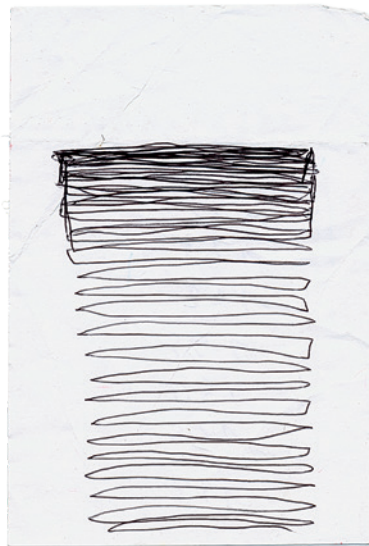


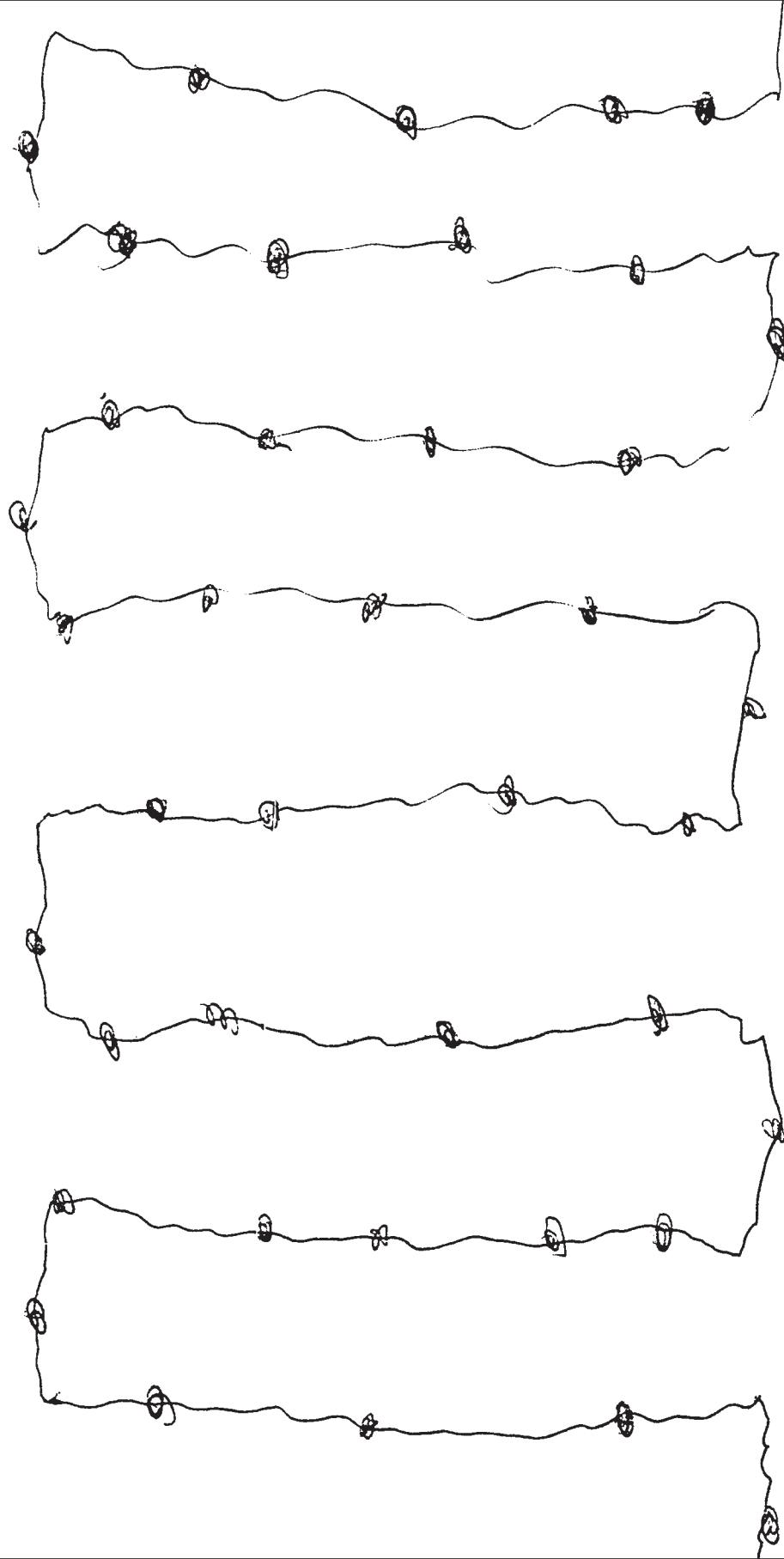
1

Suunnittelutyön
lähtökohtia

Edellinen aukeama:
joutilaan hetken tulos
kierrätyshintalapuista,
2011, Laura Isoniemi.



