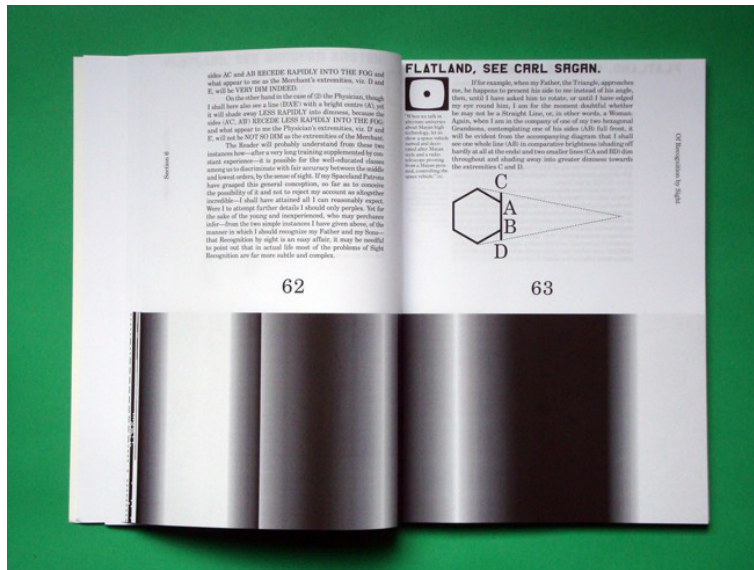
Perinteistä kirjaa on mahdollista lukea ja kuvitella ymmärtävänsä sen, vaikka olisikin väärässä. Luovassa kirjasuunnittelussa tämän pitäisi Carriónin mukaan olla mahdotonta. (Carrión, 5, 1979.) Kirja on mahdotonta lukea, ennen kuin ymmärtää sen järjestelmän: miten juuri tämä teos kuuluu lukea? Jokaiselle teokselle tulis luoda oma järjestelmänsä, joka lukijan tulee itse ratkaista pystyäkseen ymmärtämään kirjan viestin. Hänen itse suunnittelemat kirjat pyrkivät lukijan kiinnittämään huomiota kirjan struktuuriin (kuva 4).

Koen itse väitteen kirjojen ymmärtämisestä joko oikein ja väärin turhan jyrkäksi. Se pätee ehkä osaan kirjasuunnittelua, mutta ei toimi mielestäni koko alaa määrittelevänä sääntönä. Näen kokeellisen suunnittelun maailman monella tapaa tulkinnanvaraisena kokemuksena yhtä lailla kuin taide yleensä on. Suunnittelijana koen voivani oppia töistäni jotakin uutta myös lukijoiden tulkintojen kautta. Toisaalta allekirjoitan Carriónin ajatuksen siitä, miten perinteinen kirja ei hyödynnä lukijan roolia yhtä monipuolisesti kuin luova kirjasuunnittelu. Luovan kirjasuunnittelun viesti täydenyy vasta lukijan ja kirjan yhteistyöstä.

Esimerkkejä erilaisista lukukokemuksista löytyy myös luovan kirjasuunnittelun ulkopuolelta. Argentiinalaisen kirjailijan Julio Cortazarin kuuluisa romaani *Ruutuhyppelyä* (*Rayuela*, 1963) hyödyntää innovatiivisesti kirjan tarjoamia mahdollisuuksia. Kirja alkaa ohjetaulukolla, jossa paljastetaan kirjan sisältävän kaksi tarinaa. Ensimmäinen versio on luettavissa perinteisellä tavalla lukea kirjaa, toinen tarina on luettavissa ohjaten kappaleiden perässä opastettua reittiä. Lukijalla on mahdollisuus päättää itse, miten haluaa aloittaa kirjan lukemisen. *Ruutuhyppelyä* on ollut edelläkävijä hyödyntäessään kirjamuotoa perinteisessä kirjallisuudessa. Luovassa kirjasuunnittelussa ajatus viedään pidemmälle: on oletusarvo, että jokaisella kirjalla on oma rytmi ja järjestelmä, eikä sanallista opastusta välttämättä tarvita.

Joskus luovassa kirjastuunnittelussa hyödynnetään jo olemassa olevaa, esimerkiksi alunperin perinteisen novellin muodossa ollutta tekstiä luoden sen pohjalta jotakin uutta. Tästä hyvä esimerkki on *Booksfromthefuturen* uusi versio Edward Abbotin tietesfiktioromaanista *Flatland: A Romance of Many Dimensions* (1885). Kirjan ovat toteuttaneet 12 suunnittelijaa, ja lopputulos sekoittaa kolmea eri genreä. Kirjassa alkuperäinen tarina hajotetaan erilaisin graafisin





5. Flatland, See Flatland (2015) pyrkii tavoittamaan lukijan monesta eri ulottuvuudesta.

elementein rinnastamalla ne romaaniin ja uudelleen luotuun klassikkoon (kuva 5). Teksti on perinteisesti ymmärrettävää, mutta lukemisen tapa muuttuu.

Tarinankerronta voi olla muutakin kuin tekstiä, eikä kirjan tulisi olla pelkkä säiliö tekstille. Kirjoittaminen ja design eivät aloina välttämättä ole niin kaukana toisistaan, vaan kirjoitusprosessi saattaisi jo vaatia graafista suunnittelua osana luomista. (Langdon, 2010.) Tämä ei

tarkoita esimerkiksi kuvitusten käyttöä rinnakkain tekstin kanssa. Luovassa kirjasuunnittelussa teksti ei toimi yksin, vaan se tarvitsee kumppanikseen kirjan.

Yksi perinteisen kirjan arvostelun kohteista oli Carriónille se, että vanhanaikaista kirjaa on liian hidasta lukea (Carrión, 1975, 7). Nopeammat tekniikat kirjan lukemiselle ovat syntyneet tarpeesta sisäistää tietoa tavallista nopeammin. Tulevaisuudelle ennustetaan, että olemme siirtymässä tekstin lukemisesta visuaalisuuden korostamiseen. Kirjoittaminen muuttuu kuvaamiseksi, ja lukemisen tavat muuttuvat. Lukemisesta on tulossa multimodaalisempaa, mutta tekstin sisältö yksinkertaistuu. (Paavonheimo, 2015, 9.) Luova kirjasuunnittelu on tässä mielessä edelläkävijä luodessaan uudenlaisia mahdollisuuksia tavoille lukea tekstiä ja kuvia.

Vuonna 1979 Carrión vapautti itsensä kirjoittajan roolista ilmoittamalla, ettei hän enää käytä kieltä samalla tavalla kuin aikaisemmin ollessaan kirjoittaja. Hän kertoi käyttävänsä ainoastaan ei-lingvivistä kieltä. Se saattoi tarkoittaa mitä tahansa visuaalista elementtiä, kuten värien käyttöä. Carrión koki silti olevansa kirjoittaja siinä mielessä, että hänen työnsä oli tekstin lailla tärkeää kielitaidolle. (Jan De Rook, 2010.)

Sanojen kirjaimellinen ymmärtäminen on lukemista, mutta niin on myös visuaalisten elementtien ja merkitysten tulkinta. Luovan kirjasuunnittelun tarjoamat mahdollisuudet uusiin lukemisen tapoihin haastavat lukijan aivan erilaisella tasolla kuin mitä teksti yksin voi tarjota. Luovaan kirjasuunnitteluun tutustuminen voi opettaa lukijalle ennenkokemattomia tapoja sisäistää tietoa ja ideoita.

### 4.3 AUKEAMIEN SUUNNITTELU

Kirjoilla on kaksijakoinen luonne. Niiden sivut muodostavat binäärisen tilan, joka koostuu kahden sivun muodostamasta aukeamasta. Aukeama luo omanlaisen graafisen tilan, johon emme lukijana normaalitilanteessa kiinnitä huomiota.

Kirjan muodon, sekä tekstin muodon välillä ei ole automaattista yhteyttä katkeamattoman lukemisen kannalta. Tämä ajatus tulee esille siinä, miten lukijoina tavallisesti jätämme kirjan aukeaman keskikohdan sidonnan aiheuttaman struktuurin tiedostamattamme huomiotta perinteistä kirjaa lukiessamme. Tästä voimme päätellä sen, että yhtä hyvin voimme määritellä aukeaman muodostavat sekvenssit erillisinä, katkonaisina tiloina. (Langdon, 2010.) Emme siis tarvitse aukeamaa pystyäksemme sisäistämään perinteistä kertontaa, vaan tekstiä voi lukea monelta erilaiselta alustalta. Luovassa kirjasuunnittelussa tavoittelee hyödyntämään kaikkia kirjaan liittyviä ominaisuuksia.

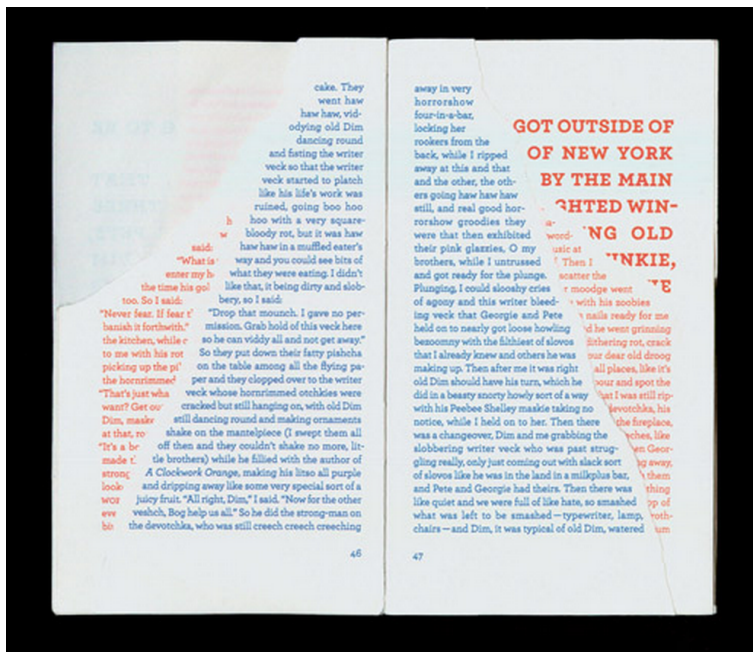
Taittaminen on toki osa lukukokemusta ja parhaimmillaan sitä rikastuttava elementti perinteisessäkin kirjassa. Ero luovan kirjasuunnittelun ja perinteisen taiton välillä on se, että luovassa kirjasuunnittelussa taitto ei muodostu tekstin sanelemana. Taiteilijakirjan viesti perustuu yhtä paljon taittamiseen kuin tekstisisältöön. Kirjan teksti ei välttämättä yksinään antaisi merkityksiä lukijalle lainkaan.