Puhelimessa puhuessa
ajatukset kulkevat suuntaan
ja toiseen. Muistiinpanoja
luovuuden lähteiltä, Laura
Isoniemi.



Mistä ideat tulevat

Suunnittelutyölle, ja myös ongelmien ratkaisutilanteille, on tyypillistä se, että ideoita ja ratkaisuja täytyy keksiä tyhjästä. Tilanne voi olla pulmallinen, mutta toisaalta se antaa ihanteellisen lähtökohdan uusien ideoiden syntymiselle. Keksimisen liikkeellelähtöä helpottavat muun muassa vapaa ilmapiiri ja avoin ajattelu ilman tulospaineita.

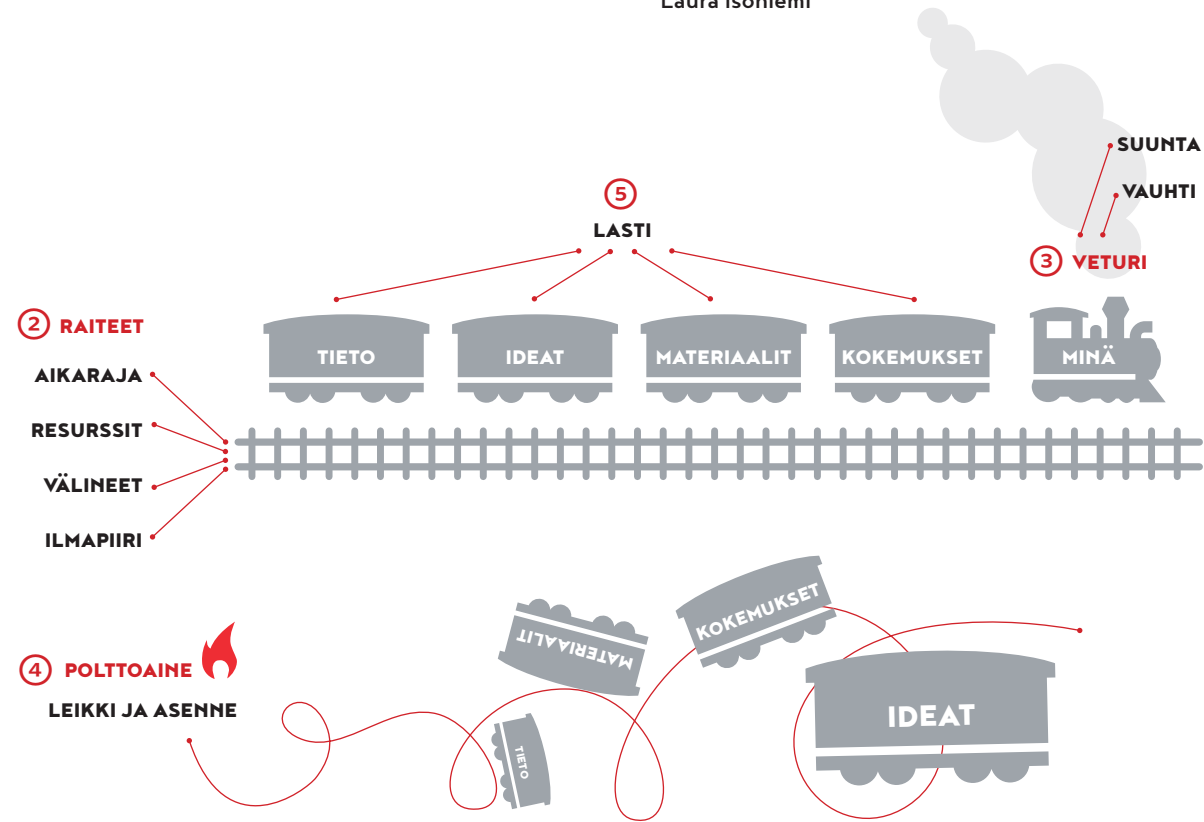
Lapset eivät – ennen kouluun menoa – osaa vielä järkeillä liikaa, joten leikeissä asioiden ja henkilöiden roolit voivat muuttua vapaasti. Ideoimisessa ja leikissä on mielestäni samoja elementtejä. Kuten Lev Vygotski esittää, leikki on kuvitellussa tilanteessa toteutettua toimintaa¹². Samoin perustein toimii mielestäni ideointi. Ideoinnissa toimitaan kuvitellussa tilanteessa, illuusiassa, johon tekijä vapaaehtoisesti tai pyydettyinä ryhtyy. Ideoiminen on toimintaa kuviteltua tilannetta varten ja tämän tilanteen jatkotyöstämistä tavoitteellisesti eteenpäin eri näkökulmista.