Perinteisissä julkaisuissa kirjan binäärisen luonteen hyödyntämistä käytetään toisinaan kaksikielisissä julkaisuissa, joissa sama sisältö toistuu eri kielillä samalla aukeamalla. Tämä on esimerkki kirjan kaksijakoisuuden hyödyntämisestä yksinkertaisessa muodossa. Luovassa kirjasuunnittelussa kirjan kahteen sivuun jakautumista hyödynnetään monipuolisemmin. Onnistuneet työt tutkivat kirjan

dualistista ominaisuutta hyödyntäen näin jälleen kerran “kirjamaisuutta”. (Langdon, 2010)

Yleensä suunnittelussa aukeama symboloi jatkuvuutta: sivulta ja aukeamalta toiselle matkataan ajassa eteenpäin. Luova kirjasuunnittelu voi etsiä uusia tapoja tälle ajattelutavalle esimerkiksi tutkimalla sivujen keskinäistä symmetriaa. Tämän voisi ajatella olevan jopa luontaisempi lähestymistapa, jos pystytään jättämään huomiotta länsimaisessa kulttuurissa jo opittu tapa lukea sivuja yksi kerrallaan vasemmalta oikealle. Jan Tchicholdin mukaan kirjan symmetrisen binäärisyys heijastuu ihmiselle ominaisesta, symmetrisestä oleuksesta (Tschichold, 2010, 51).

Toinen tapa ajatella kirjan binäärisyyttä on aukeaman sivujen symbolinen ja kerronnallinen vastakkainasettelu. Sivut voidaan esimerkiksi asettaa perinteisiin kahtijakoihin, kuten oikeaan ja väärään tai menneeseen ja tulevaan. Taiteilija Thomas Huber (2006) näkee kirjan aukeamien symbolisoivan maailman kahta puolta, hyvyyttä ja pahuutta (Langdonin, 2010, mukaan).



6. Nico Mihaljevicin uusi versio Anthony Burgessin romaanista.

Erikokoisten sivuformaattien käyttö on myös yksi nykysuunnittelussa suosiossa oleva tapa tutkia kirjamuotoa ja sen dualistisuutta. Sivun kokoa vaihtelemalla pienikokoisten sivujen takaa paljastuvat seuraavat sivut luovat erilaisia näkymiä. Takana oleva aukeama toistuu silloin monella eri aukeamalla, mutta vain kerran ehjänä kokonaisuutena. Tämä tuo mielenkiintoisen elementin kirjan sommiteluun sekä narratiiviin. Sama idea toteutuu myös sivujen repimisellä. Esimerkiksi klassikkoromaani *Kelloveliappelsiinista* tehty

uusi versio on tällainen (kuva 6). Sivuja on revitty eri muotoihin, jolloin osa alla olevista sivuista paljastuu. Kirja kertoo yhden tarinan mutta samalla myös uuden tarinan, joka muodostuu ympäröivistä menneistä ja tulevista kirjan kohtauksista.

On kyseenalaista, hyödyntävätkö erikokoisten formaattien tai revittyjen sivujen teokset kirjalle ominaista tilaa. Luovatko ne sittenkin kirjasta jotakin uutta, joka menettää sille luontaisia ominaisuuksia? Carrión ei välttämättä olisi hyväksynyt näitä kirjoja bookworkseiksi. Omasta mielestäni ne kuitenkin hyödyntävät kirjamuotoa hyökkäämättä niitä vastaan, jolloin ne perustellusti käytettynä voivat olla innovatiivinen ja kerrontaa rikastuttava elementti luovassa kirjasuunnittelussa.

Perinteisessä taitossa aukeama nähdään kokonaisuutena, joka muodostuu vasemmalta oikealle kulkevasta kerronnasta. Luovassa kirjasuunnittelussa vastakkaiset sivut voivat elää omissa ajallisissa ja tilallisissa ulottuvuuksissaan. Laajentamalla näkemyksemme peräkkäisten sanojen ja kuvien muodostamasta tarinankerronnasta voimme oppia uusia tapoja lukea kirjoja.

#### 4.4 KIRJAT KIRJANA OLEMISESTA

Luova kirjasuunnittelu tutkii paljon kirjoittamisen ja graafisen suunnittelun kerronnan liittoa, mutta kaikissa tapauksissa tekstiä ei edes tarvita. Monet taiteilijakirjat haluavat tietoisesti jättää mahdollisimman paljon tilaa kirjalle sellaisenaan. Sivut voidaan jopa jättää täysin tyhjiksi. Koin tyhjiä kirjojen idean valaisevaksi luovan julkaisusuunnittelun ajatusmaailman ymmärtämisessä.

Tyhjä kirja on marginaalinen, mutta ei kuitenkaan vähättelyn arvoisen vaihe taiteilijakirjojen historiassa. Carriónin käsitys maailman kauneimmasta kirjasta on mielenkiintoinen. Tyhjät sivut ovat kirjan tekijöille Carriónin mukaan täydellisyyden ja kirkkauden esikuva. (Carrión 1975, 4.) Tämä ajatus on mielestäni hyvä lähtökohta luovan kirjasuunnittelun ymmärtämisessä. Tyhjiä sivujen ajattelu helpottaa suhtautumaan kirjaan uudesta näkökulmasta.

Sama ajatus löytyy myös Susan Druckerin kirjoituksissa. Hän ehdottaa, että lähtökohtana taiteilijakirjojen ymmärtämiselle olisi-

vat niin sanotut “tylsät kirjat”. Tylsällä kirjalla hän tarkoittaa esimerkiksi puhelinluetteloa tai tyhjää muistivihkoa. Drucker väittää, että tällaiset kirjat asettavat näyttämön taiteilijakirjoille. Jokainen kirja valmistaa lukijansa tietynlaiselle matkalle – tyylillään, painollaan, koollaan ja sivujen tunnullaan. Puhelinluettelo johdattaa lukijan jo pelkällä olemuksellaan ymmärtämään sisältönsä ominaisuudet. Tyhjän muistivihon olemus muodostaa aivan erilaisen vaikutelman, joka liittyy sen sivujen koskemattomuuteen (Drucker, 22, 2004.)



7. Aukeama kirjasta VOLUME [2014].

Osuva esimerkki näiden ajatusten toteuttamisesta on teos nimeltään *VOLUME*, Luigi Amaton ja Roberto Aristan projekti, jonka inspiraation lähteenä on Carriónin *New Art of Making Books*. Työn ideana on tuoda esiin Carriónin ajatus siitä, kuinka kirjan fyysiset aspektit (mittasuhteet, paino, sivunumerot, järjestys jne.) ja muodon toteuttaminen ovat kirjan sisältö

itsessään. *VOLUME*n sivut ovat muuten täysin tyhjiä, mutta sivujen reunat sisältävät dataa, jolla kuvataan kirjan sivujen fysiikkaa. Datan avulla on mahdollista mitata jokaisen sivun ominaisuudet suhteessa muuhun kirjaan tilallisena ja ajallisena ulottuvuutena (kuva 7).

Perinteistä kirjaa lukee usein kiinnittämättä huomiota varsinaisen kirjan identiteettiin. Luova kirjasuunnittelu ottaa kantaa kirjamuotoon niin, että sen koko suunnittelu saattaa perustua kirjan “kirjaimaisuuteen”. Drucker kutsuu näitä kirjoja itseensä peilautuviksi teoksiksi: kirja, joka kertoo kirjana olemisesta. Sisältö voi tutkia kirjaa objektina, tai se voi kertoa itsensä tekoprosessista (Drucker, 2004, 161.) *VOLUME* on esimerkki näistä ajatuksista, mutta kirja voi olla tietoinen muodostaan myös vähemmän riisutulla tavalla.

Tekstin ladonnassa ei perinteisessä kirjassa tulisi olla elementtejä, jotka kiinnittäisivät lukijan huomion. Marginaali, sivunumerot

ja tekstin juoksuttaminen ovat esimerkkejä asioista, jotka tulisi suunnitella lukijalle ystävällisiksi. Perinteisen käsityksen mukaan graafinen suunnittelija on tehnyt virheen, jos lukijan katse pysähtyy esimerkiksi rivin liian pitkän sanamäärän vuoksi tai minkä tahansa muun lukemista häiritsevän elementin takia. (Tschichold, 2010, 30.)

Luovassa julkaisusuunnittelussa hyödynnetään näitä elementtejä toisella tavalla ja saatetaan tehdä lukija tarkoituksenomaisesti tietoiseksi niistä. Dutcher antaa tästä esimerkkinä Emmet Williamsin ja Keith Godardin teokseen nimeltä *Holdup* (1980). Kirjan idea perustuu siihen, että sen ainoa aktiivinen tila on sivujen marginaalissa. Taitto on suunniteltu niin, että kaikki kirjan sisältö sijaitsee sivujen reunoissa, kohdissa, joista lukija yleensä pitelee kirjaa (Drucker, 2004, 168.)

Perinteisen kirjan tarkoitus on tarjota lukukokemus. Myös taiteilijakirjat ottavat kirjan muodon lukemista varten, mutta tavat käsitellä tekstuaalisia merkityksiä muuttuvat. Luovassa kirjasuunnittelussa tarinankerronta ei välttämättä synny tekstistä lainkaan, vaan kirjan narratiivi voi muodostua pelkän fyysisen tilan lukemisesta. Taiteilijakirjoissa myös katsominen on lukemista.

## 4.5 KERRONTA JA AJAN KULKU

Aika on yksi kirjan neljästä ulottuvuudesta. Carriónin mukaan perinteinen lukeminen on liian hidasta, ja luova kirjasuunnittelu mahdollistaa tavan lukea kirjoja nopeasti. Luovan kirjasuunnittelun ymmärtäminen vaatii jokaisen kirjan kohdalla uuden järjestelmän ymmärtämisen. (Carrión, 1975, 7.) Ajallisesti nopein esimerkki on niin sanottu animaatiokirja, jonka kerronnan idea perustuu samaan ajatukseen kuin liikkuva kuva videossa. Tällöin kirja luetaan hetkessä, hyödyntämällä muiden sivujen antamaa vastusta mahdollisimman nopean selauksen aikaansaamiseksi. Kirjan lukemisen mahdollistaa fyysinen ele, jonka lukijan täytyy ymmärtää.

Yleensä luova kirjasuunnittelu hyödyntää perinteiselle kirjalle ominaista lineaarista kerrontaa. Ilman lukijaa ohjaavia elementtejä voidaan olettaa, että kirja luetaan tavanomaisessa järjestyksessä vasemmalta oikealle, sivu kerrallaan. Ensimmäinen asia, jossa

kirjan suunnittelijalla on mahdollisuus vaikuttaa lukemisen ajalliseen rytmiin, on aukeamien vaihtuminen. Sivun kääntäminen on automaattinen ja välttämätön lukemisen etenemisen keskeyttäjä (Smith, 1995, 35). Tämä elementti antaa suunnittelijalle mahdollisuuden tekstin ja elementtien muotoilulle tavoilla, joilla voidaan ohjata lukemisen vaiheita.

Usein luovassa kirjasuunnittelussa täytyy pysähtyä miettimään ennen kuin kirjan järjestelmän voi ymmärtää. Jos halutaan ohjata lukijaa ennestään tuntemattomaan lukemisen rytmiin, täytyy kirjassa olla jotakin epätavanomaista, joka ohjaa lukijan käyttäytymään tietyllä tavalla. Esimerkiksi tekemällä asioista tarkoituksellisesti epäselviä on lukijan pakko hidastaa tahtia. Tällaisia keinoja voivat olla esimerkiksi typografian koon ja hajonnan muuttaminen vaikealukuisiksi.

Tarkoituksenomainen ajan hidastaminen on paljon käytetty elementti luovassa kirjasuunnittelussa. Muuttamalla jotakin lukijalle entuudestaan tuttua sanastoa tuntemattomaksi suunnittelija hidastaa lukijalle ominaista tahtia korostaakseen viestiään. Usein ajan hidastaminen tarjoaa lukijalle interaktiivisemmän elämyksen lukuprosessin aikana (Rossman, 2008, 35.) Tämä johtuu siitä, että työ tällöin kommunikoi lukijan kanssa eri lailla.

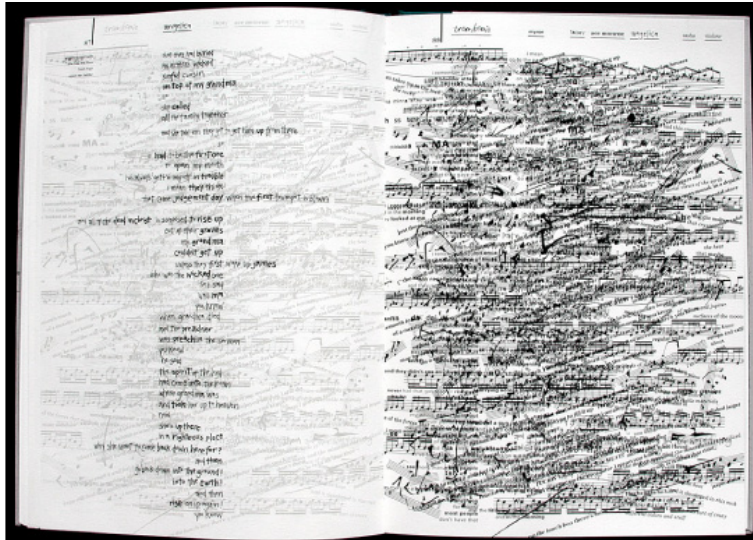


8. Suunnittelija Jonas Wandelerin Part one on sisällöltään nimensä mukainen.

Kirja voidaan lukea vaihtelevalla tahdilla. Yksi tapa tähän on toiston käyttäminen. Jos kirjan seuraavat sivut jatkuvat lähes identtisinä kuin edeltäjänsä, lukija nopeuttaa sivujen selauksen tahtia etsiessään loppuratkaisua. Tällainen kirja on esimerkiksi *Part one* (kuva 8), jossa jokainen aukeama sisältää ainoastaan tekstin part one (osa yksi), sekä tyhjän sivun. Jokainen aukeama toistuu vaihtelevalla typografialla, mutta sisällöltään samana.



Lukija alkaa nopeuttaa lukutahtiaan jokaisella sivulla etsiessään vastausta, jota ei kuitenkaan koskaan saada. Lukemisen tahti muuttuu näin hitaasta loppua kohti hyvinkin nopeaksi.



9. Aukeama Warren Lehrerin kirjasta *I Mean, You Know*.

Jotkut luovan kirjasuunnittelun teokset käyttävät huomattavasti kompleksisempaa kerronnan muotoa. Kirjassa voi olla jopa kerrostunutta, päällekkäistä kerrontaa. Kirja voi kertoa samalla aukeamalla samanaikaisesti useampaa tarinaa, jotka paljastuvat yksitellen eri lukemisen tekniikoita käytettäessä. Lineaarinen tapa voi olla yksi tapa lukea kirjaa, mutta muut elementit voivat ohjata lukemaan kirjaa

jollakin toisella tavalla. Tällainen teos on esimerkiksi *I Mean You Know* (1983). Se on teos, jossa seitsemän eri hahmoa käyvät samanaikaista keskustelua. Jokaisella hahmolla on oma kirjaintyyppi, ja vuorosanat asettuvat päällekkäisesti sikin sokin pitkin sivua. Näiden lisäksi sivuilla kulkee jatkuva kertojan ääni kuvaamassa meneillään olevaa toimintaa (kuva 9). Kirja on samaan aikaan selkeä ja kaootinen. Struktuuri on selkeä, ja kirjan visuaalinen identiteetti on suoraviivainen, mutta sivujen taitto kuvastaa hektistä kohtausta ja monimutkaista aktia (Drucker, 2004, 272.)

Jos kirjassa on päällekkäisiä lukemisen järjestelmiä, on mahdollista, että lukija ei sisäistä niitä kaikkia. Monimutkainen kerronta antaa lukijalle mahdollisuuden ymmärtää vain osan narratiivista, joko tietoisesti tai tiedostamattaan. Tämä muuttaa myös Carriónin käsitystä siitä, että luovan kirjasuunnittelun työtä on mahdollista lukea ymmärtämällä kirjalle määrättyä järjestelmää. Yhdessä teoksessa voi olla useita näitä järjestelmiä, jolloin lukija voi halutessaan lukea niistä vain yhden, tai myös tietämättään jättää osan kerronnasta huomiotta.





# KIRJAN SUUNNITTELU: ASTRAL

## 5.1 LÄHTÖTILANNE JA TAVOITTEET

Työni on itsenäinen projekti, johon en ole saanut tilausta ulkopuoliselta taholta. Työn lähtötilanne liittyy silti aikaisemmin työstämäni kouluprojektiin. Ideani koko tutkimukselle sai syntynsä vaihto-opiskeluni aikana. Opiskelin Lontoon Central Saint Martins-yliopistossa, jossa järjestettiin lyhyt kurssi luovasta kirjasuunnittelusta. Kurssi oli kahden viikon kestoisen nopeatempoinen pintaraapaisu alaan. Lopputyönä tuli suunnitella konsepti omalle kirjalle, jolle tässä tutkimuksessa esittelemäni työ on kurssilla kehittämästäni konseptista pidemmälle työstetty jatko-osa. Alkuperäinen idea toteutettiin vain kahdessa päivässä, mutta halusin hyödyntää keksimääni ideaa pidemmälle viedyksi versioksi.

Tavoitteenani oli harjoittaa luovasta kirjasuunnittelusta oppimiani asioita sekä hyödyntää niitä omassa suunnittelussani. Ennen tätä projektia minulla ei ollut kokemusta kokeellisesta design-ajattelusta, vaan olin tottunut käytännönläheisempään näkökulmaan graafisen suunnittelun harjoituksissa niin työelämässä, kuin opinnoissani. Koin tämän tehtävän hyvänä tapana oppia suhtautumaan alaani myös sellaisella tavalla, joka vapauttaa minut kaupalliseen työhön liittyvien käytännöllisten yksityiskohtien pohtimisesta. Uskoin, että mahdollisuus rikkoa perinteistä ajattelumalliani antaisi minulle kokonaisvaltaisesti uutta perspektiiviä graafiseen suunnitteluun.

Lopputuotteeni rajoitukseksi päätin, että siitä tulisi A5-kokoinen pehmeäkantinen kirja. Päätin myös, että kirjastani tulisi digitaalisesti tuotettava painotuote, jotta en keskittyisi liikaa käsityöhön liittyviin ominaisuuksiin. Määrittelin itselleni että kirjan tulee ennen kaikkea toimia minulle välineenä joka auttaa vastaamaan tutkimuskysymykseeni. Lisäksi sen tulisi olla kirja, joka sopii tutkimukseni pohtimaani näkökulmaan luovan kirjasuunnittelun ominaisuuksista. Kaikki valintani kirjan ulkoasun suunnittelussa tulisi siis hyödyntää kirjan fyysisiä ja ajallisia ominaisuuksia.