Ideat eivät kuitenkaan synny itsestään, vaan mielen täytyy olla herkkä ja avoin assosiaatioille ja kokemuksille. Mieltä täytyy ruokkia innostavilla elementeillä ja altistaa sitä sopiville virikkeille.

Luovassa tilassa mieli oikealla hetkellä hyödyntää näitä elementtejä ja järjestelee asioita uusiksi, toivotunlaisiksi ratkaisuiksi. Idea edistyy joko isoina askelina tai järjestelemällä useita pienempiä osatekijöitä uudelleen¹³.

Tätä voi kutsua keksimiseksi. Ideoiden ja ratkaisujen keksiminen ei tapahdu itsestään, vaan sitä edeltää tapahtumaketju, jonka olen asian konkretisoimiseksi hahmotellut ideajunan muotoon. Se antaa ymmärrettävän muodon opetus- ja suunnittelutyössäni näkemälleni ideointiprosessille.

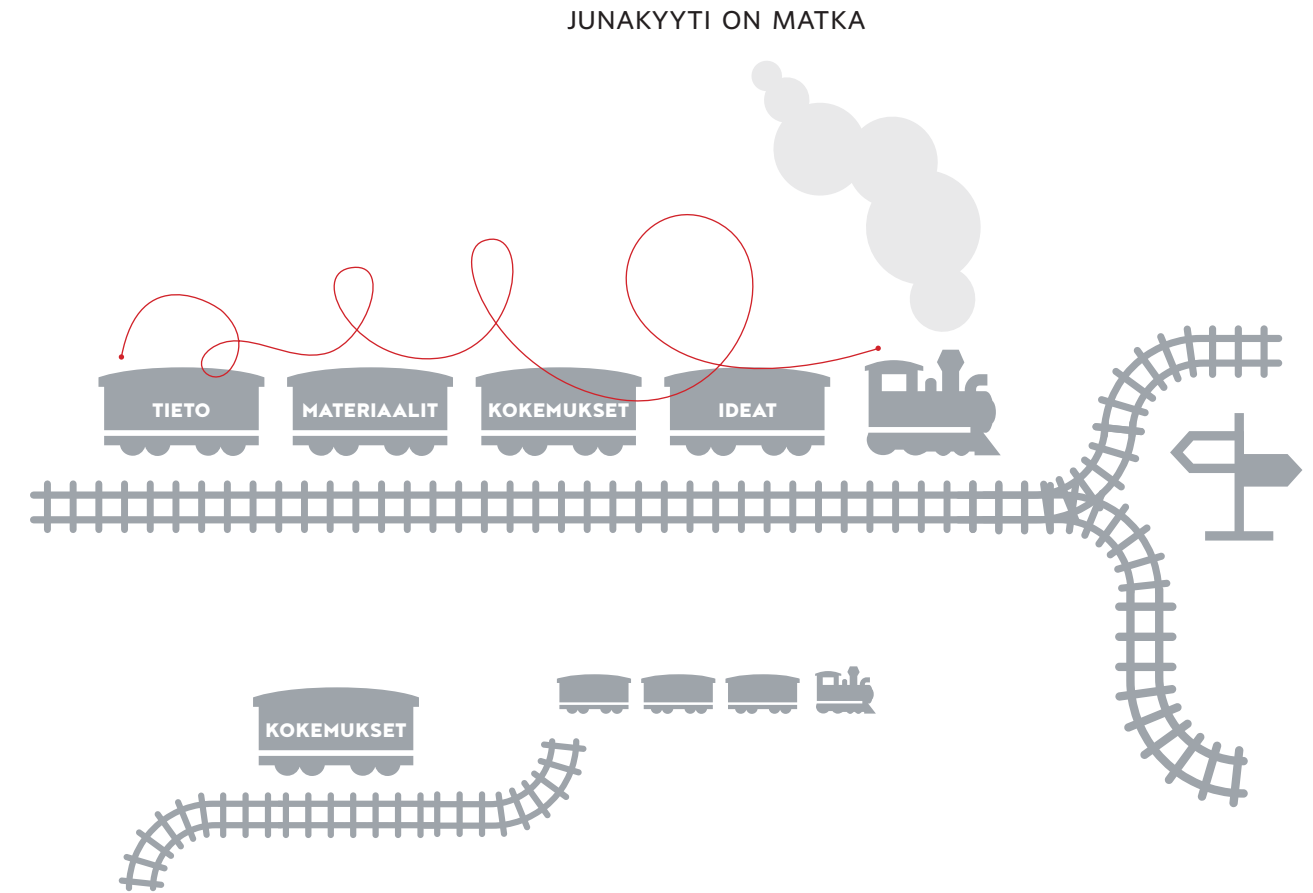
1 IDEAJUNA LUOVA PROSESSI Laura Isoniemi