## 5.2 IDEA

Ideani lähti liikkeelle mystisestä digitalisoitumiseen liittyvästä ilmiöstä – aiheesta, joka kuulostaa aluksi tieteisfiktioilta, mutta onkin totta. Aihe on kuolemanjälkeinen elämä, tai tarkemmin sanottuna kuolemattomuus, internetissä. Internetiin kerääntyy elämämme aikana kasoittain tietoa pankkitunnuksista sosiaalisessa mediassa jakamiimme yksityiskohtiin. Mitä internet-identiteetillemme tapahtuu, kun poistumme oikeasta elämästä?

After our Final Status Update on Adam Ostrovin Ted-seminaarissa esitetty puhe aiheesta elämän jatkumisesta internetissä kuoleman jälkeen. Hän käyttää esimerkkinä Deb Royta, konetta, joka on kykeneväinen ymmärtämään ihmisen kieltä ja prosessoimaan uskomattomia määriä dataa. Ostrov päättelee tämän mahdollistavan myös tekoälyn, joka kykenisi analysoimaan dataa koko ihmisen elämän ajalta. Analyysin alla olisivat muun muassa tviitit, kuvat, videot ja blogipostaukset. Tämän perusteella Ostrov esittää väitteen, että digitaaliset persoonamme jatkavat pian interaktioitaan ilman meitä kuolemammekin jälkeen. (Ostrov, 2011.)

Ostrovin puhe liittyy tulevaisuuden ennustamiseen, mutta jo nykyajasta on tosielämän tapauksia vastaavasta aiheesta. Kysymys kuolemasta ja sosiaalisesta mediasta liittyy voimakkaasti muun muassa Facebookin käyttöön. Facebookista on kehittynyt vuosien varrella maailman suurin internetissä esiintyvä hautausmaa. Yleensä ilmiö esiintyy läheisten julkisena suremisena, mutta toisinaan profiilit jäävät myös kummittlemaan elävien ihmisten tavoin. Mediassa on raportoitu tapauksia, joissa sosiaalisen median käyttäjille on jäänyt epäselväksi, onko profiilin haltija todellisuudessa kuollut vai elossa. (Kaleem, 2012.)

Menetyksen käsitteleminen tarinallistaminen keinoin on ollut pitkään yksi tapa auttaa ihmisten surutyötä. Esimerkiksi ryhmäterapioihin ja psykoterapiaan on syntynyt menetelmä nimeltään virtuaalinen uni, jossa ihmiset tutkivat komplekseja menetyksen tunteitaan kirjoittamalla lyhyitä unenomaisia tarinoita. tarinat saattavat saada abstraktin muodon, tai ne voivat kertoa kirjaimellisesti menetyksen kohteesta. Kirjoittaminen auttaa ihmisä antamaan traumaattisille kokemuksilleen äänen löytäen niistä samalla myös

myönteisiä merkityksiä. Tarinaallistamisella etsitään niin sanottua “parantava henkeä”, joka auttaa surun ylittämässä. (Neimeyer & Torres, 2011, 18.)

Internet ja sosiaalinen media ovat muuttaneet tapamme käsitellä kuolemaa. Thomas Attigin mukaan sureminen on sekä passiivinen että aktiivinen prosessi. Passiiviseen suremiseen liittyy intohimoinen kaipaus, jossa sureva ihminen yleensä toivoo, että kuollut ihminen voisi herätä takaisin henkiin. Passiivinen sureminen johtaa Attigin mukaan epätoivoon. Aktiivisella prosessilla surijan on löydettävä uusi suhtautuminen henkilöön, joka on kuollut. Hänen mukaansa jonkinlaisen suhteen ylläpitäminen edesmenneen ihmisen kanssa on prosessi, joka johtaa lopulta parantumiseen. (Attig, 2004, 352.)

Adam Ostrovin Ted-puhe ehdottaa, että kaikki internetistä löytyvä data voitaisiin kerätä tekoälyn avulla yhteen näin jatkaen saadun tiedon perusteella edesmenneen henkilön elämää. Käytännössä voisimme näin jatkaa ikuisesti elämäämme internetissä kuolematomina. (Ostrov, 2011.) Yritämmekö pian kieltää kuoleman olemassaolon? Vaikka ajatus tuntui karmivalta, olin koukussa.

Halusin tehdä kirjan, joka tutkii tätä aihetta. Tutkimukseni käsittelee kirjan identiteettiä, mutta voisin tutkia samalla myös ihmisten identiteetteihin ja käytökseen liittyviä kysymyksiä. Aiheen erikoinisuus ja menneisyyteen palaamiseen liittyvät aspektit tuntuivat asioilta, joita olisi kiinnostavaa tutkia kirjan muodossa. Ajattelin, että minun olisi helpompi suhtautua kirjaan kokeellisella näkökulmalla, jos myös aihe kirjalleni olisi entuudestaan tuntematon ja kysymyksiä herättävä.

### 5.3 NARRATIIVI

Ensimmäiset kysymykseni muodostuivat internetin ja kirjan suhteen ympärille. Miksi tästä teoksesta pitäisi tehdä kirja eikä esimerkiksi internetissä toimivaa sivustoa? Olisi varmasti luontevampaa käyttää modernia alustaa nykyaikaan ja tulevaisuuteen sijoittuvasta aiheesta kertomiselle.

Pohtiessani asiaa enemmän aloin jäljittää koko ilmiön tarpeen lähtökohtaa. Edesmenneestä ihmisestä kertyvä data loisi keinotekoisesta ihmisen, jonka tietoisuus ja kokemukset perustuisivat jo menneisiin hetkiin. Se tarjoaisi vain keinotekoisesta tulevaisuudesta, joka todellisuudessa perustuu aikamatkaan taaksepäin. Mutta ehkä paluu koettuihin hetkiin onkin juuri se elementti, mitä ihmiset tavoittelevat?

Ihmisten tarve jättää jälkeensä palanen itsestään, oli väline internet tai mikä tahansa, toi mieleeni päiväkirjat sekä muistelmakirjallisuuden. Yhdistettynä menetettyjen ihmisten tapaan käsitellä kuolemaa tarinoita kirjoittamalla aiheeni käsitteleminen kirjan muodossa tuntui hyvin perustellulta. Mitä enemmän ajattelin näitä yhteyksiä, sitä luontevammalta ratkaisulta tuntui toteuttaa ideani nimenomaan kirjana.

### 5.3.1 AJAN KULKU

Aluksi tarkoitukseni oli kuvata kirjassani keskusteluforumimaista ympäristöä, jossa jutellaan kuolemanjälkeisestä elämässä internetissä. Ajatellessani tällaista ympäristöä tuli mieleeni seikka, johon olen jo aikaisemminkin kiinnittänyt huomiota web-suunnittelussa. Keskustelupalstoja, tai blogeja selatessa seuraavalle sivulle ohjaava painike sijaitsee lukemisen rytmille luontaisesti yleensä sivun oikeassa alanurkassa. Aivan kuin sivua kääntäisi. Kuten monissa muissa ominaisuuksissa, web-ympäristö pyrkii tällä imitoimaan painettua mediaa. Tässä tapauksessa merkittävä ero digitaalisen ja painetun ympäristön välillä on kuitenkin siinä, että internetissä tämä oikean alanurkan linkki vie vanhempiin postauksiin ja keskusteluihin. Siinä missä kirjassa mentäisiin ajassa eteenpäin, mennäinkin web-ympäristössä vastakkaiseen suuntaan.

Tämä ajatus sai minut leikittelemään idealla ajan kulusta. Entä jos kirja ottaisi tämän elementin internet-maailmasta ja kulkisikin sivuja eteenpäin selatessa ajassa taaksepäin? Kääntäisin lähtötalanteen ympäri ottamalla web-ympäristöstä käyttöliittymällisiä elementtejä kirjaformaattiin. Loin mielessäni ajatuksen keskustelupalstasta, jossa osa keskustelevista henkilöistä olisikin oikeassa elämässä kuolleita. Kirjan kulkiessa ajassa taaksepäin paljastuisi, että osa hahmoista kokee muutoksen siirtyessään oikeasti elävästä ihmisestä internetissä eläväksi haamuksi.

Tavoitteeni ei ollut luoda tieteisfiktiomaista fantasiaa, vaan halusin pitää tunnelman ihmisläheisenä ja jossain määrin myös samaistuttavana. Kehittäessäni tarinaani pidemmälle päädyin valintaan käyttää kahden hahmon välistä keskustelua monen ihmisen keskustelupastan sijaan. Koin, että tämä toisi hahmot lähemmäs lukijaa ja sitä kautta tekisi koko tarinasta helpommin samaistuttavan.

Narratiivia pidemmälle viedessäni koin, että valitsemani rytmi vaati selkeyttä. Minulle ei myöskään ollut vielä selvää, millaiseen ratkaisuun kirjani loppuu. Ajassa taaksepäin kulkemisen vuoksi minulle oli itsestään selvää, että tarinan etenemiseen liittyy jonkinlainen yllätysmomentti. Koin, että valitsemani aihe suhteessa kerronnalliseen ajankulkuun suorastaan velvoitti siihen. Minulla oli mahdollisuus paljastaa vasta kirjan myöhemmässä vaiheessa, että kyse on kuolemanjälkeisestä elämästä. Kysymys olikin siinä, että missä paljastan kirjan idean, ja miten voin olettaa, että lukija ymmärtää sen?

Aluksi ideani oli paljastaa kirjan teema jo foorumilla tapahtuvassa keskustelussa. Kuvittelin, että hahmoni puhuisivat kuolemanjälkeisessä elämässä internetissä, ja vasta myöhemmin paljastuisi, että jotkut hahmoista olisivat jo oikeassa elämässä edesmenneitä. Myöhemmin keksin, että keskustelun aihe voisi olla jotakin aivan muuta. Hahmojen tilan lisäksi koko kirjan aihe voisi paljastua vasta myöhemmässä vaiheessa.

### 5.3.2 KONTEKSTIN LUOMINEN

Uppoutuessani enemmän aiheen tutkimiseen ja narratiivin kehittämiseen realistinen kuva sen vastaanottamisesta hämärtyi. Oli vaikeaa saada suhteellisuudentajua siihen, miten lukija ymmärtäisi kirjani teeman, järjestelmän ja kerronnan. Tarvitsin jonkin elementin, joka toisi kontekstin esille konkreettisemmalla tavalla. Kun itse aloitin aiheeni tutinnan, tutustuin paljon eri kirjoituksiin ja tutkimuksiin aiheesta. Päädyin hyödyntämään tieteellistä kirjoitusta myös omassa kirjassani. Kirjaani muodostui toinen osa, jossa käytin Nicola Wrightin kirjoittamaa esseettä *Death and Internet: The Digital Afterlife*.

Pidin ajatuksesta yhdistää perinteistä kerrontaa luovaan kirjasuunnitteluun, inspiraation lähteenäni kappaleen 4.3 esimerkit. Vaikka essee esitetään hyvin perinteisellä tavalla, tuo kirjani suunnittelu sille aivan uudenlaisen merkityksen. Se toimii lukijalle elementtinä joka summaa kaiken aikaisemmin (kirjan ajallisessa ulottuvuudessa myöhemmin) tapahtuneen yhteen tarjoamalla lukijalle kontekstin koko kirjan aiheesta. Tämän lisäksi, se muuttaa kirjan ajankulun takaisin perinteiseen tyyliin kulkea sivu kerrallaan ajassa eteenpäin luoden kirjaan näin myös uudenlaista, vaihtelevampaa struktuuria.

### 5.3.3 RAKENNE

Tähän pisteeseen päästyäni minulla oli kasassa kaksi kirjan pääelementtiä: ajatus taaksepäin kulkevasta kahden ihmisen välisestä internetissä tapahtuvasta keskustelusta sekä kuolemasta ja internetistä kertova essee. Mielessäni nämä kaksi osiota toimivat ikään kuin kirjan kahtena eri lukuna. Ajatus toisesta luvusta oli selkeä ja suoraviivainen, mutta ensimmäiseltä osiolta puuttui vielä rakenne.

Ajattellessani ihmistä, jonka koko olemus perustuu internetiin kerääntyneeseen dataan luonnollisena jatkumona nousi esille kysymys sosiaalisesta mediasta ja sitä kautta internetin eri identiteeteistä. Onko internetissä esiintyvä hahmo sama ihminen kuin oikeassa elämässä? Huolimatta siitä, käytämmekö oikeaa nimeämme ja henkilökohtaisia tietojamme, on roolimme usein aivan erilainen. Viekö sosiaalisen median rooli mukanaan myös identiteettimme? Halusin työssäni nostaa myös tämän kysymyksen esille. Kerronnallinen tavoite oli silti vain herättää ajatuksia ja esittää kysymyksiä, ei etsiä yhtä oikeaa vastausta.

Sosiaalisen median kysymyksestä syntyi Astral. Astral on paitsi kirjan nimi, myös sitä varten kehittämäni kuvitteellinen sosiaalisen median keskustelualusta. Perustin näin fiktiivisen yrityksen, jonka idea perustuu yhdistelmiin Facebookin tai Twitterin kaltaista palvelua sekä digitaaliseen kuolematomuuteen liittyviä yrityksiä, kuten LIVESON. LIVESONin tarkoitus on jatkaa vainajien Twitter-profiileiden päivittämistä analysoimalla heidän aikaisempaa 'twiittejään'. Ennen kuolemaansa Twitter-profiilin haltija testamenttaa sen valitsemalleen luottohenkilölleen. Luottohenkilöllä on päätösvalta

profiilin olemassaolosta, mutta muut profiilin tapahtumat ovat LIVESONin hallussa.

Astral mahdollisti sisällyttämään kirjaani kysymykset siitä, millaisen vaikutelman annamme itsestämme sosiaalisessa mediassa. Yhdistämällä kirjaani kolmannen elementin, Astral-profiilin, pystyin näyttämään, mitä tämä ihmisestä tekoälyn keräämä data voisi olla. En halunnut silti alleviivata ajatusta suuresti vaan pitää sen hienovaraisena elementtinä kirjassa. Tästä syystä en esitellyt Astralin yritysidea ja käyttöliittymää kirjassa yksityiskohtaisesti, sillä koin sen kerronnan suhteen epäolennaiseksi.

Ajatukseni oli, että Astral olisi sosiaalinen media kaikenlaisille ihmisille, olivat he oikeassa elämässä kuolleita tai eivät. Näin kuolemanjälkeistä profiilia varten kerätty data tulisi ainakin suurimmalta osin suoraan Astraliin jo aikaisemman elämän aikana pävitetyistä materiaalista. Astralin motiivina olisi luoda oma utopistinen maailma, missä ihmiset eivät ole kuolevaisia. Ei ole väliä, onko käyttäjä perinteisen ajatusmallin mukaan elävä tai vainaa – Astralissa kaikki käyttäjät ovat tasavertaisia.

Astralin kehittäminen toi kirjaan kolmannen ajallisen ulottuvuuden, joka esiintyy kirjassa satunnaisina ajanjaksoina päivitettyinä kuvina. Tämä toi kirjan ensimmäiseen osioon binäärisen rakenteen, mikä antoi minulle mahdollisuuden hyödyntää kirjan formaattia yhä enemmän. Vasemmalla sivulla kulkee keskustelu, oikealla puolella vilisevät vanhat kuvapäivitykset erilaisessa ajallisessa ulottuvuudessa.

Kirjaan muodostui myös neljäs kerronnallinen elementti: päivitykset. Facebookia matkivat kuvan ja tekstipäivityksen sisältävät ”postaukset” esiintyvät toistuvana elementtinä keskustelun aikana. Päivitykset rikkovat monotonista chat-keskustelua tuomalla lisää kerronnallista rakennetta. Ne hidastavat lukijaa ja toimivat näin myös muistutuksena kirjan ajallisesta rakenteesta. Tärkein rooli päivityksillä on kuitenkin ensimmäisen luvun keskustelun lopussa, kun profiili paljastaa käyttäjän olevan siirtynyt kuolemanjälkeiseen elämään.

Kirjani on kertomus suremisen rituaaleista. On selvää, että suremisesta puhuttaessa puhutaan myös voimakkaista ihmisten välisistä



tunnesiteistä. Tästä syystä tuntui luontevalta yhdistää kirjaan tarina kahden ihmisen välisestä suhteesta. Ensimmäisen luvun keskustelustani kehittyi näin eräänlainen rakkaustarina, jonka päähenkilönä on edesmennyt hahmo, joka jatkaa profiilinsa käyttöä Astralissa. Keskustelukumppani on elävä ihminen, joka suree rakkaansa poisoltoa ja hakee apua uudesta, internetissä elävästä hahmosta.

#### 5.3.4 DIALOGI

Kirjan edetessä ja ajan kulkiessa taaksepäin keskustelun sävy muuttuu. Erilaisia tunnetiloja käydään läpi. Sosiaalisen median ja kuoleman yhteys on muuttanut tapojamme surra. Perinteinen ajatusmalli ihmiselle luontaisesta suruprosessista perustuu Psykiatri Elisabeth Kubler-Rossin (1969) kehittämään malliin suremisen viidestä vaiheesta: kieltäminen, viha, kaupankäynti, masennus ja lopulta hyväksyntä. On syytä kyseenalaistaa, onko kehitys digitaalisen kuolemattomuuden suuntaan kuolevaisuuden kieltämistä. (Kaleem, 2012) Yrittävätkö ihmiset manipuloida elämän luonnollista kiertokulkua ja mitä siitä voi seurata?

Päähenkilön Aredhelin kuoleman jälkeen toinen henkilö Davidor suhtautuu aluksi uudenlaiseen profiiliin varauksella, mutta suurella mielenkiinnolla. Myöhemmin hän kokee Astralin häiritsevän suremisen prosessiaan ja kokee ristiriitaisia tunteita tilanteesta. Lopulta Aredhel kuitenkin imaisee Davdorin maailmaansa, eikä hän lähes muista Aredhelin olevan oikeassa elämässä kuollut. Tämä on myös kirjan lähtötilanne, josta tarina alkaa. Kirjan ajallisen rytmin vuoksi keskustelu vaikuttaa aluksi normaalilta tilanteelta, jossa osapuolet kaipaavat toisiaan oletetusti fyysisen välimatkan tai muun esteen johdosta.

Kahden henkilön välinen keskustelu on tarkoituksellisesti jähmeää, onhan toisessa roolissa esiintyvä hahmo tekoäly oikean ihmisen sijaan. Keskustelu ei ole yhtenäinen, vaan ne ovat otteita pidemmästä, yhtäaikaisesta keskustelusta. Tämä kerronnallinen päätös johtuu siitä, että kokonaista todellista keskustelua olisi vaikeaa kuvata realistisesti, eikä pitkällinen suremisen prosessointi palvelisi kirjani ideaa. En halunnut käydä keskustelussa läpi viittä suremisen vaihetta vaan korostaa sitä, miten Astral sekoittaa ihmiselle luonnollista suremisen prosessointia. Kirjassa lopputulos (alku) on kieltäminen.