Ideajuna

Ideajunassa juna itse on luova prosessi. *Raiteina* toimivat aikaraja, resurssit, välineet ja ilmapiiri. *Minä* on veturi. Ideajunan *polttoaineena* toimivat leikki ja asenteet. Veturi päättää lastin sisällön, suunnan ja vauhdin, joille raiteet asettavat ulkoiset rajat.

Lastina ovat olemassa oleva tieto, ideat, saatavilla oleva materiaali ja kokemukset. Kun ideajunan polttoaineina toimivat leikki ja asenne, voidaan lastien paikkaa, määrää ja merkityksiä muuttaa ja kokeilla eri yhdistelmäversioita sopivimman ja uudenlaisen lopputuloksen syntymiseksi.



Junakyyti on matka. Junamatkassa tärkeää on kokeilun mahdollisuus. Luovalle matkalle lähtiessä on hyvä asennoitua niin, että määränpää voi muuttua, vaikka jokin suunta on jo valittu. Luova prosessi muuttaa muotoaan. Lastien merkitysten painottaminen eri tavoin ja lastien paikkojen vaihtaminen muuttavat junan kulkua. Lastien eri sisältöjen hyödyntäminen yksipuolisesti puolestaan köyhdyttää luovuusprosessia. Jos tukeutuu kokonaan tietolastiin ja unohtaa kokemuslastin hyödyntämisen, ideasta jää yksi tärkeä osio hyödyntämättä: jo olemassa olevat kokemukset.



Samoin leikin unohtaminen matkan aikana voi olla kohtalokasta, mutta asennetta muuttamalla moni pulma ratkeaa. Oikeanlaisella asenteella selvittää esimerkiksi ideapulasta ja höyrynkäin tilapäisestä loppumisesta eli väsymyksestä niin, että juna kulkee taas. Ajatusleikki ja oikea asenne ovat prosessin liikkuvia muuttujia, polttoaineita. Avoin asenne ja mielen vapaa siirtyminen maailmasta toiseen mahdollistavat keksimisen ja ideoiden syntymisen. Tyhjästä ideat eivät synny.



Luova joutenolo ja hautominen ovat luovan prosessin tärkeitä osia. Ne toimivat ajatusten välipysäkkeinä. Välipysäkit ovat koko prosessin näköalapaikkoja. Ilman niitä ei saa mahdollisuutta ymmärtää junan kulun suuntaa ja tapahtumien

käänteitä. Välipysäkit ovat paikkoja, joissa voi tarkastella ideoita etäämmältä ja miettiä, onko suunta oikea. Välipysäkillä odotellessa voi myös selvittää, että matka onkin jo puolivälissä, vaikka tekijä luuli, että ollaan vasta alussa.



Luovassa prosessissa tekeminen ja saavutukset ovat jaksottaisia, mikä tulee esiin juuri pysäkillä. Pysähtyminen ja tarkastelu ovat henkistä hapen ottamista. Ne ovat

sen tutkimista, mitä on jo koossa, mitä puuttuu ja kuinka eri asiat suhteutetaan toisiinsa ja missä järjestyksessä. Kun nämä ovat selvillä ja kun lastien sisältö on halutussa, oikeassa järjestyksessä ja tasapainossa suhteessa matkan suuntaan, hypätään veturiin ja jatketaan matkaa. Tarkastelu välipysäkillä mahdollistaa myös sen, että matkan kartta voi laajeta, jolloin työssä näkee mahdollisuuksia, joita alussa ei voinut kuvitellakaan.