## 5.4 GRAAFINEN SUUNNITTELU

Kirjani aihe ja kerronnallinen rakenne ovat melko monimutkaisia. Tästä syystä halusin luoda kirjaan järjestelmällisyyttä selkeällä graafisella ulkoasulla. Tätä helpotti chat-keskustelun ja sen viereisellä sivulla juoksevan kuvavirran, toistuva rakenne. Näiden aukeamien ulkoasun suunnittelun lisäksi tarvitsin päivitysten ulkoasun sekä ensimmäisen luvun lopussa esiintyvän Astralin esittelyn.

Selkeän ulkoasun lisäksi halusin luoda kirjalle identiteetin, joka antaa mielikuvan kokeellisuudesta. Halusin, että kirjasta on nopeasti tulkittavissa, että kyseessä on luova kirjasuunnittelu, jotta lukija valmistautuisi suhtautumaan kirjaan eri tavalla. Toisin sanoen pyrin siihen, että kirja näyttää jollakin tavalla kummalliselta.

### 5.4.1 ENSIMMÄINEN LUKU: KESKUSTELU

Ensimmäinen ulkoasuun liittyvä kysymykseni oli selkeä. Miltä Astral näyttää? En halunnut luoda kirjaa, joka näyttää liian selkeästi web-suunnittelulta. Se olisi ollut mielestäni liian itsestäänselvää ja alleviivaavaa. Siitä huolimatta Astral tarvitsi jonkinlaisen brändi-identiteetin toimiakseen kerronnallisesti toivomallani tavalla.



Digitaaliseen käyttöliittymäsuunnitteluun liittyy aina sivun skrollaaminen, ylhäältä alas kulkeva liike. Tämä liike toistuu erityisen voimakkaasti chat-ympäristössä. Sähköpostiviesteissäkin keskustelut asettuvat aina allekkain. Tähän rakenteeseen viitataan jokaisella dialogia esittävällä sivun läpi vertikaalisesti kulkevalla katkoviivalla. Samaan aikaan viiva toimii

10. Keskustelu-aukeamien taitto.

myös aikajanana. Aukeaman vasemmalla sivulla keskustelut sijoituvat selkeästi aikajanelle, ja oikealla sivulla viiva symbolisoi ajan kulkua hieman abstraktimmalla tavalla (kuva 10).

Astralin identiteettiä valitsin yksinkertaisen värimaailman, mustan ja punaisen. Yksinkertaisella värimaailmalla halusin selkeyttää kirjan ajatusmaailman kaoottisuutta. Punainen väri esiintyy aina käyttäjän omassa profiilissa. Päätin, että kirjassa sivustoa katsotaan kuolleen käyttäjän, Aredhelin profiilin näkökulmasta. Tästä syystä Aredhelin osuus dialogissa esiintyy aina punaisella värillä, samoin kuin aukeaman oikeanpuolinen “menneiden hetkien” aikajana.

Tutkin sivujen muotoa ja symmetriä käyttämällä erilaisia niin sanottuja ankkurielementtejä. Näistä elementeistä kerronnallisesti tärkeimmässä osassa ovat sivunumeroiden sijaan käytetyt ajankulkua kuvastavat merkit aukeaman vasemmassa ja oikeassa marginaalissa. Vasemmalla sivulla ajankulku ilmoitetaan samalla tavalla kuin usein sosiaalisessa mediassa: miten monta minuuttia tai tuntia tästä hetkestä kyseiseen viestiin on? Näin vasemman sivun “sivunumerot” menevät ajassa taaksepäin hypäten aina hetkeen, jolloin kyseinen keskustelu on käyty: 3 minuuttia sitten, 8 tuntia sitten ja niin edelleen. Oikeanpuoleisella sivulla numerointi kuvastaa puolestaan päivämääriä: kuukausia ja vuosia, jolloin aikaisemmin päivitettyt kuvat on otettu.

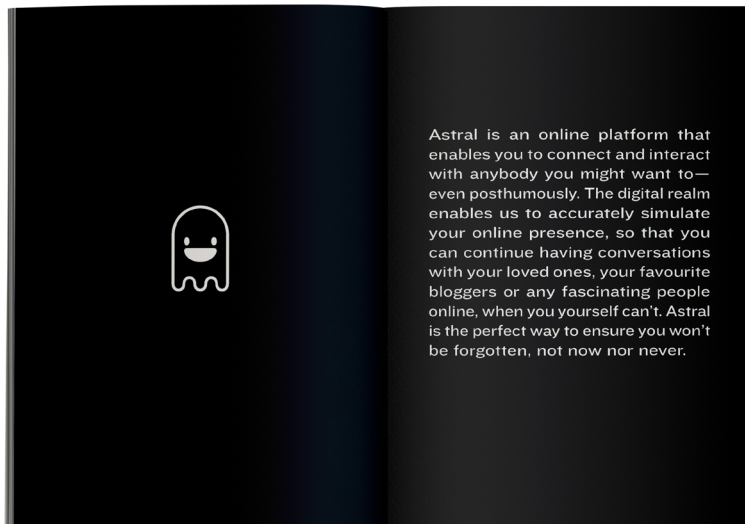


11. Kirjan ensimmäinen aukeama on päivitys-aukeama, joka alkaa tästä hetkestä.

Käyttäjän päivitykset ottavat aina kokonaisen aukeaman haltuunsa (kuva 11). Tekstipäivitys on aina vasemmalla sivulla, valokuva mustalla pohjalla oikealla sivulla. Tavoitteeni oli rikkoa rakennetta pysäyttämällä lukija samalla tehden taitosta dynaamisemman ja mielenkiintoisemman. Päivitysaukeamat olivat kaikista haastavimpia pyrkimykseni yhdistää elementtejä internetistä kuitenkin

alleviivaamatta liikaa sitä, että kyse on digitaalisesta ympäristöstä. Päätin käyttää hyvin minimalistista ulkoasua mutta liittää mukaan itse keksimiäni symboleita, jotka viittaavat sosiaalisen median toiminnallisuuksiin. Esimerkiksi tähteä esittävä ikoni kuvastaa Astralissa samaa ideaa kuin Facebookin “tykkää”-painike.

Ensimmäisen luvun typografia muodostuu kahdesta fontista: *Knockout* ja *Decima Mono Pro*. Astralin “ääni” on leveä ja voimakas groteski, ja dialogin ja päivitysten *monospace*-fontti puolestaan viittaa kirjoituskonemaisuudellaan samanlaiseen kirjaintyyppiin, jota käytetään perinteisesti teatterin tai elokuvien käsikirjoituksissa. Fontin valinnalla viitataan siihen, miten kaikki keskustelussa tapahtuva onkin pelkkää teeskentelyä. Kaikki, mitä Aredhel sanoo, on tekoälyn prosessoimaa tekstiä todellisten tunteiden sijaan.



12. Ensimmäisen luvun viimeinen aukeama.

tava logo on tarkoituksella jossain määrin koominen, sillä halusin luoda sillä kirjan muuten vakavaan aiheeseen leikkisän vivahteen (kuva 12). Logon muotokieli pyrkii hienovaraisesti keventämään käsiteltyä aihetta.

Yksi jokaisella ensimmäisen luvun sivulla toistuva elementti on Astralin logo. Astralin logo esittää kummitusta, mutta ilman kontekstia sen muotokieltä ei välttämättä ymmärrä. Tämä on tarkoituksenmukaista, sillä kirjan teemasta on tarkoitus antaa vasta vihjeitä ennen loppuratkaisuun pääsyä. Myöhemmin paljastaessani Astralin idean myös logon kummitus saa kasvot. Pacman-pelin kummitusta muistut-

#### 5.4.2 KUVITUS

Kirjan ulkoasua määrittelee voimakkaasti valokuvien käyttö. Muut käyttämäni graafiset elementit ovat hyvin hienovaraisia, sillä halusin antaa kuville huomioarvon. Valokuvien oli tarkoitus viitata sosiaaliseen mediaan, joten tuntui luontevalta hyödyntää sellaisia kuvia,



13. Kirjan kuvat on otettu alunperin Instagramia varten.

jotka on otettu alun perin sitä tarkoitusta varten. Onnokkaasti sain tilaisuuden käyttää oikean elämän Instagram-profiilia. Sain lainata valokuvaaja Iris Heikan sosiaalista identiteettiä kirjani kuvitteelliselle hahmolle. Valikoin tietoisesti sellaisia kuvia, joilla pyrin viestimään sosiaalisen median roolia. Halusin viestiä sitä tietynlaista teeskentelyä, jopa valheellisuutta, joka sosiaalisen median käyttäytymiseen liittyy.

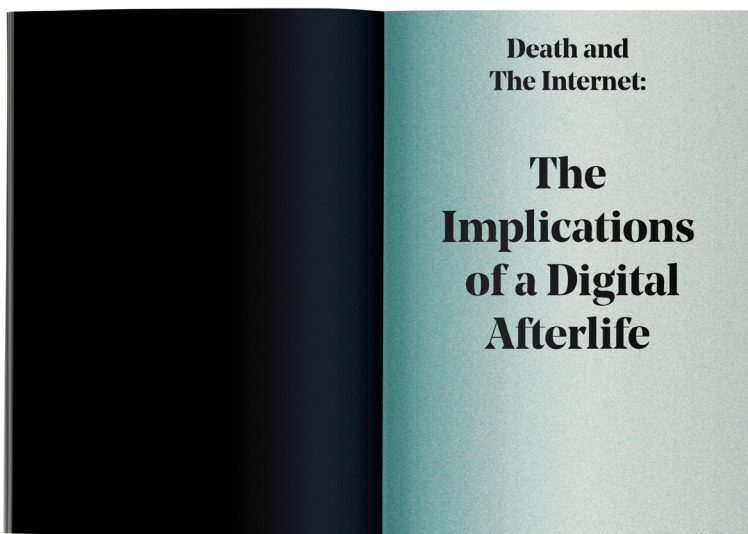
Omakuvat ovat toisinaan epäluonteivia poseerauksia ja kaikki ympärillä tapahtuva on kaunista (kuva 13).

Toinen asia, mikä vaikutti valokuvien valintaan on Heikan kuville ominainen, tietynlainen mystinen ja voimakkaimmillaan pelottavaakin tunnelma. Kuvat saattavat ensimmäisellä vilkaisulla vaikuttaa tavanomaisilta, mutta jollain tapaa niissä aina ikään kuin riivaa jokin kummallinen henki. Korostin tätä tunnelmaa entisestään käsittelemällä kuvia tavalla, joka muistuttaa vanhoista televisioista tuttua huonosta yhteydestä muodostuvaa kuvaefektiä: Kuvat jakautuvat niin, että reunat monistuvat muodostaen ääriviivojen ympärille uudet, voimakkaan väriset ääriviivat. Tavoitteeni oli näin korostaa henkilön etäisyyttä kuvissa, jotka ovat koosteita menneisyydestä. Päivityksissä käyttämiäni valokuvia en puolestaan käsitellyt tällä tavoin erottaakseni ne ajallisesti menneisyyteen ja nykyaikaan.

Valokuvien asettelu satunnaiseen järjestykseen kommunikoi sitä, että kyse on suuremmasta kokolemasta satunnaisesti esille nousevista kuvista. Tämä korostuu myös toistolla keskustelun päättymisen jälkeisellä aukeamalla, jossa kokonaisen aukeaman valloittaa päällekkäisistä kuvista muodostuva kollaasi. Sommittelulla halusin myös rikkoa muuten lähes identtisenä toistuvia dialogia esittäviä aukeamia.

### 5.4.3 TOINEN LUKU: ESSEE

Kirjan toinen luku on kerronnaltaan huomattavasti suoraviivaisempi. Se muodostaa kirjalle kahtijaon, jossa kaksi osiota toimii eri ajallisissa ulottuvuuksissa. Osioden lukemisen tapa on myös eri: ensimmäiselle luvulle olen kehittänyt oman järjestelmän, toinen luku luetaan perinteisellä kaavalla. Tästä syystä en halunnut kikkailulla esseen taiton kanssa, vaan viitata ulkoasulla nimenomaan hyvin perinteisen kirjan taittoon. Tästä syystä leipätekstiksi olen valinnut perinteisen antiikvafontin.



14. Toisen luvun ensimmäinen aukeama.

Ensimmäinen näkymä toisen luvun alusta on aukeama, jossa on esseen otsikko. Vasen sivu on tyhjä, oikealla sivulla on esseen otsikko. Näyttävällä typografialla ja aukeaman sommittelulla viitataan perinteisen kirjan kanteen (kuva 14). Samasta syystä aukeaman vasen sivu on taustan tekstuuria lukuun ottamatta tyhjä. Pyrin viestimään lukijalle selkeästi sitä, miten tässä kohtaa kirjassa alkaa erilainen osio.

Turkoosi tausta esiintyy rakeisena liukuvärjäyksenä ensimmäisellä aukeamalla, jonka jälkeen se on yksisävyisenä taustan tekstuurina koko esseen läpi. Rakeisuuden on tarkoitus sopia yhteen kannen muotokielen kanssa. Liukuvärjäyksellä viitataan taas kerran internetiin, sillä se on suosittu elementti web-suunnittelussa.

### 5.4.4 KANNET

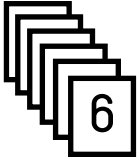
Kansien suunnittelussa haen samaa vaikutelmaa kuin valokuvissa käyttämäni efekti antaa. Typografian hajottaminen muistuttaa samaa reaktiota kuin miten vanhanaikainen kulunut videonauha voi rikkoa kuvan television näytöllä. Samaa visuaalista viestintää





15. Kirjan kansi.

haen myös taustakuvan rakeisuudella. Kannen on tarkoitus kertoa, että kirjan sisällössä on jotakin epäselvää ja ratkaisematonta. Värimaailman kirkkaus pyrkii keventämään teeman synkkyyttä. Kirjani on tarkoitus herättää tunteita ja ajatuksia vakavasta aiheesta, mutta samaan aikaan se on myös hauska. Tapa, jolla tarina kerrotaan on osittain myös piikitteilyä sosiaalisen median käyttäytymisestämme ja yleistä internetin käyttöön suhtautumisestamme. Haluan korostaa myös design-ratkaisullani sitä, että kaikkeen ei tarvitse suhtautua vakavuudella. Kannen violetti värimaailma muodostuu kirjan kannen osion, punaisen ja sinisen, yhdistämisestä. Sisäkansissa sama tekstuuri toistuu mustavalkoisena, ikään kuin paljastaen kirjan pimeän puolen (kuva 15).



# YHTEENVETO



Tutkimuksessani pohdin, mitä annettavaa luovalla kirjasuunnittelulla on sen lukijalle ja tekijälle ja miten tämä eroaa perinteisen kirjan tarjoamista kokemuksista. Aiheen tarkastelu eri kirjallisista lähteistä sekä eri referensseihin tutustuminen tukevat ajatusta siitä, että ainakin lukijalle luova kirjasuunnittelu tarjoaa jotakin sellaista, mitä tavallinen kirja ei pysty antamaan. Luova kirjasuunnittelu haastaa ja osallistaa lukijan tehden koko prosessista interaktiivisemmän kokemuksen.

Luovan kirjasuunnittelun tapa tiedostaa kirjan fyysiset ominaisuudet tuottaa töitä, jotka antavat lukijoilleen merkityksiä ja tietoa odottamattomilla tavoilla. Tutkimuksessani todistan, että luova kirjasuunnittelu antaa lukijalle uudenlaisen roolin lukukokemuksen onnistumiselle. Esimerkiksi perinteisen kirjan sivunumerot ohjaavat lukijaa automattisesti kokemaan kirjan tietyllä tavalla. Luova kirjasuunnittelu haastaa lukijan eri tavalla mutta on samalla myös riippuvaisempi lukijan ja kirjan yhteistyön onnistumisesta. Näin lukijan ja suunnittelijan välinen kuilu kapenee. Kirjan komponentteja tutkimalla lukija oppii uuden tavan lukea. Tavallaan lukijasta tulee osa suunnitteluprosessia samalla tavalla kuin suunnitteluvaiheessa kirjasta tulee osa kerrontaa.

Toisaalta tutkimuksellani hain myös vastausta yksinkertaiselta kuulostavaan kysymykseen: Mikä on kirja? Matkallani läpi erilaisen kirjamuotoa pohtivien kysymykseni ymmärsin, kuinka paljon on mahdollista saada irti yksinkertaiselta ja helposti hallittavalta vaikuttavasta mediasta. Koen, että tämä ajatus on arvokas oppi tulevaisuuden projektejani varten. Samalla se on ensimmäinen todiste siitä, että luova kirjasuunnittelu voi olla rikastuttava kokemus lukijan lisäksi myös suunnittelijalle.

Katsaukseni taiteilijakirjojen historiaan ja määrittelylle avaa silmät sille, miten monessa muodossa luova kirjasuunnittelu voi esiintyä. Tämä kertoo siitä, miten tärkeänä harjoituksena kirjojen tutkiminen on jo pitkään nähty. Kirjat ovat niin tärkeä osa taidehistoriaa, että jo pelkästään taiteilijakirjojen lukuisasta määrästä on pääteltävissä se, miten merkityksellinen väline ne ovat olleet niiden suunnittelijoille. On selvää, että kirja on ollut tärkeä viestinnän välinne poliittisen keskustelun esille tuomisessa, mutta myös kirjamuotoa tutkivien teoksien skaala on todella laaja.

Tutkimukseni läpi luovan kirjasuunnittelun historian ja sen määrittelyn antoivat myös pohjaa oman työni toteuttamiselle. Suunnittelijan näkökulmasta kirjan sivut voivat vaikuttaa rajoitetummalta käytöliittymältä kuin mitä ne todella ovatkaan. Ilman tätä tutkimusta en olisi vienyt oman kirjani kerronnallista struktuuria yhtä pitkälle kuin mitä lopputuloksesta tuli.

Kirjani on leikkisä ja omalla kustannuksellaan vitsaileva, mutta kaiken pohjana on tutkimus haastavasta ja vakavastakin aiheesta. Lopputuloksesta tuli kirja, jonka sisältö on helposti hallittavissa ollessaan samalla lukijalle sopivissa määrin haastava. Pienet yksityiskohdat mahdollistavat pidemmälle tarkastelulle, mutta niiden huomiotta jättäminen ei pilaa kokonaisuuden ymmärtämistä. Tiedostamattani suunnittelin siis kirjastani myös sellaisen, josta on mahdollista löytää uusia puolia lukemalla sen uudestaan. Se tekee työstä kestävämmän, sillä se voi olla tarjota jotakin uutta toistuvilla lukukerroilla.

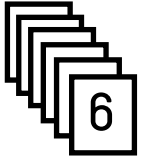
Luova kirjasuunnittelu on sen tekijälleen harjoite, jossa suunnittelija myös testaa lukijan rajoja. Kuinka paljon vastuuta lukijalle voi antaa? Oman projektini toteuttamisessa tämä oli yksi haastavampia ja opettavaisimpia kysymyksiä. Miten luoda kirjalle järjestelmä, joka tuo esille jotakin uutta samalla ollessaan sellainen kokemus, jonka lukijan on vielä mahdollista ymmärtää.

Astralin kohderyhmä rajaantuu sellaisiin henkilöihin, jotka ovat jollain tasolla kiinnostuneita kokeellisista kirjoista. Kirjan lukijan täytyy olla valmis pohtimaan sitä, miten sen järjestelmä aukeaa. Toisaalta kirja saattaa herättää kiinnostusta pelkällä ulkonäöllään. Olen tarkoituksenmukaisesti suunnitellut kirjasta houkuttelevan näköisen, mutta tavoitteeni on sillä saada lukija kiinnostumaan kokonaisuudesta pelkän ulkoasun sijaan.