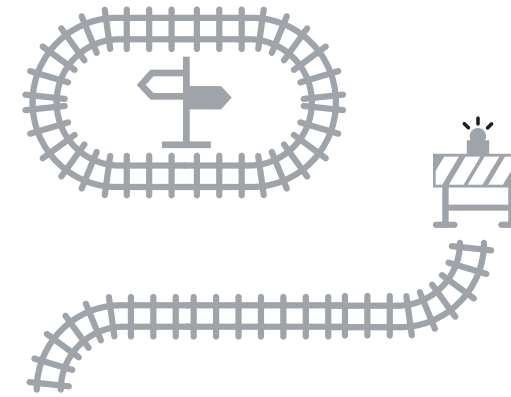


Luovan prosessin pysäkillä on mahdollista miettiä asioita eri näkökulmista.



Pysäkillä on mahdollista tutkia asioita kiikarilla (yksityiskohdat), keskittyä tutkimaan tehtävän teknisiä ratkaisuja (mekaniikka ja anatomia) tai miettiä koko prosessin lopputuloksen toimivuutta tehtävän

annon kannalta tai täysin uudesta näkökulmasta. On mahdollista esimerkiksi miettiä, miltä juuri suunniteltu pintamainen kuvio näyttäisi kolmiulotteisena reliefinä tai jopa suuressa mittakaavassa rakennuksen seinäkuviona. Tarkastelu eri tavoin ennen ratkaisevien päätösten tekoa tekee näkyviksi prosessin heikkoudet ja vahvuudet, jotka voivat muuttaa myös junan suuntaa. Näin asioita ennakoimalla voidaan myös välttyä virheiltä.

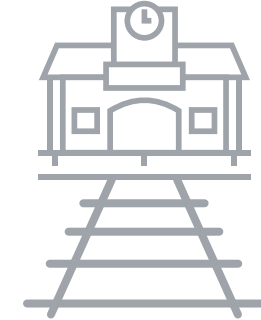


Kaikessa matkanteossa on esteitä. Luovassa prosessissa niitä ovat mm. uskon puute, vertailu, pelko ja asioiden jäsentymättömyys. Esteet pysäyttävät matkan. Toisaalta niillä on myös herättävä vaikutus. Mitä olen tekemässä? Teenkö sitä, mitä oli tarkoitus? Olenko paennut alkuperäistä tehtävää omaan puuhailuun? Onko minulla väärät välineet? Kenelle teen työtä? Vertaanko itseäni mestareihin? Miksi teen niin?



Saatavilla olevat resurssit (raiteet, välineet, aika, voimavarat) saattavat myös olla vähäiset. Niiden vaikutus luovaan prosessiin on merkittävä. Väsyneenä, ylikuormittuneena ja velkaantuneena on vaikea työskennellä ja antaa luovan virtauksen kulkea läpi. Silloin täytyy pysähtyä ja ottaa aikaa mielen levolle. Juna ei kulje, jos veturi on ilman polttoainetta ja kone viallinen. Tarvitaan korjaustoimenpide. Sen tarvetta ei näe, jos ei tarkastele säännöllisesti prosessia ja sitä, mitä se kertoo teki-jälleen. Este on viesti huolimattomasti hoidetusta lastista ja piittaamattomasta veturin ylläpidosta.

PÄÄTEPYSÄKKI



Kaikki mainitsemani elementit yhdessä siivittävät ajatusten kehittymistä ja ideaajunan kulkua haluttuun suuntaan. Näin perille päästään sopivassa ajassa ja välttämättä mahdottomia mutkia. Tapahtumaketjun päätteeksi ratkaisu usein pulpahtaakin itsestään tekijän mieleen.



Työn ja ideoinnin etenemistä jouduttaa se, että työ on tehtävä rajallisessa ajassa ja sovitulla reunaehdoilla. Nämä rajat ovat läsnä sekä opetuksessa että suunnittelutyössä.

Suunnittelussa ne voivat liittyä esimerkiksi materiaaleihin, tiettyihin väreihin, kohderyhmään jne. Kaikissa työtehtävissä on aikaraja, ja se toimii ideaajunan raiteina.