Tämä teoriaa ja toiminnallisuutta yhdistävä tutkimus on kasvattanut tietoa mahdollisuuksista, joita kirja mediana voi tarjota. Eri näkemysten ja töiden tarkastelu osoittavat sen, miten luova kirjasuunnittelu voi opettaa löytämään merkityksiä tavanomaista poikkeavilla viestinnän keinoilla. Tutkimukseni muiden taiteilijoiden ja designereihin tuotoksista on mahdollistanut minut tuottamaan työn, joka herättää kysymyksiä viestinnän kompleksisuudesta ja siitä, kuinka vastaanotamme tietoa. Väitän, että luova kirjasuun-

nittelu voi parantaa suunnittelijoita tutkimaan ja muodostamaan kirjasta jotakin uutta, murtaa perinteistä, kapeakatseista ajattelua ja laajentaa kirjojen ilmaisun mahdollisuuksia.

Tutkimukseni jatkokehittämiselle on todella monta mahdollista suuntaa, sillä tutkimukseni tarkastelee kirjasuunnittelua hyvin spesifistä näkökulmasta. Ajankohtaisena aiheena mieleeni nousee ensimmäiseksi luovan kirjasuunnittelun tulevaisuuden pohtiminen. Koska taiteilijakirjan historia on usein onnistunut murtamaan perinteisiä ajatuksia hyödyntämällä uuden teknologian tarjoamia työvälineitä, tuntuisi luontevalta suunnata huomio myös digitalitaalisuuden mahdollisuuksia kohtaan. Tässä työssä kirjaa tutkitaan nimenomaan sen fyysisten ominaisuuksien perusteella. On aivan erillinen kysymys, mitkä ominaisuudet olisi mahdollista siirtää paperilta näytölle.



# LÄHTEET

Attig, Thomas 2004. Meanings of death seen through the lens of grieving. Death Studies. Julkaisu no. 4, 341-360.

Bodman, Sarah & Sowden, Tom 2010. A Manifesto for the Book. Bristol: Impact Press. The Centre for Fine Print Research University of the West of England.

Carrión, Ulises 1979. Bookworks Revisited. Amsterdam: VOID.

Carrión, Ulises 1975. The New Art Of Making Books. Amsterdam: Centre of Book Arts.

Celant, Germano 2010. Book as Artwork. Brooklyn, NY: 6 Decades Books.

Garland, Ken 1964. First Things First Manifesto. London: Goodwin Press Ltd.

Hershman, Lynn 1973. Slices of Silence, Parcels of Time: The Book as a Portable Sculpture. Artists Books. Philadelphia: Moore College of Art. 8-14.

Higgins, Dick 1952. A Preface. Lyons, Joan (toim.): A Critical Anthology and Sourcebook. New York: Visual Studies Workshop Press. 11-12.

Horne, Brockett 2013. No Client. Teoksessa Thought Experiments in Graphic Design Education, 00:37-00:42. Booksfromthefuture, London.

Jan De Rook, Gerrit 2010. Ulises Carrión and Other Books and So. METROPOLIS M. Julkaisu no. 5. Luettavissa osoitteessa <http://metropolism.com/magazine/2010-no5/tatata-tatatata-ta/english> [luettu 18.4.2015]

Kaleem, Jaweed 2002. Death On Facebook Now Common As 'Dead Profiles' Create Vast Virtual Cemetery. Huffington Post. 12.07.2012. Luettavissa osoitteessa [http://www.huffingtonpost.com/2012/12/07/death-facebook-dead-profiles\\_n\\_2245397.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/12/07/death-facebook-dead-profiles_n_2245397.html) [luettu 20.2.2015].

Langdon, James 2010. BOOK. London: Eastside Projects.

Lintinen, Jaakko 1988. Taiteilijakirjoista - Taiteilijakirjoja Suomesta ja muualta. RikArt, Helsingin kaupunginkirjasto. [verkkosivu] <http://www.rikart.fi/about/> [luettu 20.4.2015]

Long, Elisabeth 2008. Undefined the Book Art Field. The Sign of the Owl. [verkkosivu]  
<http://www.signoftheowl.com/blog/2008/11/undefined-the-book-art-field/> [luettu 14.2.2015]

Lorenz, Angela 2002: Artist's Books - For Lack of a Better Name. [verkkosivu]  
<http://www.angelalorenzartistsbooks.com/whatis.htm> [luettu 30.3.2015]

McCord, Shane 2008. Pushing Books: The Bookwork as Democratic Multiple in the Late Capitalist Era. Thesis. Quebec: Concordia University Montreal.

Middleton, Bernard 1996. A history of English craft bookbinding technique. New Castle, DE: Oak Knoll Press.

Paavonheimo, Jari 2015. Painetun ja Digitaalisen Rajalla. Pro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin Yliopisto. Luettavissa osoitteessa  
<http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/val/viest/pg/paavonheimo/digitaal.pdf> [luettu 16.1.2015]

Phillot, Clive, 2013, Booktrek. Zurich: JPR.

Potter, Norman 2002: What is a designer. London: Hyphen Press.

Rossmann, Jae 2008. Reading outside the lines: paratextual analysis and artist's books. Journal of Artists Books. Julkaisu no. 23, 31-41.

Rowell, Margit & Wye, Deborah 1996. the book, spiritual instrument. New York City: Granary Books.

Smith, Keith 1995. Text in book format. New York: keith smith BOOKS.

Smith, Philip 1996: The Whatness of bookness. [verkkosivu]  
<http://cool.conservation-us.org/byform/ mailing-lists/bookarts/1996/09/msg00153.html> [luettu 3.4.2015]

Tschichold, Jan 1991. The Form of the Book: Essays on the morality of Good Design. London: Lund Humphries.

Neimeyer, Robert & Torres, Carlos 2011. THE VIRTUAL DREAM: REWRITING STORIES OF LOSS AND GRIEF. Memphis: University of Memphis. Department of Psychology.

Victoria & Albert museum 2015. Artists' Books. V&A.  
[verkkosivu]  
<http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/books-artists/> (luettu 21.3)

Wright, Nicola 2014. Death and the Internet: The implications of the digital afterlife. First Monday. Julkaisu no. 19. Luettavissa osoitteesta <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v19i6.4998> (luettu 15.5.2015)

## KUVALÄHTEET

**Kuva 1.** Edizioni Futuriste di Poesia (1915).  
<http://books.simsreed.com/stockimages/sized/36724.jpg>(luettu 19.4.2015)

**Kuva 2.** Twentysix Gasoline Stations (1963) on varhaisimpia esimerkkejä monistetusta taiteilijakirjoista.  
[https://thephotobook.files.wordpress.com/2010/04/ed\\_ruscha\\_twentysix\\_gasoline\\_stations\\_1963.jpg](https://thephotobook.files.wordpress.com/2010/04/ed_ruscha_twentysix_gasoline_stations_1963.jpg)  
(luettu 19.4.2015)

**Kuva 3.** Bruno Munarin Libro Illeggibile MN1 (1984)  
<http://itssupernice.tumblr.com/post/20462806989/libro-illeggibile-illegible-book-bruno-munari>  
(luettu 12.3.2015)

**Kuva 4.** Carriónin For Fans and Scholars Alike (1987) ei sisällä perinteisellä menetelmällä ymmärrettävää tekstiä.  
<http://blogs.walkerart.org/design/files/2012/09/carrion-fans-scholars.jpg> (luettu 11.3.2015)

**Kuva 5.** Flatland, See Flatland (2015) pyrkii tavoittamaan lukijan monesta eri ulottuvuudesta.  
[http://www.booksfromthefuture.info/files/gimgs/26\\_DSC02503.jpg](http://www.booksfromthefuture.info/files/gimgs/26_DSC02503.jpg) (luettu 30.3.2015)

**Kuva 6.** Nico Mihaljevicin uusi versio Anthony Burgessin romaanista.  
<http://www.nikomihaljevic.com/images/right/aclockworkorange/08.jpg> (luettu 30.3.2015)

**Kuva 7.** Aukeama kirjasta VOLUME (2014).  
[http://p-dpa.net/wp-content/uploads/2015/03/MG\\_7639.jpg](http://p-dpa.net/wp-content/uploads/2015/03/MG_7639.jpg) (luettu 5.4.2015)

**Kuva 8.** Sunnittelija Jonas Wandelerin Part one on sisällöltään nimensä mukainen.

[http://41.media.tumblr.com/bb2e4159de31e8be57f923b5bac82d30/tumblr\\_nhnqwhunvgl63ceoo4\\_1280.jpg](http://41.media.tumblr.com/bb2e4159de31e8be57f923b5bac82d30/tumblr_nhnqwhunvgl63ceoo4_1280.jpg) (luettu 4.4.2015)

**Kuva 9.** Aukeama Warren Lehrerin kirjasta I Mean, You Know.  
[http://www.earsay.org/earsay/es/wp-content/uploads/imeanyouknow\\_3.jpg](http://www.earsay.org/earsay/es/wp-content/uploads/imeanyouknow_3.jpg) (luettu 4.4.2015)

**Kuva 10.** Keskustelu-aukeamien taitto.  
Julia Kuisma

**Kuva 11.** Kirjan ensimmäinen aukeama on päivitys-aukeama, joka alkaa tästä hetkestä. Julia Kuisma

**Kuva 12.** Ensimmäisen luvun viimeinen aukeama. Julia Kuisma.

**Kuva 13.** Kirjan kuvat on otettu alunperin Instagramia varten. Julia Kuisma.

**Kuva 14.** Toisen luvun ensimmäinen aukeama. Julia Kuisma.

**Kuva 15.** Kirjan kansi. Julia Kuisma



**LIITE 1**

Astral

<http://issuu.com/juliakuisma/docs/astral>